

BU DÜNYANIN ÖTESİNİ GÖRMEK İÇİN YENİ BİR KAPI; SANAL GERÇEKLİK

By Kemal Özen

Kemal ÖZEN, Arş. Gör., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Taşlıçiftlik Yerleşkesi, Resim-İş Eğitimi Binası, 1. Kat 222 No'lu oda, 60250 Merkez/Tokat, Tel: 05060621943, E-Posta: kemal.ozen@gop.edu.tr

Kader SÜRMELİ, Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Kışla Binası Davutpaşa Kampüsü / Esenler / İstanbul, Tel: 0212 383 5053 (dahili 2045), E-Posta: ksurmeli@yildiz.edu.tr

BU DÜNYANIN ÖTESİNİ GÖRMEK İÇİN YENİ BİR KAPI; SANAL GERÇEKLİK

Özet

Birinci Dünya Savaşı'nın ağır psikolojik çöküntüsünden kurtulmak için özellikle Avrupa'da Gerçeküstücü sanatçılar atölyelerine kapanarak kendilerine yeni dünyalar yaratma yoluna gitmiştir. Savaş, kirli politikalar, makineleşme, vahşi kapitalizm ve modern dünyanın getirileri ile yalnızlaşan insanlara her şeyin mümkün olabileceği yeni dünyaların kapısını aralamıştır. Dünyanın vahşi gerçekliğinden sıyrılmak için üretilen fantastik dünyalar karşısında izleyici şaşkınlığını gizleyememiş ve o anda gözlerinin önündeki bu yeni dünyaların büyüüne kapılmıştır. Gerçeklikle hiçbir yakınlığı olmayan bu dünyaların yaratımı ile izleyicinin de gerçeklik algısı artık bozulmuştur. Döneminin teknolojik gelişmelerinden de yararlanan Gerçeküstücü sanatçılar, üretim tekniklerinde ve içerik üsluplarında sınırsız bir tavır içinde olarak günümüzde dahi etkinliğini korumuş ve halen en çok kullanılan sanatsal dil olarak varlığını sürdürmektedir. Günümüz teknolojileri artık o kadar ileriye taşındı ki, 1900'lü yılların başında üretim yapan sanatçıların hayal edemeyeceği bir değişim ve gelişim yaşanmakta. Dünyanın katı gerçekliği halen devam ederken üstüne vahşi kapitalizmin de büyük etkileriyle hızla artan küresel iklim krizleri, yaygın pandemik hastalıklar gibi insanları birbirinden uzaklaştıran ve izole eden durumlar yaşanmakta. Bugün, insanın içinde olduğu bu karanlık atmosferden kurtulması, kendisini yeni bir dünya içinde hissetmesini sağlamak için en uygun sanatsal üretim aracı Sanal Gerçeklik teknolojisi ve araçlarıdır. Bu yeni teknoloji sayesinde artık sanatçıların zihin dünyalarına "dalma" imkanı doğmuştur. Bu araştırmada Gerçeküstücü Sanat ile Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak üretilen sanatın ortak yönlerini belirlemek, Gerçeküstücü Sanat akımından bu yana değişen gerçeklik algısının izini sürmek ve Sanal Gerçeklik teknolojisinin sanat alanında kullanımının araştırılması amaçlanmıştır.

#SanalGerçeklik #GerçeküstücüSanat #Teknoloji #YeniMedya #Simülasyon

A NEW DOOR TO SEE BEYOND THIS WORLD; VIRTUAL REALITY

Abstract

In order to escape from the severe psychological collapse of the First World War, Surrealist artists, especially in Europe, closed themselves in their studios to create new worlds for themselves. War, dirty politics, mechanization, brutal capitalism and the benefits of the modern world opened the door to new worlds where anything was possible for people who had become lonely. The audience could not hide the astonishment at the fantastic worlds created to escape from the brutal reality of the world and at that moment they were mesmerized by these new worlds in front of their eyes. With the creation of these worlds, which have no affinity with reality, the viewer's perception of reality has been distorted. Surrealist artists, who also benefited from the technological developments of their time, have maintained their effectiveness even today with an unlimited attitude in their production techniques and content styles, and still remain the most widely used artistic language. Today's technologies have advanced so far that there is a change and development that the artists who produced in the early 1900s could not have imagined. While the harsh reality of the world still persists, there are situations such as global climate crises, widespread pandemic diseases, which are rapidly increasing with the great effects of wild capitalism, which are distancing and isolating people from each other. Today, Virtual Reality technology and tools are the most appropriate artistic production tools to get rid of this dark atmosphere and make people feel in a new world. Thanks to this new technology, it is now possible to "dive" into the mind worlds of artists. In this research, it is aimed to determine the common aspects of Surrealist Art and art produced using Virtual Reality technology, to trace the changing perception of reality since the Surrealist Art movement and to investigate the use of Virtual Reality technology in the field of art.

#VirtualReality #Surrealism #Technology #NewMediaArt #Simulation

Gerçeküstücü Sanat

Binlerce yıllık sanat tarihinin kökenine indiğimizde karşımıza çıkan mağara resimleri, o yıllarda yaşayan insanların da gerçek dünyanın ötesinde var olduğuna inandıkları bir şeyler olduğunu göstermektedir. Mağara duvarlarına yaptıkları hayvan ve av temalı resimler bir duvar süsü olmaktan öte inandıkları doğa üstü güçleri harekete geçirmek için büyük amacıyla yapılmış resimlerdi (Benjamin & Jennings, 2010). Homosapiens'in ortaya çıktığı zamandan bu yana insanlar, içinde yaşadıkları dünyanın gerçekliğinden sıyrılmaya çalışmış ve başka gerçekliklerin olabileceği düşüncesini ve arayışını günümüze kadar sürdürmüştür. Sanat ise insan ve yaşam ile iç içe geçmiş, insanın dış dünya ile arasında bağ kurmasında, onu anlamasında ve anlamlandırmasında en önemli araçlardan biri olmuştur. Sanat tarihi külliyatında sanatçıların farklı gerçeklikler araması ve bu araştırmalarını çalışmalarına yansıtmaları bilindik bir üslup olarak yüz yıllardır süre gelmiş bir tavidir. Ancak gelişen sosyo-kültürel değişimler sonucunda bireyin kendisini tanıması ve tanımlaması, eylemlerinin kökenlerine inmesi

ile bilinçaltı faktörü ortaya çıkmıştır. Binlerce yıllık metafizik felsefe geleneği ve bilinçaltı araştırmalarından etkilenen bir grup sanatçı, Gerçeküstücülük (Sürrealizm) akımının doğmasına öncülük etmiştir. Etimolojik olarak incelendiğinde Fransızca “sur” (ötesi) ve “realisme” (gerçek) kelimelerinin birleşiminden türeyen bu akımın isim babası Guillaume Apollinaire’dir. Fransız şair, yazar ve aynı zamanda önemli bir eleştirmen olan Apollinaire, 1903’te yazdığı ancak 24 Haziran 1917’de 1. Dünya Savaşı’nın kaotik ortamında yeniden düzenlenerek tekrar sahnelenen “Les Mamelles de Tresias (Tresias’ın Memeleri) isimli oyun için bu terimi kullanmıştır. Bu terim tam olarak oyunun içinde yer alan, sahne dekorlarını Picasso’nun yaptığı “Geçit” isimli pasajda geçmektedir. (Britannica, 2023). Kendi halinde bu terim oyunun pasajları içinde unutulup gidecekti belki ama sonradan Gerçeküstücülüğün babası olarak anılacak olan Andre Breton tam 7 yıl sonra yani 1924’te “Gerçeküstücü Manifesto (Manifeste du Surrealisme)”yu yayınlayarak bu terimin tarihe geçmesini sağlamış ve böylelikle Gerçeküstücü sanat akımının da başlangıcını yapmıştır (McLean, 2023).

Birinci Dünya Savaşı’nın yıkıcı etkisi altında bir çıkış yolu arayan insanlara, alternatif dünyalar ve yeni gerçeklikler sunan Gerçeküstücü sanatçılar, sanata sadece teknik ve üslup olarak yenilik getirmekle kalmamış, küllerinden doğduğu Dadacı isyanı da düzenli pratiğe ve teoriye dökerek sistematik bir başkaldırı hareketi gerçekleştirmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında Gerçeküstücü sanat hareketini bir sanat akımı olarak değil bir yaşam biçimi, bir kültür olarak görmek gerekir. Gerçeküstücü sanatçılar iktidarı ve egemen güçleri reddederek onlara alternatif yeni gerçeklikler üretmiştir. Toplumsal düzen olarak dayatılan her şeye karşı çıkmışlardır. Bunu yaparken de Freud’un bilinçaltı çalışmalarını ve Jung’un “ruhsal otomatizm (serbest çağrışım)” ini kullanmışlardır. Özellikle Freud’un rüya, cinsellik ve bilinçaltı üzerine yaptığı çalışmaları ilgi çekici bulan Gerçeküstücü sanatçılar, yapıtlarında insanın ilkel iç güdülerini üzerine yönelerek modern toplumun şekillendirdiği insan zihninin özüne inmeye çalışmış ve bilinç ötesine yönelmişlerdir. Gerçeküstücü sanatçılar farklı evrenlerin iç içe geçmiş formlarını kullanmış, zihnin en saf haline ulaşmak için düşünmeden ve ön bir tasarım, kurgu yapmadan sanat üretimlerini gerçekleştirmişlerdir (Dede, 2019). Gerçeküstücü sanatçılar kullandıkları sınırsız zihin oyunları ile imgeyi olabildiğince serbest bırakmış ve izleyiciye hiç deneyimlemedikleri sarsıcı bir deneyim yaşatmışlardır. Gerçeküstücü sanatçılar basit ve sıradan nesnelere yeni anlamlar yükler, bu yöntem ile nesnenin günlük hayattaki kullanımına ve anlamına yeni bir yaklaşım getirirler. Nesnelerin mekan içindeki algısı, uzam boyutundaki hacmi ve fiziki yapısı üzerine gerçeklik sorgulaması yapar ve izleyicinin algı sınırlarını zorlarlar. Gerçeküstücü sanatçıların bu eylemi şekillendirilmiş zihnin otoritesini sarsmak için yapmaktadır (Türker & Çokokumuş, 2014). Bu zamana kadar alışlagelmiş sanat üslupları teknik ve içerik olarak birbirinden ayrılmış ve kendi içinde yeni akımlar doğurmuşken Gerçeküstücü sanat anlayışında içerik, üslup gibi sanatın teknik elemanlarına göre ayırım gözetilmez. Gerçeküstücü sanatçılar izleyiciyi içinde bulundukları dünyanın ve yaşadıkları gerçekliğin sınırlarını genişletmek ve onları aklın ve mantığın boyunduruğundan kurtarmak isterler. Bunu yaparken halüsinasyon, rüyalar ve ruhsal otomatizm gibi yöntemlere başvururlar. Bu yöntemlerin en önemli

ortak özelliği bireyi merkez noktasına almasıdır. Bireyin içinde yaşadığı dünyayı keşfetmesi ve onun ötesinde başka gerçeklikler arama isteği aslında kendisini yeniden keşfetme isteği ile ilişkilendirilebilir. Her bireyin keşif süreci farklılık göstereceği üzere her sanatçının da kendiliğini keşfi farklılık gösterecektir. Bu durum Gerçeküstücü sanatçıların teknik ve üslup açısından farklılıklarının da sebebini göstermektedir (Türker & Çokokumuş, Gerçeküstücülük, Rene Magritte'den Jerry Uelsmann'a, 2014). Bu açıdan bakıldığında Gerçeküstücü sanat içinde sayabileceğimiz sanatçılardan Salvador Dali, Rene Magritte gibi sanatçılar yapıtlarında geleneksel figür ve mekan anlayışını kullanmışlar ancak bu figür ve mekan algısını olabildiğince eğip bükerek insan zihninin sınırlarıyla oynamışlardır. Joan Miro ise kullandığı soyut dil anlayışı ile zihnin haritalarını renkler ve formlar aracılığı ile yansıtmış ve akışkan bir dil oluşturmuştur. Bir diğer Gerçeküstücü sanatçı Andre Masson ise figür soyutlamaları ve akışkan formlar kullanarak serbest otomatizm altında çalışmalar üretmiştir. Dada'cı kökenden gelen ve sonradan Gerçeküstücü sanatçılar içinde yer alan Max Ernst ise kullandığı kolaj tekniğinin yanı sıra geliştirdiği kazıma tekniği "frotaj" ile yüzey üzerinde gerçekleştirdiği tesadüfî etkilere alan açarak bir yandan yapıtın oluşum sürecini de özgürleştirmiştir (Antmen, 2009).

Gerçek ve Gerçeklik Üzerine

Bu açıdan bakıldığında Gerçeküstücü sanatçılar yapıtlarında kullandıkları biçim ve teknik kullanımı ile iki boyutlu düzlem üzerinde gerçeklik duygusunu aşındırmayı başarmışlardır. "Gerçek ve Gerçeklik nedir?" sorusu sanat ve felsefenin yüzlerce yıldır odak noktalarından biri olmuştur. Platon'dan günümüze kadar gerçek ve bireyin gerçekliği algılayışı üzerine onlarca teori üretilmiştir. Gelişen teknolojiler ve sosyo-kültürel değişimlerle birlikte insanın düşünme şekli de değişmiş buna paralel olarak gerçeklik ve anlam kavramlarını sorgulama ve analiz etme biçimleri de değişiklik göstermiştir (Çelik, 2021). Modern Çağ'ın önemli düşünürlerinden Baudrillard, içinde yaşadığımız dünyayı imajın kopyası olarak betimlemiş ve simülakr kavramını ortaya koymuştur. Datadan dataya, ekrandan ekrana onlarca farklı kanal içerisinde dolaşan imajın artık hiçbir gerçekliği yansıtmadığını söylemektedir. Böylelikle imaj bir gerçeğin temsilini değil bir göstergeye dönüşmüştür. Kaybolan gerçeklik göstergeler aracılığı ile kendini yeniden var etmiş ve varlığını devam ettiriyor gibi davranmıştır (Baudrillard, 2011). Sanat, önceleri nesnel gerçekliğin bir yansımasını gösterirken günümüzde artık öznel bir gerçeklik anlayışı ile gerçekliğin yansıması işlevi ortadan kalkmış, yeni bir gerçeklik yaratma çabasına girilmiştir. Artık sanat gerçekliğin bir kopyası değil göstergeler içinde yeni bir gerçekliğin kurgusu halini almıştır (Gültekin & Tokdil, 2017). Bugün insanlar iletişim teknolojilerinin de gelişmesiyle mekanın yok olmaya başladığı, zaman kavramının ortadan kalktığı sanal bir mekansızlık ortamının gerçekliğinde yaşıyorlar. Gerçeklik deneyimini simülasyonlar aracılığı ile yaratılmış ortamlarda deneyimleyen insan için nesnel gerçeklik ile simüle edilmiş gerçek arasındaki sınırlar silikleşmiştir (Doyran, 2011). Baudrillard'ın simülasyon çağı olarak bahsettiği dijital dünyanın sanat üretim araçlarının başında gelen fotoğrafla birlikte insan, yeniden üretilmiş görüntü karşısında gerçeklik algısının yanılsamayı yaşar (Demir & Değerli, 2022).

Sanal Gerçeklik Teknolojisi

“Simülasyon Çağı” sanatı günümüze yaklaştıkça daha da çok genişleyerek çağdaş sanat alanı içinde Yeni Medya Sanatı olarak kendisine alan açmıştır. Yeni Medya Sanatı, bilgisayarın, dijital araçların ve internetin ortaklaşa çalışarak üretimin gerçekleştiği yapıtlar için kullanılır (Yücel, 2012). Yeni Medya Sanatının kökenlerinin yine Gerçeküstücülük’ün de kökeni olan Dada sanatından geldiği görülmektedir. Fotomontaj, politik eylemler, hazır nesne kullanımı, performans sanatı, kolaj gibi teknikler hem Dadacı hem de Yeni Medya sanatçılarının kullandıkları teknikler arasında yer almaktadır (Tribe, 2006). Yeni Medya Sanatı on yıl öncesine kadar popüler bir terim olarak sanat dünyası içinde varlığını sürdürüyordu ancak teknolojinin baş döndüren hızıyla birlikte yeni medya araçlarının hepsi kendi başına birer üretim pratiği alanına dönüşmüş oldu. Henüz yarım asırlık bir geçmişi olmasına rağmen günümüzde hayatımızın her alanında varlık gösteren, kısa süre içerisinde büyük gelişme göstererek matematik işlemleri yapan bir cihazdan sanat yapıtı üreten bir makineye dönüşen bilgisayarlar, bugün sanatçıların yapıt üretirken veya tasarlarken en önemli yardımcı elemanı haline gelmiştir. Günümüz bilgisayar ve dijital teknolojisinin başlarda sanat alanında çok kısıtlı bir kullanımı varken, günümüzde internetin yaygınlaşması ve bilgi paylaşım olanaklarının artması ile üretilen sanatsal çalışmaların milyonlarca ekran sayesinde çok daha fazla kullanıcıya ulaşması sağlanmıştır (Türker, Tuvalden Sayısala, 2011). 4. Endüstri Devri dönemine girdiğimiz bu çağda nesnelerin interneti, 5G teknolojisi, yapay zeka, big data gibi kavramları çok sık duymaktayız. Böyle bir çağın içinde sanatçıların üretim araçları ve ürettikleri yapıtlarda da büyük değişiklikler görülmektedir. Önceleri nesneleri betimleyen sanatçı artık gelişen teknolojilerle dış dünyanın bir simülasyonunu çeşitli programlar ve teknik araçlar sayesinde sanal ortamda yeniden üreterek izleyiciyi bu sanal dünyaya davet eder hale gelmiştir. Sanal dünyalar yaratımında kullanılan en ileri teknoloji sanal gerçeklik teknolojisidir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile insanın duyu organlarını yanıltarak ve bu yanılsamaları bilgisayar grafik ve modelleme araçları ile birleştirerek kişinin kendisini yaratılmış sanal dünyanın bir parçası gibi hissetmesi sağlanır (Türker, İmgeden Sanal Gerçekliğe, 2005). 4. Endüstri Çağı’nın başlamasıyla sanal göstergebilim çağı da başlamış oldu. gelişen üst düzey teknolojiler sayesinde sanal gerçeklik araçları, 3D modelleme ve basım makineleri, dijital uzay için oluşturulan sanal mekanlar ve gerçekliği arttırılmış sistemler birbiri ile beslenerek farklı deneyimler edinmeye yol açmıştır (Demir & Değerli, 2022). Yeni Medya Sanatının çeşitli kollarından bölünerek kendine özgü bir yol çizen Sanal Gerçeklik Sanatı hem kendi içinde yeni bir sanat türü oluşturmuş hem de sanat üretim ve izleme olanakları açısından yeni ve eşsiz bir kapı aralamıştır. Sanal ortamlar insan zihninin üretimi olan görsel yansımalarıdır. Sanal ortamda gerçeğinden daha da zenginleştirilmiş halde bulunan imgeler yeni bir sanatsal gerçeklik sunar. İmgenin ve yeniden üretilmiş imgenin kendine ait bir dünya yarattığı sanal dünya yeni bir sanatsal dönüşüme yol açmakta ve yeni bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Türker & Sabahat, İmgeden Sayısala, Sayısaldan Gerçeğe "Heykel", 2011). Sanal gerçeklik teknolojisini kültürel akımları etkileyen bir alt tür olarak değil gelecekte şu anda etrafımızı saran cep telefonları kadar hayatımızın her alanında yer alacak kadar önemli bir teknoloji olarak görmek gerekir (Heim, 1998).

Günümüzde sanal gerçeklik teknolojisi için iki farklı deneyim olanağı vardır. Bunlar Immersive (sürükleyici, kapsayan, üç boyutlu, hareketli) ve non-immersive (sürükleyici olmayan, kapsamayan, sabit) olarak adlandırılır. Non-immersive olan sanal gerçeklik türünde kişi bir koltuk ya da sürüş kabini içinde sabit durarak etrafındaki çeşitli ekranlar aracılığı ile tam olarak sanal gerçeklik ortamına “daldırılmadan” deneyimlenen sürüş ya da uçuş simülasyonlarıdır. Immersive denilen sanal gerçeklik deneyimi ise bugün sanal gerçeklik denildiğinde gözümüzde canlanan şeydir. Bu sanal gerçeklik deneyiminde kişi bir sanal gerçeklik gözlüğü takarak sanal ortama tamamen “daldırılır”. Dış dünyadaki fiziki etkilerden tamamen arındırılır, kişinin hareketleri ve sanal gerçeklik bilgileri bu gözlük aracılığı ile bilgisayar tarafından anlık simüle edilir ve kullanıcı 360 derecelik bir deneyim yaşar (Hamad & Jia, 20). Sanal gerçeklik uygulamalarının hayatımızda girmesi çok yeni olsa da bu teknolojinin temelleri çok eskilere dayanmaktadır. İlk olarak Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) terimi Ray Badbury’nin 1951 yılında basılan ünlü “Fahrenheit 451” isimli romanında geçse de mekanik olarak ilk Sanal Gerçeklik deneyimin yaşandığı makine 1955 yılında Amerikalı sinemacı ve mucit Morton Heilig tarafından tasarlanmıştır. “Geleceğin Sineması” olarak lanse edilen cihaz (Sensoroma), izleyicinin tat, dokunma, işitme, görme, duyma gibi tüm duyu organlarına hitap eden bir makine olarak büyük umutlarla piyasaya sürülmüş ancak makinenin üretim maliyeti ve karmaşık yapısından dolayı bir yatırımcı bulamamıştır (Riboldi, 2023). 1990 yılına gelene kadar sanal gerçeklik teknolojisi çok kısıtlı bir kesim tarafından kullanılıyordu. 1991 yılında ise Virtually Group isimli bir şirket piyasaya sürdüğü yeni atari cihazlarını kullanmaları için kullanıcıların sanal gerçeklik gözlüğü kullanmaları gerektiğini söyledi. Bu yeni atari cihazlarıyla birlikte Virtuality ismini verdiği gözlükleri de piyasaya sürdü. Atari salonlarında yerini alan bu gözlükler, sanal gerçeklik teknolojisinin geniş kitlelerce deneyimlenmesi açısından önemli bir adım olmuştur (Koçak, 2023). Bilgisayar ve atari oyunlarında geliştirilen yenilikler ile sanal gerçeklik teknolojisinin alt yapısı geliştirilmiş, ticari hacmi artmış ve daha fazla kullanıcıya ulaşmasını sağlamıştır. 2012 yılında Palmer Luckey, Oculus isimli bir sanal gerçeklik gözlüğü için oluşturduğu fon sayfasında beklediğinin üzerinde bir yatırımla karşılaşmıştır. İlk ürün satışları o kadar hızlı tepki görmüş ki, satışın ilk günlerinde dakika da 5 gözlük satışı gerçekleştirmiştir. Dünyanın en büyük şirketlerinden olan Facebook, bu ilgi karşısında kayıtsız kalamamış ve Oculus’u 2014 yılında iki milyar dolara satın almıştır. Facebook’un yatırımlarıyla birlikte sanal gerçeklik araçlarına olan ilgi de büyük oranda artmıştır. Oluşan büyük pazara kayıtsız kalamayan Google, Samsung ve HTC gibi dev teknoloji şirketleri de kendi sanal gerçeklik gözlüklerini piyasaya sürmüş ve sanal gerçeklik teknolojisi günlük tüketici için daha da erişilebilir hale gelmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımı arttıkça ve sanal gerçeklik araçlarının maliyeti azaldıkça bu yeni ve gizemli teknolojiye daha çok kişi ilgi göstermiştir. Müzeler ve sanat galerileri sanal gerçeklik teknolojilerini kullanarak izleyicilerin ilgisini çekmiş ve izleyici deneyimlerini zenginleştirmişlerdir.

Sanal Gerçeklik ve Gerçeküstücü Sanat

Görsel sanatlar açısından bakıldığında hem sanatçı hem de izleyici açısından en yeni ve en gelecek vaat eden teknoloji sanal gerçeklik teknolojisidir. Sanal gerçeklik

teknolojisi kullanılarak üretilen sanat, aynı zamanda Gerçeküstücü sanatı bir üst seviyeye taşıyacak yeni bir sanatsal medyumdur (Maltbie, 2016). Çünkü sanal gerçeklik, Gerçeküstücülüğün teknik ve kavramlarını büyük ölçüde kullanmaktadır. Gerçeküstücülük, gerçek dünyanın tüm mekanizmalarını alt üst ederek hayatın içinde beliren sorunların yerini almak ister. Bu günümüz teknolojileri ile sanal gerçeklik araçlarıyla daha mümkün hale gelmektedir (Türker, İmgeden Sanal Gerçekliğe, 2005). Çeşitli araç ve programlarla yeniden simüle edilen bir dünyanın sınırı, yaratıcının yani sanatçının hayal gücüyle sınırlıdır. Sonsuz şekillerde değişebilen bir dünya içinde izleyici dış dünyanın tüm uyaranlarına karşı kendisini tamamen kapatarak, bu yeni gerçekliğe dalabilmektedir. Dünyanın katı gerçekliğinin aksine izleyici burada daha önce hiç deneyimlemediği bir gerçeklikle karşı karşıya gelir. Yüz yıl öncesinde Gerçeküstücü sanatçıların iki boyutlu düzlemde yapmaya çalıştığı, yaratmaya çalıştığı gerçeküstü dünyalar artık günümüzde 3 boyutlu modelleme programları, bilgisayar donanımları ve sanal gerçeklik teknolojileri ile daha gerçekçi bir deneyime dönüşmüş durumdadır (Aydoğan & Kaplanoğlu, 2020). Ayrıca 1920’lerde Gerçeküstücü sanatçıların yapıtlarının karşısına geçen izleyici dış dünyanın etkilerine de (ışık, ses, fiziki ortam vb.) maruz kalırken, sanal gerçeklik sanatında izleyici ve eser arasındaki fiziki dünyanın etkileri de ortadan kalkmış oldu. İzleyici artık yapıtın içinde, yapıtın bir parçası hatta yapıtın bir yaratıcısı, dönüştürücüsü durumuna geçebilmektedir. İzleyicinin deneyimini en üst seviyeye taşıyan sanal gerçeklik teknolojisiyle yaratılan dünyalar ve yaşatılan deneyimler Gerçeküstücü sanatçıların 1920’lerde hayal edemeyeceği bir seviyeye taşınmıştır.

Sanal gerçeklik sanatçısı olan Rosie Summers bir röportajında ilk sanal gerçeklik sanat deneyimini şöyle aktarıyor; “sanal gerçeklik ortamında ilk olarak ilkel şeyler yaratma yoluna gittim. İlk olarak bir ateş oluşturdum ve yanına da büyük bir okyanus. Sonra bu küçük kamp ateşinin yanında oturarak etrafıma baktım ve aman tanrım işte gerçekten buradayım! Marshmallowum nerede? Dedim” (Summers, 2021). Summers’ın bu deneyimi yine Gerçeküstücü sanatçıların manifestolarında yer alan ve yukarıda da bahsettiğimiz “modern toplumun şekillendirdiği insan zihninin özgürleştirerek ilkel iç güdülerine yönelmeleri” isteklerini tamamen karşılamaktadır. Sanatçı, dış dünyanın tüm katı gerçeğine karşın sanal dünya içinde insan öz benliğine hitap eden bir dünya yaratımına gitmiştir. Gerçeküstücü sanatın temel prensiplerinden olan ruhsal otomatizm (serbest otomatizm) sanal gerçeklik teknolojisi içinde kendisine “Tilt Brush” adı verilen bir yazılım ile karşılık bulabilmektedir. Kullanıcı sanal ortamda Tilt Brush uygulaması ile 3 boyutlu sanal dünyada, uzay boşluğunda gibi bir his ile üç boyutlu sanal fırçalar kullanarak yapıt üretebilmektedir (Maltbie, 2016). Tilt Brush firması bu uygulamanın sanatsal becerilerini daha çok göstermek adına “Artist in Residence” programı başlatarak onlarca sanatçı ağırlamış ve bu sanatçılar birçok yaratıcı eser ortaya çıkarmışlardır. Gerçeküstücü sanatın sanal gerçeklik teknolojisiyle uyumunu keşfeden Dali Müzesi, 2016 yılından bu yana Gerçeküstücü sanatın en popüler isimlerinden olan Salvador Dali’nin eserlerinden bazılarını sanal gerçeklik ortamına aktarmış hatta Covid pandemisi sebebiyle 2020 yılında tüm müzeyi sanal gerçeklik ortamına taşıyarak insanların evlerinden müzeyi ziyaret edebilmesini sağlamışlardır. 2019 yılında birçok sanat kurumu tarafından “umut vaat eden” sanatçı

olarak lanse edilen, birçok bienal ve sergilerde işlerini sergileyen sanal gerçeklik sanatçısı Jacolby Satterwhite, sanatçı manifestosunda şöyle diyor; “...nesnelerle yapabileceklerinizin bir sınırı var çünkü nesneler tarih, politika ve her türlü kaygı ile iç içe geçmiş durumda, kendimi sanal bir dünyaya yerleştirmek tüm bu çağrışımlardan kendimi arındıran politik bir tavidir...”. Andrea Breton’un 1920’lerde kaleme aldığı “Gerçeküstücü Manifesto” dan alıntı gibi duran Satterwhite’in sanatçı manifestosu ve yarattığı sanal dünyalar, Gerçeküstücü sanatın felsefesini ve Sanal Gerçeklik sanatıyla birleştiren günümüz en iyi örneklerinden biri olmaktadır (Ugelvig, 2019). 2017 yılında New Museum’da açılan sanal gerçeklik sergisinde konuşan New Museum küratörü Lauren Cornell şöyle diyor; “...90’larda ortaya çıkan internet sanatını desteklediğimiz gibi bugün sanal gerçekliği sanatsal bir mecra olarak kullanan sanatçıları da desteklemek istiyoruz. Çünkü 90’larda internet sanatının ortaya çıkışı ile yaşanan coşku ve merakı bugün sanal gerçeklik sanatı için hissediyoruz. Ayrıca sanatçıların vizyonları teknolojiyi aşıyor ve bunu yaparken de teknolojiyi ileri taşıyorlar...” (Gottschalk, 2017). Amerika’nın en önemli müzelerinden olan New Museum’un baş küratörü Cornell’in bu sözleri Sanal Gerçeklik Sanatı’nın önemini ve sanatın evrildiği noktayı göstermesi açısından önemlidir. Sinemadan edebiyata, müzikten sanata birçok dalda etkinlik gösteren çok disiplinli Amerikalı sanatçı Laurie Anderson ve Tayvanlı sanatçı Hsin-Chien Huang, 2017 birlikte yılında ürettikleri sanal gerçeklik sanatı örneği olan “Chalkroom (Tebeşir Odası) adlı çalışmaları ile dünyanın en köklü festivallerinden olan Venedik Film Festivali’nde “En iyi VR deneyimi” ödülü almışlardır. Bu ödülün verilmesiyle birlikte Venedik Film Festivali’nde yeni bir bölüm olarak Sanal Gerçeklik Ödülleri de her sene verilmeye başlanmıştır. Anderson, “Chalkroom” adlı çalışmada “amacım izleyicileri rüyalarındaki gibi hissetmeleri ve özgürleştirici bir deneyim sunmaktır” demiştir (Dyg, 2017). Gerçeküstücü sanatçıların da sıkça kullandıkları rüya metaforu Anderson’un da çalışmalarında yer almıştır.

Sonuç

İnsan var olduğundan bu yana çevresini gözlemleyen, gözlemlediğini özümseyen ve yansıtan bir canlı olmuştur. Bir süre sonra gözüyle gördüğü yetmemiş, gördüklerinin ötesinde de başka anlamlar arama yoluna gitmiştir. Bu anlam arama yolculuğunu görünür kılmakta sanat her zaman insanın en önemli aracı ve iş birlikçisi olmuştur. İnsan-sanat iş birliğinin en büyük destekçisi de teknolojidir. Mağara döneminden günümüze değin bu üçlü iş birliği hiç ara vermeden ve hız kesmeden devam etmiştir. Son elli yılda baş döndürücü bir hızla gelişen teknolojik yeniliklere sanat her zaman uyum sağlamış, bu yenilikler sanat üretiminde de sanatçılara yeni kapılar açmıştır. Günümüz yeni teknolojilerinin içinde sanatta en merak uyandıran gelişme olan sanal gerçeklik teknolojisi, gün geçtikçe daha çok sanatçı, izleyici ve kurumu büyümlü dünyasına çekmektedir. Günümüzde artık Sanal gerçekliğin sanat alanında kullanıma dair birçok örnek bulmak mümkün. Yukarıda bahsettiğimiz önemli sanatçı ve kurumların bu yeni medyuma karşı olan merakları ve ilgisi, yeni sanatçı ve kurum iş birlikleri ile artarak devam etmektedir. Birçok açıdan gelecek için büyük beklentileri karşılayan Sanal Gerçeklik teknolojisi, sanat alanında da aynı heyecanı içinde barındırmaktadır. Yeni bir dünya simüle etmeye elverişli sanal gerçeklik sanatı bu en temel özelliği ile Gerçeküstücü sanatın temelleriyle aynı zemine oturmaktadır.

Gerçeküstücü sanatın birçok kodunu yeni üretim diline işleyen günümüz sanal gerçeklik sanatçıları, büyüü evrenler yaratmaya devam ederek başka dünyaların varlığını mümkün kılmışlardır.

3aynakça

Antmen, A. (2009). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel.

Artut, S. (2014). *Teknoloji-İnsan Birlikteliği*. İstanbul: Ayrıntı.

3Aydoğan, D., & Kaplanoğlu, L. (2020, Mayıs 4). Toplum, Sanat ve Sanal Gerçeklik. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, s. 79-88.

3Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

7Benjamin, W., & Jennings, M. W. (2010, 6 1). The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility [First Version]. *Grey Room*, s. 11-37.

Britannica, T. E. (2023, 08 01). *Who first used the word Surrealism?* Britannica: <https://www.britannica.com/question/Who-first-used-the-word-Surrealism> adresinden alındı

2Çelik, N. (2021, 07 01). Post-Truth Çağında Gerçekliğin Sosyal İnşasına Sosyolojik Bir Bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 1540-1555.

Dede, B. (2019, 7 1). Bilinçaltı Keşfi Sürrealist Sanattaki Yansıısı. *Sanat Eğitimi Dergisi*, s. 1-12.

8Demir, R., & Değerli, A. S. (2022, 03 05). Fotoğraftan Metavers'e Gerçeğin Dijital Temsili ve İmge. *Sanat ve İnsan Dergisi*, s. 179-189.

13Doyran, Y. E. (2011, 7 28). Gerçekliğin Maskelenmesi ve Simulasyon. *Artam Global Art Sanat Dergisi*, s. 102-107.

4Dyg, K. B. (2017, Eylül 14). *Laurie Anderson Interview: A Virtual Reality of Stories*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=zHT016FbR30> adresinden alındı

1Gottschalk, M. (2017, Ocak 18). *New App Finally Makes Virtual Reality Artworks Accessible to the Public*. Artsy: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-new-app-finally-virtual-reality-artworks-accessible-public> adresinden alındı

2Gültekin, T., & Tokdil, E. (2017, 06 1). Gerçeklik ve Sanı Yaklaşımı Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme: Denemeler Sergi Örneği. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 277-290.

Hamad, A., & Jia, B. (20, Temmuz 20). How Virtual Reality Technology Has Changed Our Lives: An Overview of the Current and Potential Applications and Limitations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, s. 1-14.

Heim, M. (1998). *Virtual Reaslim*. New York: Oxford University Press.

Koçak, T. (2023, Ağustos 1). *Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Tarihi (Metaverse)*. Taşkın Koçak: https://taskinkocak.com/blog/sanal-gerceklik-teknolojisinin-tarihi/#_ftn1 adresinden alındı

Maltbie, B. (2016, Mayıs 24). *Virtual Reality Creates a Haven for the Surrealist Art Movement*. Upload: <https://www.uploadvr.com/virtual-reality-creates-haven-surrealist-movement/> adresinden alındı

McLean, A. (2023, 08 01). *Early History of Surrealism by Adam McLean*. The Surrealism Website: https://surrealism.website/early_history.html adresinden alındı

Riboldi, M. (2023, 17 01). *Controlled Immersion: A Special 3D/VR Collaboration*. Overland: <https://overland.org.au/previous-issues/issue-228/essay-mark-riboldi/> adresinden alındı

Summers, R. (2021, Nisan 27). Meet Rosie Summers, VR artist. (Mastered, Röportaj Yapan)

Tribe, M. (2006). *New Media Art*. Londra: Taschen.

Türker, H. İ. (2005, 06 01). İmgeden Sanal Gerçekliğe. *Anadolu Sanat Dergisi*.

Türker, H. İ. (2011, 11 1). Tuvalden Sayısala. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 145-167.

Türker, H. İ., & Çokokumuş, B. (2014, 6 1). Gerçeküstücülük, Rene Magritte'den Jerry Uelsmann'a. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 121-140.

Türker, H. İ., & Sabahat, N. S. (2011, 06 01). İmgeden Sayısala, Sayısaldan Gerçeğe "Heykel". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 141-157.

Ugelvig, J. (2019, Şubat 21). *8 Artists Pushing the Limits of Digital Effects and VR*. Artsy: <http://www.artsy.net/article/artsy-editorial-galleries-choose-artists-represent> adresinden alındı

Yücel, D. (2012, 1 1). *Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze*. İstanbul: YA-BA Yayın Basım.

BU DÜNYANIN ÖTESİNİ GÖRMEK İÇİN YENİ BİR KAPI; SANAL GERÇEKLİK

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.artsy.net Internet	40 words — 1%
2	www.researchgate.net Internet	39 words — 1%
3	dergipark.org.tr Internet	38 words — 1%
4	esikdergi.bilgi.org.tr Internet	36 words — 1%
5	search.trdizin.gov.tr Internet	31 words — 1%
6	www.mdpi.com Internet	30 words — 1%
7	www.bircu-journal.com Internet	21 words — 1%
8	sobibder.org Internet	19 words — < 1%
9	www.sts.yildiz.edu.tr Internet	16 words — < 1%

10	Avci, Elif. "Dijital Sanat Baglaminda Dijital Teknolojilerin Guzel Sanatlar Egitimine Entegrasyonu: Bir Eylem Arastirmasi.", Anadolu University (Turkey), 2021 ProQuest	12 words — < 1%
11	dergipark.ulakbim.gov.tr Internet	11 words — < 1%
12	docplayer.biz.tr Internet	11 words — < 1%
13	www.tanselturkdogan.com Internet	11 words — < 1%
14	Yalçın, Sema. "Sayısal Teknolojik Gelişmelerin Tasarım Eğitimi Sürecinde Kullanılması: Bir Atölye Çalışması", Bursa Uludag University (Turkey), 2022 ProQuest	9 words — < 1%
15	numerique.mollat.com Internet	9 words — < 1%
16	repositorio.ufscar.br Internet	9 words — < 1%
17	researchdirect.westernsydney.edu.au Internet	9 words — < 1%
18	www.hausarbeiten.de Internet	8 words — < 1%