

İLLÜZYON - GERÇEĞİN SORUNSALI / THE PROBLEMATIC OF ILLUSION / REALITY

ABSTRACT

Owing to the proceeding technology, with 'reproduction', the reproduction of reality is perfectly formed, therefore with the obtained illusion; reality starts to be represented in another dimension.

What we have confronted is an environment where everything is reproduced, every kind of resemblance is easily increased, and technology is spread and used. The use and spread of technology in arts, beyond the negation of reality, raises re-questionings. This process is actually a revealing of an imaginary world created by the controlled use of overage or the chosen objects and/or in the realities of time in the solutions to the art and design issues. Reality tried to be saved from its own shadow gets its meaning again with the sense of illusion while getting transparent by the use of technology.

Keywords: Illusion-Real, Technology, Design, Art,

ÖZET

İlerleyen teknoloji sayesinde; 'yeniden üretim'le, gerçeğin yeniden üretimine kusursuz bir biçim kazandırılmakta, böylece elde edilen illüzyonla, gerçek başka bir boyutta önümüze serilmektedir.

Karşımıza her şeyin yeniden yaratıldığı, her türlü benzersizliğin rahatlıkla çoğaltıldığı, teknolojinin yaygınlaştığı ve kullanıldığı bir ortam ortaya çıkmaktadır. Teknolojinin sanat ve tasarım alanında böyle yaygın bir şekilde kullanılması, gerçeği yadsımanın ötesinde yeniden sorgulamalara yol açmaktadır. Bu süreç, tasarım ve sanat sorunlarına çözüm arayışlarında, seçilmiş nesnelere ve/veya gerçeklerde zamanın veya geçkinliğin kontrollü kullanımıyla oluşan imgesel bir dünyanın afişe edilmesidir aslında. Teknolojinin kullanımıyla kendi gölgesinden kurtarılmaya çalışılan gerçek, illüzyon duygusu ile saydamlaşarak yeniden anlam bulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İllüzyon-Gerçek, Teknoloji, Tasarım, Sanat,

GİRİŞ

İnsanın hayatı sorgulaması hatta kendini araması, pek çok farklı yaklaşımları beraberinde getirmektedir. Özellikle bilinmeyene karşı oluşan zıt görüşler bilimle çakışmakta ve yeni, farklı yorumlara sebep olmaktadır. Teknolojik gelişmeler yaşanan ortamların gelişimine, değişimine ve farklı ortamların ve düşüncelerin doğmasına neden olmaktadır.

Antik çağ düşünürlerinden Parmenides ve Platon, Descartes ve Locke, Hobbes ve Kant insanlığın kavramları nasıl oluşturduklarını anlatmaya çalışmışlardır. Düşünürlerin özellikle illüzyon konusundaki yaklaşımları ele alırlarken; Newton, Albert Einstein ve Kurt Gödel gibi bilim insanlarının varlık ve öz hakkındaki teorileri ile desteklemişlerdir. İnsan anatomisinin illüzyonu nasıl gördüğünü veya hissettiğini bilimsel açıklamaların yanı sıra Gestalt kuramı ve M. C. Escher'in paradoksu, illüzyon ya da çifte-anlam içeren Garip Döngülerle yinelenen temalar birer örnek olarak verilmiştir.

Sanal teknolojinin gelişimi ile klasik anlayıştaki gerçek anlayışının sorgulanması, yeni tanımların yaşamda yer bulması ile sanal gerçeklik, gerçekliğin varlığı ve değişimini her yönü ile yansıtabilmek için teknolojik gelişmelerin, tasarım

ve sanatla etkileşimi, özellikle bilgisayarla gelişen sanal ortamları ve yeni sistemleri beraberinde getirmiştir. İllüzyon gelişen teknolojik araçlarla daha kesinleşirken hayatın sorgulanmasını da düşünürlerin ve sanatçıların yapıtlarında kendini göstermektedir. Teknoloji özellikle; bilgisayar sistem bilgilerinin getirmiş olduğu yeni görselliklerinin başında 3D teknikleri ve *Holografik* teknikleridir. *Animasyon*, hayatın görüntülenişi olarak illüzyon olduğu; *hologram* tekniği ile insanın yapısını yansıttığını, Stephen Hawking ve Pribram gibi düşünürler kendi bilimsel yaklaşımları ile açıklarlar.

Jean Baudrillard; sanallığın hayatımıza girmesiyle pek çok şeyin değişime uğradığını belirten ve kendi başına imgenin hakikat ya da gerçeklikle ilgisi olmadığını, imgenin daha çok bir görünüm, görünümle ilişkilidir. Bu haliyle de mevcut dünyaya özgü *illüzyonla* sihirli bir ilişki içinde olduğu söyler.

İllüzyon (Yanılsama); var olanı ortaya çıkardı, asıl fark edemediğimiz gerçek ise yeniden kurgulayıp var edilen gerçek, kimi sıradan görüntülerin doğal olana teslim olmadan yeniden kendi aralarında ilişkilendirilerek üretilmesiyle biçimlenme sürecini tamamlamaktadır. Dijital sanat örnekleri, illüzyon ve hologram duygusu ile saydamlaşarak, gerçeğin farklı yapısını direk anlatımını yansıtmayı amaçlamaktadır.

İLLÜZYON

Kendi yansımaları suda izleyen Narsis'ten bu yana, gerçekliği tüm canlılığıyla hemen o an yakalayabilme hayali bugünlere kadar sanatın sorunu olarak sürüp gelmiştir.

YANILSAMA (Illusion): "Resimsel yapıtta yer alan betilerin gerçek dünyadaki nesne ve gerçeklikler olarak tanınabilmesi anlamına gelir. Betiler gerçeklikle gönderme yapan sanatsal öğelerdir; onları gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak kavramak ancak yanılsamanın varlığı halinde olanaklıdır. Dolayısıyla, yanılsama gerçekliğin sanat yapıtında "yeniden üretilmesi" demektir ve çoğunlukla üç boyutlu olan gerçek varlıkların iki boyutlu bir yüzey üzerinde betimlenebilmesini sağlar" (Sözen- Tanyeli, 1986:252).

İnsan-Doğa-Evren üçlüsü ile varlığımızı anlamlandırabilmek, varlığa veya varoluş biçimlerine anlam verebilmemiz için insanın kendi kendisini analiz etmesi gerekmektedir. Bu amaçla; insana ait düşünme, zihin, akıl, ruh, beden gibi kavramlar için;

"Descartes ve Locke için düşünme, kavramların veya ideaların zihinde işlem görmesidir... Hobbes için düşünce dilsel imgeleri içeren *proses*, bir içsel konuşmadır. Yani, düşünce Hobbes'ta içsel ve bilinçli zihinsel aktivitedir" (Günday, 2002:14).

Akıl ise; "Kant'a göre: *fenomenlerin* benzerliğinden kurallara varma yeteneği,... Rudolf Eisler'e göre: birbiriyle bağlantı kurarak kıyaslayan, inceleyen düşünce ve anlama, yani kelimelerin ve kavramların anlamlarını bilme yeteneği demektir " (<http://tr.wikipedia.org>).

Varlığımızı, duyu organlarımızın edinmiş olduğu algılar oluşturmaktadır. Platon'un mağara *allegorisinde*, mahkumların var olan bütün gerçekliğin algıladıkları gölgelerden ve yankılardan oluştuğu, algılananların birer yanılısıma olduğu sonucuna varılmaktadır.¹ Susan Sontag'a göre: "Platon'un mağarasında hala iflah olmaz biçimde oturan insanoğlu, eski alışkanlığını sürdürüp kendini gerçeklikle değil gerçekliğin görüntüleri ile oyalıyor" (s.19).

Platon'un iki farklı evren sunumu, insanın bedensel varlığı ile gölgeler evrenini içeren duyulanabilen varlık evreni, diğeri ise akıl ve düşünme yolu ile edinmiş olduğu bilgilerle varoluşunu kavrayabilen *idealar* evrenidir. *İdealar* asıl gerçeklik evrenidir.

"Platon'a göre bireyin geçici duyuşsal yaşamı, onun fenomenal ya da dokunulabilir dünyasını oluşturan düşünce, yaşamı, algı ve deneyimlerinin toplamı olan bu geçici yaşam ölümde sona erer ve birey o zaman kendisinden geldiği ve ona uymak zorunda olduğu idealar dünyadaki, olgusal evrendeki varoluşa geri döner. Böylece Platon'un törel kuramı kendini-gerçekleştirme öğretisinde özeklenir, çünkü birey sonraki yaşamında aşamalı olarak uzay ve zamanın, bedensel varoluşun ve duyuşsal (fenomenal) deneyimlerin sınırlamalarından kurtulmak tanrı gibi bir durumu eksiksizliğine ulaşır" (Sahakian, 1997:59).

İlk çağ felsefeleri insanlığın varlık dünyası ile öz'ünün varoluş sebeplerini araması ile başlar. Varlığı ile ilgili soruları hayatı sorgulamasına neden olur. Bilimle varlığını kabul eden insan, kendisini, doğayı ve evreni edinmiş olduğu bilgilerle çözebildiği sürece içindeki özün sorularına cevaplar vermektedir. *Epistemolojik* olarak gerçek bilginin ana kaynağına varmaya çalışır.

Fizik biliminde özellikle, çağdaş deneysel bilimlerde, herhangi bir şeyin *saltık* gerçekliğinden söz edilmesi çok zordur. Bu kapsamda "Newton mutlak zaman, yani evrenin tamamında aynı olan bir zaman önermişti. 'Şu an' vardı... Ancak Einstein'e göre; evrende geçerli olan 'şu an' kavramı hatalıdır. Zaman mutlak olamaz. Einstein'e

¹Platon, Devlet adlı yapıtının VII. Kitabında şöyle der: "Yeraltında mağaramsı bir yer, içinde insanlar. Önde boydan boya ışığa açılan bir giriş... İnsanlar çocukluklarından beri ayaklarından, boyunlarından zincire vurulmuş, bu mağarada yaşıyorlar... Öyle sıkı sıkıya bağlanmışlar ki, kafalarını bile oynatamıyorlar. Yüksek bir yerde yakılmış bir ateş parıldıyor arkalarından. Mapuslarla ateş arasında dimdik bir yol var. Bu yol boyunca alçak bir duvar, hani şu kukla oynatanların seyircilerle kendi arasına koydukları ve üstünde marifetlerini gösterdikleri bölme var ya, ... Bu alçak duvar arkasında insanlar düşün. Ellerinde türlü türlü araçlar, taştan, tahtadan yapılmış, insana, hayvana ve daha başka şeylere benzer kuklalar taşıyorlar. Bu taşıdıkları şeyler, bölmenin üstünde görülüyor. Gelip geçen insanların kimi konuşuyor, kimi susuyor... Ancak arkalarındaki ateşin aydınlığıyla mağarada karşılarına vuran gölgeleri görebilirler, değil mi?... Bu adamların gözünde gerçek, yapma nesnelere gölgelerinden başka bir şey olamaz ister istemez, değil mi?"(Eflatun, 1988:199-200).

göre zaman, sadece olayların sıraya konuşuydu..." (Parker, 2004:49). Albert Einstein evrende mutlak zaman ve mekan kavramlarının olamayacağını, mutlak olan şey ışık hızıdır der. Einstein'ın özel göreliliğin ana konusu; "yani evrendeki tüm hareketin göreceli olduğu-genelleştirebilmesi bu Eşitlik Prensibi sayesinde. Kısacası siz boş bir alandaki birisini geçtiğinizde siz mi yoksa o kişinin mi hareket ettiği fark etmeniz yolu yoktur" der.²

Einstein, "... fiziksel gerçekliği, şimdiye kadar yaptığımız gibi, üç boyutlu bir varoluşun evrimi yerine, dört boyutlu bir varoluş olarak düşünmenin daha doğal olduğunun" ortaya çıktığından bahseder. Ve burada bu varoluştan, "özel görelilik teorisinin bu dört boyutlu değişmez uzayı" olarak bahseder... Einstein şöyle yazar: "..., geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ayrım yalnızca bir illüzyondur, ne var ki bu belli belirsizdir" (Yourgrau, 2003:127-128).

"Einstein'ın zaman kavramına bakış açısı, çağdaşı ünlü matematikçi Kurt Gödel'i derinden etkiler... Gödel'e göre, ise; "' zaman ilerlemesi' bir illüzyondur. Bu illüzyon, içinde bulunduğumuz koşulları, gerçek denen şeyle karıştırmamızdan kaynaklanır. Bir dizi değişik gerçek ortamı yaşadığımızı sandığımızdan, zaman ilerliyormuş sanısına kapılırız. Aslında gerçek tektir. Bu nedenle, yaşadıklarımızı bir dizi gerçek olarak değil, bize sunulan bir dizikoşul olarak algulamalıyız " (<http://astronomy.ege.edu.tr>).

Einstein ve Gödel'in gerçeklik kavramı ile zaman kavramı arasındaki ilişkinin Parmenides ve Platon'unun felsefi yaklaşımları ile bütünlüğün en uç noktadaki anlamları içermektedir.³

Parmenides'in değişmeyen üç boyutlu blok evreni ile Einstein'ın, dört boyutlu olarak imgelediği evrenin değişmediği kuramlarıyla yakınlık göstermektedir. Gerçeklik, "günlük kullanımdaki anlamıyla, 'var olan her şey' demektir" (<http://tr.wikipedia.org>). Gerçeklik terimi, görülebilir veya algılanabilir olsun ya da olmasın her şeyi içermesinin yanı sıra gerçeklik, felsefi alanda hiçliğin ve onun fiziksel obje ya da süreçlere sahip diğer konseptlerle uyuşmasının biçimsel bir kavramı, bir kavrayışı olarak ifade edilir.

Varlık ve öz olarak insan, göstergeler dünyasındaki edinimler, imajların birbirine eklemlenerek oluşturduğu imgelem dünyasının içerisinde görmek, gerçekliği bilinçte hazır duran bir şey olarak gösterir ve insanı varlık sorusuna

²Bary Parker'ın Einstein'ın Sırrı Görelilik Görece Kolaylaştı kitabının Genel Görelilik bölümünde şöyle der; Eşitlik prensibine göre, yerçekimsel kuvvetler tarafından ataletsel kuvvetlerin ürettiği hareketi ayırt etmenin yolu yoktur (Parker, 2004:95).

³Temelde olgusal dünya tek bir nesne ya da Varlıktır ki, yaratılmamış, bengi, yokedilemez, değişmez, benzersiz, bölünmez, türdeş acusal bir tözdür... Parmenides'e göre, algılıyor görüldüğümüz sayısız şeylerin tümü de gerçekte tek bir şey, eş deyişle Varlıktır... Parmenides değişimin ya da devimin olgusal olduğunu yadsır, çünkü devim boş uzayı, içine bir nesnenin girebileceği doldurulmamış bir alanı imler, oysa boş uzay yoktur... Öyleyse hiçbir şey devinemez, ve devim olmadığı için Varlık değişmezdir. Devim ve değişim salt birer yanılsamadır. Devimsiz resimlerin bir film perdesi üzerinde hızla ardarda gösterilmesiyle yaratılan görüntüler gibi. Bu görgül devim ve değişim olguları gerçekte varolmazlar; ancak ussal düşünce tarafından saptanan olgular vardır. Bu yüzden görgül dünyanın varoluşu söz konusu değildir (Sahakian, 1997:20).

yönlendirir. İlk sorgulama görme ile başlar ve görmenin varoluşla ilişkisi, imajın ikna etmediği ama eyleminin şartlarını ve imkânlarını oluşturduğu ilişkiyle; içinde yaşanan gerçekliğe tanık olmasıyla açıklanabilir.

İllüzyon, görsel algılamayı kapsar, görme eyleminden kaynaklanır ve canlıların en etkili algılama yollarından biridir. Beyin göz aracılığıyla görmeyi gerçekleştirir, ve beyinde belirli bir bölgedeki hasarın, görme sorunlarına “kör nokta” neden olmaktadır.

"Beyin kör noktanın olduğu yere, çevresinden aynı bir görüntü işleme programı gibi doku alıp yapıştırıyor. Beyin o kısmı çevresinde doku ile dolu imiş gibi algılıyor. Birey başkalarına nasıl gördüğünü anlatamıyor... Fiziksel olarak algılanması gereken farklı algılanan görsel objeye 'yanılsama' ismi veriliyor... yanılsamalar, var olan fiziksel dünyadan, beynimizin nasıl bir görme algılaması veya görsel evren oluşturduğunu gösterir. Görme üç boyutludur (derinlik hissi) ve hareketlilik süreklilik gösterir " (Or, 2010:18).

Görsel algı, görme organının duyularının bilişsel tepkimesidir. Geçmiş yaşanmışlıklar ya da bilgiler algıyı şekillendirir. Duyu organları aracılığıyla edinilen edinimlerin zihinde bilgiye dönüşmesi algıyı oluşturur. Alınan duyular bir örgütlenmeye ve bir olguya dönüşmektedir. İnsanın gözünün görsel deneyimlerinin nasıl organize edilip algılandığını Gestalt kuramı açıklar.

“1. Görsel bir imajın parçaları, farklı bileşeler şeklinde çözümlenebilir ve değerlendirilebilir.

2. Görsel bir imajın tamamı onun parçalarının toplanmasından farklı ve daha kapsamlıdır” (Uçar, 2004:65).

Gestalt psikologları; beyinin, imgelerin retinaya yansıyan biçimiyle görmek yerine gerçeği görsel belleğimizle düzenliyor, yeniden inşa ediyor olarak açıklıyorlar. Görsel illüzyon içeren örneklerle beynin görsel uyarıları doğal olarak düzenleme yeteneği olduğu böylelikle anlaşılmış oldu.

M. C. Escher’in çizimlerinde kaynak olarak paradoks, illüzyon ya da çifte-anlam içeren Garip Döngüler yinelenen temalar olarak görülmektedir.

Escher’in yanılsamalar dünyasını yansıtırken biyoloji, fizik, matematik ve mantık yasaları ihlal edilir, resimlerinde genel olarak nesnenin parçalarının nesnenin kendisinin kopyaları olması fikrini ‘Balık ve Pullar’ adlı eserinde; büyük balıkların pullarının küçük balıklardan oluşmaktadır. Escher’in bu yapıtında yansıtmak istediği düşünce ise; “her balık hücrelerinde bulunan DNA’sı bütün balığın çok dolambaçlı bir ‘kopya’sıdır. Böylece Escher’in resminde bir hakikat kırıntısından daha fazlası vardır”... Bir konunun yinelenmesi, “Farklılık içinde aynılık”ın merkezi bir rol

oynadığı alandır... Yinelenme, bir farklı düzeyde bir anda “aynı” şeyin olmasına dayanır” (Hofstadter, 2011:192-194) olarak dönüştürmüştür. Yapıtlarında, göz yanıltıcı *perspektifle* mekansal yapıya şaşırtıcı bir üç boyutluluk kazandırmıştır. Fiziksel nesnelere arasındaki uzaysal ilişkiyi bilerek bozduğu çizimleri, içbükey ve dışbükey nesnelere üzerindeki ışık ve gölgelerle oynayarak bazen optik yanılsamalar yaratmış ve böylelikle görsel *paradoksa* neden olmuştur.

Olaylara matematik mantığı ile bakıp matematiksel akıl yürütüp çözümler üreterek sanat eserlerinde anlatımda kullanılan yöntemler olarak karşımıza çıkmaktadır. Matematikçi sanatsal yönü olarak kabul edebiliriz. Örneğin Mona Lisa tablosuna üç farklı açıdan bakıldığında üç farklı tablo *perspektif* sayesinde elde edilir. *Perspektif*, üç boyutlu cisimleri, iki boyutlu bir düzlem üzerinde göstermek için kullanılan bir araçtır. Bakış açısını ve yeni bulguları içeren *perspektif*, matematiksel akıl yürütmenin temeli olarak kabul edilmektedir. Sanatta kullanılan oran-orantı, *perspektif*, ışık-gölge, denge, kompozisyon, hareket-ritim, fon, doku, stil gibi unsurları içeren matematik, fen ve genel sosyal bilimler, sanatın görsel dilini oluşturmaktadır.

Bilimin geliştirmiş olduğu teknolojik araçlardan biri olan bilgisayar, sayısal bir yapılandırma sonucu 20. yüzyılda teknolojik icatların en önemlisi olmuştur. Bilgisayar *meta*-makinedir, diğer makineler için bir kontrol sistemi olmasına rağmen, yardımcı yazılımlarla pek çok alana hitap etmektedir. Bilgisayarla birlikte sanal teknolojinin gelişmesi ve çeşitlenmesi, yeni vizyonlar ve sonsuz sayıda imkanlara en kısa sürede ulaşılması sağlandı. Gelişen sanal teknoloji ile tek yönlü televizyon ve radyo gibi iletişim araçları, internetin sağladığı imkanlarla, bilgi merkezi çok yönlü olmuştur.

Dijital bilgisayar, veri tabanı ile aritmetik bir ünite, veri depolayıcı bir bellek sistemi, giriş-çıkış ve bilgi akış kontrol ünitesi olarak tasarlanmıştır. Estetik düzeyde ise, resim-film, sibernetik heykeller, *enstalasyon*, tasarım, sanal gerçeklik, *performans*, müzik-ses, *animasyon*, oyun, net, optik veya *video* imajlarının üretiminde gelişme sağlanmıştır. Teknoloji, sanal gerçeklikte yeni yaklaşımların ve yeni mekanların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sanal gerçeklik, bilgisayarlar tarafından görselleştirilmiş ortamların genel adı olarak anıldığı gibi; sanal çevre, simülasyon, kentsel simülasyon, görsel *simülasyon*, etkileşimli 3 Boyut, sayısal *prototip*, ve 4Boyutlu-CAD gibi farklı terimlerle de anılır.

“iki boyutlu ara yüzünden, tasarımda doğallık ve sezgiselliğin ön plana çıktığı üç boyutlu dünyalara taşımıştır. Sanal Gerçeklik zamanı, ölçeği ve fizik kanunlarını değiştirmeye imkan veren çok güçlü bir kavramdır. “Sanal Gerçeklik” deyişi ilk defa 1989 yılında Jaron Lanier tarafından telaffuz edilmiştir ve kendisinin tanımıyla gerçek ya da hayali çevrelerin sarmalanma hissi ve etkileşim imkanı veren benzetimlerdir. Bir diğer genel tanımla değişik efektler yardımıyla gerçek dünyanın taklit edildiği sayısal ortamlardır.” (Zafer, 2007:17).

Sanal teknolojinin geliştirmiş olduğu sanal gerçeklik tarafından oluşturulan bilgi tabanlı yapay dünyalar, teknolojik katkının etkisi ile *siberuzay* kavramı oluşmuştur. “*Siberuzayın* fiziki bir kimliği yoktur... Alışla gelmiş mekan ve zaman kavramının konseptini tamamıyla değiştirir. *Siberuzayın* mimarisi belli bir fiziki coğrafi konumda varolmaz. *Siberuzayda* herhangi bir zamanda herhangi bir yerde bulunabilirsiniz ki dünyanın herhangi bir noktasındaki başka bir insan da aynı anda aynı ortamda bulunabilir” (Zafer, 2007:28). Günümüzde *siberuzay* kavramı internet ağıyla zaman-mekan sınırının ortadan kalktığı sonsuz bir sanal dünya olarak varolmuştur.

Teknoloji özellikle sanat aracı olarak, insan algısının gelişimine ve etkileşim olanağına, çok farklı yaklaşımların doğmasına, özellikle modern sanatlarda kullanılmaya başlamıştır. “Ortam sanatları; *video*, bilgisayar grafikleri ve *animasyon*; net-sanat, etkileşimli sanat ve en uç noktada alt türleri olan uzak varoluş ve genetik sanatla birlikte sanal sanat görüntü ve sanat teorilerinde oldukça baskındırlar” (Töre, 2010:22). Ortam sanatları içerisinde yer alan sayısal sanat veya dijital sanat; bilgisayar ortamında, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesinden oluşur. “Dijital sanat eseri, dijital olarak kaydedilmiş bir resim verisi, bir *hipermetin*, bir veritabanı veya program olabilmektedir. Temel biçim, teknik bir ortam yoluyla insan tarafından görülür / duyulur / hissedilir hale getirilmesidir” (Sağlamtimur, 2010: <https://www.anadolu.edu.tr>)

“Gelişen teknolojiyle sanat; bireyi öne çıkararak ve sanatın boyutunu da geliştirerek *hypermedia* sistemli *interactive* ortamlarda gerçekleştirecektir. *Hypermedia*, bilgisayar ve TV-video teknolojilerinin birleştirilmesiyle oluşan iletişim ortamıdır. Bu terim; metin, görüntü, ses, canlandırma ve *video* gibi çoklu medya içeren *hipertext* (*hipermetin*) sistemlerini tanımlamak amacıyla ilk olarak Ted Nelson kullanmıştır. Bu kapsamda; yeni etkileşimli ortamlar giderek daha ileri düzeyde gerçeklik vaat etmektedir. Optik görüntü üretme süreçlerinde bambaşka bir yönde de aynı derecede heyecan verici gelişmeler vardır” (Candemir, 2006:361).

Sanal teknoloji: Masaüstü Sistemler, Başa Takılı Sunum Sistemleri, Uzvarlık Sistemleri, *Boom*, *Cave*, Sanalküre olarak gelişmiş ve genişlemiştir. Özellikle Sanalküre sisteminde sınırsız hareket özgürlüğü vermektedir. “Sistem sayesinde kullanıcı yürüyebilmekte, koşabilmekte, zıplayabilmekte, kısacası gerçek hayattaki sınırsız hareket kabiliyetinin aynısını sistemde yaşayabilmektedir” (Töre, 2010:39-

40). Ayrıca sanal gerçeklik, *Elektromanyetik*, *Ultrasonik*, *Optik*, *İntertial* olarak izleme sistemleride geliştirilmiştir.

Teknolojinin üretmiş olduğu sanal gerçeklik, gerçeklik algısının doğal bir uzantısıdır. Bireyin sanal dünyadan aldığı fiziksel enerjiler, var olduğu dünya enerjisi ile bezeşmesi algıda yanılmayı engeller. Sanal modeller ve mekanlar varolan gerçeklik üzerinden gerçek olarak yansıtılır. Sanal ortamlarda gerçeklik; “görme duyusu için gerçeklik katsayısı, görsel algıyı etkileyen faktörlere bağlıdır. Bu faktörlere ne kadar sadık kalındıysa, *simüle* edilmiş görme duyusu o kadar gerçekçidir” (Bostan, 2007:182). Henderson’un modelinde, beş duyularının yanı sıra, basınç, acı, sıcaklık, denge ve *proprioseptif reseptörler* de birer bileşen olarak kullanılmıştır. Sanal gerçeklikle oluşturulan oyunlar, görsel dünyadaki imgeleri içermesinin yanı sıra *fantastik* ve gerçeküstü imge ve mekanları da içermektedir. 3B modelleme ve görselleştirme sistemleri, fotogerçekçi benzetimlikler (*simulator*) ve *VRML*, *3D*, *JAVA* gibi programlarla desteklenir.

Üç boyutlu sanal ortamlar, tasarımda sanal gerçeklik benzetimleri hareket edebilen, mekan-zaman etkileşimli mekansal deneyim yaşandığı, çoklu duyum ile algılanabilen ortamlar halini almaktadır. Ayrıca uygulama alanlarından biri olan sinemada, *3D animasyon* film, *mation capture* teknolojisi ile dijital kameralarla *simültane* olarak üretilmektedir. “Sabit figürlerin bir araya getirilip arka arkaya dizilmesi ve hareketin *illüzyonunu* oluşturmak için hızlı gösterilmesi animasyon tekniği ile olur” (Köymen, 2008.60).

Sanal mekanlar *hologram* görüntülerle yaratılan mekanlar sanal gerçeklik ortamında canlandırılmaktadır. “*Hologram*, orijinal objenin üç boyutlu gerçek kaydı, kısaca üç boyutlu *lazer* fotoğrafıdır. Başka bir deyişle; 3 boyutlu görsel bilginin *lazer* teknolojisiyle kaydedilmesi, depolanması ve hareket efektinin kazandırılarak çok boyutlu ortama aktarılması sonucu elde edilir” (<http://www.mthologram.com>). *Hologram* yapım teknikleri, *Dot Matrix*, *2D*, *3D*, *2D/3D*, *True Color* (Gerçek Renk), *Flip- Flop (Kinetik)* ve *E Beam* (Gizlenmiş Metin ya da Görüntü) kategorilerini içermektedir.

“Bir hologram yapmak için lazer ışını ikiye ayrılır. Lazer ışınının bir parçası objeyi aydınlatır, sonra sekerek objenin önündeki film veya plakaya vurur. Referans ışını olarak adlandırılan diğer lazer ışını aynalar ve merceklerle filmi aydınlatması için yönlendirilir. Hologram geliştirildiğinde, anlamsız bir ışık ve karanlık çizgiler girdabı gibi görünür. Fakat geliştirilen film başka bir lazer ışınıyla aydınlatılır aydınlatılmaz orijinal nesnenin üç boyutlu görüntüsü belirir” (<http://www.mthologram.com>).

“*Hologramlarda*, doğru açıdan bakıldığında, iki boyutlu bir yüzeyde, üç boyutlu bir nesnenin görüntüsü fark ediliyor. Başka bir deyişle, daha yüksek boyuttaki bilgiler, daha düşük boyuttaki bir oluşumun içine kodlanıyor”⁴ (<http://www.focusdergisi.com.tr>). 1960’lı yıllarda Pribram’ın *Holografik Modeli*’nde: “hafızanın *nöronlarda* ya da küçük *nöron* gruplarında değil; tüm beynin, *lazer* ışını girişim modellerinin *holografik* bir imajını içeren lazer ışığı modelleriyle aynı şekilde, çaprazlama bölen sinir impulsları şeklinde kodlandığını kabul etmektedir”⁵ (<http://www.astroset.com>).

Yukarıdaki örnek söylemlerden; gerçeğin hızla çoğalma kapasitesine sahip gösterge ve imgeler içinde kaybolup gittiği sonucuna ulaşabiliriz. Kendi başına imgenin gerçeklikle ilgisi yoktur. O daha çok bir görünüm, görünümle ilişkili bir şeydir. İmge demek dünyanın iki boyutlu soyut bir görüntüsünü sunmak demektir. Gerçek dünyaya özgü boyutlardan birini saf dışı ederek bir *illüzyon* duygusu yaratan şey de işte bu iki boyutluluktur.

Sanal teknoloji kusursuz bir gerçeklikle *illüzyonu* yaratmaya çalışmaktadır. Burada söz konusu olan şey gerçekçi, taklitçi, “yaratılanı-yeniden üreten” bir *illüzyondur*. Yeniden üretim teknolojisine, gerçeğin sanal düzeyde yeniden üretimine kusursuz bir biçim kazandırılarak *illüzyon* duygusu başka bir boyut kazanmaktadır. Bunun en önemli nedenlerinden biri de sanat eserinde zaman kavramının yok edilmesi ile sağlanan yüzeyselliktir. Sanat eserinde zaman kavramının yok edilmesi ile sağlanan yüzeysellik, yeniden üretim dahilinde Fransız düşünür Jean Baudrillard;

“Görüntüler düzleminde bir eşzamanlılık yoktur. Birbirinin tıpatıp aynısı olabilen hiçbir şey yoktur ve holografik yeniden üretim tıpkı her sentetik gerçek ya da gerçeği diriltmeye çalışan gelip geçici istek gibi... gerçeğin kendisi olmaktan vazgeçerek hipergerçek olmayı yeğlemektedir. Öyleyse hologram hiçbir zaman yeniden üretilen bir şey (hakikat) değerine sahip olmamış hep bir simülasyon olarak kalmıştır. Hayır bu doğru değil çünkü hologram aşıp geçilmiş bir hakikat simülasyonu bir başka deyişle hakikat simülasyonudur... Gerçek ya da gerçek nesnenin kesinlikle kendisinin ikizi, tıpkısının aynısı olması, aynaya bakan bir insanın yüzü kendine ne kadar benziyorsa gerçeğin de kendine o kadar benzemesi

⁴Bir hologramda, üç boyutlu bilgiler, iki boyutlu yüzeyin her noktasında kodlanmış olarak bulunuyor. Hologram levhasını kırdığımız ve parçalardan birini ışık altında incelediğimiz zaman, içinde kodlanmış olan üç boyutlu nesnenin yine tamamını görürsünüz. Çünkü, nesneye ait üç boyutlu bilgilerin tamamı, yüzeyin her noktasında ayrı ayrı kodlanmış bulunuyor. Dünyamız eğer bir hologram ise, bütün bilgiler, yine Dünya'nın her yerinde ayrı ayrı bulunuyor olmalı. Bu açıdan bakıldığında, bu matris bütününün bir parçası olan kişinin, normalde görülemeyen bilgileri bazen fark etmesi çok da olağanüstü sayılmaz.” (<http://www.focusdergisi.com.tr>).

⁵Beyin, holografik evrende tezahür eden bir hologramdır. Bizler kendimizi mekanda hareket eden fiziksel bedenler olarak görebiliriz. Ya da kendimizi kozmik hologram boyunca açığa çıkmış girişim modellerinin bulanıklaşmış bir hali olarak görebiliriz. (<http://www.astroset.com>).

gerektiđi düşünölmektedir. Gerçeđin tek tanımını bu gücöl benzerlikle sınırlı olandır.”(s.151-153)

Orijinalin eski deđerini yitirerek kopyalara dönüřmesi günümüz dünyasının gerçeklikten yoksun görüntülerini, kitle iletiřim araçlarının da etkisiyle oluřan yapay bir dünyadan hareket edilerek üretilmektedir.

“Sanat ya da iletiřim araçları bađlamında çođunlukla bakmamız istenen řeyler kendilerine bakılmasını deđil, görölmek, görsel anlamda yutulmak ve hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolmak isteyen řeylerdir... Sanat asla dünyadaki olumlu ya da olumsuz kořulları mekanik bir řekilde yansıtma aracı olmamıřtır. Sanat, dünyanın oldukça abartılı bir illüzyonu, onu deforme eden bir ayna gibidir. Duyarsızlıđa mahküm bir dünyada sanat da, artık ne o eski sahne vardır, ne de eskiden var olan o sanata özgü büyüleyici illüzyon. O halde yapılması gereken řey imge adlı bořluđun çevresinde dönmekten ibarettir. Sinema alanında da böyle yapılmaktadır. Wenders, Antonioni, Altman, Godard, Warhol gibi yönetmenler anlamsız bir dünyayı imgeler aracılıđıyla sorgulamakta ve ürettikleri imgelerle bu anlamsızlıđa katkıda bulunmakta, bir anlamda onu dönüřtürmektedirler” (Sađlamtimur, 2010: <https://www.anadolu.edu.tr>).

21. yüzyılın sanat ve tasarım dünyası, fizik, kimya, optik, elektronik gibi giderek geliřen teknolojiler ile etkileřime girmiř, internet sanatı, yazılım sanatı vb. yeni biçimlerin, multimedya gibi katıřık ve karıřık tekniklerin ortaya çıkmasına neden olmuřtur. Benjamin’de gelenekle moderniteyi birbirine bađlayan řey ‘yeniden üretim’ kavramı olarak açıklar.

Çađımız sanatının en önemli özelliklerinden biri, sanatsal disiplinlerin arasındaki ayrımın ortadan kalkmıř olmasıdır. Christiane Paul, dijital sanat örneklerinin ilk olarak “bilgisayar sanatı” olarak adlandırıldıđını, daha sonra “çoklu medya (multimedya) sanatı” isminin kullanıldıđını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların “yeni medya sanatı” olarak bilindiđini belirtmektedir (2008:7). Çizgen ise, matematiksel olarak 0 ve 1’lerin oluřturduđu yeni teknik dille ekranda geliřtirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla bařlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımaya dijital sanat denilmektedir (2007:69).

Günümüzde artık ne sanat ne de tasarım, özne dünyayı kendi ürettiđi aynada yansıtmaktan vazgeçerek, gerçek dünyaya dair ironiyi yansıtma görevini bırakmıř gibidir. İçinde yařadıđımız bize ait evren kendi ikizini, kendini yansıtan aynayı yutmuř gibidir. Kendini yansıtan aynayı yutmuř olan bu dünya saydam ve hayalî bir řeye dönüřmüř, gölgesini yitirmiřtir. Zaten nesne, imge ve göstergelerden oluřan evrenimizin her bir parçacıđında her an karřımıza dikilen řey de bu yutulmuř yansıma ya da gölgeye özgü ironidir... Geleneksel sanat eserinin aksine günümüzde insan tarafından algılanan biçimiyle sanat eseri aynı řey deđildir. Temel biçimde, teknoloji ile insan tarafından algısal, duyuusal, zihinsel, fiziksel ve tinsel hale getirilmiřtir (Sađlamtimur, 2010: <https://www.anadolu.edu.tr>).

Çađdař görüntülerin büyük çođunluđunun görölecek hiç bir řeyin olmadığı düz anlamda görüntüler olduđuna vurgu yapan Baudrillard, tek hissedilen her bir düz anlamlı görüntünün ardında bir řeyin yok olmuř olduđudur, olarak ifade eder. Gerçek

imgeler sanal *illüzyonla* giderek kusursuz bir görünüm kazandıkça, sanat eserlerine değer kazandıran toplumsal ve psikolojik etkiler de gitgide önemini kaybederek, bunların modellerle değerlendirilmesi daha etkin bir hale gelmektedir. Bu kapsamda karşımıza herşeyin yeniden yaratıldığı, her türlü benzersizliğin rahatlıkla çoğaltıldığı, sanalın yaygınlaştığı ve kullanıldığı bir ortam ortaya çıkmaktadır.

GERÇEĞİN SORUNSALI

Jean Baudrillard; yüzünü örten perde açıldığında hakikat eğer hala hakikate benziyorsa, bu durumda, çıplak hakikat diye bir şeyden söz edilemez. *İllüzyondan* yoksun bir gerçek hala gerçek olarak kabul görebiliyorsa, bu durumda, gerçek nesnel bir gerçekliğe sahip olamaz. Platon “Zaman sabittir... *İllüzyon* olan hayat!” demiştir. Galileo zamanın felsefesini boş vermiş, grafikler çizerek fizik kanunlarından yararlanmışır. Albert Einstein ise zamanın dördüncü bir boyut olduğunu her gün içinde ileri geri, yukarı aşağıya gidip geldiğimizi iddia etmiştir. Bir başka dünyayla ilgili batıl inançlar üzerine kurulu bir *illüzyon* değil, nesnel, içkin bir dünya “*illüzyonu*”. Nietzsche’nin dediği gibi gerçek dünyayla birlikte görünümüler dünyasını da yitirdiğiniz zaman içinde yaşadığınız evren olgusal, olumlu ve bu haliyle de gerçek olmasına gerek kalmamış bir evrendir.

Dijital sanat bugün teknolojiyle sanatın, gerçekle sanallığın, yerleşik algıyla duyu yitiminin, dolayısıyla düşü gerçekmiş gibi yaşatan yanılsamalara gönderme yapmaktadır. Yanılsama, gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmesi demektir ve bir eserde imgelerin gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda yeniden üretim yerleşik perspektivik gerçekliğin yok oluşunu da gündeme getirmektedir. Teknolojinin sanatsal etkinliğe katıldığı dijital sanatta deneyimleme, hem zihinsel hem de fiziksel bir eyleme dönüşmüş, bütün duyuları içine almaya başlamıştır. Dijital sanat, temelde insanın çevreyle, bilgiyle, teknolojiyle, estetikle ve bunların sonucunda öz bilinciyle olan etkileşimini sorgulamaktadır (Sağlamtimur, 2010: <https://www.anadolu.edu.tr>).

Tüm bu yorumlar yaşanmışlığın getirdiği edimlerle birleşerek yalnızca sanat alanında değil düşünce alanında da sanat ve resmin birer *illüzyon* olduğunun yanı sıra gerçekliği ya da yaşamı öğretilenlerin dışında sanal, sayısal ve dördüncü boyutsa, tüm diğerlerini geçersiz kılmaktadır. Bu boyuttan yoksun bir *hiperuzamdır*. İmgenin gerçek anlamda var olmadığı ekran yüzeylerinden oluşan bir *uzam*...

SONUÇ

Teknolojinin sanat alanında yaygın bir şekilde kullanılması, gerçeği yadsımanın ötesinde yeniden sorgulamalara yol açmaktadır. Günümüzde artık ne sanat ne de başka bir alanda iyiyi kötüden, hakikiyi sahteden, *simülakrı* gerçeklikten

ayırabilecek bir durumda değiliz. Sanat, nesnelere dünyasının abartılı *illüzyonu* ve *deforme* eden bir ayna gibidir. Çağdaş sanat eserlerinde özellikle sanatçıların esin kaynağı anlamsızlık, saçmalık, sıradanlık ve hiçliktir. Warhol'un sözünü ettiği şu imgenin tam merkezinde yer alan boşluk/hiçlik duygusuna benzeyen bir şey...

İllüzyon, gerçekliğin sanat yapıtında yeniden üretilmesi demektir ve bir eserde imgelerin gönderme yaptıkları gerçeklikler olarak değerlendirilmektedir. Dijital sanatta yeniden kurgulanan var edilen gerçek, kimi sıradan görüntülerin doğal olana teslim olmadan yeniden kendi aralarında ilişkilendirilerek üretilmesiyle biçimlenme sürecini tamamlamaktadır. Bu süreç; seçilmiş nesnelere ve gerçeklerden, tasarım ve resmin sorunlarına çözüm arayışları ile zamanın veya geçkinliğin kontrollü kullanımıyla oluşan imgesel bir dünyanın afişe edilmesidir.

Teknolojinin kullanımıyla kendi gölgesinden kurtulan gerçek, sanatçıların çalışmalarında saydamlaşarak öz bilinçle yeniden anlam bulmaktadır.

KAYNAKÇALAR

- BAUDRİLLARD, Jean, 2008. Simülakrlar ve Simülasyon, İlk Basım 1998. Çev: Oğuz Adanır. Ankara: Doğubatı Yayınları.
- BENJAMİN, Walter. 1995. Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. Pasajlar. Çev: Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- BOSTAN, Barbaros. 2007. Sanal Gerçeklikte Etkileşim. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Bilişim
- CANDEMİR, Tülin. 2006. "Çağdaş Teknolojinin Sanat Dallarına Etkileri ve Yardımcı Yazılımlarla Bilgisayarda Resim Yapmak", 6. *International Educationnal Technology Conference*, Departmen of Educational Eastern Mediterranean University, Proceedings- Volume I. North Cyprus- Famagusta,
- ÇİZGEN, Gültekin. 2007. Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınları,
- EFLATUN. 1998. Devlet.6. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi,
- GÜNDAY, Şeref. 2002. Zihin Felsefesi. Bursa: Asa Kitabevi,
- HOFSTADTER, Douglas R. 2011. Gödel, Escher, Bach: Bir Edebi Gökçe Belik, Çev: Ergün Akça, İstanbul: Pinhan Yayınevi.
- KÖYMEN, Mimar Erdem. 2008. "Üç boyutlu Animasyon Filmlerinde Mimarlık." Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Edirne: Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü,
- PARKER, Barry. 2004. Einstein'in Sırrı Görelilik Görece Kolaylaştı. Çev:Selda Göktan, İstanbul: Güncel Yayıncılık,
- PAUL, Christiane. 2008. Digital Art. London: Thames and Hudson.
- OR, Hilmi. 2010. "Görme ve görsel yanılsamalar... Her gördüğünüze inanıyor musunuz?" *Psikeart Dergisi*, 12:16-26

SAĞLAMTİMUR, Zühal Özel. 2010.
https://www.anadolu.edu.tr/arastirma/hakemli_dergiler/sosyal_bilimler/pdf/2010-3/2010_03_14.pdf erişim tarihi: 16 Mayıs 2010

SAHAKİAN, William S. 1997. Felsefe Tarihi. 1990. İstanbul: İdea Yayınları,

SONTAG, Susan. 1999. Fotoğraf Üzerine. Mayıs 1993. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın,

SÖZEN, Metin - TANYELİ Uğur. 1986. Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi,

TÖRE, Mimar Tigin. 2010. “Sanal Gerçeklik ve Mimari Koruma (Anlatım ve Sunum Bağlamında Bir Değerlendirme).” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü,

UÇAR, Tevfik Fikret. 2004. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Kitabevi,

YOURGRAU, Gpalle. 2003. Gödel Einstein Buluşması Gödel’in Evreninde Zamana Yolculuk. İstanbul: Güncel Yayıncılık,

ZAFER, Doğan Zorlu. 2007. “Mimari tasarım sürecine sanal Gerçeklik teknolojilerinin Etkisi.” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı,
http://www.astroset.com/bireysel_gelisim/metafor/k29.htm, Holografik Evren, Çev: Işık Uçkun, Erişim Tarihi: 3 Mayıs 2012
<http://astronomy.ege.edu.tr/~rpekunlu/BGPop/HAWKYNGZamandaYolculuk.pdf>, Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2012
<http://www.focusdergisi.com.tr/bilim/00151/>, Kozmoloji “11 Boyut”, Erişim Tarihi: 2 Mayıs 2012,
<http://www.mthologram.com/nedir.htm> , Hologram nedir? Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2012
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Gerceklik> , Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2012

YAYINLANDIĞI KAYNAKÇA;

Candemir, Tülin, “İllüzyon – Gerçeğin Sorunsalı”, *Yeni Dünya Düzeninde Sanat 10. Ulusal Sanat Sempozyumu*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, s.299-309, 7-8 Haziran, Ankara, 2012