

**T.C.
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANABİLİM DALI**

**POSTMODERN SANAT PRATİKLERİ BAĞLAMINDA BAUDRILLARD'IN
SİMÜLASYON KURAMI VE HİPERGERÇEKÇİ RESİM**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**HAZIRLAYAN
EMRE ALBAYRAK**

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. GÖKÇEN ŞAHMARAN CAN**

VAN-2023

KABUL VE ONAY

Emre Albayrak tarafından hazırlanan “Postmodern Sanat Pratikleri Bağlamında Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı ve Hipergerçekçi Resim” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / OY ÇOKLUĞU ile Yüzüncü Yıl Üniversitesi Resim Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.	
Danışman: Doç. Dr. Gökçen ŞAHMARAN CAN Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Resim Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Başkan : Doç. Dr. Gökçen ŞAHMARAN CAN Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Resim Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Üye : Dr. Öğr. Üyesi Tahir ÇELİKBAĞ Fırat Üniversitesi, Resim Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Üye : Doç. Dr. Mehmet GÖKTEPE Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Resim Anabilim Dalı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Yedek Üye : Unvanı Adı SOYADI Anabilim Dalı, Üniversite Adı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Yedek Üye : Unvanı Adı SOYADI Anabilim Dalı, Üniversite Adı Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/onaylamıyorum	
Tez Savunma Tarihi:	15/09/2023
Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini ve imzaların sahiplerine ait olduğunu onaylıyorum. Prof. Dr. Bekir KOÇLAR Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü	

ETİK BEYAN

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü **Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada:**

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim (15.09.2023).

(İmza)

(Emre ALBAYRAK)

Yüksek Lisans Tezi

Emre ALBAYRAK

VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Eylül, 2023

POSTMODERN SANAT PRATİKLERİ BAĞLAMINDA BAUDRILLARD'IN

SİMÜLASYON KURAMI VE HİPERGERÇEKÇİ RESİM

ÖZET

Sanat, sosyo-kültürel, ekonomik ve politik alanlarda toplumsal süreci etkileyen bir olgu olarak, Aydınlanma Çağı'nda yaşanan köklü değişimlerle yeniden şekillenmeye başlamıştır. Aydınlanma sonrası gerçekleşen 'Siyasi ve Ekonomik Devrimler', toplumsal yapıyı değiştirmiş, modernizm ile başlayıp günümüze kadar devam eden makineleşme süreci her olguyu 'meta'ya çevirmiştir. Öte yandan endüstriyel toplum bireylere, medya ve kitle iletişim araçları ile yeni kültürel kimlikler yüklemiştir. Çok uluslu şirketler tarafından oluşturulan kitle kültürü, sert piyasa mekanizmasında yeni sanat dalları ve teknikler adı altında standartlaşmaya dönük bir yapı yaratmıştır. Metalaştırılan ve makine üretimi olan sanat ürünleri, seri bir şekilde çoğaltılmış, kolaylıkla sahip olunabilir hale gelmiştir. Kopyaları üretilen sahte eserler, gerçek olanın değerinin yitirilmesine sebep olmuştur. Ancak, bu kopya üretime karşı yeni gerçekçi sanat akımları ve sanatçılar ortaya çıkmıştır. Sosyolog Jean Baudrillard, kopya üretime dair hipergerçekçi akımın temelini oluşturan "Simülasyon Kuramı"nı öne sürmüştür. Hipergerçekçi resim de simülasyon kuramının etkileşiminden yaratılmış, gerçek hayattaki nesneleri veya sahneleri son derece ayrıntılı ve hassas bir şekilde betimleyen bir resim türü olmuştur. Hipergerçekçi resimler, gerçeklikle sanatın sınırlarını bulanıklaştırarak izleyiciyi düşünmeye ve gerçeklik algısını sorgulamaya teşvik etmiştir. Bu tür resimlerdeki ayrıntılar ve gerçekçilik, görsel bir şok yaratarak mesaj iletmek amacıyla kullanılabilir.

Tezde araştırmanın içeriğini oluşturan postmodern dönem ve postmodern dönem sanatının genel özelliklerinden bahsedilmiş, bu bağlamda, Jean Baudrillard'ın simülasyon, simülakr ve hipergerçek kavramları üzerinden hipergerçekçi resim sanatı analiz edilmiştir. Hipergerçekçi resmin oluşum süreçleri, ilgili başlıklar altında

detaylandırılarak anlatılmıştır. Araştırma geniş bir kaynakça üzerinden irdelenmiş, elde edilen bulgular örnek görsellerle desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Modern Sanat, Postmodern Sanat, Simülasyon, Simülakr, Hipergerçek, Hipergerçekçi Resim

Sayfa Sayısı: xii + 62

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Gökçen ŞAHMARAN CAN



M.Sc. Thesis

Emre ALBAYRAK

VAN YÜZÜNCÜ YIL UNIVERSITY

INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES

September, 2023

BAUDRILLARD'S CONTEXT OF POSTMODERN ART PRACTICES

SIMULATION THEORY AND HYPERREALISTIC PICTURE

ABSTRACT

Art, as a phenomenon that influences the social process in socio-cultural, economic, and political domains, began to reshape itself with the profound changes experienced during the Enlightenment era. The "Political and Economic Revolutions" that occurred after the Enlightenment transformed the social structure, and the process of mechanization, starting with modernism and continuing to the present day, turned every phenomenon into a commodity. Furthermore, the industrial society imposed new cultural identities on individuals through media and mass communication tools. Subsequently, mass culture created by multinational corporations established a standardized structure under the harsh market mechanism, under the guise of new art forms and techniques. Art products that were commodified and machine-produced were replicated in a serial manner, becoming easily accessible. The production of counterfeit works, which were reproduced, led to the loss of value in the authentic ones. However, this gave rise to new realistic art movements and artists in opposition to the reproduction. Sociologist Jean Baudrillard put forward the theory of simulation, which forms the basis of the hyperrealist movement, emphasizing the production of replicas. Hyperrealist painting, as a result of the interaction of simulation theory, became a genre that depicts objects or scenes from real life in great detail and precision. By blurring the boundaries between reality and art, hyperrealist paintings encourage viewers to think and question their perception of reality. The details and realism in such paintings can be used to create a visual astonishment or convey a message.

The thesis discusses the general characteristics of the postmodern era and postmodern art, which form the content of the research, and in this context, analyzes Hyperrealist painting through Jean Baudrillard's concepts of simulation, simulacra,

and hyperreality. The formation processes of hyperrealist painting are detailed under relevant headings. The research is examined through an extensive bibliography and supported with example visuals.

Key Words : Modern Art, Postmodern Art, Simulation, Simulacra, Hyperreal, Hyperrealistic Painting

Quantity of Page: xii + 62

Supervisor: Assoc. Dr. Gökçen ŞAHMARAN CAN



İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
GÖRSELLER DİZİNİ.....	x
ÖNSÖZ.....	xi
GİRİŞ	1
1. POSTMODERN DÖNEM VE POSTMODERN DÖNEM SANATININ GENEL ÖZELLİKLERİ	7
1.1. Postmodern Dönem Sanatını Hazırlayan Sosyo-Kültürel Dinamikler	7
1.1.1. Küreselleşme ve Tüketim Toplunun Sanata Etkileri	7
1.1.2. Geç Kapitalizm ve Teknolojik Gelişmeler.....	10
1.2. Postmodern Sanat	12
1.2.1. Postmodern Dönem Stratejilerinden “Gerçek Olanı Simüle Etmek” ...	19
2. POSTMODERN SANAT PRATİKLERİ BAĞLAMINDA BAUDRILLARD’IN SİMÜLASYON KURAMI	23
2.1. Simülasyon Kuramı ve Gerçek/Hipergerçek.....	23
2.2. Kiç ve Gerçeklik	26
3. SİMÜLASYON VE HİPERGERÇEK KAVRAMININ HİPERGERÇEKÇİ RESİM SANATINA YANSIMASI	32
3.1. Fotoğraf ve Gerçeklik	32
3.2. Hipergerçekçi Resim.....	35
3.3. Hipergerçekçi Sanatçılar ve Yapıt Analizleri.....	40
3.3.1. Malcolm Morley (1931-2018), “Yarış Pisti”, TÜAB, 1960	40
3.3.2. Richard Estes (1932-), “Telefon Kulübeleri”, MÜAB, 1967 / “D Treni”, KÜSB, 1988	41
3.3.3. Robert Bechtle (1932-2020), “61 Pontiac”, TÜYB, 1968-69.....	43
3.3.4. Claudio Bravo Camus (1936-2011), “Kâğıt Torbalar”, TÜYB, 1970..	44
3.3.5. Chuck Close (1940-2021), “Oto-Portre”, TÜAB., 1967-68 / “Suzan- Boya Uygulama Tekniği”, 1971 / “Oto-Portre”, KÜRS, 2000	45
3.3.6. Nur Koçak (1941-), “Doğal Harikalar ya da Fetiş Nesneler III”, TÜAB, 1978	48

3.3.7.	Denis Peterson (1944-), “Topraktan Gelen Toprağa Gider”, TÜAYB, 2006 / “Gözyaşı Dökme”, Tuval Üzerine Airbush, 2006	49
3.3.8.	Mehmet Yılmaz (1963-), “Dut ve Tud”, TÜDB ve TÜYB, 2011.....	51
3.3.9.	Alex Devereux (1974-), “Maraton İstasyonu”, TÜAB, 2019	52
3.3.10.	Alyssa Monks (1977-), “Squid”, TÜYB, 2006	53
3.3.11.	Fabio Magalhaes (1982-), “Muhafaza VII”, TÜYB, 2001 / “Sonraki Saniye”, TÜYB, 2008 / “Muhafaza II”, TÜYB, 2008.....	54
3.3.12.	Rüstem Kasapoğlu (1983-), “Çalınan Çocukluk”, TÜYB, 2013	56
3.3.13.	Yıldırım İnce (1986-), “Metropol ve İtfaiye”, TÜYB, 2013.....	57
4.	SONUÇ.....	59
	KAYNAKÇA.....	61

ÖZ GEÇMİŞ

TEZ ORJİNALLİK RAPORU

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

ABD

Amerika Birleşik Devletleri

KÜSB

Kâğıt Üzerine Serigrafi Baskı

KÜRS

Kâğıt Üzerine Renkli Serigrafi

MÜA

Masonit Üzerine Akrilik

TÜA

Tuval Üzerine Akrilik

TÜAYB

Tuval Üzerine Akrilik ve Yağlı Boya

TÜDB

Tuval Üzerine Dijital Baskı

TÜYB

Tuval Üzerine Yağlı Boya

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel	Sayfa
Görsel 1.	14
Görsel 2.	16
Görsel 3.	20
Görsel 4.	21
Görsel 5.	21
Görsel 6.	22
Görsel 7.	32
Görsel 8.	33
Görsel 9.	35
Görsel 10.	36
Görsel 11.	41
Görsel 12.	42
Görsel 13.	43
Görsel 14.	44
Görsel 15.	45
Görsel 16.	46
Görsel 17.	46
Görsel 18.	47
Görsel 19.	48
Görsel 20.	50
Görsel 21.	51
Görsel 22.	51
Görsel 23.	53
Görsel 24.	54
Görsel 25.	55
Görsel 26.	55
Görsel 27.	55
Görsel 28.	56
Görsel 29.	57

ÖNSÖZ

“Postmodern sanat pratikleri bağlamında Baudrillard’ın simülasyon kuramı ve hipergerçekçi resim” isimli çalışma, Jean Baudrillard’ın “simülasyon” kuramı ile hipergerçekçi resim arasındaki bağlantıyı incelemektedir. Jean Baudrillard, çağdaş toplumun giderek artan bir şekilde simülasyonlarla çevrili olduğunu ve gerçeklik ile simülasyon arasındaki ayrımın giderek bulanıklaştığını iddia eden önemli bir düşünürdür. Baudrillard’ın simülasyon kuramı, özellikle, medya, iletişim ve tüketim kültürü bağlamında derin bir etki yaratmıştır. Hipergerçekçi resim de Baudrillard’ın simülasyon kuramından etkilenerek öne çıkmış sanatsal bir yapılanmadır. Hipergerçekçilik, görsel sanatlar alanında gerçeklik ile sanat yapıtı arasındaki sınırları bulandıran bir yaklaşımdır. Hipergerçekçi resim, fotoğraf gibi yüksek detaylı resim teknikleri kullanarak, izleyiciyi gerçekliğe oldukça yakın bir deneyime davet etmektedir. Ancak, bu deneyim sırasında gerçeklik ve simülasyon arasındaki ince çizgileri sorgulamak da mümkündür.

Çalışmada, Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramının hipergerçekçi resimle nasıl bir bağlantısı olduğu araştırılmıştır. Baudrillard’ın simülasyon kuramının öne çıkan kavramları ele alınmış ve hipergerçekçi resmin bu kavramlarla nasıl bir etkileşime girdiği incelenmiştir. Ayrıca, hipergerçekçi resmin izleyici üzerindeki etkileri ve gerçeklik algısının nasıl sorgulandığı analiz edilmiştir.

Çalışmanın genel yapısı, önce modern dönemden postmodern döneme geçiş sürecinde gelişen medya, iletişim, tüketim kültürü, görsel sanatlar ve Jean Baudrillard’ın “simülasyon” kuramını açıklayan giriş bölümüyle başlamaktadır. Ardından, postmodern dönem içerisinde küreselleşme, teknoloji ve sanat bağlamında, gerçeklik anlayışına yönelik meydan okumalar ve imgelerin gerçeklikle ilişkisine değinilmiştir. Daha sonra, simülasyon kuramının hipergerçekçi resimle olan bağlantısını ortaya koymak için bir analiz yapılmış ve örneklerle desteklenmiştir. Sonuç bölümünde ise tezin ana bulguları özetlenmiştir.

Çalışma süresince, birçok kaynağa başvurulmuş ve farklı disiplinlerden literatür taraması yapılmıştır. Yapılan literatür taraması, Baudrillard’ın simülasyon kuramı ve hipergerçekçi resimle ilgili önceki çalışmalardan elde edilen bulguları ve tartışmaları entegre etmek için kullanılmıştır. Ayrıca, görsel örnekler ve sanat

yapıtları üzerinde yapılan analizler, tezin temel argümanlarını desteklemek amacıyla kullanılmıştır.

Tez araştırmasında, danışmanım Sayın Doç. Dr. Gökçen ŞAHMARAN CAN'a sürekli rehberliği ve değerli geri bildirimleri için teşekkür ederim. Çalışmama olan ilgisi ve destekleri sayesinde tezimi tamamlamak için gereken motivasyonu buldum. Ayrıca, değerli eşim Habibe ALBAYRAK'a moral ve desteği için minnettarım. Onun sabrı, anlayışı ve cesaret verici sözleri, bu tezi tamamlamak için büyük bir motivasyon kaynağı olmuştur.



GİRİŞ

İleri kapitalist dönemle birlikte toplumsal yapılar ve kültürel ilişkiler, ekonomik sistemlerin etkisi altında şekil almış ve dünyanın niteliksel olarak değişmesine neden olmuştur. Ekonomik sistemlerin toplumsal ve kültürel ilişkiler üzerindeki etkisi, günümüz sanatsal oluşumunun temelini oluşturan dengelerin evrimleşmesine ve şekillenmesine zemin hazırlamıştır. Batılı toplumların yaşamında gerçekleşen bu köklü değişiklikler, Aydınlanma dönemiyle hız kazanmıştır. Bu tarihsel süreç, endüstrileşme ve makineleşmeyle birlikte yeni bir çağın başlangıcını işaret etmiş, mekanik üretim çağının kapılarını aralamıştır. Sermaye birikimi ve el emeğinin merkezileşmesi ise sosyal ilişkilerin ve toplumsal dinamiklerin değişimine yol açmıştır. Feodalizmden kapitalizme geçiş, sadece ekonomik değil aynı zamanda teknolojik, siyasal ve sosyo-ekonomik bir dönüşüm çağını da beraberinde getirmiştir. Bu geçiş süreci, dünya sistemini temelden değiştirmiş ve sanat gibi birçok alanı da etkilemiştir. Modern sanat ise büyük dönüşümün yansımalarını taşıyan önemli bir alan haline gelmiştir.

Modern çağın başlangıcına denk gelen 1880'lerde, geleneksel sanatın alışlagelmiş değerlerini ve normlarını sarsan “modernizm” ortaya çıkmıştır. Bu dönemde fütürizm, kübizm, sürrealizm, konstrüktivizm, dadaizm vb. gibi çeşitli modern sanat akımları etkili olmuştur. Modernizm, Avrupa’da geleneksel sanat anlayışının reddedilmesine ve yeni düşünce sistemlerinin benimsenmesine yol açmıştır. Bireyselliğin ve özgürlüğün vurgulandığı bu dönem, sanatta radikal değişikliklere ve yeniliklere zemin hazırlamıştır (Uncu & Çalışır, 2018, s. 461).

Modern sanat, geleneksel sanat anlayışını sorgulayan ve dönüştüren bir yaklaşımı temsil etmektedir. Sanatçılar, sıradan estetik standartlardan ve geleneksel tekniklerden uzaklaşarak, yenilikçi fikirlerin ve deneylerin peşinden gitmişlerdir. Modern sanat, kişisel ifadenin özgürlüğünü vurgulama amacı taşımıştır. Aynı zamanda toplumsal, politik ve kültürel konuları ele alma isteği de modern sanatın temelini oluşturmuştur. Sanat, toplumsal gerçekliklere ve dönemin çalkantılı dünyasına ayna tutmuş, bu sayede insanların düşünce dünyasını şekillendirmiş ve toplumsal farkındalığı artırmıştır. Modern sanat, sadece içerik bakımından değil aynı zamanda teknik ve biçimsel olarak da dönüşümü temsil etmiştir. Sanatçılar,

geleneksel sanatın sınırlarını zorlamış, yeni malzemeler, teknikler ve medyayı kullanarak farklı ifade biçimleri arayışına girmişlerdir. Değişken süreç, sanatın tanımının ve işlevinin derinlemesine sorgulanmasına neden olmuştur.

Endüstriyel gelişme çağı, büyük sanatçıların eserlerinin altında kapitalist gerçekliğin ve toplumsal çelişkilerin yattığı bir dönemi yansıtmıştır. Bu sanat yapıtları, genellikle kapitalizmin doğurduğu trajik çatışmaları ve sömürü sistemini eleştiren derin anlamlar taşımaktadır. Sanatçılar, bu dönemde, toplumsal adaletsizlik, işçi sınıfının zor koşulları, emeğin değersizleştirilmesi gibi konulara odaklanarak, kapitalist toplumunun yüzey altındaki gerçeklerini sergilemişlerdir. Sanat, bu şekilde kapitalist toplumdaki konumunun ve toplumsal dinamiklerin yansımalarını taşımıştır.

Modernizmin gelişimi, teknolojik ilerlemelerle yakından ilişkilidir. Kapitalizmin ekonomik prensipleri ve serbest rekabet ortamı, sadece günlük yaşam pratiklerini değil, aynı zamanda sanatın da tüm yönlerini etkilemiş ve dönüştürmüştür. Sanat, bu yeni ekonomik düzenin etkisi altında metalaşma sürecine girmiştir. Metalaşma, öncelikli olarak, sanatın estetik değeri yerine ticari ve ekonomik değeri temel alınarak üretilmesi ve pazarlanması anlamına gelmektedir. Sanayi Devrimi sonrası kapitalist sistem, sanatın da piyasa koşullarına uyması gerektiğini vurgulamıştır. Sanat eserleri artık sadece estetik ifadenin ötesinde ticari varlıklar haline gelmiştir. Sanatçılar, eserlerini sadece estetik kaygılarla değil, aynı zamanda ticari başarı elde etme amacıyla da üretmeye yönlendirilmişlerdir. Bu durum sanatın üretim sürecinin ve değerlendirmesinin ekonomik faktörler tarafından yönlendirildiği bir ortamı beraberinde getirmiştir.

Metalaşma süreci, sanatın özerkliğini ve yaratıcılığını sorgulamış, ticari taleplere uygunluk ve özgün ifade arasındaki dengeyi zorlamıştır. Sanat eserlerinin üretiminde kullanılan malzemeler, teknikler ve temalar, kâr elde etme hedefi gözetilerek seçilmiştir. Sanayi Devrimi sonrası kapitalist ekonomik düzenin yükselişi, sanatın metalaşma sürecini hızlandırmış ve derinleştirmiştir. Bu süreç, sanatın üretim, pazarlama ve değerlendirme pratiklerinde temel değişikliklere yol açmış, sanatçıların ve sanat eserlerinin ticari baskılara nasıl yanıt verdiği konusunda yeni soruları gündeme getirmiştir (Şahin, 2021, s. 1808).

Modernizmin yükselişiyle birlikte, sanat ve tasarım alanında da dönüşümler yaşanmıştır. Sanatçılar ve tasarımcılar, endüstriyel üretimi ve teknolojik gelişmeleri

eserlerine yansıtmaya başlamışlardır. Ancak, bu yeni yaklaşım nitelikli üretimi zayıflatabilirken, kitlelere ulaşma amacı güderek daha yüzeysel ve tüketici dostu ürünlerin üretimine de yol açmıştır. Böylelikle “kiç” kavramı devreye girmiştir. Kiç, sıradan ve banal olarak nitelendirilen, düşük kaliteli ve popüler kültüre ait nesneleri veya eserleri ifade etmektedir. Modernizmin aşırı özgürlükçü ve dışavurumcu yaklaşımları, bazı durumlarda sanatın kalitesinin düşmesine veya popüler kültürün etkisine maruz kalmasına yol açmıştır. Bu durum, modernizmin kendi eleştirisini de beraberinde getirmiştir.

Kiç, Batı Avrupa’da başlayan sosyal, toplumsal, ekonomik ve teknolojik değişimlerle şekillenen bir olgudur. Modernizmle beraber yükselen yeni teknoloji çağına uygun ürün yaratma amacı, kiç ürünlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu ürünler, estetikten ziyade hızlı tüketim ve duygusal kolaylık arayışını yansıtır hale gelmiştir. Sinema, televizyon, müzik ve reklam gibi alanlarda nitelsiz ve duygusal tepkiye dayalı içerikler ön plana çıkmaya başlamıştır. Tüketici toplumunun gelişmesiyle birlikte, kiç ürünlerin talebi de artmıştır. Bu ürünler, hızlı tüketim kültürünün bir yansıması olmuştur (Uncu & Çalışır, 2018, s. 461-469).

19. yüzyılın ilk çeyreğinden günümüze uzanan tarihsel süreçte, kapitalist burjuva toplumunun kuruluşu ve gelişimi önemli dönemlerle belirlenmiştir. Sanat bu dönüşümlere paralel olarak evrilmiş ve değişmiştir. I. ve II. Dünya Savaşları gibi büyük tarihsel olaylar, sanatı derinden etkilemiş ve yeni yönelimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönemlerde sanat, savaşın yıkıcı etkilerini, insanlığın acılarını ve toplumsal dönüşümleri yansıtarak anlamını derinleştirmiştir. 1950’lerde ise soyut dışavurumculuk, pop art, minimalizm gibi akımlar ortaya çıkmıştır. Yeni çıkan akımlar, farklı estetik anlayışlarıyla toplumsal ve kültürel değişimlere yanıt vermişlerdir. Pop art, tüketim kültürünün etkilerini ve popüler kültürünü yansıtırken, minimalizm ise sanatın özünü sorgulamış ve soyut ifade biçimleriyle ilgi uyandırmıştır. Modern dönemde sanat, sadece estetik değil aynı zamanda sosyo-politik ve ekonomik yapının bir yansıması olmuştur. Sanatın bu şekilde evrilmesi, genel estetik anlayışın toplumsal ve kültürel bağlamla derinlemesine etkileşimini göstermektedir. Sanat, kapitalizmin evrildiği koşullarda şekillenmiş, toplumsal ve bireysel deneyimleri ifade etmek ve sorgulamak için bir platform oluşturmuştur.

“Postmodern” olarak adlandırılan bu yeni dönem, geç-kapitalizmin ve tüketim toplumu anlayışının egemen olduğu bir dönem olarak kabul edilmektedir. Postmodern dönemde, mikro-elektronik devrimin üretim yapısını değiştirmesiyle birlikte, bilgi üretimi ve bilginin önemi ön plana çıkmıştır. Bu durum, günümüz sanat anlayışında büyük bir etki yaratmış ve pek çok postmodernist teorisyen tarafından da vurgulanmıştır. Teknolojik ilerlemelerin sanat pratiği üzerindeki etkileri, postmodern dönemde oldukça belirgindir. Bilgi üretimi ve yayılmasının hız kazanması, sanatçıların yapıtlarını daha geniş bir kitleye ulaştırma ve çeşitli iletişim araçlarını kullanma olanağını sağlamıştır. Sanatçılar, medyanın ve popüler kültürün etkisini yapıtlarına taşımış, aynı zamanda bu etkileri eleştirel bir bakış açısıyla incelemişlerdir. Postmodern sanat, yapıtların içeriği kadar biçimi ve sunumuyla da öne çıkmaktadır. Geleneksel sanat formlarının sınırlarını aşarak farklı disiplinlerden gelen unsurları bir araya getirerek karmaşık yapılar oluşturma eğilimi, postmodern sanatın estetik anlayışının bir yansımasıdır. Bu yaklaşım, izleyiciye sıra dışı deneyimler sunmayı amaçlamaktadır.

Eleştirel bir duruş, postmodern sanatın temel özelliklerinden biridir. Tüketim alışkanlıklarını, medya manipülasyonunu, ideolojik söylemleri sorgulayan ve parodi, ironi gibi araçları kullanarak toplumsal gerçekleri eleştiren yapıtlar, postmodern dönemin ruhunu yansıtmaktadır. Sanat, toplumun değişen dinamiklerine ve hızlı bilgi akışına cevap verme yeteneğiyle ön plana çıkmaktadır. Postmodern sanat, evrensel bir estetik anlayışın ötesine geçerek, farklılık ve çoklu perspektifin önemini vurgulamıştır.

Postmodern düşünür ve sosyolog Jean Baudrillard (1929-2007), postmodern düşünce çerçevesinde, neo-kapitalist toplumların egemen olduğu bir dönemde, düşünce ve davranışların kısıtlandığı, yaşamın ve toplumsal ilişkilerin önceden tasarlandığı ve denetlendiği “hipergerçek toplumlar” tezini sunar. Bu tezde, toplumsal yapıların manipüle edildiği ve öngörüldüğü bir ortamda potansiyel kırılmaların ve radikal toplumsal değişimlerin engellendiği ifade edilmektedir. Böylelikle, toplumsal eleştiri ve eleştirel sanat için yer bulunmadığı, zira mevcut yapıların ve değerlerin sorgulanmasının mümkün olmadığı argümanı ortaya konulmaktadır.

Baudrillard'ın tezi, özellikle tüketim kültürünün yükselişi ve medyanın etkisiyle, postmodern toplumun temel karakteristiğinin şekillenmesi üzerinedir. Baudrillard'a göre tüketim toplumu, bireylerin ve toplumun kimliğinin ve değerlerinin postmodern bir çerçevede yeniden tanımlandığı bir yapıdır. Bu dönemde sınıfsal ayrımların ve iktidar hiyerarşilerinin önemini yitirdiği gözlemlenir. Aydınlanma düşüncesinin insan özgürlüğüne dayalı idealinin gerçekleşmediği ve modernizmin sınırlarının aşıldığına vurgu yapılır. Bunun yerine, çok kültürlülük, bireysel tercihlerin önemi ve farklılıkların kabul edilmesi gibi postmodern yaklaşımlar öne çıkmaktadır. Endüstriyel üretim temelli ekonominin yerini, enformasyon, medya ve iletişim göstergelerinin belirlediği bir dönem almıştır.

Postmodernliğin temel ilkesi, üretim yerine tüketimi merkeze almaktır. Bu, toplumsal yapının ve değerlerin radikal bir dönüşümüne yol açmış, birey, doğa, toplum, iktidar ve gerçeklik kavramlarının anlamını köklü bir biçimde değiştirmiştir. Toplumun farklı bir düşünce etrafında savaş verdiği bir mücadele artık geçerliliğini yitirmiştir. Medya ve iletişimin egemenliği altında yaşanan bir dönemde mevcut gerçeklikler ve kodlar, toplumu şekillendirmekte ve yönlendirmektedir.

Jean Baudrillard'ın "simülasyon teorisi", modern toplumsal gerçekliğin yüzeysel taklit edildiği bir döneme işaret eder. Gerçeklik ve simülasyon arasındaki ayrım giderek silikleşmiş, insanlar tüketim kültürü ve medyanın etkisiyle gerçekliği değil, taklit edilen gerçekliği deneyimlemektedirler. Jean Baudrillard'ın bu teorisi, simülasyonun temelinde yatmaktadır, yani gerçeklik taklit edilmektedir (Kahraman, 2002, s. 243-244). Baudrillard'ın simülasyon tanımı şöyledir:

"...simülasyon, gerçekten ve fiili olarak var olmayan bir şeyi (durumu vs.) bütün bileşenleriyle birlikte gerçekmiş ve fiilen varmış gibi gösterme durumudur... Simülakr deyimi de, imaj-idol anlamına geldiği gibi, Baudrillard'ın kastettiği anlamda, bir simülasyon olayının sonucunda ortaya çıkan görüntü nesne'dir... Ve simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir. Örneğin Nükleer bir felaket simülasyonu evrensel ve bildik caydırma girişiminin stratejik gizli nedenidir. Amacı halkları salt bir güvenlik ideolojisi ve disiplini doğrultusunda yönlendirebilmektir..." (Baudrillard, 1998, s. 77).

Baudrillard'ın düşünceleri, postmodernizmin temel kavramlarını ve toplumsal değişimin derinliklerini aydınlatmaktadır. Simülasyon ve tüketim kültürü, toplumsal yapıların ve değerlerin dönüşümünü anlamak için özgün bir bakış açısı sunmaktadır. Toplumsal mücadelenin ve değerlerin merkezinde yer alan ideolojik çatışmanın yerini, postmodern bir dönemde semboller, kodlar ve iletişim araçlarıyla şekillenen bir toplumsal yapı almıştır. Bu bağlamda gerçeklik, taklit edilerek ve manipüle

edilerek sunulmaktadır. Gerçekleşen süreç, toplumun düşünce yapılarını, algılarını, davranışlarını ve hatta kimliklerini etkileyen güçlü bir etki yaratmaktadır. Tüketim odaklı bir toplumda, bireyler tüketim malları üzerinden kimliklerini tanımlama ve ifade etme eğilimi göstermektedir.

Postmodern dönemde, tüketim malları artık sadece işlevsel nesneler değil, aynı zamanda sembolik anlamlar taşıyan ve gösterişli bir değere sahip olan objelerdir. Bireyler, tüketim mallarının yansıttığı imajlar ve semboller aracılığıyla kimliklerini oluşturma sürecine yönlendirilmektedirler. Bu durum, kişisel kimliklerin yalnızca bireysel tercihlerle sınırlı kalmadığını, aynı zamanda toplumsal bir gerçeklik tarafından da şekillendirildiğini göstermektedir. Tüketim kültürü, bireylerin sahip oldukları veya tükettikleri nesneler üzerinden anlam ve değer atfetme biçimini derinlemesine etkilemektedir. Bu bağlamda, tüketim malları sadece somut özelliklere sahip nesneler değil, aynı zamanda sembolik anlamların taşıyıcısıdır. İnsanlar, belirli bir markanın veya ürünün taşıdığı imajlar ve semboller aracılığıyla kimliklerini ifade etmektedirler. Artık tüketim malları, kişilerin toplumsal konumlarını ve değerlerini dışa vurmanın bir aracı haline gelmiştir.

1. POSTMODERN DÖNEM VE POSTMODERN DÖNEM SANATININ GENEL ÖZELLİKLERİ

1.1. Postmodern Dönem Sanatını Hazırlayan Sosyo-Kültürel Dinamikler

1.1.1. Küreselleşme ve Tüketim Toplumunun Sanata Etkileri

Küreselleşme, dünya genelinde kültürlerin, ekonomilerin ve toplumsal yapıların birbirine yaklaşmasını ve birleşmesini ifade etmektedir. Tüketim toplumu ise, tüketime dayalı bir yaşam biçimi olarak, bireylerin tüketim üzerinden kimliklerini oluşturmalarını ve mutluluklarını satın almaya çalışmalarını vurgulamaktadır.

Postmodernistler, küreselleşmenin olumlu yönlerine rağmen, kültürel ve toplumsal çeşitliliği azaltarak kültürel homojenizasyona neden olduğunu savunmaktadırlar. Küreselleşmenin neden olduğu ekonomik ve politik güç dengesizlikleri de eleştirilmektedir. Özellikle, Batılı ülkelerin ekonomik ve politik olarak küresel sistemi belirleyen konumları, diğer ülkelerin kültürlerini ve toplumsal yapılarını olumsuz etkilemektedir. Postmodernistler, küreselleşmenin bu olumsuz etkilerinin, kültürel ve toplumsal çeşitliliği korumak için çaba sarf edilmesi gerektiği düşüncesini desteklemektedirler. Tüketim toplumu ise, bireylerin tüketime dayalı bir yaşam biçimini benimsemeleri nedeniyle, toplumsal ve ekonomik yapıların tüketim odaklı hale gelmesine neden olmaktadır. Postmodernistler, tüketim toplumunun bireyleri birbirlerinden koparıp yalnızlaştırdığını, doğal kaynakların tükenmesine neden olduğunu ve ekonomik eşitsizlikleri artırdığını savunmaktadırlar. Ayrıca, tüketim toplumu, bireyleri sınıflara ayırarak, kimliklerini tüketim malları üzerinden oluşturmalarına neden olur ve bu da kültürel çeşitliliği azaltmaktadır. Postmodernizm, küreselleşme ve tüketim toplumunun eleştirisini yaparak, kültürel ve toplumsal çeşitliliği korumak için çaba sarf eder. Bu nedenle, postmodernistler, alternatif yaşam biçimlerini destekler ve kültürel farklılıkların korunması gerektiği düşüncesini savunurlar.

Kapitalist toplumlarda insanlar çeşitli şekillerde yabancılaştırılmıştır. Farklı sosyal sınıflardan insanlar birbirlerinden ayrıştırılmıştır. Üst sınıf kapitalistler, alt sınıf işçilerin patronlarına fayda sağlayan ve onları yabancılaştıran mallar ürettiği bir üretim sistemine hapsetmişlerdir. Öte yandan işçiler, kendilerini patronlarına

kiralamaya ve meta olarak insanlıktan uzaklaştırılmaya başlamışlardır (Barrett, 2019, s. 139).

Bugün kültür, metalaşma süreciyle birlikte ekonomiyle simgesel bir ilişki içinde gelişmektedir. Bu gelişmeler eşzamanlı olarak gerçekleşirken, Jean Baudrillard, “Bugün tüketim, metanın hemen ve vakit kaybetmeden bir gösterge olarak üretildiği bir aşamayı tanımlamaktadır” diyerek bu durumu açıklar. Baudrillard, toplumda üretilen ve takas edilen hiçbir şeyin tek başına ve izole bir şekilde gösterge olarak tanımlanamayacağını ve aynı şekilde meta olarak da değer kazanamayacağını belirtir. Her şey, genel ekonomi politiği bağlamında gerçekleşir. Bu noktada, meta ve gösterge kavramları arasındaki bağı koparamayacak şekilde birbirine bağlıdır. Bu iki kavram arasında sadece bir şekil bağı yoktur. Aksine, meta ve gösterge kavramları, birbirleriyle iç içe geçmiş bir şekilde yozlaşmıştır. Bu durum, kültürün metalaşması ve ekonominin simgeselleşmesi arasındaki derin ilişkiyi yansıtan önemli bir örnektir. Baudrillard, günümüzdeki tüketim toplumunda gösterge ve meta kavramlarının birbirine karıştığı ve birbirini beslediği bir döngü olduğunu vurgulamaktadır (Kahraman, 2005, s. 123).

Sanayileşme ve reklamcılık aracılığıyla mümkün hale gelen kitlesel üretim, tüketimi bir yaşam tarzı haline getirmiştir. Ancak tüketim toplumu, yalnızca sürekli satın almanın sembolize ettiği bir dönemi tanımlayan bir etiketten ibaret değildir. Jean Baudrillard’ın perspektifine göre, bireysel ve kolektif pratikler, ilişkiler, inançlar, algılar ve tutumlar gibi unsurları düzenleyen bir sistem olarak ortaya çıkmaktadır. Üretim düzeni ile tüketim düzeni arasındaki ayrım giderek belirsizleşmektedir. Önceden endüstriyel sistem içindeki rolümüzü, kimliklerimizi ve yaşam biçimimizi üretici olarak tanımlarken, Baudrillard’a göre, dünya ile öncelikle tüketici kimliklerimiz aracılığıyla etkileşime gireriz. Çünkü modern zamanlarda insanlar, diğer insanlar yerine daha çok nesneler tarafından çevrelenmektedir. Bu da tüketimin temsil veya iletişim boyutunun var olduğunu göstermektedir. Baudrillard’ın betimlediği çerçevede, tüketim öncelikli olarak ekonomik bir faaliyet veya ihtiyaçları karşılama aracı olmaktan ziyade, günlük yaşam düzeyinde anlam oluşturma etkinliği olarak gerçekleşmektedir. Tüketim toplumu, bir “sistem” veya “anlam düzeni” olarak dilin işleyişine benzer şekilde işaretleri benimsemekte, düzenlemekte ve yeniden üretmektedir. Baudrillard’ın teorik çerçevesine göre, bir

şeyin satın alınma sürecinden daha fazla öneme sahip olan, tüketici tarafından metayı ayırt etmek için kullanılan kodlar aracılığıyla karar verme mekanizmasıdır. Tüketim, bir toplumun üyelerinin kendileri ve dünyaları hakkında iletişim kurabilmek için başvurdukları bir dil veya sembol sistemi haline gelmiştir.

Bu bağlamda, tüketim, kolektif ve bireysel kimliklerin inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Baudrillard’a göre, kimlik oluşumu işaretlerin tüketimiyle gerçekleşir. Diğer bir deyişle, anlam veya farklılık sembollerin dolaşımı yoluyla üretilir. Statü, nesneler yerine sembollerde var olduğunda, kimlik doğal veya “doğuştan gelen” bir özellik olmaktan çıkar ve işaretler aracılığıyla inşa edilen bir süreç haline gelir. İşaretler, bireylerin sosyal ve kültürel kimliklerini ifade etmelerine ve diğer insanlarla etkileşimde bulunmalarına olanak sağlar. Tüketim, bireylerin toplumsal konumlarını belirleme, sosyal statü elde etme ve kimliklerini ifade etme aracı olarak işlev görür. Baudrillard’a göre tüketim, toplumun semboller ve kodlar aracılığıyla anlamı inşa ettiği bir süreçtir (Toffoletti, 2014, s. 76-79).

Kültür endüstrisinden doğan popüler kültür üretiminin temel amacı toplumsal standartlaşmayı oluşturmaktır. Bu standart çalışmalar, kitleler üzerinde planlı tüketici etkisini hedeflemektedir. Bu tür oluşumlar, sanatsal ürünlerin, sanatsal anlam ve ilgi içeren bir gündem olmaktan çıkıp, toplumsal tüketimi hızlandıran ürünlere dönüşmesine neden olmuştur. Sanat ürünlerinin ticarileştirilmesi, sanatsal içeriğinden çok ekonomik değerini ve topluma getirdiği değişiklikleri vurgular. Bu noktada sanatçı ile eseri arasında bir çelişki oluşur. Daha spesifik olarak sanatçı, imzası ile eseri arasında bir çelişki yaratmıştır (İlbeyi Demir, 2009, s. 42-48).

Eleştiriyi aşındıran bir diğer etken, sanatın tüketim kültürüne eklenmesidir. Öyle ki “tüketim ve sanat birbirine geçmekte”, birbirine işlemektedir. Baudrillard’a göre gereksinimlerin karşılanması anlamında ekonomik tüketimin yerini zamanımızda artık gösterge üretimi anlamına gelen kültürel tüketim alır. Bu bakımdan tüketim adeta bir üretim mahiyeti kazanır. Nesneler maddi nitelikleriyle işe yaramaktan çok, anlam, sembol, kod, statü, imaj, arzu ve bir ‘ilişki beklentisi’ üretir. Tüketim bu sayede kültürel bir hadise olur (Artun, 2018, s. 51).

Çok uluslu şirketler, maksimum kâr için birbirleriyle rekabet ederler, kültürel etkinlikleri kamuoyu oluşturmak için destekler ve yönlendirirler. Aynı zamanda kendi estetik ve kültürlerini de yaratırlar (Yılmaz, 2013, s. 206). Küreselleşme ve tüketim toplumu, sanat eserlerinin içerik, estetik, kültürel çeşitlilik ve erişim gibi yönlerini etkileyebilmektedir. Hipergeçerçekçi resimlerde olduğu gibi, küreselleşme ve tüketim toplumunun görsel bombardımanının bir yansıması olarak ortaya

çıkabilmektedir. Görsel medya araçları, reklamlar, afişler, dergiler, televizyon ve internet gibi, insanlara sürekli olarak sunulan görsel içerikler, sanatçıların bu gerçekçi ve ayrıntılı görselleri yaratmalarına ilham kaynağı olabilmektedir. Ayrıca, tüketim toplumunda görsel estetiğin önemi artmakta ve bu durum, hipergerçekçi resmin popülerleşmesine katkıda bulunmaktadır. Bireyler, gerçekçi ve ayrıntılı görsellerle kendilerini daha fazla özdeşleştirebilmekte ve tanıdık gelen nesneler veya durumlar içeren sanat eserlerini tercih etmektedirler. Küreselleşme, farklı kültürler arasındaki etkileşimi artırırken, hipergerçekçi resimlerin çeşitliliğini de artırabilmektedir. Sanatçılar, farklı kültürlerden gelen nesneleri ve insanları resimlerinde bir araya getirerek küresel çeşitliliği yansıtmaktadır.

Sanayinin yoğunlaşması kültürün ticarileşmesini ortaya çıkarmış, üretim kolaylığı ve geniş bir kitleye ulaşma arzusu sanatsal üretimde devrim yaratmıştır. Ayrıca sanat eserlerinin dağıtımı, malların dağıtımıyla aynı mekanizma ile gerçekleştirilerek kâr amaçlanmıştır. Üretimdeki hızlı artışla birlikte, daha önce düşük gelirli nüfusun çoğunun geliri artmıştır. Daha az çalışma saati ve daha fazla gelir elde edilmiştir. Böylelikle bireylerin para harcaması için daha fazla zaman oluşturulup, bu sayede yeni bir “harcama” sektörü doğurmuştur. Durum değiştikçe sadece gerektiği kadar ürün üretmenin değil, üretilen ürünlere talep yaratmanın da yolları aranmıştır (İlbeyi Demir, 2009, s. 45).

1.1.2. Geç Kapitalizm ve Teknolojik Gelişmeler

Postmodern toplum olarak günümüzün gelişmiş kapitalist toplumları kastedilmektedir. Ancak post-endüstriyel, medya, yüksek teknoloji, hizmet, tüketici, elektronik, bilgi veya geç kapitalist gibi sıfatlarda kullanılmıştır (Yılmaz, 2013, s. 204). Geç kapitalist dönemde, popüler kültürün her yerde bulunan ürünleri, elit olarak etiketlenen sanat ürünlerinin değerini düşürmüştür. Gazeteler, kitaplar, çizgi romanlar, dergiler, broşürler, afişler ve televizyon programlarında gösterilen filmlerin insanlar üzerinde garip bir etkisi olmuştur. Pazara, tekrar tekrar sunulan ürün ve kişilerin görselleri yeni ihtiyaçlar yaratırken, bu ihtiyaçları karşılamının ne kadar kolay olduğu konusunda bilgiler verilmiştir. Baskı ve çoğaltma teknolojisindeki gelişmeler, tüm yaşam alanlarının görünümünü değiştirmiştir. İlk olarak, bu görüntüler ucuz, çekici ve standarttır. İnsanlar en sevdikleri şarkıcıların ve film yıldızlarının kartlarını ve posterlerini kolayca alabilmişlerdir. Elit kesim ise

sanat tarihinde yer alan yapıtların baskılarını tercih etmiştir (Yılmaz, 2013, s. 247-249). Geç-kapitalizm, tarımdan sanayiye dönüşerek hem sanata hem de sanatçılara yeni bir misyon kazandırmıştır. Sanatçı, kapitalist çağda oldukça garip bir durum almıştır. Kapitalizm, her şeyi “meta”ya çevirmiştir. Eşi görülmemiş siparişleri dünyanın her yerine ve insan yaşamına hızla yaymıştır. Eski dünyayı bir toz bulutuna çevirmiş ve üretici ile tüketici arasındaki doğrudan ilişkiyi ortadan kaldırmıştır. Sonuç olarak, sanat bir meta haline gelmiş ve sanatçılar meta üreticileri konumuna geçmiştir. Sanat başlı başına bir endüstri dalı haline gelmiş, kültür sanayileşince yeni boyutlar kazanmıştır. Sonrasında ise kültür, sert piyasa mekanizmasında yeni tüketim alışkanlıkları yaratmıştır. Kültür endüstrisi, sanatsal değerden çok ticari değeri ön plana çıkaran üretimin bir koşuludur. Öte yandan, iletişim araçlarının güçlü bir şekilde standartlaştırılmış doğası, kültür endüstrisinin ürünlerinin aynı beğeni kriterlerine göre tüketilmesini gerektirir. Artık üretimin ve tüketimin geleceğini belirleyen, bireye kodlanmış tüketim alışkanlıklarının yansımasıdır. Tüm zevkler, bireyin farklılıklarını yansıtıyormuş gibi öğretiliyor ve ardından sanki özgür iradedeymiş gibi değerlendirilmek isteniyor (İlbeyi Demir, 2009, s. 12-13).

Demiryolu ulaşımı ve saatler gibi semboller, endüstriyel toplumun önemli göstergeleridir. Hareket, doğrusal bir şekilde gerçekleşmekte ve zaman, dakika ve saniye cinsinden ifade edilmektedir. Bilgi çağının simgesi olan bilgisayar ise binlerce mikro saniye hızlarına ulaşarak hareketleri küreselleştirmiştir. Bu durum, yeni bir zaman ve mekân kavramını temsil etmektedir. Bilgi, yalnızca benzersiz üretim kolaylığını sağlamakla kalmamış, aynı zamanda ekonomik verimliliğin ve profesyonel değişimin önemli bir belirleyicisi haline gelmiştir. Sanayi toplumunda emek ve sermaye temel değişkenler olarak kabul edilirken, post-endüstriyel toplumda bilgi ve enformasyon temel değişkenler olarak öne çıkmaktadır. Bilgisayar destekli bilgi, bu toplumda ana üretkenlik faktörü olarak kabul edilmektedir (Yılmaz, 2013, s. 204-207).

Günlük gazete yayınları, haftalık dergi yazıları, gerçekçi romanlar ve öyküler, figüratif resimler, çizgi romanlar ve hatta geçmiş dönem sinemanın aktüalite filmleri ve belgeselleri, okuyucuların veya izleyicilerin gerçeklik üzerinde düşünmelerine, tartışmalarına ve belirli bir bakış açısı geliştirmelerine olanak sağlayan iletişim araçlarıdır. Ancak günümüzde, televizyon ve internet gibi iletişim araçlarının

yaygınlaşmasıyla birlikte, gerçekliğe doğrudan erişim neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Baudrillard'ın ifadesiyle, teknolojik gelişmelerle birlikte ulaşılan şey gerçekliğin kendisi değil, onun mükemmel bir kopyası olan simülakralardır. Bu durumda, iletişim araçları aracılığıyla sunulan içerikler gerçeğin yerine geçer ve gerçeklik deneyimini etkileyen bir etkililik kazanır.

Teknolojinin ilerlemesi, gerçekliği yerine koyduğu kurgusal ve düzenlenmiş simülasyonlar aracılığıyla düşünme yetimizi zayıflatmaktadır. Bu teknolojik araçlar ve sunumlar, gerçeği taklit eden ve onun yerini alan simülasyonlarla doludur. Simülasyonlar, gerçekliği yansıtmak yerine birer yapay olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojinin sunduğu görsel ve işitsel efektler, gerçeklik algımızı etkileyerek bizi gerçeklikten uzaklaştırmakta ve sunulan simülasyonlara yönlendirmektedir. Gerçekliği sorgulama çabalarımız ise bu sunulan simülasyonlarla sınırlı kalmaktadır. Sonuç olarak, rasyonel düşünce ve bilimsel yöntemlerle gerçekliği sorgulama çabalarımız zayıflamaktadır. Simülasyonlar, gerçeği tam olarak anlamamıza engel olmakta ve düşünsel sorgulamalarımızı sınırlamaktadır (Adanır, 2004, s. 131-132). Teknoloji postmodern sanatın evriminde de önemli bir rol oynamıştır. Sanatçılar, teknolojiyi kullanarak yeni medya formları oluşturmuş, gerçeklik algısını değiştirmiş, izleyicilerle etkileşim kurmuş ve küresel iletişim ve toplumsal meseleler hakkında bilinç yaratmışlardır.

1.2. Postmodern Sanat

Postmodernizm terimi, modernizmin yerini aldığı bir kronolojiyi ifade etmektedir. Ancak postmodernizm, tarihsel bir perspektiften nasıl görüldüğüne bağlı olarak modernizmi yaşar, izler veya modernizm ile değişime uğrar. Postmodernizm 20. yüzyıl pratik düşüncesinin karmaşık bir haritası olarak görülür (Barrett, 2019, s. 267). Bu terimi, İngiliz tarihçi Arnold Toynbee, 1939 tarihli 'A Study of History' adlı kitabında, dönemi belirtmek için kullanmıştır. Toynbee'ye göre modernizm, 1918'de Birinci Dünya Savaşı'nın sonunda bitmiş ve ardından Postmodern Çağ başlamıştır. 1960'larda postmodernizm kavramı Avrupa'dan ABD'ye yayılmıştır. İlk mimari ile başlamış, 1980'lere gelindiğinde yeni durumların, zamanların ve eğilimlerin kültürel bir eleştirisi olarak her alana yayılmıştır (Yılmaz, 2013, s. 203). "Postmodernizm, ileri kapitalist kültürde, özellikle de sanat dallarında gözlenen bir

hareketin adıdır. (...) Postmodernizm terimi, 1960’larda New York’ta yaşayan sanatçılar ile eleştirmenler arasında ortaya çıkmıştır, 1970’lerdeyse Avrupalı kuramcılarca yenir yutulurcasına benimsenmiştir.” (Sarup, 2019, s. 188).

Sanatın değişik alanlarında postmodernizm ile birlikte anılan kilit konumdaki özellikler arasında şunları saymak olanaklıdır: sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların silinişi; seçkin kültür ile popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çöküşü; biçimsel derlemeciliğin (seçmeciliğin) yükselişi, kodların karışarak kırmalaşması, sözü en çok edilen izlekler arasında “parodi”, “pastiş”, “ironi”, “oyunculuk” vardır artık. Birçok yorumcu postmodernlerin derinliğin değil yüzeyin önemi üstünde duran bir modeli desteklediklerine dikkat çekmektedir (...) (Sarup, 2019, s. 188).

Sanatsal yaratıcının özgünlük ve deha değeriyle tanındığı görüşü son bulmaktadır. Postmodernizm, odağı biçim ve stilden içeriğe kaydırmıştır. Gerçek bir görüntüye dönüşme, derleme, yansıtma, alıntı yapma, yakalama, yapaylık, şans, anarşi, parçalama ve kinaye diline her zaman göndermeler olduğu görülmektedir (Sarup, 2019, s. 185-189).

Postmodernistler, genellikle modernist estetik inançları reddederek bilginin farklı disiplinlere ayrılmasına karşı çıkarlar. Modernistlerin Kant’tan beri süregelen; sanatı diğer sahalardan ve deneyim türlerinden izole etmesi, onların, sanatın olumlu güçlerini, insanlığı kaba tüketim kültüründen kurtarmak için kullanması, Sanayi Devrimi ile birlikte yeniden ortaya çıkan sanatsal “özgünlük” ve “deha” kavramları, ileri bir sanata doğru ilerleme düşüncesi ve yüksek sanat ile popüler görsel kültür arasındaki hiyerarşik ve küçümseyici modernist ayrımlar, saf görsel biçim ile “tarafsız” bağlantı idealiyle gerçekleşebilmiştir. Ancak postmodernistler, bu modernist yaklaşımı sorgulayarak ve farklı disiplinler arasındaki etkileşimi vurgulayarak yeni bir estetik anlayış geliştirmişlerdir. Onlara göre sanat, kültürel, sosyal ve politik bağlamlarla ilişkili olarak anlam kazanır ve farklı disiplinler arasındaki etkileşimlerin sonucunda ortaya çıkar. Postmodernistler, sanatı diğer bilgi alanlarından izole etmeyi reddederler ve sanatı, çeşitli disiplinlerin kesişim noktalarında, farklı düşünce biçimlerinin etkileşimiyle şekillenen çoklu bir deneyim olarak görürler. Bu şekilde, postmodernistler sanatın sınırlarını genişletir ve sanatın toplumsal, kültürel ve politik bağlamlarla derin bir ilişki içinde olduğunu vurgularlar (Barrett, 2019, s. 268).

Popüler kültürün ve tüketim toplumunun yüksek sanatın bir parçası olarak kabul edilmesi, modernizm tarafından dışlanan unsurların sanatın içinde yer almasını sağlamıştır. Bu bağlamda pop art akımı, bu yöntemleri kullanarak modernizmin

elitist sanat anlayışına meydan okumuştur. Pop art sanatçıları, popüler kültürün sembollerini ve estetiğini yücelterek, günlük hayatta karşılaşılan nesneleri, reklamları ve medya ikonlarını sanat eserlerine dahil etmişlerdir (Görsel 1). Bu yaklaşım, popüler kültürü sanatın bir parçası olarak kabul etmenin ve onu yüceltmenin bir yolu olmuştur. Sanatçılar, popüler kültürün görüntülerini ve sembollerini çoğaltarak, onları yepyeni bir bağlamda sunmuşlardır.



Görsel 1. Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini Bu Kadar Farklı ve Cazip Kılan Nedir?”, Kolaj, 26 x 25 cm, 1956

Kaynak: <https://gaiadergi.com/wp-content/uploads/2017/04/richard-hamilton-kolaj-.jpg> (Erişim Tarihi: 19.05.2022)

Baudrillard’ın perspektifine göre, nesne geleneksel anlatılar ve sanatlar içerisinde sadece insanın gerçeklikle bağlantılı bir yönü olarak var olmuştur. Ancak 20. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, ahlaki ve ruhsal değerlerden bağımsız bir şekilde evrim geçirmiştir. Nesne, insanın gölgesinden ve sınırlamalarından kurtulmuş, bağımsız bir önem kazanmıştır. Özellikle kübizm akımının etkisiyle,

nesnenin boşluğu özümsemiş ve olağanüstü bir konuma yükselmiştir. Aynı zamanda soyutlama, nesneyi parçalara ayırmıştır. Dada ve gerçeküstücülük, nesnenin canlılık kazanmasına olanak sağlamışken, neofigürasyon ve özellikle pop sanat, nesneyi imgesiyle bütünleşik bir şekilde ele almıştır.

Pop sanatı, 20. yüzyılın temel eğilimlerini içerisinde barındırması sebebiyle, bir imge gibi yorumlanabilmektedir. Pop sanatı, göstergelerle ilişkili mantığı ve onları tüketim kültürüyle çağdaş bir biçimde kullanırken, kendisi de bir tüketim nesnesi haline gelmektedir. Bu bağlamda, sanat ile tüketim kavramları iç içe geçmiş ve birbirleriyle birlikte gelişmiştir. Sanat, tüketim kavramını kullanırken aynı zamanda tüketimin bir nesnesi haline dönüşmektedir. Geleneksel sanatın temsil kavramına dayanan resim, yüceltme (sublimation) kavramını temel alırken, tüketim mantığı ise temsil resmindeki yücelik olgusunu ortadan kaldırmıştır. Nesne, imgenin üzerinde öz ya da anlam tarafından belirlenen ayrıcalıklı bir konuma sahip değildir. İki gerçeklik aynı anda, aynı mekânda birlikte var olurlar ve birer gösterge olarak işlev görürler. Pop sanatı, temsil kavramını ortadan kaldırırken geleneksel sanatın dünya görüşünü değiştirmekten kaçınmaz. Pop sanatı, endüstriyel ve seri üretimden elde edilen yüzeysellik ve homojenlikle iç içe geçmiştir. Bu şekilde, göstergeler, temsil edilenin üzerinde kesin bir üstünlük kazanır. Temsil odaklı sanatsal üretim sona erer ve taklitlerden türetilen bir sanatsal söylem gelişir. Sanat bundan böyle çeşitli modellerin taklidini aldığı bir kopyası haline gelir. Andy Warhol'un "Brillo Kutuları" tüketim nesnesi ve taklit sanatının bir örneğidir (Görsel 2). Warhol'un "Brillo Kutuları", sanatçının pop art akımına yaptığı önemli katkılardan birini temsil etmektedir. Bu yapıtlar, 1964 yılında üretildi ve 1950'lerin popüler bir temizlik ürünü olan Brillo sabun pedleri kutularının neredeyse tamamı kopyalanarak tasarlandı.



Görsel 2. Andy Warhol, “Brillo Kutuları”, Kontrplak Üzerine Serigrafi Baskı, 43.2 × 43.2 × 35.6 cm, 1964

Kaynak: <https://cdn.sanity.io/images/dqllnil6/production/fb44ebe9eb457ceca55c271bf96e8176f63aa789-700x525.jpg?w=828&q=60&auto=format> (Erişim tarihi: 18.07.2023)

Andy Warhol’un modern sanatta ve pop kültüründe oynadığı rol, Jean Baudrillard’ın teknoloji ve yanılsama konusundaki düşünceleriyle ilginç bir ilişki içindedir. Baudrillard, modern toplumun giderek daha fazla teknoloji tarafından yönlendirildiğini ve bu teknolojik gelişmelerin insan algısını ve deneyimini nasıl şekillendirdiğini ele alır. Yanılsama kavramı da bu bağlamda önem kazanır, çünkü Baudrillard’a göre, modern toplum giderek gerçeklik ile semboller arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir evreye doğru ilerlerken, yanılsamalar da bu süreçte merkezi bir rol oynar. Andy Warhol’un Baudrillard’ın düşünceleriyle bağlantısı, onun pop art eserleriyle ortaya çıkar. Warhol, pop kültürünün sembollerini ve ikonlarını sanatının merkezine yerleştirerek, bu sembollerin ve ürünlerin anlamını değiştirir. Onun eserleri, tüketim toplumunun simgesel dünyasını yansıtarak, nesnelerin ve ünlülerin yanılsamalı imajlarını ele alır. Baudrillard’ın yanılsama kavramıyla, Warhol’un pop art eserlerinin yarattığı sembolik gerçeklik arasında bir benzerlik bulunabilir. Baudrillard, teknolojiyle iletişim araçlarının artan kullanımının gerçek ve sembol arasındaki sınırları daha da karmaşık hale getirdiğini belirtir. Teknoloji, medya ve görsel iletişim araçları, insanların gerçek dünyayı değil, onunla ilişkilendirdikleri sembolik temsilleri deneyimlemelerine neden olur. Bu bağlamda Warhol, medyanın etkisini ve sembolizmi sanatına entegre eden bir örnek olarak görülebilir. Warhol’un

nllerin portreleri veya tketim nesneleri zerine yaptığı alıřmalar, tıpkı medyanın yarattığı sembolizm gibi, gereklik ve sembol arasındaki sınırları bulandırır. Baudrillard'ın yanılısama kaybı konsepti, modern toplumun artan teknolojikleřmesiyle birlikte daha da karmařık hale gelir. Warhol'un alıřmaları, medya ve pop kltrnn yarattığı sembolizmi sanat yoluyla yeniden reterek, insanların gerekliğı nasıl algıladığını sorgular. Bu noktada Warhol, Baudrillard'ın yanılısama kavramıyla rtřen bir bakış aısı sunar.

Andy Warhol'un sanatı ve Jean Baudrillard'ın teknoloji ve yanılısama teorileri arasında ilgin bir iliřki bulunmaktadır. Warhol'un pop art yapıtları, modern toplumun semboller ve yanılısamalarla dolu dnyasını yansıtarak, Baudrillard'ın dřncelerini somut bir řekilde sanat pratiğıyle birleřtirir. Warhol'un makine olarak grlmesi, onun medya ve sembolizmle iliřkisinin zne iřaret eder ve bu durum, Baudrillard'ın teknoloji ve yanılısama konularındaki teorileriyle kesiřen nemli bir noktayı temsil eder. (Baurdillard, 2021, s. 22-23)

Baudrillard'ın 1980'lerde geliřtirdiğı simlasyon ve hipergerek kavramları, resim dnyasında da yeni akımların kapısını aralamıřtır. Bu kavramlar, sanatın gereklikten koparak kendi iinde bir dnya yaratmasını ve gereklikle olan iliřkisini sorgulamayı amalar. Hipergereklik, gereklik ile simlasyonun birbirine karıřtığı bir durumu ifade eder. Nesneler ve olaylar, artık gereklikleriyle değıl, onların sunulduğı řekliyle algılanır (Kahraman, 2005, s. 65-66). Baudrillard'a gre, hipergereklik ağıında medya ve simlasyonlar gerekliğı yansıtmak yerine yeniden retirler. Reklamlar, filmler, sanal ortamlar ve diğeri iletiřim araları gerekliğı taklit ederken aslında sahte bir gereklik retirler. İnsanlar, bu sahte gerekliğı tketerek, gerek dnyayla bağılantılarını yitirebilirler. Artık gereklik değıl, simlasyonlar ve medya grntleriyle etkileřimde bulunarak bir tr sanal dnyada yařarlar. Hipergereklik kavramı, sahtenin zgn gerekliğı yerinden etmesi ve insanların sahte ile gereğı ayırt edemeyecek hale gelmesi durumunu anlatır. Bu durum, modern toplumun medya, iletiřim ve tketim kltr tarafından řekillenmesiyle ortaya ıkar. Baudrillard'ın teorisi, gereklik algısının nasıl değıřebileceğı ve sahtenin nasıl dominant hale gelebileceğı konularında derin bir dřnce sunmaktadır (řahin, 2021, s. 1812).

Bu perspektiften bakıldığında, pop sanatı da gerçekliğin bir yansıması değil, simülasyon ve gösterge dünyasının bir parçası olarak ele alınır. Nesneler, pop sanat içerisinde imgesel bir biçimde bütünleşir ve gerçeklikten kopar. Pop sanatı, tüketim kültürünün ve medyanın etkisiyle üretilen imge bombardımanının bir yansıması olarak ortaya çıkar. Sanatçılar, reklam, sinema, ürün ambalajları gibi popüler görsel unsurlardan ilham alır ve bunları sanatsal bir dille yeniden sunar. Baudrillard'ın perspektifinden hareketle pop sanat, tüketim kültürüyle iç içe geçmiş, simülasyon ve gösterge dünyasının bir parçasıdır. Nesnelerin imgesel bir şekilde bütünleştiği pop sanat, gerçeklik ile ilişkisini sorgular ve sanatın temsil odaklı geleneksel anlayışını altüst eder. Pop sanat, sanatın tüketim nesnesine dönüşmesiyle birlikte yeni bir sanatsal söylemi ortaya çıkarır ve sanatın modellerin taklidi haline gelmesine işaret eder (Kahraman, 2005, s. 67). Pop sanat yapıtları, tüketim nesnelerini, ünlü simgeleri veya popüler kültürü ele alarak gerçeklik ile ilişkilerini sorgular. Bu eserler, gerçeklik yerine gösterge dünyasının bir parçası haline gelir ve gerçeği simüle eder.

Jean Baudrillard, çalışmalarında sanatı bir nesne düzeni olarak ele alarak ilginç bir perspektif sunmuştur. Özellikle pop art hareketi, sanatın yüzeyine odaklanması ve imgenin yalınlaşması nedeniyle Baudrillard'ın ana ilgi alanlarından biri olmuştur. Pop art, sanatın derinlik, perspektif, çağrışım ve tanıklık gibi geleneksel anlam üretme araçlarını reddederken, sanatçının rolünün değişimine işaret eder. Baudrillard'a göre, pop art, sanatçının anlam üretme ve mevcut normları sorgulama misyonunu sona erdirir ve onun yerine yüzeyselliği, yüzeysel tüketimi ve imgesel kitle kültürünü yüceltir.

Pop art, Baudrillard'ın düşüncelerinde bir dönüm noktasıdır çünkü bu hareket, gösterge ve gönderge arasındaki ilişkide göstergenin zaferini temsil eder. Gösterge, bir nesnenin sembolik temsiliyken, gönderge ise gerçek nesnedir. Pop art'ın yüzeysel ve imgesel yaklaşımı, göstergeyi öne çıkarırken gerçekliğin altını oyar. Bu da Baudrillard'ın "simülasyon" terimini kullanmaya yönlendirir. Simülasyon, gerçekliği taklit eden, onun yerine geçen ve sonunda gerçeklikle ilişkisini yitiren bir kavramdır. Baudrillard'a göre, pop art'ın yüzeysel ve yalın estetiği, sanatın temsil gücünün sona erdiği bir noktayı simgeler.

Bu bağlamda, Baudrillard'ın düşünceleri, sanatın ve görsel kültürün evrimini derinlemesine değerlendirir. Baudrillard'ın perspektifi, sanatın yalnızca görsel bir

ifade biçimi olmanın ötesine geçtiği, toplumsal ve sembolik bir anlam taşıdığı düşüncesini sarsar. Pop art'ın sadece sanatı değil aynı zamanda toplumun imgesel kültürünü değiştirdiğini savunarak, sanatın ve gerçekliğin algılanışındaki köklü değişiklikleri ele alır (Kellner, 2013, s. 3).

1.2.1. Postmodern Dönem Stratejilerinden “Gerçek Olanı Simüle Etmek”

Simülasyon kavramı, bir nesnenin veya olgunun taklit edilmesi veya kopyalanmasını ifade eden bir terimdir. Simülasyon kavramı, Fransız postmodern teorisyen Jean Baudrillard tarafından geliştirilmiş ve postmodern düşünce perspektifinde önemli bir yer edinmiştir. Ancak, Baudrillard'ın çalışmalarıyla beraber, simülasyon kavramı daha derinlemesine ele alınmış ve simülakra terimi literatüre sunulmuştur. Simülakra, orijinal nesnenin bir kopyası olmadığında veya hiç mevcut olmadığında, bu eksikliği yansıtan bir temsil olarak ortaya çıkar. Başka bir ifadeyle, simülakralar gerçeklikle bağlantılıdır ancak gerçek özgünlüğünü yitirmiş ve bir temsil biçimine dönüşmüştür. Bu kavram, özellikle modern toplumun görsel ve medya kültürünün etkisi altında daha da karmaşık hale gelmiştir. Baudrillard'a göre, televizyon, reklamlar, video oyunları ve diğer görsel gösterilerin yaygın olduğu bir çağda, gerçek ile simülasyon arasındaki sınırlar giderek belirsizleşmiştir. Simülakra kavramı, gerçeklik ile simüle edilmiş hipergerçeklik arasındaki ayırımın bulanıklaştığını ifade eder. İnsanlar artık gerçeği ve temsili birbirinden ayırt etme konusunda güçlük yaşarlar. Baudrillard'a göre, “gerçeklik” ve “gerçek olmayan” arasındaki ayırım silinir ve insanlar gerçeklik ile simülasyon arasında bir tür sıkışmışlık durumuyla karşılaşır. Bu düşünsel yaklaşım, imgenin ve temsilin toplumsal etkisinin arttığı bir dönemde, insanların gerçeklik kavramı ile olan ilişkilerini sorgulamalarını gerektirir. Baudrillard'a göre, medya ve gösteriler, gerçekliği yansıtmak yerine onun yerine geçer. Bu da çarpık bir gerçeklik kavramını ortaya çıkarır, yani insanlar gerçek dünyayı deneyimlemek yerine sunulan simülasyonlarla etkileşime geçerler. Bu düşünce çerçevesinde, insanlar artık gerçek dünyayı değil, medya ve gösteri dünyasında sunulan simülasyonları algırlar. Bu durum, insanların düşünce yapılarını, inanç sistemlerini ve değerlerini şekillendirir, çünkü gerçeklik yerine sunulan simülasyonlarla etkileşime geçerler (Barret, 2022, s. 329-330).

Baudrillard'ın düşüncesinde gerçekliğin nasıl algılandığı ve sunulduğu önemli bir rol oynar. “Gizlemek” ve “simüle etmek” kavramları, bu düşüncede önemli bir yer tutar. “Gizlemek”, sahip olunan bir şeyin varlığını gizlemek veya onun yokluğunu göstermek olarak ifade edilebilir. Örneğin, bir şeyi saklamak veya sahip olduğunuz bir durumu başkalarına göstermemek gibi durumlar gizlemeyi örnekleyebilir. Diğer yandan, “simüle etmek” sahip olunmayan bir şeyin varmış gibi gösterilmesidir. Bu kavram, sadece sahip olunan bir şeyi taklit etmekten öteye geçer. Simüle etmek, sahip olunmayan bir şeyin varmış gibi sunulması ve gerçekliğin yerini alması anlamına gelir. Baudrillard, simülasyon kavramını öne sürerken, gerçekliğin giderek simülasyonlarla çevrildiğini ve bu simülasyonların artık gerçekliği yerine geçtiğini iddia eder. Yani, artık gerçeği değil simülasyonları yaşadığımızı savunur. Simüle etmek, gerçekliğin yerine geçen, taklit eden bir öge olarak ortaya çıkar ve insanların gerçeklik algısını değiştirir. Bu kavramlar, Baudrillard'ın postmodern düşüncesinin temel taşlarından birini oluşturur. Gerçeklik ve simülasyon arasındaki bu karmaşık ilişki, insanların düşünsel sınırlarını zorlamayı amaçlar ve modern toplumun gerçekliği nasıl algıladığını sorgular (Güzel, 2015, s. 72).



Görsel 3. Gregory Crewdson, “İsimsiz, Kış,” dijital C-print, 163 x 238 cm, 2004
Kaynak: <https://michaelblackwoodproductions.com/wp-content/uploads/2017/09/crewds0n4.jpg>
(Erişim tarihi: 19.05.2023)

Fotoğrafçı Gregory Crewdson, ikna edici simülakra üretmek amacıyla sinemanın ritüellerini, tekniklerini ve teknisyenlerini kullanarak donuk fotoğraflar oluşturmaktadır. Görsel, bir yatak odası ve bir erkek için merkezi bir çekim ile bir kadın için ikinci bir çekimin birleşiminden oluşmaktadır. Görselin geliştirilmesi için özenli ve gerçekçi bir görünüm sağlamak amacıyla photoshop yazılımıyla yapılan çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Crewdson'ın amacı, izleyicinin görsellerin doğruluğuna olan inancını sarsmak için gerçekçi görsellerden yararlanma fikrini sunmaktadır (Barret, 2022, s. 330). Böylelikle teknoloji yardımıyla bir simülasyon yaratıp hipergerçekçi fotoğraf görüntüsü oluşturulmuştur (Görsel 3).



Görsel 4. Anne Hanshaw, (1901-1985) Şarkıcı (Sol)

Kaynak:https://images.mubicdn.net/images/cast_member/94692/cache-455964-1563955054/image-w856.jpg?size=800x (Erişim tarihi: 01.08.2023)



Görsel 5. Helen Kane, (1904-1966) Oyuncu ve Şarkıcı (Sağ)

Kaynak:<https://i.pinimg.com/736x/3a/95/00/3a95005e5af516c050e5a10c65bb5616.jpg> (Erişim tarihi: 01.08.2023)



Görsel 6. Betty Boop, Çizgi Karakter

Kaynak: https://media.allure.com/photos/58a2111cb02f3ebc310e2e78/master/w_1600,c_limit/PBDB_EBO_EC028_H.JPG (Erişim tarihi: 01.08.2023)

Bir başka örnek ise “Betty Boop” çizgi karakteridir (Görsel 6). Popüler bir cinsel sembol olarak kabul edilen Betty Boop, bir simülakrum örneğini temsil eder. Bu çizgi karakter, 1930’lu yıllarda Paramount Pictures tarafından üretilen bir dizi filmin başkarakteri olarak ortaya çıkmış ve o tarihten bu yana popülerliğini korumuştur. Betty Boop’un özgün tasarımı ve karakter özellikleri, onu benzersiz bir simge haline getirmiştir. Karakterin kökenleri, gerçek bir şarkıcı olan ve 1920’lerin caz şarkıcısı Annette Hanshaw’un taklidini yaparak ün kazanan Helen Kane’e dayanır. Betty Boop’un dış görünüşü ve bazı özellikleri, Helen Kane’in tarzını yansıtmaktadır. Ancak Betty Boop, zaman içinde kendi benzersiz kişiliğini geliştirmiş ve bağımsız bir karakter haline gelmiştir. Betty Boop’un simülakrum özelliği, onun orijinali olan Helen Kane’den ve aynı dönemin şarkıcısı Annette Hanshaw’dan daha uzun süre varlığını sürdürmesiyle ortaya çıkar. Betty Boop artık sadece bir kopya değil, bağımsız bir figürdür ve kendi hikayesi, karakteri ve etkileşimleri vardır. Bu durum, onun bir simülakrum olarak orijinaline olan atıftan bağımsız bir şekilde var olmasını sağlar. Betty Boop pop kültüründe önemli bir simge oluşturan çizgi karakterdir. Hem gerçek dünyadan ilham alınarak oluşturulan hem de kendi bağımsızlığını kazanan bir simülakrum örneğini temsil eder (Barret, 2022, s. 330).

2. POSTMODERN SANAT PRATİKLERİ BAĞLAMINDA BAUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI

2.1. Simülasyon Kuramı ve Gerçek/Hipergerçek

“Simülasyon kavramının harita üzerindeki bir toprak parçası, bir töz ya da referans sistemiyle hiçbir ilişkisi yoktur. Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir.” (Baudrillard, 2020, s. 13). “Kökü Latince olan ‘simülakr’ kelimesi ise ‘orijinali olmayan kopyanın kopyası’ olarak ifade edilebilir. Simülakr en genel anlamı ile bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümdür.” (Okuyan & Taslaman, 2018, s. 30).

Simülasyon, gerçekliği taklit eden bir olgudur ve var olmayan bir şeyin varmış gibi sunulmasıyla karakterizedir. Bu terim, özellikle teknolojik bağlamda kullanılsa da Baudrillard’ın ele aldığı anlamıyla sanatsal, toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik alanları da içine almaktadır. Simülasyon kuramı’nın dilinin ironik yapısıyla ilgili bir başka zorluk ise “gerçeklik” ve “gerçek” kavramlarının açıklanmasından kaynaklanmaktadır. Baudrillard, görünenin gerçeklik ya da gerçekliğin kendisi olmadığını, aksine gerçekliğin tüm niteliklerine sahip bir hayalet veya simülasyon olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla, simülasyon gerçeklik, gerçekliğin bir taklidi veya kopyası olarak kabul edilmektedir (Adanır, 2004, s. 19-28). “Simülakrlar” da Jean Baudrillard tarafından geliştirilen bir kavramdır ve taklit etmek veya kopyalamak anlamına gelir. Baudrillard’a göre simülakrlar, gerçeklik ile taklit arasındaki ayrımın kaybolduğu ve kopyaların kendisinin gerçeklik haline geldiği bir dönemi temsil eder. Bu kavram, postmodern düşünce bağlamında gerçeklik, simülasyon ve göstergeler arasındaki karmaşık ilişkiyi anlamaya yönelik bir araç olarak kullanılır. Simülakrların varlığı, orijinalliğin kaybolduğu, imge ve temsilin egemen olduğu bir çağda yaşadığımızı ifade eder. Bu durumda, simülakrlar gerçekliği yansıtmak yerine onu taklit eder ve gerçeklik ile kopya arasındaki sınırlar bulanıklaşır (Barrett, 2019, s. 310-311).

Günümüzdeki gerçeklik, minyatür hücreler, matrisler, bellekler ve talimat kalıplarından oluşan bir dokuya sahiptir. Bu yapı, gerçekliği sonsuz bir şekilde yeniden üretebilmeyi mümkün kılar. Dolayısıyla, gerçekliğin rasyonel bir görünüm

arayışına artık ihtiyaç duyulmamaktadır, çünkü gerçeklik ideal veya olumsuz süreçlerle uğraşamaz. Gerçeklik, işlemlerin şekline dönüşür. Gerçekle ya da gerçekle hiçbir ilişkisi olmayan bir mekâna adım attığımızda, tüm iletim sistemlerinin ortadan kalktığı bir simülasyon çağıyla karşılaşırız. Gerçek bir daha geri gelmeyecektir. Bu bağlamda, sanal ve gerçek arasında ayırım yapılamayan, yörünge modelleriyle kendini tekrar eden ve yalnızca farkın simülasyonunu üreten bir hipergerçeklikten bahsedebiliriz. Bu hipergerçeklik, gerçeklik kavramının dönüşümünü ifade eder ve yeni bir anlam kazanır (Baudrillard, 2020, s. 15). Gerçeğin ironik bir taklidi olarak ayartma, simülasyonun sahip olduğu en büyük güçtür. İdeolojilerin yavaş yavaş kendilerine dönüştüğü simülakrların oluşmasında rol oynayan bu özellikler sayesinde, sahtenin gerçekten ayırt edici özelliği bulunmaz. Simüle edilmiş tüm bu nesneleri değiştirmek, temel belirsizliği ortaya çıkarır (Okuyan & Taslaman, 2018, s. 30).

Baudrillard simülakrları dört döneme ayırır:

Baudrillard, birinci simulakr düzeni olarak adlandırdığı dönemde imajların, sembolik değiş-tokuş ile şekillendiğini ve toplumsal ilişkilerin simgesel boyutta gerçekleştiğini ifade etmektedir. Bu dönemde imajlar ekonomik veya estetik değer biriktirmek için kullanılmamıştır. Bizans ikonaları örneklerinde olduğu gibi, bu imajlar kutsal ritüellerde kullanılan ve sınırlı bir dolaşım alanına sahip olan imajların rolünü açıklamaktadır. İmajlar sembolik anlamlar taşımaktadır ve toplumsal değer atfetme sistemine bağlı olarak işlev görmektedir.

Baudrillard'ın ikinci simulakr düzeni ise Sanayi Devrimi'nden itibaren ortaya çıkan döneme odaklanmaktadır. Bu dönemde imajların üretim şekilleri, değerleri ve işlevleri önemli ölçüde değişmiştir. İmajlar seri üretim sistemine dayalı kapitalist değer değişimiyle anlam üreten işaretler düzenine aittir. Endüstriyel ölçekteki yeniden üretim, imajların temsil ettiği dünya ile ilişkisini erozyona uğratmaktadır. İmajlar artık nesnelere benzemek amacı gütmemekte, birbirleriyle ilişkilenererek ve temsil ettikleri şeylerle denklikler kurarak anlam üretmektedir. Bu düzen, imajların kendi varoluşları içinde anlam kazandıkları ilişkiler ve bağlamlar üzerinden anlaşılabilirlik kazandıkları bir yapıyı ifade etmektedir. Baudrillard'a göre, ikinci simulakr düzeninde imajlar oyunun yerini üretim sürecine bırakmıştır. İmajlar birbirleriyle etkileşime girerek anlam kazanır, kendi üretim süreçleri ve bağlamları

içinde anlam üretirler. Bu dönemde imajlar, önceki dönemlerde olduğu gibi sembolik veya temsil edilen nesneye benzeme hedefinden farklı bir anlam üretimine evrilmiştir.

Üçüncü simulakr düzeni de imajlar ile gerçeklik arasındaki ayrımın tamamen silindiği bir aşamayı ifade etmektedir. Bu dönemde, imajlar gerçek dünyadaki nesnelerle bağımsız olarak hareket eder ve kendi aralarında anlam oluştururlar. İmajların gerçeklikle ilişkisi kopmuş ve kendi içlerinde anlam üretebilme yetenekleri ön plana çıkmıştır.

Baudrillard, dördüncü düzen olarak adlandırdığı bir sonraki aşamada ise imajın bütünsel gerçeklik safhasına ulaştığını ifade etmektedir. Bu dönemde imajlar, gerçeklik ve yanılsama arasında birleşerek hipergerçeklik oluştururlar. Günümüzde hala içinde bulunduğumuz bu safhada imajlar, özgün işlevlerinden uzaklaşmış ve gerçek anlamda bir imaj olarak işlev görmeleri imkânsız hale gelmiştir. Baudrillard, günümüz kültürünün her şeyi görünür, şeffaf, bilinebilir ve doğrudan erişilebilir kılma takıntısı içinde olduğunu belirtir. İmajlar ve işaretler o kadar bütünleşmiştir ki eleştirel bir mesafe oluşturmak ve bu hazır teknolojilerin ve işaretlerin dışında var olmak artık mümkün değildir.

Baudrillard'a göre bu durum, imajın istismar edildiği anlamına gelir. Günümüzde imajlar, enformasyon, iletişim, promosyon veya belgeleme gibi amaçlarla kullanılmakta ve anlam yüklemek için zorlama çabaları sonucunda farklılık kazanma özellikleri kaybolmaktadır. Bu durumda imajlar, gerçek zamanın dışında işleyebilecek bir özerklik kaybetmekte ve gerçeklik güçlendirme çabalarıyla imajın özgünlüğü zarar görmektedir (Toffoletti, 2014, s. 27-37).

Simülakrlar, doğal gösterge ve görüntü olabildikleri sürece başarılı olurlar. Simulakrlar sadece bir işaretler ve görüntüler oyunu değildir. Aslında bir süre sonra toplum ve kitleler bu dönüşümden etkilenir. Sadece sanal görüntüler değil, aynı zamanda eğitim, öğretim ve kurumsal tesisler de simülakrdır (Okuyan & Taslaman, 2018, s. 31-32).

Baudrillard'ın sanata dair yorumlarından almamız gereken, sanat deneyiminin üretilen ve sürdürülen bir yanılsama olduğuna dair farkındalıktır. Baudrillard'ın karmaşık ve çoğu zaman çelişkili teorilerinin kendileri de, 'sanat', 'gerçeklik' ve 'kitle kültürü' türünden kategorilerin artık mutlak olmadığı bir hipergerçeklik çağında görsel yapıntıların değişen niteliği hakkında düşünmeyi teşvik etmek, böylece sanatçıyı ve eleştirmeni sanata yaklaşımın alışıldık biçimlerini yeniden düşünmeye yöneltmek üzere kurgulanmıştır. (Toffoletti, 2014, s. 68).

Gerçeklik ile yanılsama arasındaki ayrımın bulanıklaştığı, doğal gerçeklik ile ideal gerçeklik arasındaki gerilimin dağıldığı bir durum olan “hipergerçeklik”, Jean Baudrillard’ın betimlediği dünyada belirginlik kazanır. Bu bağlamda, hipergerçeklik kavramı, postmodern düşüncenin temel öğelerinden biridir. Hipergerçeklik, bir tür simülasyon ve taklit mekanizmasıdır, gerçekliği yansıtmak yerine onu taklit eder ve gerçeklik ile imgesel arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Baudrillard, hipergerçekliği “gerçeğin kendisinden daha gerçek” olarak tanımlar, çünkü artık gerçekliğin derinlemesine incelenmesi veya gerçekliğin nihai temellendirilmesi talep edilmez. Hipergerçeklik, gerçeklik ve imgesel arasındaki ayrımın silikleştiği bir paradoks halini yansıtır. Bu durumda, gerçeklik kendini kaybederken, simülasyonlar gerçeklik yerine geçer. Hipergerçeklik çağında, gerçeklik deneyimi artık orijinal veya otantik değildir, çünkü her şey taklitlerin ve kopyaların egemen olduğu bir döngü içinde tekrarlanır. Olanaklı olanın tek gerçeklik olduğu düşüncesi, orijinallik ve referans arasındaki ilişkiyi erozyona uğratır. Bu bağlamda, hipergerçeklik kavramı, gerçeklik algısının temelde dönüştüğü ve toplumsal deneyimin simülasyonlarla dolu bir atmosfere evrildiği postmodern çağın bir yansımasıdır. Hipergerçeklik, gerçekliğin artık nesnel bir varoluşa sahip olmadığı, tamamen imgesel ve taklitçi bir yapıya dönüştüğü bir dünyanın ifadesidir (Sarup, 2019, s. 227-229).

2.2. Kiç ve Gerçeklik

“Estetik bir değer taşımayan ve temel hedefi ucuza mal edilip yaygın biçimde, herkese satabilmeye dönük nesneleri tanımlayan kiç, geniş anlamıyla estetik düzey düşüklüğünü gösterir.” (İlbeyi Demir, 2009, s. 18). Modern sanat kiç’i bu nedenle dışlamıştır. Modern sanat akımı, özgünlük ve yenilik arayışıyla, kiç’in estetik değerlerle uyumsuz olduğunu düşünmüştür. Ancak postmodern sanat, kiç’e kucak açmıştır. Böylelikle, düşük sanat ve yüksek sanat arasındaki hiyerarşik ayrıştırma kaldırılmış, kiç de postmodernistlerce sanat kategorisine dahil edilmiştir.

Kiç, kapitalizmin egemen olduğu ve kentsel yaşamın hüküm sürdüğü toplumlarda ortaya çıkmaktadır. Ancak kapitalizmin doğrudan bir ürünü değil, ara dönemlerin, geçiş süreçlerinin ve çatışmaların bir uzantısı olarak değerlendirilmelidir. Kiç’in anlaşılabilmesi için, kapitalizmin ürettiği yeni toplumsal gerçekliğin mantığını ve mekanizmasını derinlemesine anlamak önem arz

etmektedir. Baudrillard'ın, kiç'i neokapitalist tüketim ilişkileri içerisinde nasıl analiz ettiğini kavrayabilmek için öncelikle onun bu toplumları nasıl ve hangi kavramlarla çözümlediğini izlemek gerekmektedir. Baudrillard'ın bu süreçte attığı ilk adım, geliştirdiği hipergerçeklik kavramıdır.

Baudrillard'ın kiç konusundaki bakış açısı ve temel tezleri üzerinde durulduğunda, kiç olgusunun temelinde tüketim toplumlarının sosyolojik gerçekliğinin yattığı görülmektedir. Tüketim toplumları, dinamik toplumlardır. İnsanlar toplumsal hiyerarşide yükselmek isterler, daha üst bir konumda olmayı arzularlar ve bununla birlikte kültürel taleplerde bulunurlar. Kültürle ilişkili taleplerinin temel nedeni, bulundukları konumu çeşitli göstergelerle vurgulamaktır. Kısacası kiç, toplumsal hareketliliğin bir göreceli değişkeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumsal hareketsizliği olan toplumlarda ise kiç kavramından bahsetmek mümkün değildir (Kahraman, 2005, s. 311-317).

Sanayi Devrimi'nin etkisiyle birlikte kentleşme, teknolojik ilerlemeler, toplumsal, ekonomik ve siyasi değişimler gibi bir dizi faktör ortaya çıkmıştır. Bu değişimlerin sonucunda kilise ve soyluların yanı sıra burjuvazi, ulusal kurumlar ve akademiler, sanatın ana destekçileri haline gelmiştir. Bu süreçte, daha önce sadece seçkin kesimlerin ilgilendiği sanat, daha geniş bir kitle tarafından takdir edilen bir hal alarak seri üretim sürecine dahil edilmiştir. Seri üretim tekniklerinin kullanılmasıyla, sanat eserleri bir pazar malı haline gelmiş ve sanatçılar, ekonomik faktörlerin etkisiyle eserlerinde kaliteden ödün vererek, kiç olarak adlandırılan öğeleri ortaya çıkarmışlardır. Modernizmin seçkinci tavrına ve avangard sanatın iddialı çıkışına rağmen kiç, varlığını göstermiştir. Modern sanatın tekrara düşmesi sonucunda, amaçlarına ulaşabilmek için uygun zemini bulmuştur. Şekil ve zevk anlayışı, sadece sanat üretimine değil, günlük yaşamdaki çeşitli araç gereçlere, giyime, görgü kurallarına, mimik ve dile kadar uzanmaktadır. Başka bir deyişle kiç, hayatın her alanında görünür bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu açıdan kiç, bir anlamda moda niteliğini de taşımaktadır. Oluşum sürecinde, üretildiği dönem için gerekli özellikleri içermektedir. Kiç, birbirinin veya diğer ürünlerin taklididir, üründe kullanılan formlar genel beğeni seviyesine göre yapılandırılmıştır. Birçok eklenti ve çekiciliği hızlı tüketilmeyi amaçlamaktadır. Piyasada, diğerlerinin yerini hızla alabilmek için, her an, her yerde tüm duyularımıza sızmaya hazır durumdadır. Bu

ürünler sorgulanamaz şekilde ve dönüşümsüz sunulduğundan, tanımladıkları anlamlar kiç tüketicilerinin zaten bildikleri ve deneyimlediklerinden oluşmaktadır. Ancak tüketici tükettiği ürünün bir şeyi temsil etmesini arzulamaktadır. Kiç bir ürün kullanarak, estetik bir tavır sergileme yanılığına kapılır. Artık tükettiği üründe özne zaten bildiği ve yaşadığıdır. Bu ürünlerin birbirine yakın, bilindik ve tek bir anlam taşıması da kiç ürününü son derece gerçekçi kılmaktadır. Ancak bu abartılı gerçeklik, kiç'in sahte yönünü de öne çıkarmaktadır. Popüler kültür, topluma olayları yüzeysel olarak sunduğu için, deneyimler ve duygular da bu yüzeysellikten etkilenmiştir. Popüler kültüre göre sahip olunamayacak hiçbir şey yoktur. Her zaman her şeyin bir alternatifi muhakkak vardır. Kolaylıkla ulaşılabilinen bu alternatifler, insanda sürekli bir değişim isteği ve erken bıkkınlık durumu oluşturmuştur. Böylece popüler kültürün, sürekli üretime dayalı bir piyasası yaratılmıştır. Süreklilik hali alan bu alternatif veya kopya üretim ürünleri, gerçek olanı gerçekliğinden uzaklaştırıp, yerine gibilerini ya da daha iyilerini koymaktadır. Sanatsal yapıtları, bir tüketim ürününe dönüştüren popüler kültür, sanatı gerçek anlamından koparmıştır. Böylece kendi sanat ürününü üretip, pazarlayabilmiştir (İlbeyi Demir, 2009, s. 26-56). Sanat ve kiç arasındaki farklılıklar ise sadece estetik ve anlamsal özelliklerle sınırlı değildir. Sanat yapıtları, genellikle kendilerine özgü bir estetik, anlamsal ve duygusal zenginlik taşıırken, kiç ürünler daha çok ticari amaçlarla tasarlanır ve genellikle sıg ve yüzeysel bir mesaj taşırlar. Sanat yapıtları genellikle sanatçının öznel ifadeleri ve dünya görüşleri yoluyla ortaya çıkar, kiç ürünler ise genellikle tüketici trendleri ve moda akımlarına uygun olarak tasarlanır. Bu nedenle, sanat yapıtlarıyla kiç ürünlerinin arasındaki fark, sadece üretim sürecindeki amaçlardan ziyade, ürünlerin kendisindeki kalite ve estetik özelliklerinde de açık bir şekilde görülebilmektedir.

Kiç tüketim fenomeni, modern toplumun farklı alanlarında varlık göstererek geniş bir yelpazeye yayılmış ve tüm toplumsal zeminlerde belirgin bir şekilde yer almaktadır. Kiç, tercihen yüzeysel nesnelerin simülasyonunu içeren bir fenomen olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, kopya, taklit, yüzeysellik ve basmakalıp öğeler, kiç'in ana bileşenleri olarak kabul edilmektedir. Kiç, gerçek anlamı kavrama zayıflığına işaret ederken, aynı zamanda sembolik göstergelerin aşırı kullanımı, alegorik göndermelerin yoğunluğu ve uyumsuz yan anlamların zenginliği ile kendini gösterir. Ayrıca, kiç, gösterişli ayrıntıların vurgulanması ve bu ayrıntıların üzerinden

yoğunluk hissinin oluşturulması yoluyla da ifade edilmektedir. Kiç, sembolik göstergelerin bolluğu ve piyasa görünümü arasında köklü bir ilişki içerisinde, kültürel bir olgu olarak belirginleşmiştir. Özellikle tüketim toplumu dinamik bir yapıya sahiptir ve bu yapı içerisinde “kitle kültürü”nün izlerini taşıyan kiç, “hazır kullanıma” yönelik sembollerin bir mozaigi olarak öne çıkmaktadır. Kiç tüketim fenomeni, sadece nesnelerin yüzeysel gösterimiyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda toplumsal yapıların ve değerlerin karmaşıklığına dair derinlemesine bir anlayış sunmaktadır. Nesnelerin sanatsal ya da sanatsal olmayan niteliklerine ve değerlerine göre niteliksel ve ticari sınıflandırmalar yapılabileceği belirtilmektedir. Bu sınıflandırmanın bir sonucu olarak, “kiç” üretim ve içerik değerlerine dayalı bir tüketim anlayışını yansıtmaktadır. Kiç’in düşük içerik değeri, sınırsız çoğalmasının bir nedeni olarak öne sürülmektedir. Bu tür yapıtlar, sanat hiyerarşisinde üst sıralarda yer alan benzersiz değere sahip yapıtlarla karşılaştırıldığında, milyonlarca kopya olarak üretilip tüketilme eğilimi taşımaktadır. Kiç yapıtlar, içerik ve biçimleri taklit ederek yeni türden gerçekliklerin oluşturulmasına hizmet etmektedir. Bu tür gerçeklikler, Jean Baudrillard’ın “simülasyon” olarak adlandırdığı bir olguyu yansıtmaktadır. Gerçekliğin yerine geçen sahte imgelerin egemen olduğu bir durum ortaya çıkmış ve hatta “hipergerçeklik” seviyelerine ulaşılmıştır (Şahin, 2021, s. 1813).

Bireylerin hayatlarında gerçeklikten koparak yanılsamaları temel alan tasarım, davranış ve tutumlar, kiç dünyasının oluşumuna katkıda bulunur ve bu olgu sosyolojik bir boyuta sahiptir. Kiç, temelde kişinin karakterine hatta sanat gibi birçok alana yansıyan bir fenomendir. Bu nedenle, kiç’in sosyolojik boyutu, insanların kültürel, sosyal ve ekonomik arka planlarıyla da yakından ilişkilidir. Bu bakış açısına göre, yüzyıllardır toplumun üst tabakaları tarafından belirlenen zevk standartları, halkın beğenilerini küçümsemiş ve hor görmüştür. Ancak kiç, halkın tercih edebileceği tonlara sahip olabilirken genelde zevksizlik, rüküşlük veya kötü zevk gibi olumsuz kavramlarla özdeşleştirilir ve bu da onun sınıfsal bir olgu olduğunu vurgulamaktadır. Kiç’in ortaya çıkmasını sağlayan temel etmenlerden biri, üst sınıfların aksine geniş bir zamana ve maddi imkâna sahip olamayan sınıfların, kendi zevklerine hitap eden yapay bir sanat arayışı içine girmesidir. Bu sınıflar, hazırca tüketebilecekleri, duygusal olarak tatmin edici ve bireysel zevklerine uygun eserler

aramışlardır. Bu durum, kiç'in yaygınlaşmasını tetiklemiştir. Kiç olgusu, kitlelerin zamanla gerçek sanat eserlerini deneyimlemek istemesiyle daha da karmaşık hale gelmiştir (Berk, 2017, s. 3189).

Kiç tasarımların temeli, çoğu zaman bir tür yanılsamaya dayanmaktadır. Bu tasarımlar, birbirinden ilgisiz öğelerin bir araya getirilerek uyumlu bir bütün oluşturması üzerine kuruludur. Ancak bu uyum, gerçekte doğal değildir ve sahte bir mutluluk yanılsaması yaratmaktadır. Kiç'in temel amacı para kazanmak olduğundan ne işvereni ne de üreticiyi gerçek anlamda ilgilendirmez. Tüketicilerin beğenisine açıkça müdahale edildiği için, kiç tasarımlar hem yapay ve doğallığı olmayan bir estetik sunar hem de toplumun gerçek beğenilerine yabancıdır (İlbeyi Demir, 2009, s. 32-37).

Kiç'in öznesi, temel düzeyde gerçekçi olmalıdır. Kiç'in gerçekçiliği, hafifçe abartılmış ve değişime uğramamış bir gerçeklik anlayışını ifade eder. Bu açıdan kiç'in gerçekçiliği, gerçek dışılık veya "hipergerçek" olarak da adlandırılabilen bir niteliğe sahiptir. Dolayısıyla, kiç'in gerçekçiliği, doğallık ötesinde bir gerçekçilik anlayışını temsil eder. Kiç sanatçısı, genel kabul görmüş herhangi bir yaklaşımdan saparak farklı bir şeyler yapmaya çalışmaz. Kiç, daima geleneksel estetiklerle uyumlu bir şekilde kendini ifade eder. Kiç'in içerdiği nesne veya konu, hızla tanınabilir bir türdendir ve kolayca algılanabilir biçimsel özelliklere sahiptir. Kiç tüketicisi, bu nedenlerle tükettiği ürünün bir şeyi gösterdiğini veya ima ettiğini beğenir. Yani, nesnenin kendisini sevmektedir. Kiç tüketicileri, bir kiç ürününü beğendiklerinde aslında bir estetik sunumu beğendiklerini düşünerek tatmin duygusu yaşarlar. Kiç ürünlerinin tüketim aşamasında özel bir öneme sahip olmasının ardındaki gerçek, zaten bildikleri ve yaşadıkları "şeyleri" beğenmeleridir. Kiç, kendine özgü koşulları, unsurları ve özellikleriyle ele alınması ve tartışılması gereken bir gerçeklik alanını temsil eder (Kahraman, 2005, s. 307-311).

Kiç, sanatın gerçeklik ve derinlik arayışından ziyade gösterişli bir taklit ve abartıya odaklandığını savunur. Gerçekliğin yerine simülakrları ve sembolleri koyarak, yüzeysel ve yapay formları vurgularlar. Bu bağlamda, kiç'te gerçekleşen hipergerçek durum ve Baudrillard'ın simülasyon teorisi benzer temaları ve eleştirileri paylaşır.

Fotoğraf makinesinin icadıyla, gerçekliği yakalama çabasıyla üretilen sanat kategorileri derinden etkilenmiştir. Fotoğrafın icadı, plastik sanatların soyutlaşmasına neden olarak toplumu daha anlaşılabilir, duygusal olarak etkileyici ve kolay tüketilebilir bir sanat talebine yönlendirmiştir. Kiç ve fotoğraf makinesi arasında doğrudan bir bağlantı olmasa da fotoğrafın icadı, sanatsal ifadeyi değiştirmiş ve insanların sanata bakışını etkilemiştir. Fotoğraf, anın hızlıca yakalanması ve çoğaltılmasını sağladığı için özellikle halkın daha hızlı tüketebileceği ve anlamlandırabileceği türde sanat formlarının talep edilmesine yol açmıştır. Bu da kiç ürünlerinin popüleritesinin artmasına neden olmuştur. Kiç'in sadece estetik bir kategori değil, aynı zamanda sosyokültürel bir olgu olduğu düşünülmektedir. Bu olgu, toplumsal tabakalaşma, ekonomik farklılıklar, tüketim alışkanlıkları ve sanatın evrimi gibi birçok faktörün birleşimiyle şekillenmiştir (Berk, 2017, s. 3189).

3. SİMÜLASYON VE HİPERGERÇEK KAVRAMININ HİPERGERÇEKÇİ RESİM SANATINA YANSIMASI

3.1. Fotoğraf ve Gerçeklik

Sanat tarihindeki mimesis kavramının uzun yıllar boyunca hakimiyetini sürdürmesi, gerçekliği taklit etme fikrini temsil etmektedir. Ancak bu kavramın temelindeki dinamikler, fotoğraf makinesinin icat edilmesiyle birlikte önemli ölçüde değişmeye başlamıştır. Fotoğraf makinesi, sanat dünyasına devrim niteliğinde bir dönüşüm getirmiş ve mimesis yasasının sınırlarını zorlamıştır.

Sanatçılar, yüzyıllar boyunca portreler, manzaralar ve olayları tasvir etmek için büyük emek harcamışlardır. Ancak fotoğraf makinesinin icat edilmesiyle, bu görsel deneyimi anında ve kesin bir şekilde yakalama yeteneği ortaya çıkmıştır. Fotoğraf makinesi sayesinde, bir anı ya da sahneyi gerçekçi bir şekilde kaydetmek ve bu anın duygusunu ve detaylarını yakalamak mümkün hale gelmiştir. Bu durum, ressamların ve sanatçıların emeğinin karşısında bir tehdit olarak algılanmış ve mimesis kavramının temelindeki “taklit etme” fikri sorgulanmıştır.

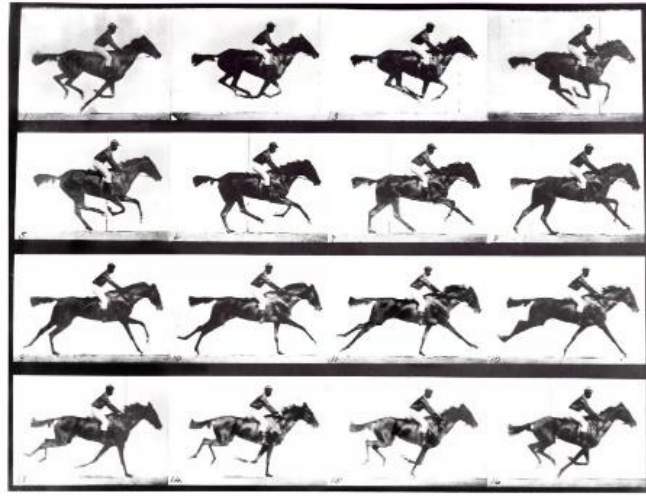
“Gerçekçi” olarak nitelendirilen resimler, fotoğrafın keşfinden sonra gerçeği en doğru şekilde yansıtmaya amacıyla değerlendirilmiştir. Gericault’nun “Epsom At Yarışları” adlı tablosu, bu yaklaşımın iyi bir örneğini sunmaktadır (Görsel 7). Fotoğraf tekniği geliştirilmeden önce, koşan bir atın ayaklarının hareketi konusundaki detaylar net bir şekilde bilinmiyordu (Akkayüz, 2019, s. 5).



Görsel 7. Theodore Gericault, “Epsom At Yarışları”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 91 x 122 cm, 1821

Kaynak: <https://pbs.twimg.com/media/FEA5BqQXEAMtBBp.jpg> (Erişim tarihi: 01.08.2023)

Fotoğrafın icat edildiği ilk yıllarda, Eadweard Muybridge gibi fotoğrafçılar, fotoğrafın gerçekliği farklı bir perspektiften ele alabilme yeteneğini göstermişlerdir. Örneğin, Muybridge'ın çektiği koşan atların fotoğrafları, ressamların yıllardır yanıltıcı bir şekilde dört ayakları havada resmettiği at tasvirlerine karşı çıkararak gerçek hareketi yakalamıştır. Bu fotoğraflar sayesinde atların koşarken ayaklarının yere değdiği anlar net bir şekilde görülmüştür (Görseş 8). Bu, fotoğrafın insan gözünün yakalayamayacağı ince ayrıntıları bile ortaya çıkarabilecek bir araç olduğunu kanıtlar niteliktedir.



Görseş 8. Eadweard Muybridge, “Hareket Halindeki At”, Fotoğraf, 1878

Kaynak:[https://www.thoughtco.com/thmb/NZEXx4fpKenjn5K6hk4A3US7ueE=/1500x0/filters:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\):format\(webp\)/high-speed-sequence-of-a-galloping-horse-and-rider-680806289-59c0259c68e1a20014827f5f.jpg](https://www.thoughtco.com/thmb/NZEXx4fpKenjn5K6hk4A3US7ueE=/1500x0/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc():format(webp)/high-speed-sequence-of-a-galloping-horse-and-rider-680806289-59c0259c68e1a20014827f5f.jpg) (Erişim tarihi: 02.08.2023)

Fotoğrafın sanat dünyasına getirdiği bu yeni boyut, sanatçıları ve eleştirmenleri, sanatın rolünü ve anlamını sorgulamaya yönlendirmiştir. Sanat artık sadece gerçeği taklit etmekle sınırlı değil, aynı zamanda duyguları, anıları ve soyut fikirleri ifade etmek için yeni bir araç olarak görülmeye başlanmıştır. Fotoğrafın getirdiği teknik olanaklar ve yaratıcı potansiyel, sanatı daha çeşitli ve zengin bir şekilde dönüştürmüş, sanatçıları yeni keşiflere yönlendirmiş ve izleyicilere daha geniş bir deneyim sunmuştur.

Fotoğrafın teknolojik olarak ilerlemesi ve küçülmesi, onu modern toplumun vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir. Anıların kaydedilmesi, iletişim ve medya alanlarındaki devrimler, sanatın evrimi gibi birçok alanda derin etkiler yaratmıştır.

Fotoğrafın icadı, sadece bir görüntüyü yakalamakla kalmayıp, kültürel, sosyal ve sanatsal anlamda da büyük bir dönüşümü tetiklemiştir.

Fotoğrafın bu benzersiz özelliği, geçmişte sadece profesyonel fotoğrafçıların elde edebildiği görüntüleri, herkesin kolayca yakalayabileceği ve paylaşabileceği anlamına geliyordu. Bu da insanların günlük yaşamlarını, özel anılarını ve çevrelerini belgeleme imkanını artırdı. Aynı zamanda, sosyal ilişkilerin ve iletişimin şeklini değiştirdi; insanlar artık uzak mesafelere bile görsel mesajlar gönderebiliyor, yaşadıkları olayları başkalarıyla paylaşabiliyor ve dünyanın dört bir yanındaki olayları yakından takip edebiliyorlardı. (Berk, 2017, s. 3195-3196)

Jean Baudrillard için fotoğraf, başlarda öznenin nesne aracılığıyla yok oluşunu ve ayartılmayı temsil eden bir araç olarak görülmekteydi. Baudrillard, modern toplumun giderek artan bir şekilde semboller ve görsellik üzerinden işlediği bir dönemde yaşıyordu. Baudrillard’a göre, fotoğraf bu sembollerin gücünü yansıtan ve aynı zamanda onları sorgulatan bir araçtı.

Ancak, zamanla Baudrillard’ın görüşleri evrildi ve fotoğrafı daha farklı bir bakış açısıyla ele almaya başladı. Ona göre, fotoğraf artık “saf imge”nin kusursuz bir ifadesiydi. Fotoğraf, gerçekliğin bir yansıması olmanın ötesine geçerek, onu estetik ve duygusal bir boyutta ifade eden bir araç olarak değer kazanıyordu. Fotoğrafın etkisiyle, izleyici varlığa ulaşabilirdi; bir anı dondurarak, geçmişi ve duygusal deneyimleri yakalayabilirdi.

Baudrillard’a göre, fotoğraf sadece görsel bir nesne değil, aynı zamanda sembolik bir değer taşıyan bir imgeydi. Fotoğraf, gerçekliği yeniden inşa etme ve yorumlama yeteneği verdiği için, insanlar arasında farklı anlam ve anıların paylaşılmasını sağlamaktaydı. Fotoğrafın insanları “nesnelerle antropolojik bir ilişki kurmaya” çağırdığı fikri, onun fotoğrafın sadece bir nesneyi değil, aynı zamanda içsel bir deneyimi ifade ettiğini düşündüğünü yansıtmaktaydı.

Baudrillard’ın fotoğrafla ilgili görüşleri zaman içinde evrilen bir süreç yaşamış ve fotoğrafın sadece yüzeydeki gerçekliği yansıtan bir araç olmanın ötesine geçtiğini savunmuştur. Fotoğraf, gerçekliği yeniden şekillendirme, sembolik anlamlar yükleme ve insanlar arasında anlam paylaşımı sağlama gücüne sahip bir ifade biçimi olarak Baudrillard’ın düşüncelerinde merkezi bir rol oynamıştır (Baudrillard, 2005, s. 49).

Fotoğrafın popülerliği ve erişilebilirliği, aynı zamanda resim sanatında da büyük değişikliklere neden olmuştur. Sanatçılar, artık sadece gerçekçi portreler çizmek yerine, duyguları, düşünceleri ve soyut kavramları ifade etmek için fotoğrafları kullanma fırsatı bulmuşlardır. Bu, resim sanatında daha özgür bir ifade biçimi yaratmış ve modern sanat akımlarının gelişimine katkı sağlamıştır (Berk, 2017, s. 3195).

3.2. Hipergerçekçi Resim

19. yüzyılda görüntüler fotoğrafın gelişimiyle, dijital ortamda toplanıp yeniden üretilebilir hale gelmiştir. Böylelikle fotoğraf sanatsal alanda bir model olarak kullanılmaya başlanmıştır. 1960'ların sonlarında ortaya çıkan hipergerçekçilik akımı, etkisini günümüzde de sürdürmektedir. Pop art ile sanat sahnesine güçlü bir dönüş yapan figüre yönelik endişe, hipergerçekçi akımla etkisini daha da pekiştirmiştir (Akkayüz, 2019, s. 1).

Kavramsal sanat ile birlikte gelen tamamen farklı ve yeni bir gelişme, gördüklerimizi hassasiyetle kaydetmek için teknikleri mükemmelleştirmeye odaklanan fotogerçekçilik akımı olmuştur. Richard Estes ve Chuck Close gibi ressamlar, teknik olarak mükemmel görünen, ancak referans noktası olarak doğal bir görüntü değil, bir fotoğrafı almışlardır (Görsel 9-10).



Görsel 9. Richard Estes, “Plaza Meydanı”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 91.4 x 167.6 cm, 1991

Kaynak: <https://www.meisलगallery.com/artist/richard-estes/?artwork-category=available> (Erişim tarihi: 19.06.2022)



Görsel 10. Chuck Close, “John”, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 1971-72, 254 x 228.6 cm

Kaynak: <http://chuckclose.com/images/work030.jpg> (Erişim tarihi: 19.05.2022)

Bir görüntü oluşturmak için projektörler, slaytlar ve diğer mekanik cihazlar kullanılarak eskiz tuvale aktarılmaktadır. Burada fotoğraf, özneyi sabitleyen içerik olmaktan çıkar, öznenin kendisi haline gelir. Bu yeni akım 1960’ların sanatının tarafsızlığından beslenmektedir.

Hipergerçekçi resmin ve heykellerin kökleri, 1960’larda ABD’de ortaya çıkan ve çalışmaları fotoğrafa dayalı olan, fotoğraf kadar gerçekçi tanımlanan fotogerçekçilik akımına dayanmaktadır. Pop sanatçılarının çizdiği yolu takip eden birçok sanatçı, artık nesne ve görüntü yanılmasının dibine kadar inebilmektedir. Bilindiği gibi bu kanallardan biri de hipergerçekçiliktir. Gerçek fotoğraf sanatçılarının resimleriyle ilk kez karşılaşan herkes, bunların resim değil, fotoğraf olduğunu düşünür. Bu resimler, aslında gösterilen figürlerin değil fotoğraf veya ofset baskı çıktısının kopyalarıdır. Sonuç olarak, izleyici bilinçsizce aynı anda iki kez yanılmaktadır. İlk yanılgı görüntünün fotoğraf sanılması, ikinci yanılgı ise görüntüdeki nesnenin gerçekmiş gibi algılanma durumudur. Sanatçının görüntüye doğrudan bakarak çizim yapması ile bir fotoğrafa bakarak çizim yapması arasında temelde bir fark yoktur. Her iki durumda da sanatçı kendi dışında bir şeye bakar ve aktarır. Sanat olsun ya da olmasın, seyirci sanatçının sabrından ve becerisinden etkilenmektedir (Fineberg, 2014, s. 373).

Bir resim veya açıklama “gerçekçi” olarak adlandırıldığında, izleyici genellikle resmin gerçekçi olduğunu çünkü, resmedilen şeye benzediğini söylemektedir. Bir resim temsil ettiği şeye ne kadar yakınsa, o kadar gerçekçi olduğu genel olarak kabul edilmektedir (Barrett, 2019, s. 62).

Bir resmi gerçekçi yapanın ne olduğuna verilen bu tür yanıtlar gerçekçiliğin temsiliyet kuramına dayanır. Gerçekçiliğin temsiliyete dayandığına inananlar onu şöyle tanımlayacaklardır: ‘Bir tasvirin bu özelliği, bakanın çabuk ve kolay bir şekilde neyin resmi olduğunu anlamasına izin verir.’ Gerçekçilik (bazen gözbağcılık da denir) gerçeğe yakınlık derecelerine, gerçek görünme özelliğine bağlıdır. (...) (Barrett, 2019, s. 63).

Eski dönemlerin sanatında da detayların özenle işlendiği tablolara rastlanmaktadır. Ancak, içlerindeki gerçeklik yanılsaması ile hipergerçekçi resimlerdeki gerçeklik yanılsaması hâlâ farklılıklar göstermektedir. Mesele, gerçeği en küçük ayrıntılarıyla yansıtmak anlamına gelmemektedir. Yani netlik ve fotoğraf iki ayrı şeydir, unutulmaması gereken şey fotoğrafın olayları görme biçimimizi değiştirdiğidir (Yılmaz, 2013, s. 261).

Resim ve fotoğraf arasındaki ilişki fotoğrafın icadına kadar uzanmaktadır. Fotoğraf önce hayatın gerçekliğini kaydetmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Hipergerçekçilik, fotogerçekçilik gibi referansını fotoğraftan almaktadır. Ancak, hipergerçekçilik, fotogerçekçiliği aşan yeni bir gerçeklik olgusu yaratır. Fotogerçekçilik, fotoğrafın birebir kopyasını yaratma sanatıyken, hipergerçekçilik, imgelerin fotoğraftaki gerçekliğinin ötesinde bir gerçeklik yaratır. Hipergerçekçi sanatçılar, ayrıntılara ve tasvir edilen konulara odaklanır. Ortaya çıkan görüntüler, fotoğrafın birebir gerçek taklidi değildir. Aksine olağan gerçekliği, o imgenin yerini alacak yanılsamalarla dönüştürerek sahte gerçeklik yaratmaktadır. Kısaca, gerçek çarpıtılmış olur. Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramı, hipergerçekçilik akımının temelini oluşturmaktadır. Hipergerçekçilik, Jean Baudrillard’ın felsefesinden esinlenerek ortaya çıkar ve “gerçekte var olmayan bir şeyin simülasyonu” olarak tanımlanır. Bu nedenle, hipergerçekçi çalışmalar sahte bir gerçeklik yaratırken inandırıcı bir yanılsama sunar ve gerçekliğin simülasyonuna dayanır. Hipergerçekçi resimler, dijital kameralar tarafından üretilen ve bilgisayarlarda görüntülenen son derece yüksek çözünürlüklü görüntüleri referans alır. Hipergerçekçi resimlerde, yanılsamanın gerçekliği ikna edici bir şekilde betimlediği söylenebilir. Dokular,

yüzeyler, aydınlatma efektleri ve gölgeler, referans alınan fotoğrafın, hatta gerçek konunun kendisinden daha net ve daha belirgin görünmesi için detaylıca işlenir. Böylece, izleyiciye büyük bir detay zenginliği ve gerçeklik hissi sunulur. Hipergerçekçi sanatın kendine özgü bir yaklaşımı vardır. Hipergerçekçi sanat, fotoğrafın temelini oluşturmaya rağmen konuyu, daha derinlemesine ve karmaşık bir şekilde ele alır. Bu sanat formunda, referans alınan fotoğrafta görülemeyen yeni bir gerçekliğin yansıtılması yaratılır ve işlenir. Hipergerçekçi resim, izleyiciyi gerçekliği sorgulamaya ve görsel deneyimi sınamaya davet eder. İnce detaylar, yüzey dokusu, ışık oyunları ve renk tonları kullanılarak, izleyiciyi göz yansımalarına yönlendirir ve neredeyse gerçek bir deneyim sunar. Bu sanat formu, görsel gerçeklik ve illüzyon arasındaki sınırları bulanıklaştırırken, aynı zamanda sanatçının ustalığını ve yeteneğini de sergiler. Hipergerçekçi resim, izleyiciyi şaşırtıcı bir şekilde gerçekçi ve ayrıntılı bir dünyaya götürürken, aynı zamanda soyut bir düşünce ve ifade biçimi sunar. Fotoğraflardan daha fazlasını ifade etmek için sanatçılar, konuyu kendi perspektifleriyle yeniden yorumlar ve içerik üzerinde derinlikli bir düşünce süreci uygular (Akkayüz, 2019, s. 41-44).

Hipergerçekçi ressamalar, genellikle büyük boyutlu tuvaler kullanarak ayrıntılara büyük bir özen gösterir. Bu büyük boyutlar, detayların daha belirgin ve etkileyici bir şekilde gösterilmesine imkân sağlar. İnce fırça darbeleri, gerçek dünya nesnelerinin dokusunu ve yüzeyini hassas bir şekilde yansıtmak için kullanılır. Sanatçılar, gerçek hayattaki nesnelerin veya sahnelerin en küçük detaylarını yakalamak için titizlikle çalışır. Bu yaklaşım izleyicilere olağanüstü bir gerçeklik hissi sağlar ve resmedilen nesnelerin veya sahnelerin fiziksel özelliklerini neredeyse gerçekmiş gibi deneyimlemelerine olanak tanır. Renk geçişlerinin önemli bir rolü vardır. Sanatçılar, gerçek dünyanın karmaşık renk geçişlerini ustalıkla kullanarak derinlik ve hacim hissi yaratır. Işık ve gölge oyunları, resmedilen nesnelerin gerçekçi bir şekilde aydınlatılmasını sağlar ve onlara üç boyutlu bir görünüm kazandırır. İzleyicilerin resmedilen nesnelerin hacmini hissetmelerine ve onları gerçeklik düzleminde algılamalarına yardımcı olur. Doğru perspektif kullanımı derinlik hissi yaratır ve resmedilen nesnelerin gerçek dünyadaki konumunu doğru bir şekilde yansıtmayı amaçlar. Bu teknik, izleyicileri resmin içine çekerek resmedilen sahneyle daha yakından etkileşim kurmalarını sağlar.

Hipergerçekçi ressamalar, nesnelerin gerçekçi ve ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmesinin yanı sıra, resmedilen nesnelerin duygusal veya anlamsal yönlerini de keşfetmeye önem verirler. Bu, nesnelerin veya sahnelerin ötesinde derinlemesine bir anlam veya mesaj iletmek için kullanılan bir yöntemdir. Ayrıca sanatçılar, resimlerinde bireysel deneyimlerini, toplumsal mesajları veya eleştirel düşünceleri ifade etme fırsatını bulurlar. Bu yolla, sanatçıların eserleri duygusal, sosyal veya politik bir etki yaratabilir. İzleyiciyi etkileme amacıyla, sanatçılar gerçeklikle oynayabilir ve beklenmedik durumlar veya imgeler kullanarak izleyicinin duygusal tepkisini tetikleyebilirler.

Sanatçılar, resimlerinde soyutlamayı da kullanabilirler, böylece nesnelerin veya sahnelerin özünü vurgulayarak izleyicilerin düşünce ve duygularını harekete geçirirler. Bu, sanat yapıtının sadece yüzeyine odaklanmak yerine, daha derin ve evrensel bir anlam arayışını temsil eder. Sanatçılar, gerçekçi detayları soyutlama ile birleştirerek, resimlerinde izleyicilerin algılarına meydan okuyan ve yaratıcı bir düşünce sürecini tetikleyen bir denge yaratırlar. Hipergerçekçi resim, gerçeklikle sanatın sınırlarını bulanıklaştırarak izleyicilerin gerçeklik algılarını sorgulamalarına yol açar. Aynı zamanda, izleyicilere farklı bir bakış açısı sunarak, tanıdık nesneleri veya sahneleri yeniden değerlendirmelerini sağlar. Sanatçının yaratıcı vizyonu ve ustalığı, gerçeklikle sanat arasındaki sınırları bulanıklaştırarak yeni bir bakış açısı sunar.

Sanatçılar, resimlerinde bireysel deneyimlerini, toplumsal mesajları veya eleştirel düşünceleri ifade etme fırsatını bulurlar. Bu yolla, hipergerçekçi ressamaların yapıtları duygusal, sosyal veya politik bir etki yaratabilir. İzleyiciyi etkileme amacıyla, sanatçılar gerçeklikle oynayabilir ve beklenmedik durumlar veya imgeler kullanarak izleyicinin duygusal tepkisini tetikleyebilirler.

Hipergerçekçi resimler gerçeklik ile imgeler arasındaki belirsiz sınırları görsel olarak ifade etmek için önemli bir araç haline gelmiştir. Hipergerçekçi ressamalar, detaylı bir şekilde nesneleri ve sahneleri gerçekliğe en yakın biçimde aktararak izleyicilerin gerçeklik ile imgeler arasında kaybolmasını sağlarlar. Bu resimler, gerçekliği taklit etmek yerine onun birer yansıması olarak gösterir ve izleyiciyi gerçeklikten kopma deneyimine davet eder. Hipergerçekçi resimlerde, objelerin ayrıntıları, yüzey dokuları ve gölgeleri o kadar gerçekçi bir şekilde

yansıtılır ki, izleyici görsel olarak neredeyse gerçek bir nesne veya sahnenin içindeymiş gibi hisseder. Bu resimler, gerçeklik ve imgeler arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyicinin gerçeklik algısını sorgulamasına ve düşünmesine olanak tanır (Baurdillard, 2021, s. 36-37).

Hipergerçekçi sanatçılar arasında da farklılıklar ve çeşitlilik görülebilmektedir. Her sanatçının kendi tarzı, anlatımı ve perspektifi vardır. Bu nedenle, hipergerçekçi sanatçıların çalışmalarında çeşitli değişiklikler ve farklı anlatımlar gözlemlemek mümkündür. Bazı sanatçılar doğal nesneleri veya manzaraları, bazı sanatçılar ise insanları veya kurgusal sahneleri resmedebilirler. Ayrıca, hipergerçekçi ressamların tercih ettiği teknikler ve kullanılan malzemeler de farklılık gösterebilmektedir.

3.3. Hipergerçekçi Sanatçılar ve Yapıt Analizleri

3.3.1. Malcolm Morley (1931-2018), “Yarış Pisti”, TÜAB, 1960

Malcolm Morley 1931 yılında Londra’da doğmuştur. Fotogerçekçilik akımının önde gelen isimlerinden biri olarak kabul edilen Malcolm Morley, fotoğraf gerçekliğini tuval üzerine aktarma konusundaki öncü sanatçılardan biridir. Çevremizdeki basılı materyalleri sanatının temel konusu haline getiren Morley, günlük hayatta gözden kaçan küçük detayları büyük boyutlu tuvallerinde yeniden keşfetme amacını taşımıştır. Resimlerinde genellikle küçük boyutlu basılı görüntüleri kullanmayı tercih eden sanatçı, bu görüntüleri tuvale aktarırken kareleme yöntemini benimsemiştir. Renk seçimlerini rastgele yaparak, çalıştığı alanda renk varyasyonları oluşturarak gerçekçi etkiler elde etmeyi amaçlamıştır. Sıkça kullanılan beyaz çerçeve, Morley’nin yaratmaya çalıştığı “illüzyonu” koruma amacını taşır. Bu sayede izleyicinin gözü, çalışmanın odak noktasına yönlendirilir ve mekânın illüzyonu sürdürülür. Beyaz çerçevenin kullanımıyla hedeflenen, doğal ile sahte arasındaki ayrımın vurgulanması ve izleyicinin mekânın gerçekliğine kendini kaptırmasıdır.



Görsel 11. Malcolm Morley, “Yarış Pisti (Güney Afrika)”, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 177.5 x 233.3 cm, 1970

Kaynak: https://brooklynrail-web.imgix.net/article_image/image/21828/South-Africa-Race-Track-frame-copy.jpg?w=1020&q=80&fit=max (Erişim tarihi: 15.07.2023)

Sanatçının beyaz çerçeve boşluğunu kullanımı, mekânı somutlaştırmanın yanı sıra illüzyonun bir parçası haline gelir. İki kez yok edilen gerçeklik, fotoğrafla elde edilmesi gereken gerçekliğin iki boyutlu bir yansımasıdır ve üçüncü boyut yüzeyde bilinçli bir aldatma sonucu var olur. Morley’e göre gerçeklik, yumuşak, geçirgen ve görünmez bir yüzeydir ve bu anlayışı açığa çıkarmak onun temel amacıdır (Karaalioğlu, 2013, s. 67-68).

3.3.2. Richard Estes (1932-), “Telefon Kulübeleri”, MÜAB, 1967 / “D Treni”, KÜSB, 1988

Richard Estes, 1932 yılında ABD’nin Kewanee şehrinde doğmuştur, Estes, yapıtlarında vitrinlerde yer alan objeleri kullanarak ayrıntılı bir şekilde görsellerini resmetmiştir. Şehir manzaraları doğal ve anlık bir nitelik taşıırken, kompozisyonlarında sıradanlık ve basitlikten kaçınmıştır. Vitrinlerdeki cam yansımaları, pencereler, arka planda kısmi olarak görünen binalar ve Amerikan şehirlerinin geniş manzaraları, sanatçının ayırt edici özellikleri haline gelmiştir. Son çalışmalarında kullandığı alan derinliği etkisi, genişlik ve derinlikle birlikte

sahnelerin, yaşamın uzak köşelerinden yeniden incelenmesine olanak sağlamaktadır (Ünlü, 2021, s. 46-47).

Sanatçının etkileyici resimleri, titizlikle çalışılan uzun bir sürecin ürünüdür. Olağanüstü yansıtıcı cam ve çelik yüzeyler üzerindeki modellemiş olduğu geometrik şehir manzarası çalışmalarında belirgin şekilde görülmektedir (Görsel 12) (Farthing, 2017, s. 536). Hipergerçekçi resimlerde yansımalar, özellikle cam, su veya metal gibi yüzeylerde, titizlikle oluşturulmuştur. Sanatçı, nesnenin şeklini ve dokusunu doğru bir şekilde yansıtarak, yansımanın çevredeki detayları da yansıttığından emin olmuştur. Bu durumda, nesne gerçek bir yüzeydeymiş gibi gösterilerek izleyicinin resme daha fazla bağlanmasını amaçlamıştır. Oluşturulan bu yanılsama, görsel bir aldatmaca yaratmıştır. Sanatçı, gerçek objeleri ve sahneleri resmetmek için özel teknikler kullanarak gerçeklik hissini artırmıştır.

Detaylı kaplamaların dikkatlice işlenmesi, parlaklık efektlerinin uygulanması ve perspektifin doğru kullanımı, izleyicinin resmi gerçek bir nesne veya sahne gibi algılamasını sağlamaktadır. Bu teknikler, nesnelerin hacim, derinlik ve dokusunu vurgulayarak gerçeklik hissini artırmaya yardımcı olur.



Görsel 12. Richard Estes, “Telefon Kulübeleri”, Masonit Üzerine Akrilik Boya, 122x175.3 cm, 1967

Kaynak: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/estes-richard/telephone-booths> (Erişim tarihi: 19.05.2022)



Görsel 13. Richard Estes, “D Treni”, Kâğıt Üzerine Serigrafi Baskı, 91x177 cm, 1988

Kaynak: [https://www.christies.com/img/LotImages/2020/NYR/2020_NYR_18956_0052_000\(richard_estes_d-train020124\).jpg?mode=max](https://www.christies.com/img/LotImages/2020/NYR/2020_NYR_18956_0052_000(richard_estes_d-train020124).jpg?mode=max) (Erişim tarihi: 19.05.2022)

3.3.3. Robert Bechtle (1932-2020), “61 Pontiac”, TÜYB, 1968-69

Robert Bechtle, 1932 yılında San Francisco’da doğmuştur. Çalışmalarında zaman zaman kendisinin veya kimliği belirsiz kişilere de yer vermiştir. Bechtle’nin çalışmaları, otomobil meraklılarından aile yaşantısına, ev mekanlarından orta sınıf Amerikan yaşamının günlük sahnelerine kadar geniş bir tematik yelpazeyi kapsamaktadır. Bununla birlikte, sanatçının öne çıkan en dikkat çekici özelliği, diğer sanatçıların çalışmalarında ifade ettiği duygusal derinliğe yönelik yaklaşımdan ziyade, günlük yaşamı nesnel bir dokuyla ve gerçekçilikle yansıtma eğiliminde olmasıdır. Bechtle’nin resimlerinde genellikle huzur dolu ve soğukkanlı bir atmosfer gözlemlenir. İnsan figürleri, genellikle günlük rutinlerini sakin bir biçimde icra ederken resmedilir. Sanatçının eserlerinde abartılı duygusal ifadeler yerine, sıradan anların sükûneti ve yalınlığı yakalanmaya çalışılır. Bu yaklaşım, Bechtle’nin günlük yaşamın sıradanlık ve huzurunu ele alma amacını yansıtır. Bechtle’nin tablolarındaki figürlerin yüz ifadeleri ve beden dili genellikle nötrdür. Bu durum, izleyiciye subjektif bir duygusal iletişim sunmak yerine, nesnel bir gözlem sunmayı hedefler. Bu, Bechtle’nin görsel gerçekçilik ve günlük yaşamın içsel detaylarını yakalama amacına yönelik kendine özgü yaklaşımını yansıtır (Ünlü, 2021, s. 49).



Görsel 14. Robert Bechtle, “61 Pontiac”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1968-1969, 151.8 x 214 cm

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/robert-bechtle-61-pontiac> (Erişim tarihi: 19.05.2022)

3.3.4. Claudio Bravo Camus (1936-2011), “Kâğıt Torbalar”, TÜYB, 1970

Hipergerçekçi sanatçı 1936 yılında Şili’de doğmuştur. Sanatçı, natürmort, portre ve ambalaj resimleriyle tanınmıştır, ayrıca gravürler ve figürlü bronz heykeller de üretmiştir. Sanatçının sanat pratiğinde bir dönüm noktası kâğıdın dokusuyla olan etkileşimiyle başlamıştır (www.alchetron.com, 2022).

Hipergerçekçi resimlerde, nesnelerin ince ayrıntıları, yüzeylerinin dokusu ve ışığın oyunları o denli ustalıkla tasvir edilir ki, seyirci adeta görsel bir yanılsamanın içine çekilmiş gibi hisseder. Bu tür yapıtlar, gerçek ile hayal arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak, izleyicinin gerçeklik kavramını sorgulamasına ve düşünmesine olanak tanır (Baurdillard, 2021, s. 36-37). Işığın, gölgelerin, renk tonlarının ve yüzey dokularının doğru bir şekilde yakalanması, hipergerçekçi resmin etkisini artırmaktadır. Sanatçının kâğıdın dokusundan faydalanması bu sebeptendir.



Görsel 15. Claudio Bravo Camus, “Kâğıt torbalar”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 101.5 x 75.6 cm, 1970

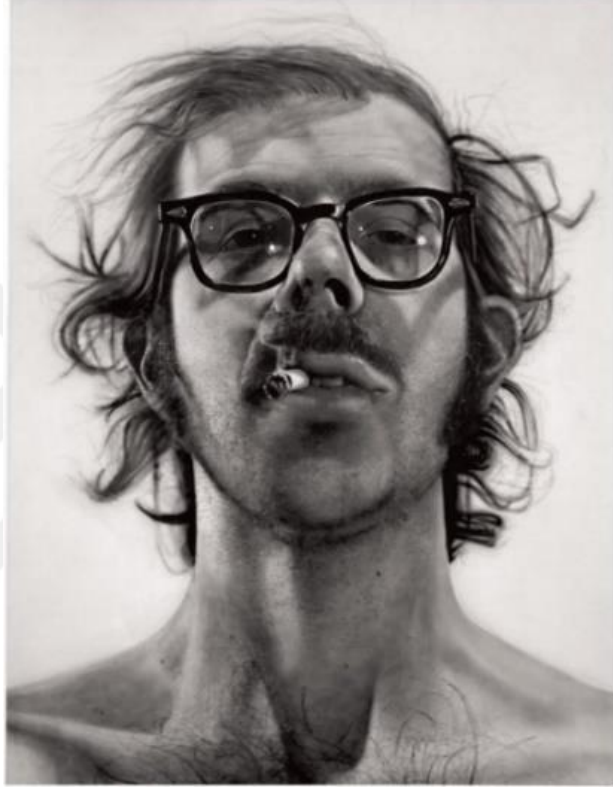
Kaynak: https://live.staticflickr.com/8402/8713083905_2126529fa6_z.jpg (Erişim tarihi: 19.05.2022)

3.3.5. Chuck Close (1940-2021), “Oto-Portre”, TÛAB., 1967-68 / “Suzan-Boya Uygulama Tekniği”, 1971 / “Oto-Portre”, KÛRS, 2000

Chuck Close, 1940 yılında ABD’nin Monroe şehrinde doğmuştur. Hipergerçekçi ressam Chuck Close, büyük portreleriyle tanınmış bir isimdir. Close, 1967 yılında dikkat çeken ilk fotoğrafını üretmiştir, bu fotoğraf oldukça büyük boyutlu olup siyah-beyaz bir vesikalik görünümündedir (Görsel 16). Ancak zamanla renkli portrelere yönelmiştir.

Close, büyütülen görüntüyü bazen kareleme yöntemi ile bazen de doğrudan tuvale yansıtarak bir makine gibi işlemektedir. Sanatçı, boyama işlemine geçmeden önce boyamak istediği portrenin desenini yansıtmaya veya kareleme tekniğiyle belirler. Boyama işlemi ise, manuel olarak ofset baskı tekniği kullanılarak gerçekleştirilir. Bu teknikte, belirlenen yüzey önce mavi renge, ardından sarı renge ve son olarak kırmızı renge boyanır (Görsel 17). Her renk katmanı küçük noktalardan oluşur. Ofset baskı tekniği, göz kusurlarından yararlanılarak keşfedilen bir tekniktir. Ofset baskıya lens ile bakıldığında, ardışık olarak mavi, sarı ve kırmızı noktalar görülür. Uzaktan bakıldığında göz bunları algılayamaz. Örneğin, sarı ve mavi noktalar yan yana

konulup uzaktan bakıldığında yeşil, kırmızı ve mavi noktalar ise mor olarak algılanır. Bu bakımdan gözler, bir anlamda bir palet işlevi görür. Benzer şekilde, Close'un resimlerine uzaktan bakıldığında renk geçişleri oldukça akıcı bir şekilde algılanır. Ancak yakından bakıldığında saf renk noktaları açıkça görülür. Close, bu bağlamda, ofset tekniğini manuel olarak taklit ederek fotoğraf benzeri bir illüzyon yaratmaktadır (Fineberg, 2014, s. 373-376).



Görsel 16. Chuck Close, “Oto-Portre”, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 273x212 cm, 1967-1968

Kaynak: https://assets.vogue.com/photos/6123e1d76a4d98a0de448a2b/master/w_2344,h_3000,c_limit/22544_CLOSE-High+Resolution+---+300+dpi+.jpg (Erişim Tarihi: 19.05.2022)

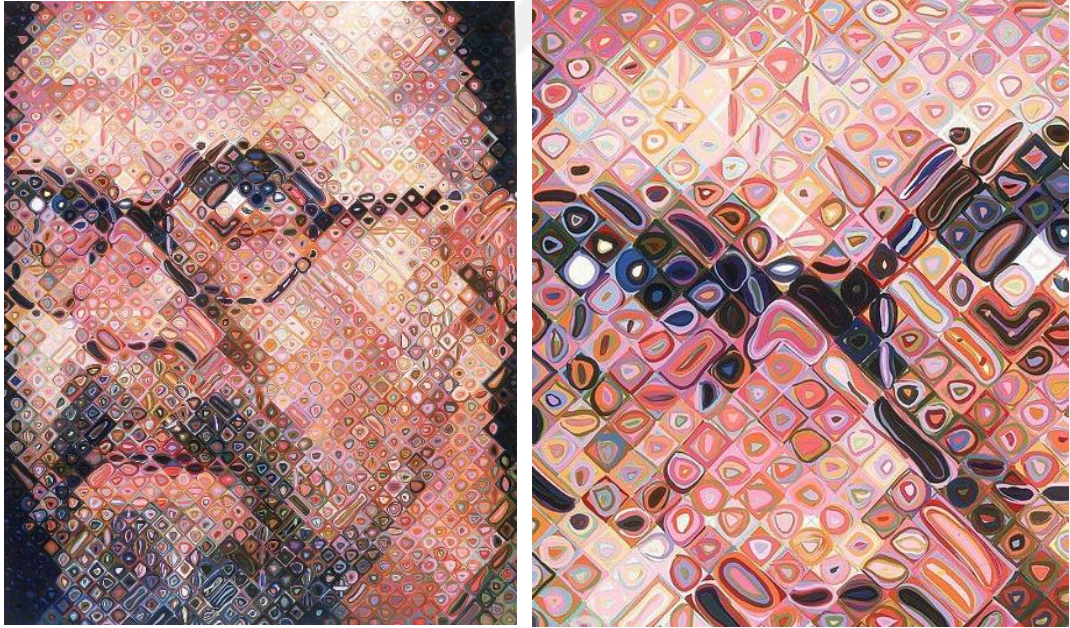


Görsel 17. Chuck Close, “Susan – Boya Uygulama Tekniği”, 1971

Kaynak: https://saltonline.org/directus/media/thumbnails/susan_chuck-1-jpg-1200-1200-false.jpg (Erişim tarihi: 15.05.2022)

Hiperrealist sanatçılar, gerçekçi, optik ve ikna edici görsel yanılsamalar yaratma amacıyla genellikle detaylı fotoğraf görüntülerini taklit ederler. Close, büyük boyutlu portrelerinde, resimsel bir unsuru temsil eden ızgara yöntemini kullanarak ızgara çizgilerini resimlerine ekler. Renkleri ise kılavuz çizgilerinin içine yerleştirerek bazen yatay, bazen çapraz ve bazen de bir nokta etrafında döndürür (Görsel 18-18a). Kareleme yöntemini, sadece fotoğrafı büyütmek için değil, aynı zamanda görüntüyü yapılandırmak için önemli bir kompozisyon aracı olarak da kullanır.

Close'un çalışmalarına yakından bakıldığında, her bir kare birbirinden bağımsız, tek başına bir resim gibi görünür. Ancak belirli bir mesafede uzaklaşıldıkça, portredeki fotoğrafik kaynak belirginleşmeye başlar ve renk katmanları aşıldıkça resmedilen kişinin portresi ve arka plan yavaşça ortaya çıkar. Close, noktaları vurgulayarak her bir kareyi daire, oval ve diğer soyut formlarla doldurur. Bu yöntem, izleyiciye etkileyici bir görsel deneyim sunarak portrelerindeki detayları ve görsel etkileri ön plana çıkarır (Akkayüz, 2019, s. 34-35).



Görsel 18. Chuck Close, “Otoportre”, Kâğıt Üzerine Renkli Serigrafi, 148.6 x 122.6 cm, 2000

Görsel 18a. Chuck Close, “Otoportre – Detay”

Kaynak: https://cdn.saam.media/oxVS0mRISuPYhUd4CaCjKAnExKY/2600/0/center/cover/webp/https%3A%2F%2Fd3ec1vt3scx7rr.cloudfront.net%2Ffiles%2Ffiles%2Fimages%2F2000%2FSAAM-2000.53_1.jpg (Erişim tarihi: 17.05.2023)

3.3.6. Nur Koçak (1941-), “Doğal Harikalar ya da Fetiş Nesneler III”, T  AB, 1978

Nur Koçak 1941 yılında İstanbul’da doğmuştur. Koçak çalışmalarında eleştirel bir boyut veya herhangi bir amacının olmadığını söylemesine rağmen, 1974 ile 1979 yılları arasında yaptığı, “Fetiş Nesneler” adlı bir dizi çalışmasında, kadının cinsel haz nesnesine dönüştür  lmesi ve t  ketim k  lt  r  n  n bireyi kimliksizleştirmesine y  nelik belirgin bir eleştiri bulunmaktadır. Bu çalışmalar, erkek egemen toplumun kadını dıřarıda bırakmasını sorgulayan bir bakıř a ırsı yansıtmaktadır. Nur Koçak, sadece bir kadın olarak   vresine baktığını ve g  zlemlerinin dođrudan iřlerine yansıdığını ifade etmektedir. Bu řekilde, bilin  li bir eleştiri amacı g  tmese de toplumsal ger  ekleri sorgulayan bakıř a ırsını   alışmalarına aktarmasıyla eleştirel bir tutum sergilemektedir. Sanat  ının “Fetiř Nesneler” dizisi, kadının kimliksizleřtirilmesi sorununu ele alabileceđi gibi, izleyicide “Ne kadar g  zel!” gibi bir duygu ifadesi de uyandırabilmektedir. Sanat  ı, kadın dergilerindeki reklam fotođraflarından esinlendiđini ve kitle iletiřim ara  larında s  rekli olarak kadınlarla ilgili belirli kliřelerin vurgulanmasından etkilendiđini ifade etmektedir. Bu kliřelere g  re, kadınlar her zaman gen  , g  zel ve bakımlı olmalıdır, cinsel haz nesnesi olmaktan bařka bir amacı olmamalıdır. Sanat  ının   alışmalarındaki bu s  ylem, markalı   r  nlerin kullanılmasını gerektiren bir s  rece d  n  řmektedir (Duben, 2008, s. 200-202).



G  rsel 19. Nur Koçak, “Doğal Harikalar ya da Fetiř Nesneler III”, Tuval   zerine Akrilik Boya, 89 x 116 cm, 1978

Kaynak: <https://saltonline.org/directus/media/thumbnails/sol-kanat-jpg-1200-920-false.jpg> (Eriřim tarihi: 17.05.2023)

3.3.7. Denis Peterson (1944-), “Topraktan Gelen Toprağa Gider”, TÜAYB, 2006 / “Gözyaşı Dökme”, Tuval Üzerine Airbush, 2006

Amerikalı sanatçı 1944 yılında New York'ta doğmuştur. Sanatçı, “Topraktan Gelen Toprağa Gider” (Görsel 20) adlı yapıtında sokakta yaşayan bir adamı konu almıştır. Başlık olarak seçilen ifade, kutsal kitaplarda cenazelerde okunan bir ayetle ilişkilendirilmiştir. Bu başlık, adamın ölümle yakınlaştığına işaret etmektedir. Ancak, çevresindeki insanlar onun ölmek üzere olduğunu fark etmemektedir. Sanatçı, bu eseri aracılığıyla toplumun evsiz bireylere karşı duyarsız tutumunu yansıtmaktadır. Peterson, çalışmasında görmezden gelinen alt sınıfın varlığına dikkat çekmekte ve onların da elit kesim kadar resmedilmeyi hak ettiğini savunmaktadır. Ancak, sempati uyandırmak için abartılı imgelerden kaçınmıştır. Resimlerde kullanılan aydınlatma oldukça sade ve sahne, neredeyse, hastane gibi steril bir atmosfere sahiptir. Detaylara rağmen, kompozisyonun üst kısmı boş bırakılarak adamın alt sınıflara ait olduğu vurgulanmıştır. Bu çalışmada Peterson, izleyiciyi daha az şanslı insanların varlığını tanıtmaya davet etmektedir. Karakterin sakalı ve uzun, düzensiz saçları, İsa'nın tasvirlerini anımsatmaktadır. Yüzünün büyük bir kısmı görünmese de açlık ve zayıflık hali açıkça hissedilmektedir. Peterson, dini eserlerde kutsallığı temsil eden mavi rengi bilinçli olarak seçmiştir. Bu evsiz adam, İsa gibi geçici bir varlıktır ve hayatı boyunca hakaretlere ve ilgisizliğe maruz kalacağı izlenimini uyandırmaktadır. Anlık bir duruma dayanan kompozisyon, samimi olmakla birlikte duygusal bir etki yaratmaktan uzaktır. Peterson'un evsiz karakterlerinin ayakkabılarındaki “Nike” logosu dikkat çekicidir. Sanatçı, çalışmasında reklamın insanlar üzerindeki baskısından ve aşırı tüketimi teşvik etmesinden sürekli olarak bahsetmektedir. “Star gazetesİ”nin kapağındaki “Dört çocuğu öldürdüm” başlığı, yarı çıplak bir kadın ve ailesini öldüren bir adamla çelişmektedir. Bu trajedi, resimdeki karakterlerin ailesiz ve sokakta terk edilmiş olması gerçeğiyle birleştiğinde ürkütücü bir etki yaratmaktadır (Farthing, 2017, s. 538-539).



Görsel 20. Denis Peterson, “Topraktan Gelen Toprağa Gider”, Tuval Üzerine Akrilik ve Yağlı Boya, 101.5x101.5 cm, 2006

Kaynak: <https://www.denispeterson.com/Dust18.html> (Erişim tarihi: 19.05.2022)

Peterson “Gözyaşı Dökme” çalışmasında, soykırım, acı ve hayatta kalma mücadelesi temalarını ele aldığı bir seriye ait sahneyi tasvir etmektedir. Sergide yer alan resimlerden biri, Sudan’ın Darfur bölgesindeki bir mültecinin portresidir (Görsel 21). Peterson, hipergerçekçi teknikle çalışırken gazetelerin foto muhabirlerinden ilham almıştır. Gazete fotoğrafçıların çektiği fotoğraflar, diğer fotoğraflara göre daha ayrıntılı bir içerik sunmuştur. Sanatçı, fotoğrafların belirli kısımlarında eklemeler ve çıkartmalar yapmıştır. Önemli detayları vurgulayarak ve renk şemasını değiştirerek kompozisyonu yeniden şekillendirmiştir. “Gözyaşı Dökme” adlı resimde sanatçı, figürün saçlarını değiştirmiş ve evrensel bir acı ifadesini yansıtabilmek amacıyla kadının yüzüne daha fazla kırışıklık eklemeyi tercih etmiştir (Farthing, 2017, s. 539). Sanatçının fotoğraf üzerinde yapmış olduğu bu değişiklikler resmi gerçeklikten hipergerçekliğe çevirmiştir.



Görsel 21. Denis Peterson, “Gözyaşı Dökme”, Tuval Üzerine Airbush, 76.2 x 101.6 cm, 2006

Kaynak:<https://www.denispeterson.com/pictures/Dont%20Shed%20No%20Tears72@2x.jpg> (Erişim tarihi: 19.05.2023)

3.3.8. Mehmet Yılmaz (1963-), “Dut ve Tud”, TÜDB ve TÜYB, 2011

Mehmet Yılmaz 1963 yılında Mersin/Mut'ta doğmuştur. Sanatçı, Çağdaş Türk resminde Fotogerçekçi akımına farklı bir perspektif getiren bir sanatçı olarak öne çıkmaktadır. “Dut ve Tud” adlı yapıtı (Görsel 22), bu akımın karakteristik özelliklerini taşıırken, yansıtmak istediği nesnenin dönüşmüş ve sanatsal bir ifadeyle sunulmuş haliyle izleyiciyle etkileşim sağlamaktadır. Yapıtta, sanatçının teknoloji ile sanat arasındaki ilişkiyi anlamlandırma çabası, her iki alanı da karşılaştırarak somut bir şekilde yansıtılmıştır.



Görsel 22. Mehmet Yılmaz, “Dut ve Tud”, Sol, Tuval Üzerine Dijital Baskı – Sağ, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 150 x 197 cm, 2011

Kaynak:https://mehmetyilmazmehmet.files.wordpress.com/2014/04/2_dut_tud_k.jpg?w=772&h=&zoom=2 (Erişim tarihi: 19.07.2023)

Tuvalin sol tarafında yer alan görüntü, tamamen dijital teknoloji ve baskı yöntemleriyle üretilmiştir. Bilgisayar ortamında oluşturulan bu görüntü, teknolojinin sağladığı keskinlik ve hassasiyetle sergilenmektedir. Tuvalin sağ tarafında bulunan görüntü ise özgün bir baskıdan esinlenerek yağlı boya tekniğiyle elle yapılmış bir sanatsal yapıya dönüştürülmüştür. Sanatçı, yağlı boya tekniği sayesinde ağacın tüm detaylarını titizlikle aktararak, doğal formların ve yüzey dokularının sanatsal ifadesine vurgu yapmıştır. Sanatçının titizlikle yaptığı yağlı boya çalışmasında, ışık ve gölge kullanımına büyük önem verildiği görülmektedir. Şiddetli ışık kaynaklarından gelen yansımaların ve gölgelerin ustalıkla resmedilmesi, yapıtın arka planındaki diğer nesnelerin belirsiz bir şekilde bulanıklaştığı alan derinliğini vurgulamıştır. Bu dengelemeli kullanım, izleyicinin gözünü nesnelerin sanatsal sunumundan ziyade resmin kompozisyonel derinliğine yönlendirmektedir. Fotogerçekçi akımın özgün bir yorumunu sunan sanatçının teknoloji ile sanat arasındaki ilişkiyi anlamlandırma çabasını yansıtmaktadır. Yapıt, dijital ve geleneksel sanatın bir araya gelerek yeni bir perspektif oluşturabileceği fikrini izleyiciye sunarken, aynı zamanda nesnenin detaylarına verilen önem ve kompozisyonel denge ile de öne çıkmaktadır. (Ünlü, 2021, s. 93)

3.3.9. Alex Devereux (1974-), “Maraton İstasyonu”, TÜAB, 2019

Alex Devereux, 1974 yılında Elmhurst, Illinois’de doğmuştur. Devereux, çağdaş nesneler ve mekânlar içinde gözden kaçan anlamsızlığı ve gizli güzelliği araştırırken, günlük konuların etkileyici ince ayrıntılarına ve zaman ile mekânın gözden kaçan detaylarına dikkat çekmektedir. Sanatçının manzaralarında, terkedilmiş benzin istasyonları, sessiz mekânlar, aşınmış tabelalar ve eski tren depoları gibi unsurların varlığı, kırsal Amerikan manzarasında yankılanan çürüme ve terk edilmişlik temalarına işaret etmektedir. Sanatçının çalışmaları, sessiz bir sadelik taşımaktadır. Bu sadelik, atmosferik etkinin aktarımı ve yapay ışıkların ince ayrıntılarla vurgulanmasıyla oluşturulmaktadır (www.plusonegallery.com).



Görsel 23. Alex Devereux, “Maraton İstasyonu”, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 41 x 102 cm, 2019

Kaynak: <https://www.plusonegallery.com/artists/235-alex-devereux/works/2928/> (Erişim tarihi: 23.05.2023)

3.3.10. Alyssa Monks (1977-), “Squid”, TüYB, 2006

Alyssa Monks 1977 yılında New Jersey’de doğmuştur. Monks, modern hipergerçekçi ressamlardan biridir ve yapıtlarıyla izleyicilerin duygusal ve zihinsel düzeyde etkilenmesini amaçlamıştır. Yapıtlarında genellikle insan figürleri ve suluboya tekniğini kullanmıştır.

Monks, gerçekçi detaylara ve figürlerin duygusal yoğunluğuna odaklanırken, soyut ve yarı soyut arka planlar oluşturarak resimlerinde gizemli bir atmosfer yaratır. Monks’un resimlerinde kullandığı kalın fırça darbeleri ve sık alanlar, bir tür belirsizlik ve bulanıklık hissi uyandırır. Kullanmış olduğu teknikle izleyicilerin konuya dair net bir yargıya varmasını engeller ve düşündürücü bir etki yaratır. Monks ayrıca yarı saydam cam, vinil, buhar, su ve yeşillik filtreleri gibi unsurları kullanarak eserlerinin atmosferini zenginleştirir. Bu unsurlar, izleyicinin resimlerdeki gerçeklik algısını sorgulamasına ve duygusal bağlantılar kurmasına yardımcı olur. Monks’un yapıtlarındaki yüzey gerilimi, izleyiciyi kendi kırılganlığı üzerine düşünmeye davet eder ve duygusal bir deneyim yaşamasını sağlar. Monks soyut ve gerçekçi unsurları bir araya getirerek, izleyicideki etkiyi artırır ve üzerinde düşünülmesini amaçlar (Scott, 2022, s. 3).



Görsel 24. Alyssa Monks, “Squid”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 81.2 x 121x9 cm, 2006

Görsel 24a. Alyssa Monks, “Squid - Detay”

Kaynak: https://i0.wp.com/hyperallergic-newspack.s3.amazonaws.com/uploads/2022/09/5.-AlyssaMonks_Squid.jpeg?w=1200&quality=100&ssl=1 (Erişim tarihi: 21.05.2023)

3.3.11. Fabio Magalhaes (1982-), “Muhafaza VII”, TÜYB, 2001 / “Sonraki Saniye”, TÜYB, 2008 / “Muhafaza II”, TÜYB, 2008

Sanatçı, 1982 yılında Brezilya’nın Salvador şehrinde doğmuştur. Yapıtlarında model olarak kendi bedenini kullanmaktadır. Sanatçının çalışmalarında bedenin bazı bölgelerine odaklandığı görülmektedir. Bu bölgelerin sanatçının içsel dünyasını yansıttığı ifade edilmektedir. Sanatçı, “The Great Body” adını verdiği bir dizi resim çalışmasında, vücudun farklı kısımlarını ayrı ayrı çizmekte ve bu parçalar bir araya getirildiğinde bütün bir kompozisyon oluşturduğu görülmektedir. Bu yapıtlarda Magalhaes, beden parçalarını izleyiciyle paylaşarak bir bütünsellik duygusu oluşturma amacını taşımaktadır. Sanatçının çalışmaları, bedenin ve ruhun karmaşıklığını ve çeşitliliğini ifade etmek için estetik ve anlamsal açıdan zengin bir deneyim sunmaktadır (Gönen, 2020). Sanatçı yapıtlarında genel olarak uzuvları poşet içerisinde resmetmiştir. Sanatçının bunu yapmasının nedeni, poşetteki yansımanın gerçeklik hissini arttırmasıdır.



Görsel 25. Fabio Magalhaes, “Muhafaza VII”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 140 x 190 cm, 2001

Kaynak: <http://fabiomagalhaes.com.br/wp-content/uploads/2020/06/Involucro-VII.jpg> (Erişim tarihi: 21.05.2023)



Görsel 26. Fabio Magalhaes, “Sonraki Saniye”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 2008, 110 x 140 cm

Kaynak: <https://www.pipaprize.com/wp-content/uploads/2015/03/%e2%80%9cNext-Second%e2%80%9d-from-the-series-%e2%80%9cThe-Great-Body%e2%80%9d-2008-Oil-on-Canvas-110-x-140-cm.jpg> (Erişim tarihi: 19.05.2022)



Görsel 27. Fabio Magalhaes, “Muhafaza II”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 110 x 140 cm, 2008

Kaynak: <http://fabiomagalhaes.com.br/wp-content/uploads/2020/06/Inv%C3%B3lucro-III.jpg> (Erişim tarihi: 21.05.2023)

3.3.12. Rüstem Kasapoğlu (1983-), “Çalınan Çocukluk”, TÜYB, 2013

Rüstem Kasapoğlu 1983 yılında Bulgaristan’ın Kırcaali şehrinde doğmuştur. Sanatçı, biçimsel detaylara ve figüratif ifadelere büyük bir önem verirken, resmettiği bireylerin iç dünyalarını da derinlemesine analiz etmektedir. Yağlı boya tekniğini kullanarak, fotogerçekçi bir yaklaşımla çalışmalarını sürdürmüş ve bu eserlerin birçoğu ulusal ve uluslararası özel koleksiyonlarda sergilenmiştir.



Görsel 28. Rüstem Kasapoğlu, “Çalınan Çocukluk”, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 90x120 cm, 2013

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/rustem-kasapoglu-stolen-childhood> (Erişim tarihi: 19.07.2023)

Sanatçı “Çalınan Çocukluk” adlı çalışmasında, yatay ve üçgen kompozisyon tekniğini ustalıkla kullanmıştır. Bu teknikler, izleyiciyi belirli bir yöne çekmek ve odaklanmasını istenilen noktaya yönlendirmek için sıklıkla kullanılan estetik unsurlardır. Resmin merkezinde yer alan figür, dikkatleri üzerine toplama amacı gütmüş ve bunu başarılı bir şekilde gerçekleştirmiştir. Sanatçı, figürün etrafını saran karanlık ortamı kullanarak, figürün üzerine düşen şiddetli ışıkla bir kontrast oluşturmuştur. Bu ışıklandırma tekniği, figürün ana odak noktası olarak öne çıkmasını sağlamıştır (Ünlü, 2021, s. 110). Figürün üzerine düşen ışık, barok dönemin ışık kullanımını andırmakla birlikte, modern fotoğraf makinelerinin yapay ışığıyla benzerlik göstermektedir. Bu da teknolojinin sanata ve yaşama etkisini vurgulamaktadır.

Sanatçı çalışmasında, toplumun sosyal koşullarının çocukların yaşamlarına etkilerini ele aldığı görülmektedir. Çocuk figürleri, bu sosyal şartların yarattığı sonuçları yansıtmaktadır. Mekân ise belirgin bir yerle özdeşleştirilmemiş gibi görünse de bulanık ve belirsiz bir mekân izlenimi vererek, genel bir atmosferi temsil etmektedir. Sokaklarda sıkça gördüğümüz kâğıt toplayıcıları gibi tanıdık bireylerden biri olarak sunulan çocuk figürü, izleyiciye doğrudan bakar. Göğsünde yer alan sevinçle gülümseyen çocuk figürünün aksine, yüzünde hafif ama anlamlı bir tebessüm vardır. Bu ifade, çocuğun zorlu yaşam koşullarına rağmen içinde taşıdığı dayanıklılığı ve direnci yansıtmaktadır (Kurtoglu Kılınç, 2019, s. 72-73).

3.3.13. Yıldırım İnce (1986-), “Metropol ve İtfaiye”, TÜYB, 2013

Yıldırım İnce, 1986 yılında Balıkesir’de doğmuştur. Geleneksel Pop sanatçılarından veya Fotorealist akımından farklı olarak, İnce’nin eserlerinde şehrin popüler kültürünün içerdiği mitolojilere odaklandığı görülmektedir. Motosikletler, restoranlar, barlar, otomobiller ve neon tabelalar gibi unsurlar, onun eserlerinin ana bileşenlerini oluşturmaktadır. İnce, sanatıyla gündelik hayatın sıradan detaylarına değil, şehrin içerisindeki popüler kültür sembollerine odaklanarak kendine özgü bir sanatsal bakış açısı sunmaktadır. Bu yaklaşımıyla sanatseverlere kent yaşamının derinliklerine farklı bir pencereden bakma fırsatı sunmaktadır (İnce, 2015, s. 1).



Görsel 29. Yıldırım İnce, ‘Metropol ve İtfaiye’, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 130 x 81 cm, 2013

Kaynak:https://static.wixstatic.com/media/913733_f4440d5c2dee488cb61967a07cb3b361.jpg/v1/fill/w_941,h_586,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/913733_f4440d5c2dee488cb61967a07cb3b361.jpg (Erişim tarihi: 23.07.2023)

Hipergerçekçi sanatçılar, gerçek hayatı ayrıntılı ve gerçekçi bir şekilde taklit etme amacı güderler. Bu sanatçılar, genellikle günlük yaşamın parçalarını resimlerinde kullanarak, popüler kültür ürünleri ve sıradan nesneler gibi unsurlara sıklıkla başvururlar. Bu tercihleri, gerçekliğe vurgu yapma arzusuyla birlikte, günlük hayatta karşılaşılan nesnelerin ve popüler kültürün etkisini yansıtmak istemelerinden kaynaklanmaktadır. Hipergerçekçilik akımı bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon kuramının etkisiyle postmodern sanatta önemli bir rol oynamıştır. Hipergerçekçi sanatçılar, bu kuramı sanatsal bir ifade biçimi olarak kullanarak, gerçeklik ile simülasyonu birleştiren yapay bir gerçeklik dünyası inşa etmeye çalışmışlardır.



4. SONUÇ

Modernizmle başlayan ve günümüze kadar süren makineleşme süreci, toplumsal yapıyı temelden etkilemiş ve bir dizi dönüşümü beraberinde getirmiştir. Bu sürecin özünde, her türlü olguyu “meta”ya dönüştürme eğilimi yatmaktadır. Endüstriyel toplumun ortaya çıkışıyla, medya ve kitle iletişim araçları aracılığıyla bireylere yeni kültürel kimlikler yüklenmesi ve kitle kültürünün oluşturulması gibi süreçler, modern dünyanın temel özellikleri haline gelmiştir. Özellikle çok uluslu şirketlerin etkisiyle gelişen kitle kültürü, sıkı bir piyasa mekanizmasının içerisinde sanatın evrimini etkilemiştir. Bu süreç, standartlaşmaya yönelik bir eğilimi tetiklemiş, yeni sanat dallarının ve tekniklerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Makine üretimi ve seri üretim, sanat ürünlerini metalaştırmış ve kopyalanabilir hale getirerek daha erişilebilir hale gelmesine neden olmuştur. Bu ise sahte ve kopya ürünlerin yaygınlaşmasına, gerçek değerlerin göz ardı edilmesine yol açmıştır. Ancak bu taklitçi üretime tepki olarak, yeni gerçekçi sanat akımları ve sanatçılar da ortaya çıkmıştır.

Kopya üretimin egemen olduğu bu dönemde, sosyolog Jean Baudrillard, “Simülasyon Kuramı”nı öne sürmüştür. Baudrillard’a göre, gerçekçilik kavramı bu süreç içerisinde yerini simülasyona bırakmıştır. Baudrillard, “simülasyon teorisi”ni açıklarken, bu teoriyi belirli aşamalarda ele almaktadır. İlk aşamada, “simülakrlar” olarak adlandırdığı fenomenler, doğanın taklidini yapma ve yeniden üretme amacını taşımaktadırlar. İkinci aşama sanayi devriminin yükselişiyle beraber başlamaktadır. Seri üretim döneminde, nesnelere yeni anlamlar ve işlevler yüklenmiş, orijinal olanın (gerçeğin) değeri bu aşamada giderek azalmıştır. Son aşamada ise, fenomenler artık sadece önceki formları kopyalamakla yetinmez, aynı zamanda simülasyonları da üretme eğilimindedir. Nesneler, bir tür simülasyon olarak algılanır hale gelir ve gerçek ile sembol arasındaki fark giderek daha anlaşılmaz bir hale dönüşür. Baudrillard’ın simülasyon kuramı, modern toplumun gerçeklik algısını ve anlam yapısını derinlemesine sorgulayan bir yaklaşım sunmaktadır. Bu teori, postmodern dünyanın sembolik ve taklitçi yapısının altını çizerek, gerçeğin ve simülasyonun birbirine karıştığı bir dönemde yaşadığımızı vurgulamaktadır.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramından ilham alan postmodern sanatçılar, hipergerçekçilik akımını ortaya çıkarmışlardır. Hipergerçekçilik, gerçeklik anlayışını sorgulayarak fotoğrafın yüzeyindeki gerçekliği aşan bir boyutta gerçeklik oluşturma hedefi taşımaktadır. Bu akım, hipergerçek sanat akımının örnekleriyle ifade bulmuş ve detaylara odaklanarak konuları en ince ayrıntılarıyla tasvir etmeyi amaçlamıştır. İzleyiciye, gerçeklik algısını sorgulama ve gözlemleme fırsatı sunarak, görsel gerçekliğin ötesine geçmeyi hedeflemiştir.

Hipergerçekçi sanat, bu kuramı sanatsal bir ifade biçimi olarak benimseyerek, gerçekliği ve simülasyonu bir araya getiren sahte bir gerçeklik dünyası oluşturma amacı güder. Hipergerçekçi sanat yapıtları, gerçeklik ile gösterge arasındaki sınırları belirsizleştirerek, izleyicinin gerçeklik ile sahtelik arasındaki ayrımı belirlemesini zorlaştırmıştır. Bu tür yapıtlar, gerçek dünyayı taklit eden ve aynı zamanda ayrıntıları ve dokuları abartan yaratıcı bir yaklaşımı yansıtır. Bu nedenle, izleyicileri gerçeklik ve taklit arasındaki ince çizgiyi ayırt etmeye davet eder.

Hipergerçekçi sanat yapıtları, sadece estetik bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyiciyi düşünmeye ve gerçekliği anlama biçimini sorgulamaya yöneltir. İzleyicinin algısal deneyimi, resmin gerçekliği taklit ettiği dünyayı ve bu taklit gerçekliğin içindeki detayların ne kadar gerçek olduğunu düşünmeye sevk eder. Hipergerçekçi sanat, izleyiciyi bu türden görsel ve sembolik karmaşıklıkların derinliklerine dalmaya teşvik ederken, aynı zamanda postmodern düşüncenin gerçeklik ve sembolizmle ilgili karmaşıklıklarını da yansıtmış olur.

Sonuç olarak, hipergerçekçilik akımı, gerçeklik ve sahtelik arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, izleyicinin görsel deneyimini ve gerçeklik anlayışını sorgulamaya yönlendiren etkileyici bir sanat hareketidir. Baudrillard'ın simülasyon kuramından ilham alan bu akım, postmodern düşüncenin görsel sanatlar üzerindeki yansımalarını anlamamızı sağlar. Gerçeklik ve simülasyonun kesişiminde şekillenen bu akım, izleyiciyi görsel deneyimlerinin ötesine taşıyarak gerçekliğin doğasını ve sembollerin karmaşıklığını sorgulamaya teşvik eder. Böylece, postmodern düşüncenin sanat yoluyla ifade edilmesine aracılık eder.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2004). *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Akkayüz, E. M. (2019, Ağustos). *Fotogerçekçilikten Hipergerçekçi Yaklaşımına Evrilme Sürecinde Fotoğrafın Bir Araç Olarak Kullanılması*. (Yüksek Lisans Tezi) Mersin: Mersin Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Artun, A. (2018). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi* (Dördüncü b.). İstanbul: İletişim Yayınları .
- Barret, T. (2022). *Sanat Üretimi Form ve Anlam*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Barrett, T. (2019). *Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri* (Üçüncü b.). (F. C. Erdoğan, Dü., & E. Ermert, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo*. Paris: Sens&Tonka.
- Baudrillard, J. (2020). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baurdillard, J. (2021). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik*. (E. Gen, & I. Ergüden, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berk, E. (2017). Fotoğraf Sanatına Kitsch Yaklaşımlar. (6.39), 3187-3209. *İdil Dergisi*.
- Duben, İ. (2008). *Seksenlerde Türkiye'de Çağdaş Sanat: Yeni Açılımlar*. (E. Yıldız, Dü.) İstanbul.
- Farthing, S. (2017). *Sanatın Tüm Öyküsü*. (M. Üstünipek, Dü., G. Aldoğan, & F. Candil Çulcu, Çev.) Hayalperest Yayınevi.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri*. (A. Z. Tunç, Dü.) İzmir, İzmir/Konak: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Gönen, M. (2020). Tuvalle Fotoğraf Çekenler: 14 Hiperrealist Sanatçı. *Söylenti Dergisi*.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. (19), 65-84. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*.
- İlbeyi Demir, G. F. (2009). *Kiç ve Plastik Sanatlar Üzerine* (Sözkesen Matbaası b.). Ankara, Kızılay: Ütopya Yayınevi.
- İnce, Y. (2015). <https://yildiriminice.wixsite.com>.
<https://yildiriminice.wixsite.com/yince/resume> adresinden alındı
- Kahraman, H. B. (2002). *Sanatsal Gerçeklikle, Olgular ve Öteleri*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Kahraman, H. B. (2005). *Sanatsal Gerçeklikler ve Öteleri*. İstanbul: Kapı Yayınları .
- Karaalioğlu, O. (2013). *Figür -Mekan İlişkisi Bağlamında Fotogerçekçilik* . Yüksek Lisans Tezi.
- Kellner, D. (2013). *“Sanat Komplosu”: Baudrillard'ın Anti-estetigi Üzerine*. E-Skop: <http://www.e-skop.com/print.aspx?PageID=1677> adresinden alındı
- Kurtoğlu Kılınç, N. G. (2019). *19. Yy. Başında Hayat Bulan Realizm Akımının Günümüz Sanatında Yeniden Ortaya Çıkmasının Sanat Ortamına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi.

- Okuyan, H., & Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Ayart Kavramı. *Uluslararası Din & Felsefe Araştırmaları Dergisi*, 29-45.
- Sarup, M. (2019). *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm* (Altıncı b.). (A. Güçlü, Çev.) Ankara, Ankara/Kızılay: Pharmakon Yayınevi.
- Scott, C. (2022, ağustos 14). www.seegreatart.art. <https://www.seegreatart.art/san-luis-obispo-museum-of-art-presents-first-retrospective-of-alyssa-monks-art/> adresinden alındı
- Şahin, H. (2021, Aralık). Tüketim Kültürü Bağlamında Sanatın Metalaşması. (88), 1807-1820. *İdil Dergisi*.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla, Baudrillard*. (Y. Başkavak, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Uncu, G., & Çalışır, G. (2018, 10 30). Sanatta Çirkinin Temsili. 455-480. *The Journal of Academic Social Science Studies*.
- Ünlü, R. (2021, Ocak). 1960 Sonrası Fotogerçekçi eğilimler ve Çağdaş Türk Resim Sanatına Etkileri. <https://acikerisim.kku.edu.tr:8443/xmlui/bitstream/handle/20.500.12587/18021/660254.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- [www.alchetron.com](https://alchetron.com/Claudio-Bravo-%28painter%29). (2022). <https://alchetron.com/Claudio-Bravo-%28painter%29> adresinden alındı
- www.plusonegallery.com. (tarih yok). *Plus One Gallery*. <https://www.plusonegallery.com>: <https://www.plusonegallery.com/artists/235-alex-devereux/> adresinden alındı
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. (A. N. Yılmaz, Dü.) Ankara/Kızılay: Ütopya Yayınevi.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı : Albayrak Emre
Uyruğu : Türkiye Cumhuriyeti
ORCID : 0000-0001-5626-4054

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Lisans	Van Y.Y.Ü GSF Resim Bölümü	2020
Yüksek Lisans	Van Y.Y.Ü S.B.E./GSF Resim Bölümü	-

Yabancı Dil

İngilizce



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

LİSANSÜSTÜ TEZ ORJİNALLİK RAPORU

15/09/2023

Tez Başlığı / Konusu:

“Postmodern Sanat Pratikleri Bağlamında Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı ve Hipergerçekçi Resim”

Yukarıda başlığı/konusu belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümlerinden oluşan toplam 73 sayfalık kısmına ilişkin, 15/09/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 8 (Sekiz) dir.

Uygulanan Filtreler Aşağıda Verilmiştir:

- Kabul ve onay sayfası hariç,
- Teşekkür hariç,
- İçindekiler hariç,
- Simge ve kısaltmalar hariç,
- Gereç ve yöntemler hariç,
- Kaynakça hariç,
- Alıntılar hariç,
- Tezden çıkan yayınlar hariç,
- 7 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit match size to 7 words)

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

15/09/2023
Emre Albayrak

Adı Soyadı : Emre ALBAYRAK

Öğrenci No : 20920023008

Anabilim Dalı : Resim Anabilim Dalı

Programı : Resim Programı

Statüsü : Y. Lisans ☒ Doktora ☐

DANIŞMAN

Doç. Dr. Gökçen Şahmaran Can

15/09/2023

ENSTİTÜ ONAYI

U Y G U N D U R

...../09/2023

Prof.Dr. Bekir KOÇLAR
Enstitü Müdürü