

SERAMİK SANATI VE YENİ MEDYA ETKİLEŞİMİ BAĞLAMINDA HİBRİT SANAT ^{1, 2}

 Ayşe YEREBAKAN ^a

 Ezgi HAKAN ^b

^a Arş. Gör., Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Adana/Türkiye, ay.yerebakan@gmail.com | <https://ror.org/05wxkj555>

^b Prof., Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Eskişehir/Türkiye, ehakan@anadolu.edu.tr | <https://ror.org/05nz37n09>

Öz: Farklı unsurların özgünlüklerini kaybetmeden bir arada var olması ve yeni, heterojen biçimlerin ortaya çıkması anlamına gelen hibritleşme, günümüzde hızla dijitalleşen ve teknolojik olarak çeşitlenen kültürel ortam içinde, sanatın pek çok alanında giderek daha yaygın hale gelmektedir. Nitekim son yıllarda seramik sanatındaki üretim ve sunum biçimleri fiziksel ile dijitalin, analog ile sanalın etkileşim içinde olduğu bir alana evrilmiş; yapay zekâ, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler ifade olanaklarını genişletmiştir. Bu makalede dijital teknolojilerin hibritleşme ile sanat arasındaki ilişkisi ele alınmakta; seramik sanatında hem yaratım süreçlerine hem de izleyiciyle kurulan ilişkiye nasıl etki ettiği tartışılmaktadır. Bu bağlamda seramikte hibritleşmenin ve dijital teknolojilerin üretimden sergilemeye kadar tüm aşamalarda yarattığı dönüşümü incelemek bu çalışmanın ana amacını oluşturmaktadır. Ayrıca çalışma, seramik sanatında dijital dönüşümle şekillenen hibritleşme olgusunu çok katmanlı bir yaklaşımla değerlendirmektedir. Nitel araştırma yöntemi benimsenen bu çalışmada, kavramsal analiz, seçilmiş örneklerin incelenmesi ve deneysel pratik unsurların birlikte değerlendirilmesi esas alınmıştır.

Anahtar Sözcükler: Hibrit sanat, Seramik sanatı, Yeni Medya Sanatı, Hibritleşme, Medya ve dijital dönüşüm.

HYBRID ART IN THE CONTEXT OF THE INTERACTION BETWEEN CERAMIC ART AND NEW MEDIA

Abstract: The concept of hybridization, which refers to the coexistence of different elements while preserving their originality and the emergence of new, heterogeneous forms, has become increasingly prevalent across many areas of art within today's rapidly digitizing and technologically diversifying cultural landscape. Indeed, in recent years, production and presentation practices in ceramic art have evolved into a space of interaction between the physical and the digital, and between the analog and the virtual, while technologies such as artificial intelligence, augmented reality, and virtual reality have expanded its expressive possibilities. Within this context, this article examines the relationship between digital technologies and hybridization in art, specifically discussing how these technologies influence both creative processes and audience engagement in ceramic art. Therefore, the primary objective of this study is to analyze the transformation brought about by hybridization and digital technologies across all stages of ceramic art, from production to exhibition. Additionally, this research evaluates the phenomenon of hybridization shaped by digital transformation in ceramic art through a multilayered approach. This study adopts a qualitative research method and is based on conceptual analysis, the examination of selected examples, and the combined evaluation of experimental practice elements.

Keywords: Hybrid art, Ceramic art, New media art, Hybridization, Media and Digital transformation.

¹ Makalede Araştırma ve Yayın Etiği'ne uyulmuştur.

² Bu makale, Araştırma Görevlisi Ayşe YEREBAKAN tarafından hazırlanan, Prof. Ezgi HAKAN danışmanlığında Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı'nda yürütülen "21. Yüzyıl Dinamiklerinin Seramik Sanatına Etkisi" başlıklı Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.



EXTENDED ABSTRACT

In today's rapidly digitizing and technologically diversifying cultural environment, hybridization- which means the coexistence of different elements without losing their originality and the emergence of new, heterogeneous forms- is becoming increasingly widespread in many fields of art. Ceramic art has also taken its share from this transformation, moving its production and presentation forms into a space of interaction between physical and digital, as well as analog and virtual realms. Technologies such as artificial intelligence, augmented reality, virtual reality, three-dimensional modeling, and blockchain have significantly expanded the expressive possibilities of ceramic art.

In an artistic context, hybridity refers to any structure derived from heterogeneous sources or composed of different types of elements. While Spielmann and Bolter define hybridization as a process in which new, inconsistent, and heterogeneous forms emerge from the interaction of different practices", Levinson approaches it as the merging of historically separate art disciplines. Manovich's "new media" approach emphasizes that the understanding of fixed and singular art objects has been replaced by process-oriented, participatory, and pluralistic art practice.

In this study, hybrid art is conceptualized on the basis of Levinson's three modes of combination: juxtaposition, synthesis, and transformation. Juxtaposition refers to the coexistence of different components within the same structure while preserving their distinct identities. Synthesis denotes the fusion of these components into a new and singular expressive configuration. Transformation, by contrast, describes a process in which the dominant medium retains its own identity while internalizing certain features of the other, thereby acquiring a different mode of operation. Within this theoretical framework, the article examines through which modes of combination ceramic art and new media art are articulated in ceramic-oriented digital productions and analyzes each example in terms of the position of the ceramic object, the type of digital component, and the nature of the dominant mode of combination.

These forms of hybridization are materialized in contemporary artistic practices with various examples. Greg Payce's work "Albedo Lux" blurs the boundaries between material and immaterial by projecting digital images onto traditional ceramic forms. Tiffany Tenda's work "Delftware" adds a new narrative dimension to the tactile reality of the physical object by combining handmade porcelain plates with digital projection and LCD screen technologies. Brendan Tang's ceramic work Lovechild, exhibited together with a video installation positioned behind it, offers one of the clearest examples of hybridity in ceramic art. Yulia Repina's porcelain sculptures reproduced in a virtual reality environment question the notions of "untouchability" and the singularity of ceramics. Likewise, Yerebakan's ceramic works, which are reconfigured through artificial intelligence-based digital processes and exhibited simultaneously in physical and digital forms, exemplify the hybrid conditions that increasingly characterize contemporary ceramic practice.

In conclusion, hybridization in ceramic art is not just an innovation related to production technologies, but a multidimensional paradigm shift based on the meaning, presentation, and reception of art. This approach is a holistic one that brings together the existence of a physical ceramic precursor, the original artistic forms emerging from the interaction of this precursor with digital technologies, and the viewer experience transformed through a dynamic dialogue between physical-virtual layers. Thus, ceramics transforms from an object-centered form of existence into process-oriented, interactive, and participatory experience fields, while the viewer evolves from a passive observer to an active participant. This study aims to reveal this integral relationship between ceramics and technology and to offer a critical perspective on the transforming nature of ceramics within the context of hybridity.



1. Giriş

Türkçe alanyazın incelendiğinde, “hibrit” kavramının genellikle “melez” kavramı ile eşanlı kullanıldığı; buna karşın kavramın seramik sanatı bağlamında bütüncül ve sistematik bir çerçevede ele alınmadığı görülmektedir. Seramik alanında bu doğrultuda gerçekleştirilen çalışmaların önemli bir bölümü ya farklı kültürel etkilenmeleri ya resim, edebiyat gibi farklı disiplinlerdeki sanat dallarının seramikle ilişkilendirilmesini hibritlik kapsamında değerlendirmekte; ya da insan ve hayvan figürlerinin bir arada kullanıldığı üretimleri hibrit olarak adlandırmaktadır. Ne var ki insan ve çeşitli hayvan figürlerinin seramik sanatında bir araya getirilmesi ya da bir resmin seramikte yeniden üretilmesi, yalnızca temsili düzeyde kalmakta; üretim mantığı, teknik ve medyum değişmediğinden bütünlük ve çok bileşenli yeni bir sanat nesnesi ortaya çıkmamaktadır.

Alanyazındaki bu dağınık kullanımın ardından, hibritliği seramik özelinde sınırları belirlenmiş bir tanım olarak yeniden kurabilmek için kavram kaymasını daha baştan önlemek gereklidir. Böylece seramik alanında “hibrit” diye etiketlenen pek çok üretimin neden ikna edici bir ayırım yaratmadığı da açığa çıkacaktır. Nitekim seramikte sıkça “hibrit” başlığı altında anılan birçok örnek, Spielmann ve Bolter’in işaret ettiği “heterojen birleşim” duygusunu üretebilir; ancak çoğu kez birleşim, yalnızca yan yana getirmenin güvenli sınırında kalır ve sanat nesnesinin üretim süreçleri, teknik altyapısı ve deneyim alanı dönüşüme uğramaz. Oysa hibritleşme, “yeni, tutarsız ve heterojen” uygulama biçimlerinin ortaya çıktığı “üçüncü mekân” mantığında düşünülmelidir; burada hibrit form, tam kaynaşmanın sonucu olmaktan çok birleşmenin iki ucu arasında gerilim taşıyan bir ara biçim olarak belirir. Dijital bağlamda bu gerilim daha da sertleşir; çünkü mesele artık biçimlerin yan yana oluşuyla sınırlı kalmaz, gerçek ve sanal uzamların yakınsamasına taşınır. Dijital teknolojiler, gerçek ve sanal unsurların yan yana gelişini, hatta “mantıksal olarak uyumsuz” durumların birlikte kurulmasını teknik olarak mümkün kılmıştır (Spielmann ve Bolter, 2005, s. 106-107). Bu nedenle seramikte hibritliği temsili düzeydeki birleşimlere indirgemek, hibritliğin ayırt edici özelliklerini görünmez kılmaktır. Bu durumda tartışmanın odağı, temsil edilen içerikten çok seramik nesne ile dijital bileşenin birleşme kipleri üzerinden kurduğu, yan yana getirmeyi aşan üçüncül bir yapıt düzenine kayar.

Bu yüzden bu çalışmada seramiğin maddi üretim alanı ile seramiğe referansla kurulan dijital (sayısal) temsil ve sergileme pratikleri arasındaki sınır özellikle görünür kılınmıştır. Bu sınır üretim ile temsil düzeyleri arasındadır. Buna göre: Dijital bileşen seramiğin yerine geçen bir ikame olarak konumlanmaz; anlamını, fiziksel seramik nesneyle kurduğu ilişki içinde üretir. Dolayısıyla hibritleşme, seramiğin dijitalleştiği iddiasında bulunmadan seramik nesneyle dijital bileşenin tek bir yapıt kurgusunda birlikte işletildiği sergileme, dolaşım ve deneyim rejimi üzerinden ele alınmaktadır. Çalışmanın ölçütü, kullanılan teknik araçların varlığı kadar, bu araçların seramik yapıtın sergi içindeki okunma biçimini, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi ve medyumlar arası³ eklemlenme mantığını hangi yönde yeniden düzenlediğidir.

2. Hibritleşme: Kavramsal Temeller

Hibritlik (hybridity) kavramı, ilk olarak biyoloji ve botanikte, farklı türlerin çaprazlanmasıyla üçüncü bir tür olarak düşünülebilecek melez canlıları tanımlamak için kullanılmıştır. 19. yüzyılda kavram, insan toplulukları arasındaki karışımı tartışmaya açtıkça “saflık” fikrini karşısına almış; bu karşıtlık toplumsal kaygıları büyütmüş ve kimi söylemlerde kavrama tehdit ve yozlaşma anlamı yüklenmiştir (Young, 1995, s. 5). 20. yüzyıldan itibaren ise hibritlik,

³ Türkçe alanyazında bu kavram “medyalar arası” ve “mecralar arası” biçimlerinde de kullanılmaktadır. Bu çalışmada kavram, medyum temelli ontolojik ayrımı vurgulamak amacıyla “medyumlar arası” terimiyle ifade edilmiştir.

kültürel ve sanatsal alanlarda yeniden kodlanarak hem bir araya getiren ve kaynaştıran hem de ayrımı muhafaza eden “ikilik” mantığıyla işleyen bir kavrama dönüşür; bu nedenle hibritlik, saflık miti ve kültürel özgünlük iddialarıyla gerilimli bir ilişki kurarken, karışımı, birleşimi ve senkretik eklemlenmeyi sahiplenir, bileşik, saf olmayan, heterojen ve eklektik olanı teşvik eden bir çerçeve üretir (Guignery, 2011, s. 2-3). Bu terimin farklı anlamlara gelmesi, kavramın çağdaş bağlamlardaki kullanımının daha iyi anlaşılması için sözlük tanımına başvurulmasını gerektirir. Hibrit kelimesi sözlükte:

1. Farklı ırk, tür, varyete veya cinslere ait iki hayvan ya da bitkinin, özellikle de belirli genetik özellikler için insan müdahalesiyle üretilen yavrusu. 2. Birbirinden farklı kültür, gelenek vb. iki unsurun etkileşimi veya melezleşmesiyle ortaya çıkan kişi ya da gruplar. 3. Heterojen kaynaklardan türetilmiş veya farklı ya da uyumsuz türden unsurlardan oluşan herhangi bir şey, (Dictionary.com, t.y.) şeklinde tanımlanmıştır.

Sanatta ise “hibritlik”, heterojen kaynaklardan türeyen öğelerin aynı yapıt kurgusunda bir araya gelmesidir. Bu birliktelik, tam bir kaynaşma ile açıklanamaz. Öğeler yapıt içinde iz bırakır, birbirlerini dönüştürür ya da birbirlerine direnerek gerilim üretir. Bu yüzden hibritliği, “birden fazla öge ya da medyum bir arada” gözlemiyle değerlendirmek yerine, bu öğelerin tarihsel olarak yerleşik sanatsal etkinlikleri fiilen hangi birleşme mantığıyla bir araya getirdiği sorusuyla kavramak gerekir. Bu birleşme mantığını adlandırmak ve örnekleri karşılaştırılabilir kılmak için, sanat türleri arasındaki birleşimleri sistematik biçimde tartışan Jerrold Levinson’ın çerçevesi işlevsel bir araç sunmaktadır.

Levinson’a göre; bir sanat eserinin hibrit sayılabilmesi için yalnızca karmaşık veya çok boyutlu olması yetmez; esas olan, tarihsel olarak ayrı sanat dallarının birleşmesidir. Bu birleşme üç ana kategoriye ayrılır: 1. Yan yana getirme (juxtaposition); farklı sanat formlarının bir aradalığı ama tam bir kaynaşmanın olmaması. 2. Birleşme (synthesis); bileşenlerin bütünleşerek yeni bir tür oluşturması. 3. Dönüşüm (transformation); bir sanat dalının, diğerinin özelliklerini alarak dönüşmesi (Levinson, 1984, s. 8). Levinson’ın üçlü ayrımı, örnekleri “hangi öğeler var” düzeyinde betimlemek yerine, “hangi birleşme düzeni kuruluyor” sorusu üzerinden karşılaştırmayı mümkün kılar. Ancak güncel hibrit uygulamalarda birleşme düzeni, yalnızca yapıtın içindeki bileşenlerle sınırlı değildir; yapıtın dolaşıma girdiği platformlar, deneyimlendiği arayüzler ve sürdürüldüğü teknik altyapılar da belirleyici hâle gelmiştir. Bu nedenle izleyen başlık, seramikte hibrit örneklerle geçmeden önce hibrit sanatın güncel yönelimlerini, medya ekosistemi ve dijital dönüşüm ekseninde tartışmaktadır.

3. Hibrit Sanatta Medya Ekosistemi ve Dijital Dönüşüm

“Medya” kavramının anlamını dönüştüren dijitalleşmeyle birlikte, “medya” tekil bir taşıyıcı olmaktan çıkarak üretim, görünürlük ve deneyim süreçlerinin birlikte kurulduğu bütünsel bir ekosistem hâline gelmiştir. Bu ekosistem, yazılım tabanlı üretimi, dijital platformlar aracılığıyla gerçekleşen dolaşımı ve izleyici etkileşimini aynı yapısal düzlemde bir araya getirir. Bu bakımdan, çağdaş sanat üretimleri çoğu zaman farklı teknolojilerin, araçların ve üretim rejimlerinin aynı yapıt düzeni içinde birlikte çalıştığı çoklu medya ortamları içinde gerçekleşir. Bu “bir araya geliş”in hangi koşullarda mümkün olduğunu tartışmak için, öncelikli olarak yapılması gereken şey yeni medya kavramını bir çerçeve içinde kısaca netleştirmektir.

Bu bağlamı kuramsal olarak açarken Lev Manovich’in yeni medya yaklaşımı yol gösterici bir çıkış noktası sunmaktadır. Manovich’e göre; yeni medya, artık fiziksel bir taşıyıcı ya da klasik sunum aracı olmaktan çıkmış; grafik, hareketli görüntü, metin ve ses gibi içeriklerin bilgisayarlar tarafından işlenip dönüştürülebildiği sayısal verinin

işlenmesine dayalı bir medya yapısına evrilmiştir. Bu dönüşümle birlikte sanat eseri, üretimden sunuma ve izleyiciyle etkileşime kadar her aşamada dijital kodlar üzerinden yeniden yapılandırılır. “Yeni medya” paradigması, sanatın deneyimleniş ve anlam kazanma biçiminde köklü bir değişimi işaret ederken sabit nesne anlayışının yerine süreç odaklı ve katılımcı bir pratiği öne çıkarır (Manovich, 1999, s. 12).

Manovich’in “yeni medya” paradigmasıyla görünür kıldığı bu dönüşüm, farklı medyum, teknik ve temsil biçimlerinin tek bir yapıt düzeni içinde birlikte işletildiği hibrit sanat anlayışını daha belirgin kılmıştır. Yeni medya sanatının kuramsal tartışmalarında önemli bir referans olan Christiane Paul’un da vurguladığı üzere, dijital ortamın sunduğu bu yapı, yeni medya sanatını çoğu zaman “tamamlanmış bir nesne”den çok süreç odaklı ve değişken bir yapı olarak ortaya koyar (Paul, 2007, s. 1). Bu süreç temelli yapı, sanat eserinin üretim, sunum ve izleyiciyle kurduğu ilişki biçimlerini yeniden tanımlar. Böylece medya, üretim ve algı süreçlerinin merkezinde yer alarak hibrit sanat pratiklerinin anlaşılmasında belirleyici bir rol üstlenir.

Hibrit sanat yaklaşımında bu rol, bileşenleri bir araya getirirken yerleşik üretim alışkanlıklarını ve meşruiyet ölçütlerini de sorgular hâle getirir. Nitekim hibrit sanat çoğu durumda mevcut sanat kategorileriyle tam olarak örtüşmez ve bu sebeple yerleşik sanat alanı içinde tanınma sorunu yaşayabilir. Bu durumu Victoria Vesna şu sözlerle açıklar: Hibrit sanat, genel olarak kültür olarak adlandırılan her şey etrafında şekillenir. Çoğunlukla, diğer disiplinlerle iş birliği gerektiren yeni fikirlerin deneysel olarak araştırılmasıdır. Ancak çoğu zaman hibrit sanat, yerleşik sanat dünyası tarafından sanat olarak bile algılanmaz; çünkü hibrit sanat, sanatın alışlagelmiş, yerleşik çalışma biçimlerine uymamaktadır (Ars Electronica, 2015). Bu durumda odak, bileşenlerin bir araya gelmesinden ziyade bu birlikteliğin hangi üretim ve medya koşulları içinde anlam kazandığına kayar.

Bu bağlamda, tartışmanın yalnızca kuramsal düzeyde kalmaması adına, hibrit sanat anlayışının çağdaş sanat pratiklerinde nasıl somutlaştığını gösteren bazı örnekleri incelemek yerinde olacaktır. Bu çerçevede ele alınan ilk çalışma, Claudia Hart’ın *Harabeler/The Ruins* (2020) adlı yerleştirmesidir; hibrit estetiğin geleneksel görsel sanatlar ile dijital teknolojiler arasındaki kesişimi göstermesi bakımından dikkat çekicidir. Resim geleneğini artırılmış gerçeklik teknolojisiyle birleştiren Hart, dijital estetiğin sanatsal alanı nasıl dönüştürdüğünü gözler önüne serer. Üç kanallı bir video animasyon ve ses kompozisyonundan oluşan bu çalışma, izleyiciyi modern sanatçılara ait dijitalleştirilmiş eserlerin yer aldığı bir labirentte dolaştırır (Görsel 1) (The Brooklyn Rail, 2020). Bu yönüyle eser, dijital teknolojilerin geleneksel sanat disiplinleriyle kurduğu hibrit ilişkilerin çağdaş sanat üretiminde giderek daha görünür hâle geldiğini göstermektedir.



Görsel 1. Claudia Hart, 2020, Harabeler/ The Ruins. The Brooklyn Rail. URL1

Hibrit sanatın disiplinlerarası boyutunu görünür kılan bir diğer örnek, Victoria Vesna'nın *Mavi Morfo Kelebeği/ Blue Morph* adlı interaktif yerleştirmesidir. Eser, bir tırtılın kelebeğe dönüşüm sürecini, nanoskopik düzeyde elde edilen görüntü ve ses verileriyle izleyiciye sunar. Sanatçının biyolojik bir dönüşümü nanoteknoloji aracılığıyla görselleştirmesi, bilimsel veriyi sanatsal biçime ve dijital etkileşime açarak birden fazla bileşeni aynı yapıt içinde bir araya getirir (Görsel 2). Vesna'nın çalışması, sadece görsel ya da işitsel bir deneyim sunmakla kalmaz; izleyicinin etkileşimiyle anlam kazanan, disiplinler arası bir anlatı alanı yaratır. Bu yönüyle *Mavi Morfo Kelebeği/ Blue Morph*, hibrit sanatın kültürel, teknolojik ve epistemolojik sınırları nasıl aşabildiğine dair çarpıcı bir örnek teşkil eder. Bu çalışma, hibrit sanatın yalnızca farklı medyumların birleşmesinden değil, sanat, bilim ve teknoloji arasındaki etkileşimden de beslendiğini göstermektedir.



Görsel 2. Victoria Vesna, 2007–2013, *Mavi Morfo Kelebeği/ Blue Morph*. Victoria Vesna Web Sitesi. URL2

Bilimsel veri ve nanoteknolojiyle kurulan hibrit yapıların ardından, güncel sanatta yapay zekâ ve büyük veri temelli üretimlere uzanan yeni bir aşama görülmektedir. Günümüz sanatında hibrit yaklaşımlar, dijital teknolojilerin dönüştürücü etkisiyle bu doğrultuda daha da genişlemektedir. Bu yönelimin güncel örneklerinden biri olan Refik Anadol, “Kuantum Hatıralar/ Quantum Memories” adlı eserinde milyonlarca dijital görüntüyü yapay zekâ ile analiz ederek veri heykelleri ve dijital enstalasyonlar üretmiş, veri işleme, yapay zekâ ve mekânsal projeksiyon tekniklerini kullanarak sanatsal üretimini çok bileşenli bir deneyim alanına dönüştürmüştür. İzleyici, büyük ölçekli projeksiyon ve mekânsal kurgu içinde dolaşarak dijital katmanı deneyimler; yapıtın alımlanma koşulları bu düzlemde yeniden biçimlenir (Görsel 3).



Görsel 3. Refik Anadol, 2020, Kuantum Hatıralar/ Quantum Memories. National Gallery of Victoria. URL3

Buraya kadar tartışılan medya temelli dönüşüm, hibrit sanatın dijital ve disiplinler arası estetik pratiklerle birlikte, sanatın üretim ve deneyim koşullarını yeniden düzenleyen bir yapı olarak ortaya çıktığını göstermektedir. Ancak bu dönüşüm, bütün sanat alanlarında eşit biçimde gerçekleşmez. Özellikle malzeme temelli geleneklere sahip disiplinlerde, medya ekosistemine eklenme süreci daha karmaşık ve gerilimli bir hal alabilir. Bu bağlamda seramik sanatı, tarihsel olarak nesne, malzeme ve zanaat odaklı bir üretim rejimine dayanmasına rağmen yeni medya sanatıyla kurduğu ilişki üzerinden hibritleşen bazı çalışmalarla gündeme gelmektedir. Böylece seramikte hibritleşmenin hangi sınırlar içinde düşünüleceği ve hangi ölçütlerle tartışılacağı sorunu önem kazanır.

4. Seramik ve Yeni Medya Etkileşimi Bağlamında Hibritleşme: Ayrımlar ve Sınırlar

Seramik sanatı, kil ve benzeri seramik hammaddelerin biçimlendirilmesi ve pişirilerek kalıcılaştırılması sürecine dayanan, maddi üretim rejimi belirgin bir sanat alanıdır. Yapıtın anlamı temsil ettiği içerikle sınırlı kalmaz; malzemenin özgüllüğü, yüzey dokusu, hacim ve üretim sürecinin izleri gibi faktörler de anlamın kurucu bileşenlerini oluşturabilir. Bu nedenle seramik yapıt sergi mekânında fiziksel bir varlık olarak konumlanır; izleyici deneyimini dokunsallık, ağırlık, hacim ve mekânla kurduğu ilişki üzerinden de örgütler.

Bu maddi ve mekânsal temele dayanan üretim anlayışı, 21. yüzyılda dijital teknolojilerin ve yeni medya araçlarının yaygınlaşmasıyla yeni sergileme ve temsil biçimleriyle karşılaşmıştır. Bu gelişme, seramik sanatında fiziksel nesneye eşlik eden projeksiyon, animasyon, artırılmış ve sanal gerçeklik ile yapay zekâ temelli görsel üretimlerin giderek daha sık kullanılmasına yol açmıştır. Bu tür dijital üretimler, seramik sanatının kendi teknik üretim araçlarına ait değildir; disiplinler olarak yeni medya sanatının yapıt bileşenleri olarak değerlendirilmelidir.

Bu bağlamda seramik nesne ile yeni medya bileşenleri arasındaki ilişki, güncel sergileme pratiklerinde iki farklı medyumun tek bir yapıt düzeni içinde birlikte işlemesi olarak ortaya çıkabilmektedir. Seramik nesne, maddi varlığı, hacmi ve mekânla kurduğu fiziksel ilişki üzerinden yapıtın somut çekirdeğini oluştururken; dijital bileşenler bu nesne etrafında kurulan görsel, sanal ve etkileşimsel bir temsil alanı üretir. Böylece seramik nesne ile dijital bileşen arasındaki ilişki, birinin diğerinin yerine geçtiği bir dönüşüm olarak değil de farklı medyum bileşenlerinin aynı sergileme düzeni içinde birlikte çalıştığı hibrit bir yapı olarak anlaşılmalıdır. Bu bağlamda çalışmanın odağı, seramik nesne ile yeni medya bileşenlerinin hibrit sanat yapısını nasıl oluşturduğunu incelemektir.

Seramik nesne ile dijital bileşen arasındaki ilişkinin ontolojik statüsünü netleştiren bu yaklaşım, dijital üretimlerin seramik nesnenin maddi üretim alanını ortadan kaldırdığı varsayımına dayanmaz. Aksine dijital bileşen, seramik nesneye sonradan eklenen ve sergileme bağlamını genişleten medya temelli bir temsil katmanı olarak işler. Normal koşullarda yeni medya sanatı alanında değerlendirilebilecek bu dijital üretimler, seramik nesne ile kurdukları ilişki üzerinden bu çalışmada hibrit bir yapıt düzeninin bileşenleri olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla mesele dijital bileşenin var olup olmadığı değil, seramik nesne ile dijital temsil katmanının aynı yapıt düzeni içinde nasıl bir birleşme kurduğudur.

Bu birleşmeyi kavrayabilmek için, hibritleşmenin seramik alanında hangi ilişki kipleriyle ortaya çıktığını açıklamak gerekir. Bu bağlamda Levinson'ın hibrit sanat formları tartışması kilit bir çerçeve sunar (Bkz. Hibritleşme: Kavramsal Temeller). Hibritlik, bir yapıtın sadece "karmaşık" görünmesiyle, çok katmanlı bir deneyim üretmesiyle ya da çözümleyenin onu sonradan iki ya da daha fazla medyuma ayrıştırabilmesiyle açıklanamaz. Benzer biçimde, bir üretimde birden fazla malzemenin yan yana gelmesi de hibrit statüyü kendiliğinden kurmaz. Levinson'ın uyarısı, hibritliği yüzeydeki çeşitlilik göstergelerinden ayırarak, önceden kültürde yerleşik olan sanatsal etkinliklerin ve medyumların belirli bir tarihsel bağlamda fiilen bir araya gelişine başka bir deyişle birleşmenin işleyiş mantığına taşır. Üstelik bir sanat formunun hibrit sayılabilmesi için onu oluşturan önceki medyumların izlerinin hâlâ belirgin olması ve eleştirel değerlendirmede dikkate alınması gerekir (Levinson, 1984, s. 5-8). Bu nedenle seramik sanatı ile yeni medya sanatı arasındaki ilişki, tarihsel olarak farklı zamanlarda ortaya çıkmış iki medyumun birleşmesine dayanan bir hibrit sanat formu olarak değerlendirilebilir.

Bu doğrultuda hibrit sanat, Levinson'ın sınıflaması izlenerek üç temel başlık altında ele alınmaktadır: yan yana getirme (juxtaposition), sentez (synthesis) ve dönüşüm (transformation) (Levinson, 1984, s. 8). Levinson'a göre yan yana getirme, bileşenlerin kimliklerini belirgin biçimde koruyarak aynı yapı içinde birlikte işlemesidir. Sentez, bileşenlerin kaynaşarak tekil ve yeni bir ifade rejimi oluşturmalarıdır. Dönüşüm ise baskın medyumun kendi kimliğini sürdürürken ötekini bazı özelliklerini içselleştirerek farklı bir işleyiş kazanmasıdır. Bu çalışma, seramik sanatı ile yeni medya sanatının seramik odaklı dijital üretimlerde hangi birleşme kipleri aracılığıyla eklenildiğini tartışmaktadır. Bu doğrultuda makaledeki her örnek, seramik nesnenin konumu, dijital bileşenin türü ve baskın birleşme kipinin niteliğiyle birlikte değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda Greg Payce'in "Albedo Lux" çalışması, seramik nesnenin kendi başına yapıt statüsünü koruduğu, buna eklenen dijital bileşenlerin ise sergileme ve dolaşım rejimini genişlettiği üç bileşenli bir hibrit sanat örneği olarak okunabilir (Görsel 5). Payce'in torna tezgâhında ürettiği vazolar, "projeksiyon taşıyıcısı" görevine indirgenmiş nesnelere değildir. Sanatçı formu, boşluğun insan silüetini çağrıştıracak biçimde, bilinçli bir plastik kurgu içinde şekillendirir, dolayısıyla projeksiyon devreye girmese bile seramik nesne tamamlanmış bir yapıt olarak varlığını sürdürür (Görsel 4). İkinci bileşen olarak projeksiyon, zaten halihazırda kurulmuş seramik yapıtın üzerine hareketli imgeler yansıtılarak, nesnenin sergi içindeki okunma biçimini yeniden örgütler. Üçüncü bileşen ise seramik yapıt ile projeksiyonun birlikte oluşturduğu görünümün video kayıdır. Payce bu kaydı kimi sergilerde yapıtın uzantısı olarak tekrar sergileyerek nesneyi yalnızca mekânda deneyimlenen bir form olmaktan çıkarır (MacLean, 2012, s. 33-35), ayrıca videoyu YouTube gibi resmî olmayan dolaşım kanallarına da taşıyarak işin temsilini sergi mekânının dışına yayar (CanadaCouncil, 2013). Levinson'ın hibrit formlar tipolojisi açısından bakıldığında bu çalışmadaki baskın kip, yan yana getirme olarak belirir. Seramik, projeksiyon ve video aynı yapı içinde eklenir, fakat her biri kendi medyum kimliğini yitirmeden birlikte çalışır. Bu bağlamda fiziksel seramik nesne seramik sanatı alanına ait bağımsız bir yapıt olarak varlığını sürdürürken, projeksiyon ve video bileşenlerindeki sanal görüntüler seramiğe referansla kurulan yeni medya sanatı üretimleri olarak işlev görür. Bu nedenle "Albedo

Lux”, seramik üretiminin teknik olarak dönüştüğü bir örnek yerine seramik nesne ile yeni medya sanatı bileşenlerinin sergileme ve dolaşım düzeyinde bir araya gelmesiyle kurulan hibrit bir yapı olarak değerlendirilebilir.



Görsel 4. Görsel 4. Greg Payce, t.y., Geleneksel formlar. Musing About Mud. URL4

Görsel 5. Görsel 5. Greg Payce, 2009, Albedo Lux, Video yerleştirme. The Japan Times. URL5

Seramik nesne ile dijital görüntü arasındaki ilişki, kimi örneklerde hibritleşmeyi sergileme düzeyinin ötesine taşıyarak temsil ve algının da yeniden kurulmasına yol açar. Bu durumda seramik nesne, dijital temsillerle birlikte işleyen bir yüzey olarak yeniden anlam kazanır. Tiffany Trendera'nın *“Tekinsiz Serisinin Nesneleri: Delftware/ Objects of the Uncanny Series: Delftware”* başlıklı çalışması (Görsel 6), seramik nesneye referansla kurulan medya sanatı temelli bir deneyim kurgusu içinde açığa çıkar. İzleyici, ilk bakışta Delft seramiklerinin klasik mavi-beyaz sıraltı dekorunu çağrıştıran bir motifle karşılaşır. Ancak yüzeydeki motifin hareket ettiğini fark ettiğinde, gerçek ile simüle edilmiş olan arasındaki ontolojik sınırların muğlaklaştığı bir deneyim alanına adım atar (Trendera, t.y.).

Trendera'nın düzeninde belirleyici olan, seramik nesne ile dijital görüntünün Delft dekoruna gönderme yapan tek bir görsel kurgu içinde birbirine bağımlı biçimde işleridir. Projeksiyon ve LCD temelli animasyonlar, sıraltı dekorun tarihsel görsel kodlarını yalnızca taklit etmekle kalmaz, bu kodları hareket, ışık ve süreklilik üzerinden yeniden kurar; böylece “dekor” artık sabit bir yüzey niteliği olmaktan çıkar, zamana yayılan bir olay hâline gelir. Seramik tabak eğer dijital bileşen olmazsa gündelik nesneye geri çekilir, dijital animasyon ise seramik yüzeyden bağımsızlaştığında Delft referansını ve tekinsizlik etkisini büyük ölçüde yitirir. Bu karşılıklı bağımlılık, Levinson'ın tipolojisi açısından işi “yan yana getirme”nin ötesine taşır ve sentez kipini gerekçelendiren bir noktaya götürür: Seramik nesne ile dijital (sayısal) görüntü, tek başına korunan iki ayrı dil olarak kalmak yerine birlikte işletildiğinde ortaya çıkan ve ayrıştırıldığında çözülen yeni bir ifade düzeni üretir. Bu nedenle Delftware'de hibritlik, seramik nesne ile hareketli dijital görüntünün birlikte işleyerek tekil bir ifade düzeni kurmasında ortaya çıkar.



Görsel 6. Tiffany Trendera, 2010, Tekinsiz Serisinin Nesneleri: Delftware/ Objects of the Uncanny Series: Delftware, Seramik ve projeksiyonla yansıtma. Tiffany Trendera Web Sitesi. URL6

Brendan Tang ve Alex McLeod'un "Aşk Çocuğu/ Lovechild" isimli ortak çalışması (Görsel 7) hibritliği seramik nesnenin sergileme anında sayısal bir katmanla etkileşime sokulması üzerinden kurar. Tang'ın bilinçli biçimde "eksik" bıraktığı seramik nesne, tek başına da kavramsal bir önerme taşır. Ancak bu eksiklik, McLeod'un mekânda projeksiyonla ürettiği animatik imgelerle karşılaştığında "tamamlanma" fikri klasik restorasyon mantığından ayrılır ve dijital bir süreklilik, akış ve dönüşüm içinde yeniden anlam kazanır (City of Surrey, 2013). Bu nedenle dijital bileşen, seramik nesneye sonradan eklenmiş bir efekt gibi değil de seramik nesnenin sergi içindeki okunmasını belirleyen yapısal bir katman gibi çalışır. Levinson'ın çerçevesi açısından bakıldığında bu örnekte iki birleşme kipinin eşzamanlı olarak işlediği görülür. Öncelikle yan yana getirme baskındır; seramik nesne ile projeksiyon katmanı, medyum kimliklerini belirgin biçimde koruyarak aynı sergileme düzeni içinde birlikte çalışır. Bununla birlikte dönüşüm kipine yaklaşan bir yön de bulunmaktadır; seramik nesne maddi statüsünü sürdürürken dijital katmanın hareketli ve zamana yayılan yapısını sergileme deneyimine dahil eder. Böylece eser, maddi ve dijital bileşenlerin birlikte işlediği hibrit bir ifade düzeni içinde süreçsel bir bütünlük olarak deneyimlenir.



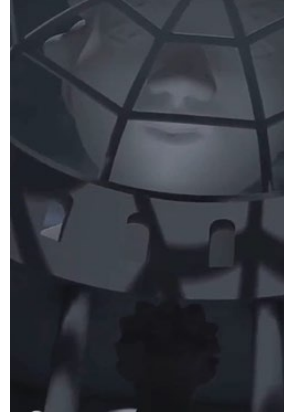
Görsel 7. Brendan Tang, 2011, Aşk Çocuğu/ Lovechild, seramik-video yerleştirme. Brendan Tang Web Sitesi. URL7

Benzer bir hibrit yapı, Yulia Repina'nın "Kendi Portrem. Korkular/ Self Portrait. Korkular" başlıklı eserinde de farklı bir biçimde ortaya çıkar. Repina, el yapımı porselen heykellerini (Görsel 8) dijital çoğaltılabilirlik ve simülasyon olanakları ile buluşturarak, malzemenin somut gerçekliği ile dijital dünyanın akışkan, sınır tanımayan doğasını bilinçli bir biçimde karşı karşıya getirerek bir mekân içinde kurgular (Görsel 9).

Bu proje, iki temel bileşenden oluşmaktadır. İlk olarak, elle işlenmiş porselen eserlerim bulunmakta, bunu takiben sanal gerçeklik bileşeni yer almaktadır. Bu iki unsur, korkularım, şüphelerim ve çeşitli perspektiflerden gelen önyargılarım ile yüzleşme sürecime katkıda bulunmaktadır. Gerçeklik ile dijital dünyanın entegrasyonu söz konusudur. Karakterler, boyut değiştirerek ve çoğalarak, izleyici ile etkileşimde bulunmaktadır. Bu süreç, izleyicinin kendi korkuları ile olan sınırlarını bulanıklaştırarak, sürükleyici bir deneyim yaratmaktadır (Repina, 2024).

Fiziksel heykeller, dokunsal ve tekil nesnelere sergi bağlamında yerini alır. Sanal gerçeklik bileşeni, bu nesnelerin yerine geçen ayrı bir üretim hattı kurmaz. Buna karşılık porselen formu çoğaltma, boyutunu değiştirme ve izleyici etkileşimine açma imkânlarıyla dijital bir temsil alanı oluşturur. İzleyicinin bedensel hareketlerine duyarlı biçimde değişen sanal figürler, seramik nesnenin maddi varlığını ortadan kaldırmadan, onu dijital katmanla

birlikte işleyen bir deneyim düzeni içinde yeniden yorumlanabilir kılar. Levinson'ın kipleri açısından bakıldığında bu yapı en çok dönüşüm kipine yaklaşıyor. Ancak bu dönüşüm, seramik nesnenin maddi varlığında gerçekleşmez. Porselen heykeller figürün biricik maddi taşıyıcıları olarak varlığını sürdürür. Sanal gerçeklik ortamında ise aynı figür dijital olarak yeniden üretilir ve yeni medya sanatı bağlamında farklı bir temsil düzleminde görünür olur. Bu nedenle dijital katman, seramik nesnenin maddi kimliğini ortadan kaldırmaz; onun algılanma ve deneyimlenme biçimini boyut, çoğulluk ve etkileşim üzerinden dönüştürür.



Görsel 8. Yulia Repina, 2020, Fiziksel Seramik Eserleri. Instagram. URL8

Görsel 9. Yulia Repina, 2024, Kendi Portrem Korkular/ Self Portrait. Fears, Sanal Gerçeklik Sanatı. Instagram. URL9

Bu örnekler, hibritleşmenin seramik nesneye sonradan eklenen dijital temsil katmanı ve onunla kurulan medya arası sergileme düzeni üzerinden ortaya çıktığını göstermektedir. Bu bulgu, makalenin uygulama bölümünde yürütülen deneysel araştırmanın çıkış noktasını oluşturmuştur (Yerebakan, 2024). Bu doğrultuda araştırma şu soruya odaklanmaktadır: Seramik gibi dokunsal ve hacimsel bir sanat alanında, yapay zekâ destekli programlar seramik nesneyle ilişkili görsel veriyi işleyerek nasıl bir dijital temsil katmanı üretebilir ve bu katman sergileme kurgusu ile izleyici deneyimini hangi biçimlerde yeniden düzenler? Bu soruyu sınamak üzere, seramik temsiline dayalı dijital çıktıların üretimi ve sergilenmesine odaklanan deneysel bir yaklaşım benimsenmiştir.

Bu yaklaşımda, yapay zekâ tabanlı ve kullanımı görece erişilebilir bir uygulama olan WOMBO Dream, metin ve görsel girdileri bütünleştirerek mevcut bir seramik yapıtın görsel temsillerini yeniden üretmeye imkân veren dijital bir temsil aracı olarak işlev görür (Coşkun ve Jalili, 2022). Bu çalışmanın uygulama kısmında yürütülen deneysel süreç, yapay zekâyı seramik üretim sürecine doğrudan katılan bir teknik araç olarak konumlandırmaz. Yapay zekâ, fiziksel seramik yapıttan türetilen iki boyutlu görsel veriyi işleyerek yeni dijital imgeler üreten bir uygulama olarak ele alınır. Bu kapsamda, atık sahalarından toplanan çini ve seramik tuğlalarla elle üretilen fiziksel yapıtın fotoğrafı WOMBO Dream'e aktarılmış, uygulama bu görseli metin tabanlı komutlarla ilişkilendirerek öngörülemez bir dizi dijital kompozisyon üretmiştir. Üretilen kompozisyonlardan biri seçilerek seramik yapıtla yan yana sergilenmiştir (Görsel 10). Bu sergileme düzeninde dijital kompozisyon, anlamını seramik yapıtla birlikte kurulan sergileme ilişkisi içinde kazanır. Bu düzenleme, dijital türevin fiziksel üretimin yerine geçmediğini; seramik nesneye referansla yeni bir okuma, yorum ve deneyim alanı açtığını ortaya koymaktadır. İzleyicinin mekândaki konumu, bakış yönü ve karşılaştırma pratiği üzerinden fiziksel nesne ile dijital temsil arasındaki mesafenin deneyimlenmesi, hibritliği sergileme ve algı düzeyinde beliren medyumlar arası bir eklemlenme olarak düşünmeyi mümkün kılar.



Görsel 10. Ayşe Yerebakan, Sanatta Yeterlik Tez Sergisi, 2024, Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sergi Alanı, (Simbiyotik Dans solda, Simbiyotik Dans II sağda) Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi

Sonuç olarak bu çalışma, seramik yapıt ile dijital üretimin kimliklerini koruyarak aynı sergileme düzeni içinde birlikte işlenmesi nedeniyle baskın birleşme kipinin Levinson'un tanımladığı "yan yana getirme" olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma, seramiğin fiziksel dokusu ve biçiminden türetilen görsel verinin yapay zekâ destekli işlemler aracılığıyla yeni bir dijital temsil katmanına dönüştürülebildiğini incelemiştir. Çalışmanın odağında, seramik referansına dayalı dijital görüntünün çağdaş bir görsel dil kurması ve bu dilin fiziksel yapıtla birlikte sergilenmesinde nasıl bir hibrit deneyim ürettiği yer almaktadır. Geleneksel çini desenlerinin fraktal kurgularla yeniden işlenmesi ve seramik yapıtla yan yana sunulması, izleyiciyi dokunsal gerçeklik ile dijital türev arasındaki farkı, yakınlığı ve gerilimi aynı anda okumaya yöneltmiştir.



Görsel 11. Ayşe Yerebakan, 2023, Simbiyotik Dans/ Symbiotic Dance, Seramik. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 12. Ayşe Yerebakan, 2023, Simbiyotik Dans II/ Symbiotic Dance II, Dijital Baskı. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Yürütülen deneysel çalışmaların katkısını biraz daha detaylandırmak gerekirse (Görsel 11, 13), yapay zekâ destekli dijital işlemler, seramiğe ait doku, biçim ve kültürel göndermeleri yeniden yorumlayarak dijital temsil düzeyinde yeni bir estetik katman üretmiştir; bu süreç seramik nesnenin maddi yapısında değil, ona referansla kurulan görsel dilde gerçekleşmiştir. Görsel 12 ve 14'te görülen çalışmalar, farklı zamanlarda ve farklı komutlarla yeniden üretilen dijital yorumların seramiğe ait tarihsel referansları çağdaş bir görsel dil içinde yeniden kurabildiğini göstermektedir. Ancak burada özellikle vurgulanmalıdır ki deneysel uygulamalarda üretilen dijital çıktılar, özgün fiziksel eserlerin yerine geçmeyi amaçlamaz. Yapay zekâ ve diğer dijital araçlar, üç boyutlu, zanaatkarlığa dayalı ve malzeme temelli seramik nesnelerin dokunsal özelliklerini yeniden üretemez; bu araçlar en fazla fiziksel üretimlerin iki boyutlu dönüşümlerini, simülasyonlarını veya yeni dijital türevlerini üretebilir. Dolayısıyla amaç, dijital çıktı ile fiziksel orijinaler arasında bir ikame ilişkisi kurmak değil, bu iki katmanın birlikte oluşturduğu diyalogu ve karşılaştırmalı estetik deneyimi görünür kılmaktır. Bu yaklaşımda dijital yorum, orijinal eserin "üst versiyonu" olarak değil, orijinal çalışmayı farklı bir bakış açısından yeniden okumaya açan bir türev olarak değerlendirilmelidir. Bu deneysel çalışmanın önermesi şu şekildedir: dijital dönüşümün olanakları seramik pratiğinin temsil ve sergileme boyutuna dâhil edildiğinde, ortaya çıkan dijital ürünlerin anlamı büyük ölçüde orijinal fiziksel eserle kurdukları ilişkiye bağlıdır; bu ürünler tek başlarına değil, orijinalleriyle birlikte sergilendiklerinde kavramsal ve deneysel değer kazanırlar.



Görsel 13. Ayşe Yerebakan, 2023, Venüs/ Venus, Seramik. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 14. Ayşe Yerebakan, 2023, Venüs II/ Venus II, Dijital Baskı. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Bu değerlendirmelerle birlikte, günümüz hibrit sanatını yakın geçmişteki disiplinlerarası uygulamalardan farklı bir konumda ele almak mümkündür. Hibrit sanat uygulamaları, bilim ve teknolojiyle kurulan ilişkiler, disiplinlerarası iş birlikleri, araştırma ve deney süreçleriyle karakterize edilen bir üretim alanı olarak tanımlanmaktadır (Erkan, 2021, s. 1643). Gelişen teknolojiler farklı disiplinlerin birlikte çalışmasını teşvik ederken, sanatçının yeni medya araçlarını yaratıcı biçimlerde kullanması ve farklı uzmanlık alanlarıyla etkileşim kurması hibrit sanatın belirgin özellikleri arasında yer alır. Bu çerçevede hibrit sanat, fiziksel sanat nesnesi ile dijital temsil katmanının bir arada işlediği sergileme düzenleri aracılığıyla yeni deneyim alanları üretmektedir.

5. Sonuç

21. yüzyılda sanat üretiminde gözlenen dönüşüm, teknik araçların çeşitlenmesinin ötesinde sanat yapıtının temsil ve deneyim biçimlerini de genişleten yeni bir ortam yaratmıştır. Fiziksel nesnelere ile dijital görüntüler, analog üretim süreçleri ile algoritmik işlemler giderek daha sık aynı sergileme bağlamında bir araya gelmekte; bu durum sanat yapıtının izleyici tarafından algılanma ve yorumlanma biçimlerini dönüştüren yeni karşılaşma alanları üretmektedir. Levinson'un (1984) disiplinlerarası kesişimlere dikkat çeken yaklaşımıyla uyumlu biçimde, artırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları ile veri temelli görsel üretim yöntemleri güncel sanat pratiklerinde yeni temsil olanakları açmaktadır. Bu makalede ele alınan seramik nesne ve dijital temsil ilişkisi de bu bağlamda değerlendirilmektedir. Çalışma, seramik sanatında hibritliğin üretimsel bir dönüşüm yerine seramiğe referansla geliştirilen dijital görüntüler ile fiziksel nesnenin birlikte kurduğu temsil ve sergileme ilişkileri içinde ortaya çıktığını göstermektedir.

Bu bağlamda bu çalışma kapsamında ele alınan örneklerden ilki olan Greg Payce'in *Albedo Lux* (2009) çalışması, fiziksel seramik formlar üzerine yansıtılan dijital projeksiyonların eserin sergileme düzenini ve izleyici tarafından

algılanma biçimini belirgin biçimde dönüştürdüğünü göstermektedir. Projeksiyonun geçici ve çoğaltılabilir doğası ile seramiğin dokunsal tekilliği arasındaki karşıtlık, izleyici deneyimini yeni bir karşılaşma alanı içinde yapılandırmaktadır.

Bu geniş çerçevenin somut bir yansıması olarak Tiffany Trendera'nın *Delftware* çalışması ise paradigmatic bir örnek sunmaktadır. Trendera, porselen tabakların yüzeyleri üzerine uygulanan dijital projeksiyon ve animasyonlarla, seramiğin fiziksel kalıcılığı ile dijital görüntünün geçiciliği ve çoğaltılabilirliği arasındaki ontolojik sınırları bulanıklaştırır. Trendera'nın yapıtı, dijital katmanın fiziksel nesnenin yerine geçmediğini; tersine, seramiğin dokunsal gerçekliğine yeni bir anlatı ve estetik boyut ekleyerek hibritleşmenin sergileme ve izleyici deneyimi üzerindeki çok katmanlı etkilerini somutlaştırır.

Öte yandan Tang-McLeod işbirliğinde seramik nesne ile dijital medya katmanının birlikte kurduğu sergileme düzeni dikkat çekmektedir. Tang'ın kasıtlı olarak "eksik" bıraktığı seramik çalışma ile McLeod'un mekânda gerçek zamanlı ürettiği dijital animasyonlar arasındaki etkileşim, yapıtın algılanma biçiminin fiziksel nesne ile dijital müdahale arasındaki ilişki üzerinden yeniden kurulduğunu göstermektedir. Bu durumda "tamamlanma" fikri yalnızca fiziksel restorasyonla değil, dijital görüntü katmanının mekânda yarattığı görsel süreçle birlikte deneyimlenmektedir.

Diğer bir seramik sanatçısı olan Yulia Repina'nın *Kendi Portrem. Korkular* adlı çalışması, fiziksel seramik nesne ile dijital ortam arasında kurulan temsil ilişkisini görünür kılan dikkat çekici bir örnek sunmaktadır. Repina, önce elle üretilmiş porselen heykeller aracılığıyla seramiğin dokunsal ve tekil maddi varlığını ortaya koymakta; ardından bu nesnelere sanal gerçeklik ortamında dijital temsillere dönüştürerek izleyiciye farklı ölçek ve karşılaşma biçimleri sunmaktadır. Bu süreç, fiziksel seramik nesnenin maddi varlığını dönüştürmekten çok ona referansla kurulan dijital temsil alanını genişletmektedir. Repina'nın çalışması, dijital görüntülerin fiziksel orijinallerle kurdukları ilişki üzerinden anlam kazandığını ve bu birlikteliğin sergileme pratikleri ile izleyici deneyimini yeniden yapılandıran bir temsil düzeni oluşturduğunu göstermektedir.

Elde edilen sonuçlara göre seramik odağında dijital araçların kullanıldığı örneklerde hibrit düzenin üç bileşeninden kurulduğu tespit edilmiştir: (1) fiziksel bir seramik nesnenin varlığı, (2) bu nesnenin görsel-temsil düzleminde dijital teknolojilerle ilişkilendirilmesiyle ortaya çıkan yeni medya temelli çıktıları ve bu çıktılarda beliren dijital temsil çıktıları, (3) izleyici deneyimini fiziksel nesne ile dijital temsil katmanı arasında kurulan dinamik bir karşılaştırma ve etkileşim rejimi üzerinden dönüştüren sergileme yöntemleri. Bu veriler temel alınarak yürütülen deneysel uygulamalar, seramik nesne ile yapay zekâ tarafından üretilen dijital türevlerin ilişkisinin, seramiğe referansla üretilen bir temsil katmanı üzerinden kurulan medyumlar arası, ilişki bir uzantı ürettiğini göstermektedir. Yerebakan'ın sergilemesinde elle yapılmış seramik ile WOMBO Dream çıktılarının eşzamanlı sunumu (Bkz. Görsel 10), dijital türevlerin orijinalerin yerine geçmediğini; aksine, orijinalleriyle birlikte sergilendiklerinde yeni estetik, kavramsal ve deneysel katmanlar yarattığını ileri sürmektedir. Sonuç olarak Yerebakan'ın deneysel sergilemesi, seramiğe referansla üretilen dijital temsillerin fiziksel seramik nesneyle kurduğu ilişkiyi süreç odaklı ve ilişki bir hibritlik olarak görünür kılmakta; bu hibritliğin sergileme düzeni, izleyici deneyimi ve eser algısı üzerindeki etkilerini somut biçimde göstermektedir.

Tüm bu bulgular ışığında, malzeme, teknik ve disiplinler arası düzeylerde geliştirilen hibrit yaklaşımlar, günümüz sanatçıların bilim, teknoloji ve felsefe bağlamında sınırları zorlayarak seramikle ilişkili anlatı ve sunum stratejilerini genişletmeleri bakımından dikkate değer bir görünüm sergilemektedir. Bilim, teknoloji ve sanat arasındaki

işbirliği çerçevesinde bilgisayar ve yazılım olanakları, seramik üretim sürecine doğrudan eklenen teknik araçlar olarak değil, seramik nesne etrafında kurulan sergileme kurgularını ve medya temelli temsil çıktılarının üretimi mümkün kılan yeni bir temsil ve sunum rejimi olarak belirginleşmektedir. Bu çerçevede tartışmaya açılan dönüşüm, seramik nesnenin maddi üretim alanından çok, seramiğe referansla geliştirilen dijital temsillerin sergileme bağlamında nasıl konumlandığı ve izleyici deneyimini hangi yollarla yeniden düzenlediğidir. Bu nedenle, çağdaş hibritlik anlayışının olanakları, seramik nesne ile dijital temsil katmanı arasında kurulan medyalar arası ilişkisellik üzerinden sorgulanabilir hâle gelmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ gibi dönüşümsel teknolojilerin seramik alanında benimsenmesi doğrusal ve evrensel bir hız izlemez; özellikle geleneksel zanaatkarlığın güçlü olduğu bağlamlarda bu tür uygulamalar daha sınırlı, deneysellik ağırlıklı ve temsil odaklı biçimlerde görünürlük kazanır. Bu çalışma, hibritliği yüzeysel bir ekleme olarak ele almadan, seramik nesne ile dijital temsil katmanının birleşme mantıklarını sergileme ve deneyim düzleminde ayrıştırarak tartışması bakımından alanyazındaki kavramsal çerçevenin netleşmesine katkı sunmaktadır.

Kaynakça

- Ars Electronica. (2015, 24 Mart). *Was ist hybrid art?* *Ars Electronica*. <https://ars.electronica.art/aeb-log/de/2015/03/24/was-ist-hybrid-art/>
- CanadaCouncil. (2013, 12 Mart). *Canada council laureate 2013 Greg Payce, Albedo Lux: Europa (2009)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cw2Hf1arkEA>
- City of Surrey. (2013). Future already here exhibit brochure. *Surrey Art Gallery*. <https://www.surrey.ca/sites/default/files/media/documents/FutureAlreadyHereBrochure.pdf>
- Coşkun, R. ve Jalili, H. (2022, 18 Kasım). *Sanatın dijital ve NFT dünyasındaki yeri* [Seminer sunumu]. Anadolu Üni-versitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Dekanlık Konferans Salonu
- Dictionary.com. (t.y.). *Medium*. Dictionary.com. 5 Temmuz 2025 tarihinde <https://www.dictionary.com/browse/medium> adresinden alınmıştır.
- Erkan, A. (2021). Sanat ve teknolojinin entegrasyonu: Hibrit sanat uygulamaları. *İdil*, 10(87), 1635–1645. <https://doi.org/10.7816/idil-10-87-06>
- Guignery, V. (2011). Introduction: Hybridity, why it still matters. V. Guignery, C. Pessoa-Miquel ve F. Specq (Ed.), *Hybridity: Forms and figures in literature and the visual arts* içinde (ss. 1–8). Cambridge Scholars Publishing. <https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-3346-2-sample.pdf>
- Levinson, J. (1984). Hybrid art forms. *Journal of Aesthetic Education*, 18(4), 5–13. <https://doi.org/10.2307/3332613>
- MacLean, D. (2012). Greg Payce: Illusions [İnceleme Yazısı]. *Galleries West*. <https://www.messums.org/wp-content/uploads/2023/10/Galleries-West-Magazine-review-Payce-.pdf>
- Manovich, L. (1999). *New media: A user's guide*. NET.CONDITION/ZKM. https://manovich.net/content/04-projects/026-new-media-a-user-s-guide/23_article_1999.pdf
- Paul, C. (2007). The myth of immateriality: Presenting & preserving new media. *Intelligent Agent*, 7(2). https://intelligentagent.com/writing_samples/CP_Myth_of_Immateriality.pdf

Repina, Y. [@yuliarep]. (2024, 19 Ocak). *Yulia Repina* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C16wiZJSfKJ/>

Spielmann, Y. ve Bolter, J. D. (2005). Special section introduction: Hybridity: Arts, sciences and cultural contexts. *Leonardo*, 38(2), 106–107. <https://muse.jhu.edu/article/196207/summary>

The Brooklyn Rail. (2020, Ekim). *Claudia Hart: The ruins*. The Brooklyn Rail. <https://brooklynrail.org/2020/10/artseen/Claudia-HartThe-Ruins>

Trenda, T. (t.y.). *Objects of the uncanny series: delftware*. Tiffany Trenda. 17 Aralık 2023 tarihinde <https://www.tiffanytrenda.com/objects-of-the-uncanny-series-delftware/> adresinden alınmıştır.

Yerebakan, A. (2024). *21. yüzyıl dinamiklerinin seramik sanatına etkisi* [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi]. Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Young, R. J. C. (2005). *Colonial desire: Hybridity in theory, culture and race*. Routledge. (Orijinal çalışma 1995'te yayımlandı). https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781134938889_A24663450/preview-9781134938889_A24663450.pdf

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Claudia Hart, 2020, *Harabeler / The Ruins*. The Brooklyn Rail. 7 Ağustos 2025 tarihinde <https://brooklynrail.org/2020/10/artseen/Claudia-HartThe-Ruins> adresinden alınmıştır.

Görsel 2. Victoria Vesna, 2007–2013, *Mavi Morfo Kelebeği / Blue Morph*. Etkileşimli yerleştirme. 5 Ağustos 2025 tarihinde <https://artsci.ucla.edu/events/blue-morph-science-gallery-dublin> adresinden alınmıştır.

Görsel 3. Refik Anadol, 2020, *Kuantum Hatıralar / Quantum Memories*. National Gallery of Victoria. 7 Ağustos 2025 tarihinde <https://www.ngv.vic.gov.au/refik-anadol-quantum-memories/> adresinden alınmıştır.

Görsel 4. Greg Payce, t.y., Geleneksel formlar. Musing About Mud. 7 Ağustos 2025 tarihinde <https://musin-gaboutmud.com/tag/greg-payce/> adresinden alınmıştır.

Görsel 5. Greg Payce, 2009, *Albedo Lux* [video yerleştirme]. YouTube. 7 Ağustos 2025 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=cw2Hf1arkEA> adresinden alınmıştır.

Görsel 6. Trenda, T., t.y., Tekinsiz Serisinin Nesneleri: Delftware / Objects of the Uncanny Series: Delftware. 17 Aralık 2023 tarihinde <https://www.tiffanytrenda.com/objects-of-the-uncanny-series-delftware/> adresinden alınmıştır.

Görsel 7. Tang, B., t.y., *Aşk Çocuğu / Lovechild* [seramik-video yerleştirme]. 7 Ağustos 2025 tarihinde <http://www.brendantang.com/lovechild/kglvzdnety41aiy304f15qqyp3r2v> adresinden alınmıştır.

Görsel 8. Repina, Y., 19 Ocak 2024, *Kendi Portrem. Korkular / Self Portrait. Fears* [Instagram fotoğrafı]. 19 Ocak 2024 tarihinde <https://www.instagram.com/p/C2DaAHULyvl/> adresinden alınmıştır.

Görsel 9. Repina, Y., 2020, Fiziksel Seramik Eserleri [Instagram fotoğrafı]. 19 Ocak 2024 tarihinde https://www.instagram.com/p/CQgrl8MjPcc/?img_index=1 adresinden alınmıştır.

Görsel 10. Yerebakan, A. (2024). *Sanatta Yeterlik Tez Sergisi, Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sergi Alanı*, (Simbiyotik Dans solda, Simbiyotik Dans II sağda) Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 11. Ayşe Yerebakan, 2023, *Simbiyotik Dans/ Symbiotic Dance*, Seramik. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 12. Ayşe Yerebakan, 2023, *Simbiyotik Dans II/ Symbiotic Dance II*, Dijital Baskı. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 13. Ayşe Yerebakan, 2023, *Venüs/ Venus*, Seramik. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.

Görsel 14. Ayşe Yerebakan, 2023, *Venüs II/ Venus II*, Dijital Baskı. Ayşe Yerebakan Kişisel Arşivi.