

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**SANAT-FELSEFE İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA
DİJİTAL SANATTA SAÇMA**

Hazırlayan
Ronay ŞİMŞİT

Danışman
Prof. Dr. Ahmet Feyzi KORUR

İzmir / 2024

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum, “Sanat-Felsefe İlişkisi Bağlamında Dijital Sanatta Saçma” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve gerekçelere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.../.../.....

Ronay ŞİMŞİT

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi Ronay Şimşit'in "Sanat - Felsefe İlişkisi Bağlamında Dijital Sanatta Saçma" konulu tezi incelemiş ve aday tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan. sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

“Sanat-Felsefe İlişkisi Bağlamında Dijital Sanatta Saçma” başlıklı bu çalışmada öncelikle temelleri varoluş felsefesine dayanan saçma ele alınmıştır. Bu bağlamda varoluş felsefesinin düşünürlerinden Soren Kierkegaard’ın, Jean Paul Sartre’ın ve Albert Camus’nün saçma ile ilgili düşünceleri yer almaktadır. Albert Camus saçmayı çoğu eserinde ele almış ve saçmanın sınırlarını çizmiştir.

Albert Camus’nün eserleri ile saçma sanatta kendine yer bulmuştur. Güncel sanatta neyin sanat olup neyin olmadığı tartışılan bir konudur. Saçmanın yer aldığı sanat eserleri de bu tartışma içerisindedir. Saçmanın sanat eserlerinde yer alması felsefe ve sanat ilişkisini destekler.

Teknolojinin hızla ilerlediği günümüz çağında her geçen gün geleneksel sanat türlerinin yanına yeni medya sanatı türleri eklenmektedir. Dijital sanat, yeni medya sanatının bir uzantısıdır. Araştırmada bazı dijital sanat türleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır. Araştırmanın kapsamında bu dijital sanatlardaki saçma örnekler incelenecektir. Son olarak kişisel uygulama örneklerine yer verilecektir.

ABSTRACT

In this study "Absurd in Digital Art in the Context of the Relationship between Art and Philosophy", first of all, the absurdity based on the philosophy of existence is approached. In this context, the thoughts of Soren Kierkegaard, Jean Paul Sartre and Albert Camus, who are among the thinkers of existential philosophy, are included. Albert Camus has dealt with absurdity in many of his works and has drawn the boundaries of absurdity.

With the works of Albert Camus, the absurd has found its place in art. In contemporary art, what is art and what is not art is a subject of debate. Works of art in which absurdity takes place are also included in this debate. The inclusion of the absurd in works of art supports the relationship between philosophy and art.

In today's age where technology is advancing rapidly, new media art types are being added to traditional art types every day. Digital art is an extension of new media art. The research includes information about some types of digital art. Within the scope of the research, absurd examples in these digital arts will be examined. Finally, personal works examples will be included.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın konusu olan saçma ile lisans dönemindeki tiyatro dersimde tanıştım. O dönemde okuduğum tiyatro metinleri bana saçmanın salt sahne sanatlarında değil görsel sanatlarda da yer alabileceğini düşündürdü. Tiyatro metinlerindeki mizahi üslup dikkatimi çekmişti. Benzer dikkat çekiciliğin yaratıcılık ile birleştirilerek görsel sanatlarda da kullanılabileceği fikri beni heyecanlandırmıştı. Saçmanın detaylarını öğrenmek için ilk olarak Albert Camus'nün eserlerini okudum. Daha sonra saçma olan sanat eserlerini araştırdım. Bunun sonucunda yüksek lisans eğitimime başlarken tez konuma çoktan karar vermiştim. Çalışmalarımı da bu doğrultuda yönlendirerek eserlerimde saçmaya sıklıkla yer verdim ve bu konudaki çalışmalarım devam etmektedir.

Teknoloji çağının yenilikleri ile birlikte dijital çağın getirdiği sanat anlayışlarının her birini sıkı takip etmekteyim. Her zaman güncel olanı takip etmek gerektiği kanısındayım. Bu doğrultuda çalışmada saçmanın sanat eserlerindeki yansımalarını araştırmak için dijital sanat türlerini ele aldım ve bu çalışmanın dijital sanat kaynaklarına katkı sağlayacağını umuyorum.

Yüksek lisans eğitimim boyunca sağladıkları katkılarından ve desteklerinden dolayı öncelikle tez danışmanım Prof. Dr. A. Feyzi Korur'a daha sonra Prof. Dr. Mehmet Koştumoğlu ve Prof. Dr. Ragıp Taranç hocalarıma çok teşekkür ederim.

Her zaman yanımda olan en büyük destekçim eşim Safa ŞİMŞİT'e ve aileme teşekkürlerimi sunarım.

Ronay ŞİMŞİT

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	x
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

VAROLUŞ FELSEFESİNDE SAÇMA (ABSÜRT)

1.1. Saçmanın Tanımı ve Literatürdeki Yeri.....	4
1.2. Soren Kierkegaard'a göre Saçma.....	5
1.3. Jean Paul Sartre'a göre Saçma.....	7
1.4. Albert Camus'ye göre Saçma.....	8

2. BÖLÜM

SANATTA SAÇMA (ABSÜRT)

2.1. Albert Camus'nün Sanat Anlayışı.....	11
2.2. Bilinç ve Bilinçaltından Hareketle Saçma (Absürt) Sanat ve Gerçeküstüçülük (Sürrealizm) Sanatının Karşılaştırılması.....	13

2.2.1. Sanatta Dada..	13
2.2.2. Sanatta Gerçeküstücülük (Sürrealizm)	15
2.2.3. Sanatta Gerçeküstücülük ve Saçmanın Karşılaştırılması.....	16

3. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA

3.1. Dijital Sanat'ın Tanımı ve Literatürdeki Yeri.....	21
3.2. Dijital Sanat Türleri.....	23
3.2.1. Dijital Kolaj.....	23
3.2.2. Dijital İllüstrasyon.....	23
3.2.3. Dijital Fotoğraf.....	24
3.2.4. Video Sanatı.....	24
3.2.5. Üç Boyut (3D) Sanatı.....	25
3.2.6. Yapay Zekâ Sanatı ve NFT.....	26
3.3. Dijital Sanatta Saçma Örnekler.....	27
3.3.1. Dijital Fotoğrafta Saçma.....	27
3.3.2. Dijital Kolajda Saçma.....	30
3.3.3. Dijital İllüstrasyonda Saçma.....	31
3.3.4. Video Sanatında Saçma.....	32
3.3.5. Üç Boyut (3D) Sanatında Saçma.....	34
3.3.6. Yapay Zekâ Sanatında Saçma.....	36

4. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA ESER UYGULAMA ÖRNEKLERİ

4.1. Eser 1: Saçma Sabah Rutini.....	39
4.2. Eser 2: Saçma Bekleme Odası.....	40
4.3. Eser 3: Doğum Günü Mumu.....	41
SONUÇ	42
KAYNAKÇA	44
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Çeşme (Fountain)	14
Görsel 2. Paradoksal İllüzyonlar (Paradoxical Illusions).....	17
Görsel 3. Kolay Çıkış Yolu (Easy way out)	18
Görsel 4. Düşünce Depozitosu (Thought Deposit)	27
Görsel 5. Kördüm, Ama Şimdi Görüyorum (I Was Blind, But Now I See).....	28
Görsel 6. Maskeli (Masked)	29
Görsel 7. Palyaçoları Getirin (Brings in the Clowns)	29
Görsel 8. Saçma Türünde Kolaj (Collage in the Genre of Absurdity).....	30
Görsel 9. Tükendi (Soldout)	31
Görsel 10-11-12. Akıl Almaz (Preposterous) kısa filminden kareler.....	32
Görsel 13. Egzersiz (Workout)	34
Görsel 14. Aklını Kaçırılmış (Lost in Mind)	35
Görsel 15. Beş Dolar Dünya Gezegenini Kurtarabilir (Five Dollars Can Save Planet Earth) TEDx Konuşması.....	36
Görsel 16. Beş Dolar Dünya Gezegenini Kurtarabilir (Five Dollars Can Save Planet Earth) TEDx Konuşmasında Kullanılan Maske.....	36
Görsel 17. Saçma (Absürt) Sabah Rutini.....	39
Görsel 18. Saçma (Absürt) Bekleme Odası.....	40
Görsel 19. Doğum Günü Mumu.....	41

GİRİŞ

Tarih boyunca hem sanat hem de felsefe birbiri ile yakın ilişki içerisinde olmuştur. Felsefeden beslenen sanat, antik çağda “güzel” ile yakından ilişkilendirilmiştir. Güzel, o dönemde iyiyi ve hoş olanı ifade etmektedir. Duygularla algılanan ve anlaşılan bir anlamı vardır. Bu toplumsal yaşamdaki güzel olan ile aynı anlamı taşır. Yani sanatın anlamı, toplum ve gündelik yaşam ile paralellik göstermektedir. Sanat, aynı zamanda kültürlerin gelecek nesillere taşınması için bir araçtır. Onun bu toplumsal izleri, bugün de halen varlığını sürdürmektedir. Sanat ve felsefe insanla ilgili olup onun ürünleridir. İnsanın kendisine ve onun toplumla olan ilişkisine dayanır. Felsefenin, zaman ve mekân üstü bir özü yoktur ve her dönem ve o dönemde yapılan felsefe, felsefenin gelecekteki özüne bir katkıdır (Gündoğan, 1997, s. 51).

Araştırmanın temel amacı; sanat ve felsefe ilişkisi bağlamında saçmanın güncel dijital sanatındaki yansımalarını ve etkilerini ortaya koymaktır. Böylece günümüz sanat ve felsefe kaynaklarına katkı sağlamak hedeflenmektedir. Bu amaç doğrultusunda, saçmanın dijital sanat eserlerine yansımaları örnekler ile incelenecektir. Bu araştırma sanat ve felsefe disiplinlerine yönelik akademik farkındalığın artırılması açısından önemlidir. Çünkü araştırmada saçma ile ilgiler bilgiler yer alır. Onun felsefe ve sanattaki yansımaları güncel örneklerle desteklenmekte ve dijital sanattaki gelecek örneklerine yol gösterici olması hedeflenmektedir.

Araştırma sanat ve felsefe ilişkisi bağlamında saçmanın dijital sanattaki yansımalarını ve örneklerini kapsamaktadır. Araştırma aşağıdaki sorulara cevap vermeyi amaçlar;

- Saçma nedir? Varoluşçu filozoflar saçmayı nasıl ele almışlardır?
- Sanatta saçma nasıl yer alır? Saçmanın sanattaki ilk örnekleri nelerdir?
- Sanat ve felsefe ilişkisi günümüz dijital sanatında nasıl yer almaktadır?
- Dijital sanatta saçma nasıl yer alır ve örnekleri nelerdir?

- Saçma sanat ve gerçeküstücülük sanatı arasında ne gibi benzerlikler ve farklılıklar vardır?

Bu araştırmada Albert Camus'nün eserleri temel kaynak olarak alınmıştır. Bu kaynakların yanı sıra Albert Camus'nün düşüncelerine ilişkin yazılmış kitaplar taranmıştır. Saçmanın tanımının yer aldığı felsefi terim sözlükleri ve sanat sözlüklerine bakılmıştır. Araştırmanın konusu ile ilgili yayımlanmış makaleler ve tezler incelenmiş, araştırmayı destekleyici materyaller kaynaklara eklenmiştir. Dijital sanatın örneklenmesine ilişkin yeni medya türlerinden destek alınmış, dijital galeri taraması yapılmıştır. Çağdaş galeriler incelenmiş, araştırmayı destekleyici güncel sergiler takip edilmiştir. Araştırmada literatür tarama yönteminden faydalanılmıştır. Elde edilen veriler karşılaştırılarak ve veri analizi yapılması sağlanmıştır. Neticesinde araştırmayı destekleyici bilgiler özgün bir şekilde ortaya konmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın birinci bölümünde öncelikle saçmanın, çeşitli kaynaklardan alıntılanan tanımlarına yer verilecektir. Daha sonra saçma hakkında düşünceleri bulunan varoluşçuluk düşünürlerinin, başlıklar halinde saçma hakkındaki düşüncelerine bakılacaktır. İkinci bölüm sanatta saçmanın nasıl yer aldığı hakkındadır. Bu bağlamda Albert Camus'nün sanat anlayışı hakkında yapılan araştırmanın sonucunda, saçma sanatın temelleri ortaya konulmaya çalışılacaktır. Daha sonra saçma sanat ile gerçeküstücülük sanatının benzer ve farklı yönlerinin ortaya konulabilmesi için her iki sanat türüne ilişkin incelemelere yer verilecektir. Gerçeküstücülük sanatı ve saçma sanatı karşılaştırmak için güncel resim sanatından iki örnek ele alınacaktır.

Araştırmanın üçüncü bölümünde araştırmanın konusu kapsamında saçmanın dijital sanat türlerindeki örneklerine yer verilecektir. Bu örneklere geçmeden önce dijital sanatın tanımı ve dijital sanatta saçmanın yer aldığı dijital sanat türleri hakkında bilgilere yer verilecektir. Bu bilgilerden sonra bu türlerdeki saçma eser örnekleri yer alacaktır. Araştırmanın son bölümüne araştırmanın konusu kapsamında hazırladığım eser uygulama örnekleri eklenecektir.



1. BÖLÜM

VAROLUŞ FELSEFESİNDE SAÇMA

1. BÖLÜM

VAROLUŞ FELSEFESİNDE SAÇMA

1.1. Saçmanın Tanımı ve Literatürdeki Yeri

Absürt kelimesi, Fransızca “absurde” kelimesinden dilimize geçmiştir. Latincesi “absurdus”tur. Absürt, saçma ve uyumsuz ile eş anlamlıdır. Çoğu kaynaklarda saçma kullanıldığı için araştırmada kelimenin karşılığı saçma olarak yer alacaktır.

Saçma; akla ve mantığa uymayan, gereksiz, düşünülmeden söylenen (düşünce, davranış, söz) saçma sapan, abuk, abuk sabuk, abuk subuk, abidik gubidik, pestenkerani, vahi, absürt olarak tanımlanır (Türk Dil Kurumu, 2024). Saçma Hançerlioğlu’na (1977) göre; anlamsal öğeleri birbiriyle bağdaşmayan... Mantık açısından *mantık kurallarına aykırı olan*’ı dile getirir...*Saçma*, felsefe dilinde usa aykırılığı belirtir (s. 7). Bu usa aykırılık bir anlamsızlık yaratmaz. Akarsu’ya (1975) göre Saçmayı anlamsızdan ayırmak gerektir. Çünkü saçmanın bir anlamı vardır, ama bu anlam çelişiktir, yanlıştır. Oysa anlamsız olan ne doğru ne de yanlıştır (s. 145).

Saçma edebi, sanatsal ve felsefi literatürde daha farklı ve çeşitli göndermeleri olan bir kavramdır. Örneğin varoluşçulukta saçma pek çok düşünür tarafından öne sürülmüştür. Bu konuda Cevizci’ye (1999) göre; saçmalık, Heidegger’de boğuntu ve olgusalık, Sartre’da insan yaşamı ve varoluşunun anlamsızlığı, Camus’de ise, bize eylemden başka bir alternatif bırakmayan durumumuzun tutarsızlığı olarak ortaya çıkar. Camus’de doğrudan doğruya Tanrı’nın yokluğundan kaynaklanır (s. 743).

Saçma, sanat ve felsefe gibi alanlardaki sorulara yanıt vermeye olanak sağlamıştır. Bu sorulara: Hayatının anlamı nedir? İntihar ne derece bir çözümdür? Sanat nedir? Sanatçının bu dünyadaki yeri nedir? gibi örnekler verilebilir. Saçmanın temeli varoluşçuluğa dayanır. Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın metodolojisine uygun olarak; saçma üzerine, önemli düşünceleri ve yayınları bulunan varoluşçuluk felsefesinin düşünürlerinin düşüncelerine yer verilecektir.

1.2. Soren Kierkegaard'a göre Saçma

Felsefe, her zaman insanla ve buna baęlı olarak toplumla ve gündelik yaşamla paralellik göstermektedir. Çünkü insan doğası gereęi meraklıdır ve felsefe onu düşünmeye sevk eder. Böylece insanların meraklarının giderilmesine fayda sağlar ve hayatın anlamı hakkındaki sorulara cevap verir. Bu cevaplar insanların gündelik yaşamlarını düzenlemekte ve onlara kurallar koymaktadır. Örneęin siyaset felsefesi, devlet düzeninin nasıl olması gerektięi hakkındaki düşüncelerden oluşur. Birçok felsefi ilke ve düşünce, insanların günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlarla baş etmelerine ve daha anlamlı bir yaşam sürdürmelerine yardımcı olur.

18. ve 19. yüzyılda ortaya çıkan felsefi düşünceler (aydınlanma, modernizm gibi) ve bilimsel gelişmeler (sanayi devrimi gibi) ile birlikte insanlığa sunulan vaatlerin gerçekleştirilmemesi, 20. yüzyılda varoluş sorgulamalarını ortaya çıkarmıştır. 20. yüzyıl insanı hayal kırıklığına uğramış bir insan izlenimi vermektedir (Gündoęan, 1997, s. 40). Bu durum felsefede 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılda görülen varoluşçuluk (egzistansiyalizm) ile kendisini göstermiştir.

Önceleri felsefede daha soyut düşünceler yer alırken varoluşçuluk ile birlikte somut fikirler önem kazanmıştır. Varoluşçuluk geleneksel felsefeden bu noktada ayrılmaktadır. Bu konuda Frank Magill'in *Egzistansiyalist Felsefenin Beş Klasięi* kitabının önsözünde Vahap Mutal'ın (1971) ifade ettięi gibi varoluşçuluk geleneksel felsefenin soyut düşünceye önem vermesine karşı somut düşüncenin önceliğini savunur (s. 10).

Varoluşçuluęun temelleri, 19. yüzyılın sonlarının önemli düşünürlerinden biri olan Danimarkalı filozof Soren Kierkegaard'ın düşüncelerine dayanır. Kierkegaard'a göre varoluş, başkaca her türlü varoluşlardan baęımsız olarak insanın evrendeki yalnızlığını dile getirir (Hançerlioęlu, 1977, s. 142).

Kierkegaard'ın özel hayatında yaşadığı toplumsal baskılar ve olumsuzluklar ilk olarak onu yalnızlığı hakkında düşünmeye itmiştir. Mutal'ın (1971) anlattığına göre; Kierkegaard'ın Kopenhag'daki hayatı oldukça sıradan görünüyordu. Onun hayatını en

çok nişanlısı Regina etkilemişti. Kısa süren nişanlılığı boyunca Kierkegaard Regina'ya büyük bir aşk ile bağlıydı. Fakat etraflarını saran dedikodular ile nişanın bozulması hakkında gazetede yazılanlar, Kierkegaard'ın özel hayatı iftiralara uğrattı. Kierkegaard'ın yaşadığı tüm bu olumsuz olaylar onda derin bir tesir bıraktı. Artık o toplumla uyuşamaz hale geldi. Bu uyuşmazlık onun egzistansiyal düşüncesinin başlangıç noktasıdır (s. 13). Kierkegaard'ın yaşadığı bu topluma uymama ve uyuşmazlık hissi onu yalnızlığa götürür.

Kierkegaard'a göre insanın özü Tanrıyla, sonsuz olan yüce varlıkla ilişkiyi gerektirir. İnsanın varoluş hali, onun özünden uzaklaşmasının, yani Tanrı'ya yabancılaşmasının bir sonucudur. Bundan dolayı, insanın bu dünyadaki yaşamı, 'korku'yla, 'yılgınlık'la ve insanın sonluluğundan duyduğu 'sıkıntı'yla doludur. Bir insanın eylemleri, onu Tanrı'dan daha da uzaklaştırırsa, onun yabancılaşması ve umutsuzluğu daha da artar (Cevizci, 1999, s. 509).

İnsanın içinde bulunduğu bu yalnızlık ve rahatsızlık hissine karşılık iman gücünün öneminden bahseder. İlk adım, insana güvensizlikle hayır diyerek, onu yalnızlığa götürmüştü. İkinci adım aşkın varlığa güvenle evet diyerek imana götürecektir... İmanın bulunmadığı yerde insan rahatsızdır. Sıkıntı ve endişelerden kurtulamaz ve tehdit edici kuvvetler onun sıkıntılı varlığını her yerden sarmıştır (Mutal, 1971, s. 14). Buradaki rahatsızlık ve yalnızlık, Camus'nün ifade ettiği saçma duygusu gibidir. Saçma duygusu, günlük hayatın rutin sıradanlığında kendini yabancı hisseden kişide açığa çıkar. Buna karşın Kierkegaard'a göre, insan imanın ışığında rahatsızlığından ve sıkıntılarından kurtulabilir.

Varoluşçuluğun somut düşüncesine göre varoluşun temelinde insan vardır. Varoluş özden önce gelir (Sartre, 2005, s. 61). Var olan insan kendi özünü oluşturur. İnsan özünü oluşturmada özgürdür ve özgürlük insanın biricikliğindedir. Kierkegaard, insanın özgür olabilmesi için imana bağlı olmasının gerekliliğini savunan filozoflardandır. Mutal (1971), Kierkegaard'ın özgürlüğe karşı olan yaklaşımını; Kierkegaard'a göre rahatsızlıklar içinde bunalan insan yalnız başına yetersizdir, insan ancak aşkın varlıkla temas kurduğu

ve onun önünde yetersizliğini gördüğü zaman kendini bulur ve hürriyetini en iyi seviyede yaşar olarak açıklamıştır (s. 14).

1.3. Jean Paul Sartre'a göre Saçma

Jean Paul Sartre, Fransız varoluşçu filozofu ve yazarıdır. Felsefi denemeleri, oyun yazıları ve romanları bulunmaktadır. 20. yüzyıl varoluşçuluk felsefesinin önde gelen isimlerinden biridir. Magill'e (1971) göre; Sartre, felsefesinin temelinde iki önemli varlık üzerinde durur; "kendi başına varlık" ve "kendisi için varlık". Kendi başına varlık, mükemmel tam, bütün ve değişmez olandır. Nesnelerin cansız dünyasına denk gelir. Varlık sebebi yoktur ve başka varlıklar ile birleşmez. Her şeye fazlasıyla sahiptir. Kendisi için varlık, akıcı olandır, İnsan şuuruna denk gelir. Kendi başına varlıktan türemiştir ve ontolojik sıralama bakımından kendi başına varlığın altında yer alır. Kendine has bir yokluktan gelir. Bu yokluğun oluşumu ile birlikte *kendisi için varlıktan* ayrılır. Bu yokluk insanın şuuru ile oluşur (s. 83-87).

Sartre'ın üzerinde bu yokluk düşüncesi insanın özünü ve bilincini oluşturur. Bilinç beraberinde özgürlüğü de getirir. İnsanın varlığı ile *özgür oluşu* arasında hiçbir fark yoktur (Sartre, 2009, s. 75).

İnsanın özgürlüğü ve beraberinde gelen tüm sorumluluğun insanda olması düşüncesi birtakım sorunları da beraberinde getirir. İnsan, özgürlüğü ile beraber yalnızlaşır ve bu durum insanın topluma, kendine ve Tanrıya yabancılaşma duygusunu açığa çıkarır. Sartre'ın betimlediği dünyada birey kendini düşünmeye indirgenmiştir, kendisi olmayan her şeye karşı derin kayıtsızlığının bilincindedir, yalnızdır, bu özgürlüğün içine hapsolmuştur. Bu tekbencilik absürdün keşfinin bir belirtisidir (Folley, 2008, s. 1).

Sartre, insanın özünü oluşturmakta mutlak bir yaratıcının etkisinin olduğuna inanmaz ve ona göre yaratıcıya inanmak insanın özgürlüğü için tehlikelidir. Çünkü inanç sistemlerinde kadercilik anlayışı bulunur. Kader inancında insan özgürlüğünden bahsedilemez. İnanç sistemlerine göre insanın kaderi yaratıcı tarafından önceden belirlidir, insanın sorumluluğunda değildir. Oysa özgürlükte tüm sorumluluk insana aittir.

Sartre bu konu hakkındaki düşüncelerini “Varlık ve Yokluk” adlı kitabında detaylarıyla ele almaktadır.

İnsan seçimleriyle hürdür, hürriyet insan varlığının kendisidir. İnsan, hür hareketleri ile kendini nasıl yaparsa öyle olur. Bir Allah inancı, Sartre’a göre, insan hürriyetinin fedâ edilmesine sebep olur. Çünkü bu inançla insan tamlık ve ölümsüzlük iddiasına kalkar. Halbuki insanın hür varlığı sınırlı, eksik ve geçicidir. İşte bu tezat dolayısıyla - Allah olma mânâsına gelen- Allah inancına bağlanmak, sonunda insanın kendi hür varlığını kaybetmesine sebep olmaktadır (Magill,1971, s. 83).

Sartre’a göre, insanın özgürlüğünü yaşayabilmesi için her şeye sahip olması ve mutlak gücü olması gerekir. Fakat yaratıcı inanç sistemlerinde mutlak güç yaratıcıya aittir. Sartre’ın felsefesinde mutlak güç olma ideali yani kişinin kendisinin yaratıcı olması ideali de mevcuttur.

1.4. Albert Camus’ye göre Saçma

Albert Camus, Fransız yazar ve sanatçısıdır. Bu dünyayı ve dünya yaşamının anlamına ilişkin düşüncelerini eserlerine yansıtır. Kendisinin bir filozof olduğunu kabul etmemektedir. Düşünceleri varoluşçuluktan etkilenmiştir. Camus, 29 yaşında iken ölen babasının mezarını kendisi 40 yaşındayken ziyaret etmiştir. Buradaki ironi onu ilk kez saçmaya yakın hissettirmiş olabilir. Camus (1994), oğulun babadan daha yaşlı olduğu yerde çılgınlık ve kargaşa vardır yalnızca der (s. 34). O halde ölüm ve yaşam arasındaki bu ikililik ve paradoksallık saçmanın ta kendisidir.

Saçma, insan ölümlülüğünün gerçekleşmesine irrasyonel bir tepkiden doğar. Bu irrasyonel tepki Camus’ye göre başkaldırmadır. Camus, varoluşçu değildir. Hatta Kierkegard, Jaspers ve Chestov gibi varoluşçu filozofları eleştirir. Varoluşçu filozoflara göre hayatın kendisi saçma iken Camus’ye göre saçma, insan ve dünya arasındaki ilişkiden doğar (Folley, 2008, s. 1-6).

Camus'nün düşünceleri varoluşçu filozof Sartre ile de karşılaştırılmaktadır. Her ikisinin de saçma hakkında düşünceleri bulunmaktadır ve sıklıkla birlikte anılırlar.

Sartre kendisinin ve Camus'nün "saçma" sözcüğüne verdikleri ayrı ayrı anlamları şöyle yorumlar: Camus'nün felsefesi bir saçma felsefesidir. Ona göre saçma, insan ile dünya, insanın akılsal istekleri ile dünyanın akılsızlığı arasındaki ilişkiden doğar. Bundan çıkardığı temalar klasik kötümserlik temalarıdır. Ben saçmayı Camus'nün bu sözcüğe bağladığı skandal ya da hayal kırıklığı olarak tanımıyorum. Benim saçma dediğim şey, çok ayrı bir şeydir. Varlığın evrensel olanağıdır ama varlığın temeli değildir. Saçma varlığın görünen, ispatlanmayan ilk niteliğidir (Paru, 1945, aktaran. Cruickshank, 2016, s. 73-74).

Albert Camus (1997), "Sisifos Söyleni" adlı kitabında saçmanın tanımını detaylarıyla yapar ve sınırlarını çizer. Camus için intihar önemli bir felsefe sorunudur. Sisifos Söyleni kitabının ilk cümlesi bu sorun ile başlar. "Gerçekten önemli olan bir tek felsefe sorunu vardır; intihar. Bu denemenin konusu, saçma ile intihar arasındaki bağıntı, intiharın saçma için tam olarak hangi ölçüde bir çözüm olduğudur" (Camus, 1997, s. 15-18).

Camus'ye göre; saçmaya kişinin cevabı ya görmezden gelmek ya da intihardır. John Cruickshank'e (1965) göre, Camus intiharı fizik intihar ve filozofça intihar olarak iki türlü tanımlar (s. 77). Fiziki intihar akla uygun olan yoldur, filozofça intihar ise aklın yok edilmesi, aklın intiharıdır. Yani saçmadır. Fiziki intiharı reddeden birey Albert Camus'nün tabiriyle başkaldıran insandır ve Camus umudu seçen başkaldıran insanı yaratmıştır. Camus'nün felsefesinin neticesinde Sartre'ın aksine umut vardır. Sartre'ın felsefesinde insan özgürlüğünün hakikatiyle yalnızlaşırken Camus'ye (1997) göre Sisifos'u mutlu olarak tasarlamak gerekir (s. 131).

Camus'nün eserleri yaşadığı çağı anlamak için harcanmış bir çabanın ürünleridir, onun felsefesinin çerçevesini ve eserlerini gerek kendi hayatından gerekse içinde yaşadığı çağın durumundan soyutlamak mümkün değildir (Gündoğan, 1997, s 35).



2. BÖLÜM

SANATTA SAÇMA (ABSÜRT)

2. BÖLÜM

SANATTA SAÇMA (ABSÜRT)

Günümüz çağdaş sanatında “sanatın ne olduğu” ve “neyin sanat eseri olup, neyin olmadığı” soruları hakkında tartışmalar yer almaktadır. Güncel sanat ortamında saçma sanat eserlerinin de sanat eseri olup olmadığı sorusu güncelliğini koruyan bir sorudur. Saçma sanat, salt güncel sanatın yanında tarihsel temellere de dayandırıldığında ve tarihten gelen tanımıyla güncel sanat içerisinde kendine yer edinebilmektedir. Saçma ile ilişkili eserler yaratan sanatçıya “absürt/saçma” sanatçı, merkezinde saçma görüşünün olduğu sanat anlayışına da “absürt/saçma” sanat adı verilir (Altın Soykan, 2016, s. 16-17)

Saçma sanatın ilk örnekleri Albert Camus’nün eserlerinde görülmektedir. Camus felsefi denemelerindeki söylemlerini edebi eserleriyle somutlaştırmıştır. Örneğin; felsefi bir düşünce biçimi olan saçma duygusunu *Yabancı* romanındaki Mersault karakteriyle, saçma başkaldırmayı *Caligula* tiyatro oyunuyla dramatize etmiş ve somutlaştırmıştır. Bu da felsefi düşünce biçimlerinin sanat aracılığı ile somutlaştırılmasının büyük bir örneğidir.

Saçma sanatın konuları arasında ölüm, doğum, var olmak, başkaldırma gibi konular yer alır. İkili ve çelişkili ifadelerden faydalanılmakta; beklemek, düşmek, yolculuk, gitmek, gelmek gibi süreç ile alakalı temalar sıklıkla işlenmektedir.

2.1 Albert Camus’nün Sanat Anlayışı

Albert Camus’ye göre, saçma farkındalığı kazanmış birey için umut tükenmiştir. Eski dünya düzeninde umudu tükenen insan, seçeceği intiharın yerine saçma başkaldırmayı koyar. Camus, umutsuzluğu, eli-kolu bağılılığı değil de umudu seçmekte ve insana bir yaşama yolu buldurmaya çalışmaktadır (Gündoğan, 1997, s. 99). İşte bu yeni yol sanatla mümkündür. Camus saçma sanat ile hayali bir dünya düzeni arayışındadır. Sanat, saçmaya karşı başkaldırma davranışına olumlu bir öz katar (Cruickshank, 2016, s. 193). Camus’ye göre sanat saçma bir başkaldırmadır. Sanat ve başkaldırma aynı noktada birleşirler, bu birleştikleri nokta da yaratmadır (Gündoğan,

1997, s. 145). Sanatçı, içinde bulunduğu bu felsefi buhrana ve saçma duygusuna karşı başkaldırmayı seçer ve yeni bir yaratma edinimine sahip olur. Böylece saçma insan aynı zamanda sanatçı, “baş kaldırma”yla yani “felsefece intihar” ederek yeniden doğmuş olur.

Camus'nün Sanatçı ve Çağı adlı eserinde onun sanat ve sanatçı hakkındaki düşünceleri yer almaktadır. Ona göre sanat konusunu dünyadan alır. Bu konuyu işlerken faydacı bir edimi vardır. Sanat bir kendi kendine konuşma olamaz, onun amacı kanunlaştırmak ya da hükmetmek değil, her şeyden önce, anlamaktır (Camus, 1965, s. 21-31). Yani sanat için sanat düşüncesine karşı çıkmaktadır.

Saçma sanatta ilk olarak Albert Camus'nün eserlerinde kendine yer bulmuştur. Camus felsefi söylemlerini edebi eserleriyle somutlaştırmış, sanat eserlerinde imgesel bir dünya yaratmıştır. Camus'nün roman ve piyes türlerinde eserleri bulunmaktadır.

Saçma gerçeğini onaylayan ve aynı zamanda saçmaya karşı başkaldıran romanı ideal roman sayar, yazmak demek seçmek demektir ve bu seçme eyleminden önce de biçim ve üslup doğar (Cruickshank, 2016, s. 194). Camus roman türünde eser üretirken üslup sorunlarına önem verir. Eser üretilirken seçme eylemine dikkati çeker. Bu seçme eylemi de yalnızca insan bilinci ile olur. Yani ona göre sanat eseri bilinçli bir kurgudur. Romanlarında yarattığı saçma kurgu karakterlerini ve piyeslerinde yarattığı saçma dramaturjiyi kullanarak eserler üretir. Bu eserler günümüz saçma sanatının temellerini oluşturmaktadır.

Camus'ye göre sanatçı saçmaya başkaldıran insandır. Sanatçının eseri, onun dünyayı ne ölçüde anladığı ve duyumsadığı ile önem kazanır. Sanatçının dünya gerçeğine karşı duyduğu isyan ne kadar büyük olursa, ona dengesini verecek gerçeğin ağırlığı da o kadar büyük olur (Camus, 1965, s. 31).

2.2. Bilinç ve Bilinçaltından Hareketle Saçma (Absürt) Sanat ve Gerçeküstücülük (Sürrealizm) Sanatının Karşılaştırılması

Saçma, sanat eserlerinde görünüş olarak ilk görüşte gerçeküstücülüğe (sürrealizm) benzetilebilir ve onun ile karıştırılabilir ve karşılaştırılabilir. Araştırmanın bu bölümünde görsel sanatlardaki bu benzerlik sebebiyle ortaya çıkacak karışıklıkların önlenmesi amacıyla ve ayırıcı olması için, her ikisinin benzerlikleri ve farklılıkları incelenecektir.

Her iki sanat türü de düşünce biçimleri olarak 20. yüzyıl varoluşçuluğuna ve irrasyonelizmin getirdiği akıl karşıtı düşüncelere dayanmaktadır.

2.2.1 Sanatta Dada

18. yüzyıl aydınlanma çağının getirdiği Kantçı ve Hegelci rasyonel yaklaşımların aksine; 20. yüzyılda irrasyonelizmi destekleyen dada, gerçeküstücülük (sürrealizm) ve saçma(absürt) gibi usdışı ve aklın egemenliğini reddeden düşünceler öne çıkmıştır. Dada, felsefede 20. yüzyıl başlarında etkin bir konu olan başkaldırı manifestosunun sanattaki yansımasıdır. Dadacılar daha radikal bir sanatsal tavırdan yanadır (Antmen, 2016, s. 123). Dönemin felsefi tavrı olan varoluşçuluk ve bununla birlikte saçmadan etkilenen Dada sanatçıları usdışı ve aklın reddi konularında eserler üretmişlerdir. Rasyonel akıl karşıtlığı, aklın tükenmişliği konuları arasındadır. Konuları bakımından saçma ile benzerlik gösterse de sanatsal uygulamada faydalandıkları rastgelelik, sanat karşıtı tavır ve yaratmak istedikleri kolektif bilinç saçma felsefesine uymaz. Albert Camus'nün felsefesinde sanat saçma için bir umuttur.

Dadacıların en büyük özelliği, sanat ile yaşam arasındaki sınırları yok etme arzusu ve bununla bağlantılı olarak gelişen sanat karşıtı tavidir. Dadayı diğer akımlardan ayıran esas olarak bu özelliğidir. Dada'nın bu sanat karşıtı tavrının en belirgin ifadesi, 'anti-sanat' terimini ilk kez kullanan Marcel Duchamp'ın (1887-1968) hazır nesnelere (Antmen, 2016, s. 124).



Görsel 1. Çeşme (*Fountain*), Marcel Duchamp, 1917.

Duchamp'ın Görsel 1'de yer alan hazır nesnesi dönemin sanatsal tavrına karşı devrim niteliğindedir.

Çeşme ve Duchamp'ın diğer birçok Readymade'i, sanatın tanımlanma ve yorumlanma biçiminin doğal değil, kültürel olduğunu öne sürer. Bazı şeyler kültürel bağlama göre 'sanat' olarak kabul edilirken diğerleri 'sanat değil' olarak kabul edilir ve 'sanat' kelimesinin kendisi de kullanıldığı dile ve kültürel bağlama göre farklı anlamlar taşır (Weber, 2022, s. 20).

Duchamp, sanatta salt retinal hazzı reddetmiş, sanatı bir yetenek ve beceri eyleminden bir düşünme eylemine dönüştürmüştür (Antmen, 2016, s. 125). Bu eser akıl(düşünce) kullanılarak aklın reddedilmesine ve dadanın sanat karşıtı tavrına bir örnek

teşkil eder. Sanatın ve sanat nesnesinin ne olduğu sorusunu gündeme taşır. Herhangi bir nesneye bakışın kültürel farklılıklarını gözler önüne serer. Bundan sonra hazır nesnelere de sanat eseri sayılabilir.

Sonuç olarak Dada'nın konusu sanat iken aynı dönem felsefede önemli bir düşünce olan saçma için insan ve onun toplumla olan ilişkisi önemlidir. Dada sanat karşıtı görüşü benimserken sanat saçma için umuttur ve daha pozitif bir anlamı vardır.

2.2.2. Sanatta Gerçeküstücülük (Sürrealizm)

Gerçeküstücülük, Andre Breton öncülüğünde Dada'dan sonra ortaya çıkmıştır, Dada'nın mirasçısıdır. Gerçeküstücülük de Dada gibi sanatın geleneksel biçimlerine olduğu kadar, burjuva değer yargılarına karşıdır ve politiktir (Antmen, 2016, s. 135). Dada'nın sanat karşıtı tavrına karşılık gerçeküstücülük, akılcı davranışları reddederek aklın ve mantığın denetiminden uzak yeni bir sanat tarzı yaratmıştır. Cevizci'ye (1999) göre gerçeküstücülük;

Genellikle bilinçdışı otamizme dayanan teknikleri benimseyerek, yerleşmiş değerle bağını koparan, mantıksal, ahlaki ve toplumsal her tür kalıplaşma ve düzene karşı çıkan, rüyanın, içgüdünün, arzunun ve başkaldırının üstün bir güç olduğunu savunarak, geleneksel değerleri yıkmaya ya da aşmaya çalışan sanat hareketidir (s. 378).

Freud'un teorilerini bilen Andre Breton öncülüğünde, gerçeküstücülük sanatçıları Freud'un düşüncelerini sanat eserlerine yansıtmışlardır. Rüyalar ve bilinçaltı konuları arasındadır. Gerçeküstücüler için bilincin ötesine uzanmak, arzuların ve kaygıların gerçek kaynağına inebilmek sanatsal yaratının bir uzantısıdır (Antmen, 2016, s. 136).

Edebiyatta Andre Breton, resimde Salvador Dali ve Rene Magritte gerçeküstücülüğün önemli temsilcilerindendir.

2.2.3. Sanatta Gerçeküstüculük ve Saçmanın Karşılaştırılması

Tarihsel olarak gerçeküstüculük sanatına ait eserlerin temelleri Dada'dan sonra gerçeküstüculük akımının başlaması ile İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında dayanmaktadır. Saçma ise sanattaki yerini 20. yüzyılın ortalarında Albert Camus'nün eserleri ile almıştır. Her iki sanat da ilk olarak edebi sanatlarda ortaya çıkarken sonraları görsel sanatlarda kendine yer bulmuştur.

Araştırmada yer alan gerçeküstüculük ve saçmanın tanımlarından hareketle sanatta gerçeküstüculük ve saçmayı birbirinden ayıracak en önemli unsur bilinçtir.

Bilinç, öznenin kendini sezişi ya da kendinin farkına varışı anlamında kullanılır, algı ve bilgilerin anlıkta izlenmesi süreci olarak tanımlanır. Geniş anlamda bilinç, usun kullanılmasıdır. Düşünceci felsefeler bilinçaltını, bilinç eşiğini aşamayan eksik algıların biriktirdiği bilinçdışı bir bölge saymışlardır (Hançerlioğlu, 1977, s. 172-174).

Bilinçaltı, bilinçdışının ve bilinçsizliğin toplandığı bir bölgedir. Bilinçli seçme eyleminde insanın benliği ile karar vermesi bulunurken; bilinçaltında eylemler bilinçsizce gerçekleşir.

Sanatta saçma, bilinçli bir kurgudur. Buna karşılık gerçeküstüculük sanatı, bilincin ötesini ve bilinçaltını temel alır. Rastlantısaldır ve serbest çağırışım ilkelerini kullanır. Saçma sanatçının kaynağı bu dünya iken, gerçeküstüculük sanatçısı bu dünyanın dışından da beslenebilir.

Sonuç olarak sanat eserlerinde, yukarıda bahsedilen saçma ve gerçeküstüculük özelliklerine sahip öğeler bilinç ve bilinç altından hareketle belirlenebilir. Bununla birlikte eserler hem gerçeküstüculük hem de saçma özellikleri gösterebilirler. Bu bağlamda sanatçılar da hem gerçeküstüculüğün hem de saçmanın öğelerine eserlerinde yer verebilirler.



Görsel 2. *Paradoksal İllüzyonlar (Paradoxical Illusions)*, Irina Greciuhina, 2018.



Görsel 3. *Kolay Çıkış Yolu (Easy way out)*, Michael Waitz, 2009.

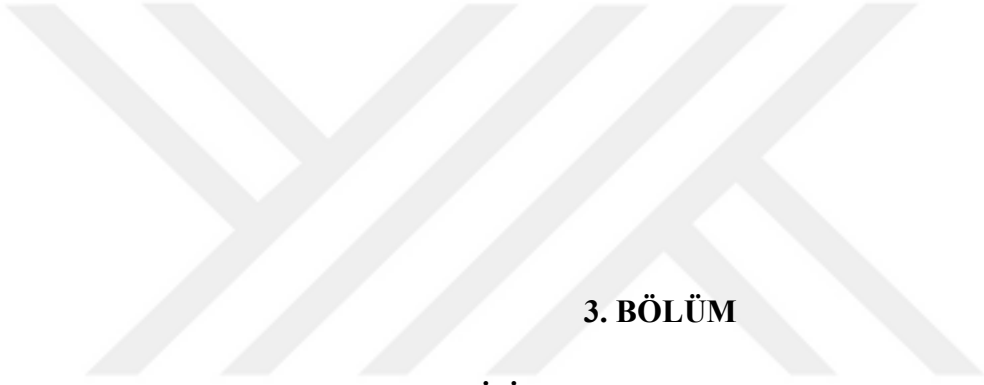
Yukarıda yer alan güncel resim sanatına ait eserler; ilk bakışta benzer görünebilirler. Görsel 2’de yer alan Irina Greciuhina’nın Paradoksal İllüzyonlar adlı eseri, eserin isminden de anlaşılacağı gibi bilinçaltına ait illüzyonlar konusu ele alınarak oluşturulmuştur. Bu bağlamda eserde gerçeküstüçülüğe ait öğeler bulunur.

Irina Greciuhina 1982 doğumlu Moldovalı ressamdır. Sanatçı kadın figürlerini özel bir şekilde tasvir eder. Onları bilinçaltının derinliklerinden gelen en sıra dışı ortamlara yerleştirir. Sürrealizm ve rüyaların yorumlanmasının onun için güçlü referanslar haline geldiğinden bahseder (Greciuhina, 2024).

Görsel 3’de yer alan Michael Waitz’in Kolay Çıkış Yolu adlı eseri ilk bakışta gerçeküstüçülük akımını akıllara getirse daha gerçekçi ve bu dünyaya ait figürler işlenmiştir.

Michael Waitz 1996 doğumlu Almanyalı sanatçıdır. Sanatçı saçma ve hipergerçekçi bir dünya tasarladığından bahseder (Waitz, 2024). Eserde saçma öğeler bulunmaktadır, figürler bilinçli olarak seçilmiştir. Figürün üst vücudunun ve başının tamamının yerinde bulunan dinamit imgesi, metaforik olarak patlamaya hazır bir aklı imgeler. Eser, aklın yok edilmesi kolay bir çıkış yolu arar.





3. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA

3. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA

3.1. Dijital Sanatın Tanımı ve Literatürdeki Yeri

Resim ve heykel gibi geleneksel sanat türlerinde ve modernizmde; geleneksel yöntemler ve araçlar kullanılmıştır. Dada'dan sonra bu araçların dışına çıkan sanatçılar; hazır nesnelere, buluntu nesnelere gibi farklı araçlara yönelmişlerdir. Tüm bu farklı arayışlar, sanatta farklı teknikler ve yeni araçların kullanımları; güncel sanat yaklaşımı olan yeni medya sanatını akıllara getirir.

Yeni medya sanatının pek çok unsuru aslında hiç de yeni değildir. Dada sanatçıları kültürel formların makineleşmesiyle eleştirel bir şekilde ilgilenirken, yeni medya sanatçıları da kültürel formların dijitalleşmesiyle eleştirel bir şekilde ilgilenmektedir (Weber, 2022, s. 11-19). 20. yüzyılın başlarına değin uzanan yeni medya sanatı, dijital teknolojilerden faydalanmaktadır. Sanat tarihinde birçok yeni sanat türünün ortaya çıkmasına olanak tanımıştır.

Artan dijital teknolojilerle birlikte ortaya çıkan dijital sanat, yeni medya sanatının bir uzantısıdır. 1980'lerde ortaya atılan dijital sanat terimi, dijital teknoloji kullanılarak yapılan, saklanan ve görüntülenen sanatı ifade etmektedir. Ancak dijital sanatın tarihi bu terimden daha eskidir (Ferreira, 2022, s. 184).

1960'lı yıllarda bilgisayarın icadı ile birlikte önceleri bilim insanlarının uğraşı olan bilgisayar ile görsel ürünler oluşturma işlemi daha sonra sanatçıların da dikkatini çekmiştir. Buna bağlı olarak bilgisayar sanatı, akabinde de dijital sanat ortaya çıkmıştır. Bu konuda Paul'un ifadesi şöyledir;

Dijital sanatın tarihinin tam olarak ne zaman başladığı tartışmalıdır. Sanatçılar 1970'lerde bilgisayarlarla deneyler yapmaya başlamış, o zamanlar "bilgisayar sanatı" olarak bilinen ve delikli kartlar gibi artık arkaikleşmiş teknolojileri kullanmışlardır. Dijital teknoloji

sayesinde renk ve doku anında yaratılabiliyor ve manipüle edilebiliyordu (s. 472).

Bilgisayar ve dijital teknolojiler kullanılarak üretilen sanat çalışmaları dijital sanat eserleridir. Teknoloji ve sanat iş birliğinin en fazla görüldüğü alan olan bilgisayar yardımı ile gerçekleştirilen Dijital sanat, sanatın teknolojiyi ustaca bir araç olarak kullanılması olarak açıklanabilir (Tuğal, 2018, s. 243-253).

Geleneksel sanatlardan sonra dijital sanatın sanat olup olmadığı konusundaki tartışmalar günümüzde halen geçerliliğini korumaktadır. Buna rağmen bu teknolojik çağda sanatın ve sanatçının daha özgür olduğu söylenilebilir. Sanatçılar diledikleri yöntemlerde ve üsluplarda eserlerini üretebilirler, bunu yaparken de teknoloji çağının getirdiği olanaklardan faydalanabilirler. Dijital sanat terimi çok çeşitli sanatsal uygulamalar için bir şemsiye haline gelmiştir ve belirli bir estetiği tanımlamaz. Sanatçılar dijital teknolojileri bir sanat nesnesi yaratmak için bir araç olarak kullanmışlardır (Paul, 2022, s. 472).

Her dijital ortamda yer alan ve dijital teknolojinin olanaklarını kullanan sanat yapıtları dijital sanat kategorisine dahil değildir. Bu konuda Tuğal (2018) dijitalleştirilmiş sanat ve dijital sanatın ayrımını şu şekilde yapar;

Dijital ortamda sunulan klasik sanat yapıtları, sergiler, etkinlikler dijital teknolojinin bilgi aktarma, haberleşme ve iletişim yönünü oluşturmaktadır. Bu şekilde dijitalleştirilmiş sanat yapıtları dijital sanat kapsamında değildir. Dijitalleştirilmiş sanat (sayısallaştırılmış sanat) ve dijital sanat birbirinden tamamen farklı yapıtlardır (s. 242).

Dijitalleştirilmiş sanat eserleri dijital sanattan ayrı olarak; dijital olmayan sanat eserlerinin teknolojik ortama aktarılması ve bu sayede gelecek nesillere bilgi bırakılması yönünden önemlidir ve kültürler arası iletişimi destekler.

Dijital sanatçılar teknolojinin getirdiği olanaklardan faydalanarak eserlerini üretirler. Dijital uygulayıcıları sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimle ilgilenmektedir (Ferriera, 2022, s. 184). Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte dijital sanat da yeni teknolojilere uygun olarak gelişir ve ilerler. Özellikle sanal gerçeklik ve yapay zekâ konularında yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte yeni bilgiler açığa çıkmaktadır.

Her gün yeni bir teknolojik araç, oyun konsolu piyasaya sürülmekte ve buna bağlı olarak dijital sanat yapıtları ve dijital görselleştirme hızla gelişmektedir. 20. yüzyılda elektronik teknolojisi ve bilgisayar ile birlikte dijitalleşen sanat, 21. yüzyılla birlikte post-Dijital Sanat dönemini yaşamaya başlamıştır (Tuğal, 2018, s. 254-259).

Araştırmanın bundan sonraki bölümünde bazı dijital sanat türleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır ve bu sanat türlerindeki saçma örnekler ele alınacaktır.

3.2. Dijital Sanat Türleri

3.2.1. Dijital Kolaj

Tarihsel olarak kolajın ilk örneklerine Dada sanatçılarında rastlanır. Dönemin politik tavrını yansıtan eserlerde rastlantısallık kullanılmıştır. Bu rastlantısallığın ve rastgeleliğin yaratılması için kolaj tekniğinden faydalanmışlardır. Kolaj birden fazla görselin ya da görüntünün bir araya getirilmesiyle oluşturulur. Artık teknolojik gelişmeler ile birlikte bilgisayar ortamında da kolajlar üretebilmek mümkündür. Teknolojik gelişmelerin sanat hayatına girmesiyle birlikte sanatçılar, görüntü düzenleme programlarını kullanarak dijital kolaja uygun eserler ortaya çıkarabilmektedirler. Bu eserler dijital mecralarda sergilenir.

Sanatçılar kolaj tekniğini kullanarak dijital eserlerinde manipülasyon ve kurgu oluşturabilirler. Bu da saçmanın dijital kolajlarda kullanılmasına olanak sağlar.

3.2.2. Dijital İllüstrasyon

İllüstrasyon yani resimleme sanatı tarih öncesi çağlardan beri sanat tarihinde önemli bir yere sahiptir. Tarihsel süreçte çok fazla çeşitliliği olan bir sanat formudur.

Teknolojik gelişmelerle birlikte sanatçılar yeni araçlar kullanmaya başlamışlardır. Geleneksel illüstrasyonlarda bu gelişmelerle sonucunda bilgisayar ortamında hazırlanmaya başlanmış ve dijital sanatta yer almıştır. Dijital illüstrasyon, dijital kolaj ile benzer şekilde bilgisayar ortamında üretilen bir sanat türüdür. Dijital illüstrasyon eserleri; vektörel ya da piksel tabanlı görüntü düzenleme programları, çizim tabletleri, tablet uygulamaları dahil olmak üzere çeşitli araçlar kullanılarak oluşturulabilir.

3.2.3. Dijital Fotoğraf

Dijital sensörlerin icadıyla ortaya çıkan dijital fotoğraf, fotoğraf sanatında bir devrimdir. Önceleri analog fotoğrafçılığın getirdiği zorluklar ortadan kalmış ve çekilen fotoğraflar film yerine sensör üzerine aktarıldığı için fotoğraf çekmek artık daha kolaydır. Bu durum, daha fazla sanat eseri üretilmesine yol açmıştır. Sanatçılar fotoğrafa kendilerinden daha fazla şey katarak kendi gerçekliklerini fotoğraflarına yansıtmışlardır. Dijital sanata dahil olan dijital fotoğraf günümüz sanatında büyük bir yere ve öneme sahiptir.

Dijital fotoğraf ile birlikte fotoğraf sanatında geleneksel yöntemlerin yanında deneysel yöntemlerin de kullanımı artmıştır. Fotoğraf sanatının temel öğelerinden biri olan kompozisyon kurallarına sağdık kalınarak kurgu, manipülasyon gibi deneysel yöntemlerden de faydalanılmıştır. Ortaya çıkan görüntüler, görüntü düzenleme programlara ile düzenlenebilir hale gelmiştir.

Fotoğraf sanatı, düşünce biçimlerinin sanattaki yansımalarının oluşturulmasına ve sanat eserlerinde kurgu oluşturmaya elverişlidir. Bu bağlamda dijital fotoğraflarda da felsefi bir düşünce biçimi olan saçmanın örnekleri yer almaktadır. Sanat ve felsefe ilişkisi bağlamında sanat üretimi desteklenmektedir.

3.2.4. Video Sanatı

20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde hareketli fotoğrafçılık ile geliştirilen video teknolojisi dijital kameraların üretilmesi ile birlikte günlük yaşamda daha çok yer almaya başlamıştır. Popüler kültürün ortaya çıkması ile birlikte artan tüketim, kapitalizm ve

akabinde reklamcılığı yaratmıştır. Video teknolojisi reklamcılıkta önemli bir rol oynamaktadır.

Videonun sanat hayatı içerisinde yer alması, performans sanatları, enstalasyon, interaktif sanat gibi konuların; “sanatı galeriden çıkarıp toplumsal hayata entegre etmek”, “sanat toplum içindir”, “sanat nesnesinden bağımsızdır” gibi arzuları ile eş zamana denk gelmektedir. Video teknolojisi de tam olarak bu arzuların gerçekleşmesini mümkün kılmıştır. Sanatçılar ve eleştirmenler, sanat eserlerinin fiziksel nesnelere sınırlı olmasının gerekip gerekmediğini sorgulamaya başlamış ve video bu geçişte önemli bir rol üstlenmiştir (Peterson, 2022, s. 171).

Dijital fotoğraf gibi video sanatı da sanatta düşüncelerin yansıtılmasına, kurgu ve manipülasyon gibi tekniklerin kullanılmasına uygundur. Araştırmanın sonraki bölümlerinde araştırmanın konusuna uygun olarak video sanatındaki saçma örnekler yer almaktadır.

3.2.5. Üç Boyut (3D) Sanatı

Sadece en ve boyun bulunduğu iki boyutluluğa derinliğin eklenmesi ile üç boyutluluk yaratılmıştır. Bu da görsel algıda farklılık yaratır. Üç boyutluluk ve derinlik algısı önceleri sanatta salt heykel formlarında görülmüştür. Teknolojik gelişmeler ile birlikte üç boyutluluğun bilgisayar ortamlarında da kullanılmasına olanak sağlanmıştır.

20. yüzyılın sonlarında ve 21. yüzyılın başlarında geliştirilen bu üç boyutluluk teknolojisi ve bilgisayar programlarının geliştirilmesi sayesinde dijital ortamda genişlik ve yüksekliğin yanında derinliğin de kullanıldığı görüntüler oluşturulabilmektedir. Bunun sonucunda bu teknolojiye yararlanan sanatçılar, üç boyutlu eserler üretmeye başlamışlardır. Bilgisayar programları kullanılarak oluşturulan bu üç boyutlu eserler daha gerçekçi ve dikkat çekici özelliktedir.

Daha sonra üç boyutlu baskı teknolojisinin geliştirilmesi sayesinde sanatçılar artık dijital ortamda ürettikleri eserlerini üç boyutlu yazıcılarla bastırarak gerçek heykel formunda eserler yaratabilmektedirler.

3.2.6. Yapay Zekâ Sanatı ve NFT

Türk Dil Kurumu'na (2024) göre, yapay zekâ; bir bilgisayarın, bilgisayar kontrolündeki bir robotun veya programlanabilir bir aygıtın insana benzer biçimde algılama, öğrenme, fikir yürütme, karar verme, sorun çözüme, iletişim kurma vb. işlevleri sergileyebilme yeteneğidir. Bilgisayarın icadından bu yana oluşturulan veri bilimsel bir bilgi vardır. Bu bilgiler, bilgisayar ortamında uzun sürelerce saklanmıştır. Daha sonra bilgisayar ortamındaki verilerin ve bilgilerin kolektif olarak birleştirilmesi sonucunda, yapay bir ortamda ortak bilgi kümesi oluşturulmuştur. Bu kümedeki veriler, bilgisayarın her kullanımında beslenmektedir. Yapay zekâ ortamındaki veriler; çeşitli promtlar (bilgi isteme) aracılığıyla yönlendirilebilir, bu veriler ile yeni metinler ve görseller oluşturulabilir. Bu yeni metinler ve görseller yapay zekânın kolektif bilgisinin ürünleridir. Bu bağlamda kullanılan yeni bilgisayar programları ve uygulamalar da teknolojik gelişmelerin bir parçası olmuş ve günlük hayatımıza dahil olmuşlardır.

Yapay zekâ sanatı, 21. yüzyılda sanatın önemli bir parçası olmuştur. Sanat tarihinde özellikle Dada'dan bu yana neyin sanat olup olmadığı hakkında tartışmalar süregelmiştir. 21. yüzyılda yapay zekâ sanatının sanat olup olmadığı sorusu gündeme gelmiştir. Bu konuyla ilgili birçok tartışma ve görüş bulunmaktadır. Sanat tarihinin en özgür dönemi olan 21. yüzyılda tüm bu tartışmalara rağmen yapay zekâ sanatçıları eserlerini üretmeye devam etmektedirler. Yeni teknolojilerle birlikte yapay zekânın yetenekleri her geçen gün gelişmekte ve buna bağlı olarak yapay zekâ sanatı da gelişmekte ve ilerlemektedir.

Yapay zekâ kendi sanal gerçekliğini yaratmıştır. Türk Dil Kurumu'na (2024) göre, sanal gerçeklik; yapay zekâ kullanılarak 360 derece görüş imkânı sağlayan sanal bir küre içerisinde gerçek ortamların taklitlerinin verilmesiyle oluşturulan, gerçek olmayan ortamların gerçekmiş gibi deneyimlenebildiği, karmaşık sorunları çözüme, bilgi aktarımı, eğlence vb. amaçlarla kullanılan üç boyutlu ortamdır. Bu üç boyutlu ortam gerçekliğin ne olduğu sorusunu yeniden gündeme taşımıştır. Kendi gerçekliği içerisinde sanal gerçeklik, kendi sanal sanat eserlerine sahiptir. Bu sanal sanat eserleri dijital ortamlarda korunmaktadır. Dijital ortamda korunan ve dijital ürünlerin benzersizliğini gösteren

dijital bir belge verisi bulunmaktadır. Bu belgedeki verilerin birimi NFT (Non-Fungible Token) olarak adlandırılır. Sanat eserlerinin birer kripto(sayısal) para karşılığı vardır. Yani yapay zekâ ile oluşturulan sanal gerçeklikte her bir sanat eserinin dijital bir “değeri” vardır. Geçmişten günümüze bir sanat eserinin değerinin nasıl ve hangi ölçütlerde belirlendiği sanat felsefesinin konusudur. Günümüz sanatında da yapılan bu değerlendirme tartışmaya açık bir konudur.

3.3. Dijital Sanatta Saçma Örnekler

3.3.1. Dijital Fotoğrafta Saçma



Görsel 4. *Düşünce Depozitosu (Thought Deposit)*, Ben Zank, 2018.



Görsel 5. *Kördüm, Ama Şimdi Görüyorum (I Was Blind, But Now I See)*, Ben Zank, 2019.

Görsel 4 ve 5'te fotoğraf sanatçısı Ben Zank'ın eserleri yer almaktadır. Sanatçı, 1991 yılında New York'ta doğmuştur. Fotoğrafçılığa, 18 yaşında iken büyükannesinin çatı katında bulduğu Pentax fotoğraf makinesi ile çekimler yaparak başlamıştır. Çalışmalarının genellikle yakın çevresine karşı spontane bir tepki olduğundan ve kelimelerin yetersiz kaldığında onları duygularını ifade etmek için bir araç olarak kullandığından bahseder (Zank, 2024).

Sanatçının çalışmaları Berlin sanat haftası kapsamında Ekim 2018'de Berlin'de "Routinized Absurdity (Rutinleşmiş Saçmalık)" adlı sergide yer almıştır.



Görsel 6. *Maskeli (Masked)*, Lodiza LePore, 2018.



Görsel 7. *Palyaçoları Getirin (Brings in the Clowns)*, Lodiza LePore, 2018.

Görsel 6 ve 7’de eserleri bulunan Amerikalı sanatçı Lodiza LePore, fotoğrafçılık yaklaşımı şu şekilde tanımlanmaktadır; sanatçı, Amerikan peri masallarını ve hikayelerini eleştirel bir bakış açısıyla ele alarak, gerçek dünyanın ayrıntılarını ve saçma anları yakalamayı amaçlar. Hedefi, insan yaşamının gerçek doğasını açığa çıkarmak, özellikle gerçek yalnızlık, izolasyon ve güvensizlik duygularını vurgulamaktır. Her anın eşsiz olduğu düşüncesinden ilham alarak insanın gerçek doğasını gözlemler, katılımcı değil gözlemci olarak yer alır. Onun fotoğrafları, aynı karedeki farklı şeyler arasındaki veya görüntülerde tasvir edilenler ile insanların geleneksel olarak anlattığı hikayeler arasındaki keskin farklılıkları vurgular. Bu sıklıkla gerçeküstü olarak kabul edilen şeylerle sonuçlanırken, sanatçı bunlara "gerçek" demeyi tercih eder (LePore, 2024).

3.3.2. Dijital Kolajda Saçma



Görsel 8. *Saçma Türünde Kolaj (Collage in the Genre of Absurdity)*, Oxana Kolyagina, 2018.

Görsel 8’de Oxana Kolyagina’nın Saçma Türünde Kolaj adlı eseri bulunmaktadır. Moskova’da yaşayan sanatçı ağırlıklı olarak dijital sanat türlerinde eserler üretmektedir.

3.3.3. Dijital İllüstrasyonda Saçma



Görsel 9. *Tükendi (Soldout)*, Tommy Washbush, 2020.

Tommy Washbush Amerikalı illüstrasyon ve grafik sanatçısıdır. Görsel 9’da sanatçının adultswim.com internet sitesi için hazırladığı çizgi roman serisinden bir illüstrasyonu yer almaktadır. Bu illüstrasyon çalışması insan uzuvlarının satıldığı bir otomatta aklını aramak ve istediğini alamamak hakkındadır. Beklenmedik bir sonu vardır ve bu son saçmadır. Sanatçı çalışmalarında kendine ait saçma bir evren yaratır. Bu evrende her şey beklenmedik şekilde ters gider. İmkânsız gibi gözükten hikayeleri kendine has espri anlayışıyla birleştirir. Böylece saçma ama komik işler ortaya çıkarır (Gazan, 2020).

3.3.4. Dijital Video Sanatında Saçma



Görsel 10. *Akıl Almaz (Preposterous)* kısa filminden bir kare, Florent Porta, 2016



Görsel 11. *Akıl Almaz (Preposterous)* kısa filminden bir kare, Florent Porta, 2016



Görsel 12. *Akıl Almaz (Preposterous)* kısa filminden bir kare, Florent Porta, 2016

Florent Porta, 3d animasyon çalışmaları yapan bir serbest dijital sanatçısıdır. Hollandalı olan sanatçının, saçma öğeler içeren pek çok üç boyutlu animasyon çalışması vardır. Sanatçının Görsel 10-11 ve 12’de, *Akıl Almaz (Preposterous)* isimli kısa video eserinden sahneler yer almaktadır. Saçma hakkında yapılmış olan bu kısa video çalışması hiçbir anlam ifade etmeyen kısa sahnelerden oluşur. Sanatçı eserlerinde saçmaya aklın beklentilerini yıkarak yer verdiğiinden bahseder. Eserlerinde akıl ile öngördüğümüz şeylerin zıtlığı yer alır (Porta, 2022). Bu durum izleyicide dikkat çekici ve sıradışı bir izlenim vermektedir. Bu sebeple sanatçının çalışmaları reklam yönetmeninin dikkatini çekmiş ve çalışmaları reklam projelerinde kullanılmıştır. 2020 yılında *Akıl Almaz* adlı eserinden hareketle Porta ve Concept İstanbul reklam ajansı iş birliği ile “Yaay” reklam filmi hazırlanmıştır. Reklam filminde de saçma öğelere çoğunlukla yer verilmiştir.

3.3.5. Üç Boyut (3D) Sanatında Saçma



Görsel 13. *Egzersiziz (Workout)*, Oliver Latta, 2019.



Görsel 14. *Aklını Kaçırılmış (Lost in Mind)*, Oliver Latta, 2017.

Görsel 13-14'de Oliver Latta'nın üç boyutlu animasyon eserleri bulunmaktadır. Sanatçı extraweg mahlasıyla sosyal medya üzerinden ün sağlamıştır. Bu isimle kurduğu web sitesinde eserlerini yayınlayan sanatçı saçma bir dünya yaratır. Latta, gündelik durumların eserleri için sürekli bir ilham kaynağı olduğunu belirtir. Sıradan durumlarla oynamaktan ve onları muğlak ve rahatsız edici bir şekilde sunmaktan hoşlandığını söyler (Utkarsh, 2020).

3.3.5. Yapay Zekâ Sanatında Saçma



Görsel 15. *Beş Dolar Dünya Gezegenini Kurtarabilir (Five Dollars Can Save Planet Earth)* TEDx Konuşması, Alexander Reben, 2018.



Görsel 16. *Beş Dolar Dünya Gezegenini Kurtarabilir (Five Dollars Can Save Planet Earth)* TEDx Konuşmasında Kullanılan Maske, 2018.

Alexander Reben, Amerika doğumlu 35 yaşında bir dijital sanatçısıdır. İnsan robot birlikteliği ile eserler üreten sanatçı insanın ve robotların günümüzdeki rollerine sorgulamakta ve bu rollere vurgu yapmaktadır. Reben, makinelerle dolu bir dünyada insanların oynadığı rollerle ve bu rollerin nasıl değiştiğiyle ilgilenir (Heaven, 2024).

Görsel 15-16'da yer alan "Beş Dolar Dünya Gezegeni Kurtarabilir" adlı Tedx konuşması yapay zekadan faydalanarak oluşturduğu bir performanstır. Yapay zekaya tüm TEDx konuşmalarını izletip onun öğrendikleri ile tekrar bir konuşma yaratır. Bu konuşma içerik olarak saçmadır ve konuşmayı bir siborg yani insan ve teknolojinin birleştiği bir varlık sunar. Görselde onun maskesi yer almıştır. Bu maske saçma ve teatral unsurlar taşır. Reben, ilgilendiği konuların çoğunu ele almak için mizah ve saçmalık kullandığından bahseder ve ekler; bazı sanatçılar meseleleri çok ciddi bir şekilde ele alabiliyor ama bence biraz absürt olmak, anlatmaya çalıştığınız hikâye çok ciddi olsa bile fikirleri daha ulaşılabilir kılıyor demiştir (Heaven, 2024).

Reben OpenAI'nin ilk misafir sanatçısı olmuştur. Yapay zekâ ile eserler üretmesine karşın kendini yapay zekâ sanatçısı olarak tanımlamaz. Yapay zekâyı bir araç olarak kullanır.



4. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA UYGULAMA ÖRNEKLERİ

4. BÖLÜM

DİJİTAL SANATTA SAÇMA UYGULAMA ÖRNEKLERİ

4.1. Uygulama 1: Saçma Sabah Rutini



Görsel 17. *Saçma (Absürt) Sabah Rutini*, Ronay Şimşit, 2022.

Görsel 17’de yer alan eser, birkaç farklı fotoğrafın bir araya getirilmesi ile oluşturulan bir dijital kolaj çalışmasıdır. Bilgisayar ortamında görüntü düzenleme programları kullanılarak oluşturulmuştur. Eser 2022 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Lisansüstü Öğrencileri Karma Sergisi’nde sergilenmiştir.

Çalışmadaki her bir öge sabah rutinlerinin bir yansımasıdır. Bu rutinlerin tekdüzeliğinde insan saçma duygusuna kapılır. Eserde yer alan yüz cinsiyetsiz, donuk ve tepkisizdir. Metafor olarak kendine yabancı ve saçma bir kişiyi imgeler. Eser yeni bir saçma rutin yaratmıştır; Yastığından ayrılabilirsen erken kalk, plastik kaplı hissiz ellerle

tepkisiz yüzünü yıka, duş başlığın seni boğmadan ılık bir duş al, kendini daha çok uyutmak için meditasyon yap, kahvaltı tabağının üzerinde dişlerini fırçala, başkalarının hayallerini gerçekleştirmek için yeni haftanı planla, bir fincan kahve kap ve güne başla...

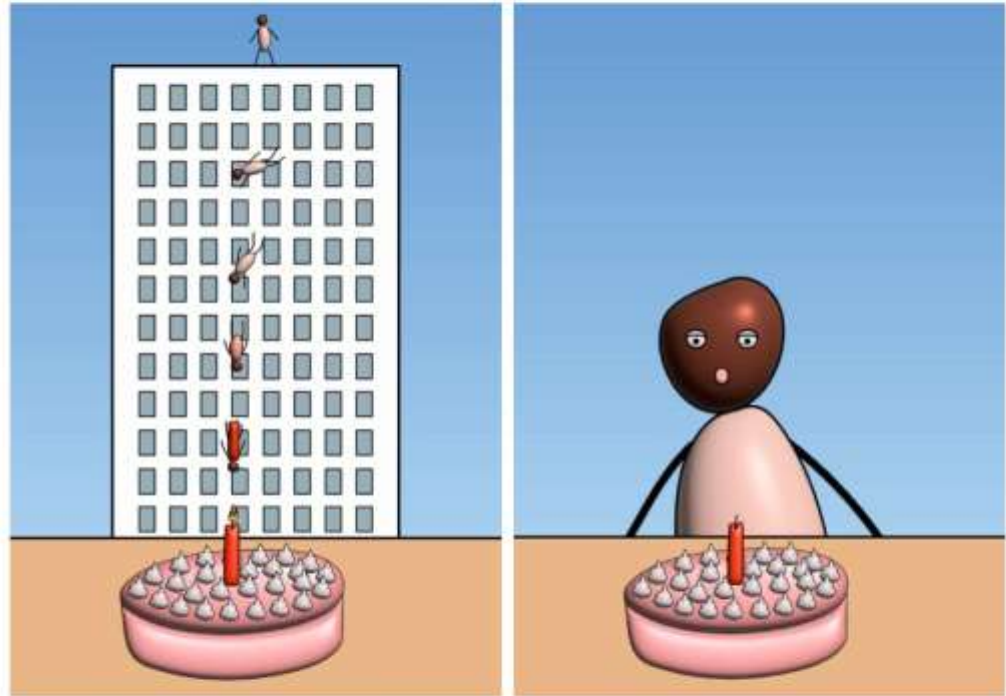
4.2. Uygulama 2: Saçma Bekleme Odası



Görsel 18. *Saçma (Absürt) Bekleme Odası*, Ronay Şimşit, 2023.

Görsel 18’de yer alan eser, dijital fotoğraf makinesi ile çekilmiş fotoğraf üzerine grafikler eklenilerek bilgisayar ortamında hazırlanmıştır. Dijital kolaj çalışmasıdır. Çalışmada ön planda saçma bir figür yer alır. Bu figür kapısı ya da penceresi olup olmadığı meçhul olan bir odada bulunmaktadır. Figür yerinden kalktığından aklını yitireceğinin, aklını bırakıp gideceğinin izlenimini verir. Eserde beklemek teması metafor olarak işlenmiştir.

4.3. Uygulama 3: Doğum Günü Mumu



Görsel 19. *Doğum Günü Mumu*, Ronay Şimşit, 2023.

Görsel 19’da yer alan bu çalışma iki görselden oluşan dijital illüstrasyon serisidir. Vektörel tabanlı bilgisayar programları kullanılarak bilgisayar ortamında hazırlanmıştır. Grafik çizim tabletinden faydalanılmıştır.

Birinci illüstrasyonda tekdüze ve rutin görünen bir plazadan intihar eden fakat kendi doğum günü pastasında doğum günü mumuna dönüşen saçma bir figür yer almaktadır. İntihar, ölüm-doğum ikililiği önemli kavramlardır. Serinin devamında bu figür mumu üflemesi ile ölmüş aynı zamanda yeniden doğmuştur. Bu da Camus’nün filozofça intiharı gibidir yani saçmadır.

SONUÇ

20 yüzyıl varoluşçuluğunun önemli düşüncelerinden biri olan saçma insanın evrendeki varlığının anlamlandırılmasına yönelik ontolojik bir sorgulama biçimidir. Tamamen insan ile ilişkilidir. Ölüm ile yaşam arasında ve kendi özünde ikililik barındırdığından anlamı çelişiktir. Günlük hayatın rutin sıradanlığından bunalan insanda saçma duygusu açığa çıkar ve bu dünyanın anlamını ve kendi varlığını sorgular.

Albert Camus saçmaya karşı başkaldıran insanı yaratmıştır. Bu başkaldırma da yeni bir yaratma eylemiyle mümkündür. Başkaldıran insan kendine yeni bir dünya kurar. Benzer şekilde aynı yaratma eylemine sahip olan sanat da saçma bir başkaldırmadır. Dolayısıyla sanatçı başkaldıran insandır.

Sanat eserlerinde saçma öğelerin bulunması felsefenin sanat ile ilişki içerisinde olduğunu gösterir. Albert Camus'nün eserleri saçmanın sanat eserlerinde yer almasının en önemli örnekleridir. Camus'nün eserleri saçma öğeler kullanan sanatçılar için en önemli kaynaktır.

Araştırmada yer alan bilgilerin neticesinde saçma sanat, gerçeküstüçülük sanatından bilinç ve bilinç altı konularına bakılarak ayrılmaktadır. Sanatta saçma öğeler bilinçli bir kurgu yaratılarak kullanılırken gerçeküstüçülük sanatında öğeler daha bilinç altından geldiği gibi ve rastlantısal olarak kullanılmaktadır. Buna rağmen güncel sanat eserleri incelendiğinde çoğunlukla sanatçıların bu ayrımı yapmadıkları görülmektedir. Bir sanat eserinde her iki öğeler de kullanılabilir fakat bu durum bu öğelerin ve sanat türlerinin belirlenmesini ve tanımlandırılmasını zorlaştırmaktadır. Güncel dijital sanat yapıtları yayınlanırken hashtagler (etiketler) ya da anahtar kelimeler kullanılmaktadır. Bu kelimeler kullanılırken özellikle bu tür ayrımlara ihtiyaç doğmaktadır.

Araştırmanın başlığı kapsamında sanatta saçmanın örnekleri dijital sanat ile sınırlandırılmıştır. Dijital sanat türlerinde saçmaya yer veren sanatçıların çalışmaları, çoğunlukla dikkat çekicidir. Kimi zaman rahatsızlık hissi uyandırabilir. Her şeyin sıradan ve tekdüze olduğu günümüz görsel dünyasında saçma imgeler çoğu sıradan imgelere göre daha dikkat çekicidir ve daha yaratıcıdır. Bu sayede sanatçılar da daha yaratıcı eserler

üretebilmektedirler. Her sanat eseri geleceğin sanatına bir katkı sağlar. Bu sebeple sanatçılar için yaratıcı olmak her zaman önceliklidir.



KAYNAKÇA

- Akarsu, B. (1975). *Felsefe terimleri sözlüğü*. Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Altın-Soykan, M. (2016). *Bir gösterme biçimi olarak saçma* [Yayınlanmış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Antmen, A. (2014). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. Sel Yayınları.
- Avcı-Tuğal, S. (2018). *Oluşum sürecinde dijital sanat*. Hayalperest Kitap.
- Biyeu, E., Ferreira, K., Peterson, L., Weber, C., (2022). *Understanding new media art*. <https://openoregon.pressbooks.pub/understandingnewmediaarts/>.
- Camus, A. (1997). *Sisifos söyleni*. Can Yayınları
- Camus, A. (2013). *Özgürlük ve devrim*. Kafekültür Yayıncılık.
- Camus, A. (2003). *Yabancı*. Can Yayınları.
- Camus, A. (2011). *Veba*. Can Yayınları.
- Camus, A. (2013). *Başkaldıran insan*. Can Yayınları.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*. Paradigma Yayınları.
- Cruickshank, J. (2016), *Albert Camus ve başkaldırma edebiyatı*. Zepros Yayınları.
- Çelebi, V. (2014, 12 19). *Jean Paul Sartre'in varoluşçuluk düşüncesi*. Beytulhikme An International Journal of Philosophy. <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/166012/jean-paul-sartre-in-varolusculuk-dusuncesi>.
- Foley, J. (2008). *Albert Camus from absurd to revolt*. Acumen Publishing Limited.

- Gazan, O. (2020, 05 11). İhtimal dışı hikayelere absürt dokunuşlar. Bigumigu. <https://bigumigu.com/haber/ihtimal-disi-hikayelere-absurt-dokunuşlar-tommy-washbush/>.
- Greciuhina, I. (2018). Artist Pages. <https://www.artpal.com/IrinaGreciuhina>
- Gündoğan, A. O. (2020). *Camus, varoluşçuluk ve felsefe*. Doğu Batı Yayınları.
- Gündoğan, A. O. (1997). *Albert Camus ve başkaldırma felsefesi*. Birey Yayıncılık.
- Hançerlioğlu, O. (1992). *Felsefe ansiklopedisi: kavramlar ve akımlar*. Remzi Kitabevi. (1. Cilt, s. 172-174).
- Hançerlioğlu, O. (1992). *Felsefe ansiklopedisi: kavramlar ve akımlar*. Remzi Kitabevi. (6. Cilt, s. 7).
- Hançerlioğlu, O. (1992). *Felsefe ansiklopedisi: kavramlar ve akımlar*. Remzi Kitabevi. (7. Cilt, s. 147).
- Heaven, W. D. (2024, 03 29). A conversation with OpenAI's first artist in residence. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2024/03/29/1090335/a-conversation-with-openais-first-artist-in-residence/>.
- Kurtuluş, D. (2012). *Kısaca Felsefe*. Pharmakon Yayıncılık.
- Kolyagina, O. (2024). Artist Pages. <https://www.artmajeur.com/oxko>
- LePore, L. (2022). Absurdity of Existence: an allegory of uncertainly. <https://www.lodizalepore.com/>
- Magill, F. (1971). *Egzistansiyalist felsefenin beş klasiği* (V. Mutal, Çev.). Hareket Yayınları.
- Paul, C. (2002). Renderings of digital art. *MIT Press*, 35(5), (s.471-484). <http://www.jstor.org/stable/1577254>.

Porta, F. (2022). Preposterous: a short about absürdiy.

<https://www.florentporta.com/project/preposterous>

Sartre, J. P. (1985). *Varoluşçuluk*. Say Yayınları.

Waitz, M. (2009). Artist Pages. <https://www.saatchiart.com/art/Painting-Easy-way-out/714726/2062972/view>.

TDK (Türk Dil Kurumu), (2015). *Güncel Türkçe sözlük*.

<https://sozluk.gov.tr/?ara=sa%C3%A7ma>.

Utkarsh (2020, 08 12). German artist Oliver Latta discusses the grotesque world of Extraweg. <https://www.stirworld.com/see-features-german-artist-oliver-latta-discusses-the-grotesque-world-of-extraweg>

Zank, B. (2022). About Pages. <https://www.benzank.com/press>

GÖRSEL KAYNAKLARI

Görsel 1. Duchamp M. (1917). *Fountain*.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)#/media/Dosya:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)#/media/Dosya:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg)

Görsel 2. Greciuhina I. (2018). *Paradoxical illusions*.

<https://www.artpal.com/IrinaGreciuhina?i=202917-5>

Görsel 3. Waitz, M. (2009). *Easy way out*. <https://www.saatchiart.com/art/Painting-Easy-way-out/714726/2062972/view>

Görsel 4. Zank, B. (2018). *Thought deposit*.

<https://www.benzank.com/rv334awsuunclttrhtjrtzodwa50v>

Görsel 5. Zank, B. (2019). *I was blind, but now i see*

<https://www.benzank.com/iwasblindbutnowisee>

Görsel 6. LePore L. (2018). *Masked* <https://www.lodizalepore.com>

Görsel 7. LePore L. (2018). *Brings in the clowns.*
<https://www.lodizalepore.com/gallery-1>

Görsel 8. Kolyagina O. (2018). *Collage in the genre of absurdity.*
<https://www.artmajeur.com/oxko/en/artworks/11627951/collage-in-the-genre-of-absurdity>

Görsel 9. Washbush T. (2020). *Soldout.* <https://www.adultswim.com/comics/washbeast-tommy-washbush>

Görsel 10-11-12. Porta F. (2016). *Preposterous.*
<https://www.florentporta.com/project/preposterous>

Görsel 13. Latta O. (2019). *Workout.* <https://www.extraweg.com/artworks/workout>

Görsel 14. Latta O. (2017). *Lost in mind.* <https://www.extraweg.com/artworks/lost-in-mind>

Görsel 15. Reben A. (2018) *Five dollars can save planet earth TEDx SanFrancisco*
<https://areben.com/five-dollars-can-save-planet-earth/>

Görsel 16. Reben A. (2018). *A plastic mask from; five dollars can save planet earth TEDx SanFrancisco.* https://wp.technologyreview.com/wp-content/uploads/2024/03/IMG_0248.jpg?w=3000

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Ronay Şimşit

Yabancı Dil: İngilizce (orta seviye)

Eğitim Bilgileri:

Yüksek Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı (2021- devam ediyor)

Lisans: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü (2014-2018)

Lise: Zeynep-Salih Alp Kız Teknik ve Meslek Lisesi (2008-2012)

İş Tecrübeleri:

Brandway Creative Workshop Reklam Ajansı - Grafik Tasarım Uzmanı (Kasım 2023- Haziran 2024)

Çözüm Yayıncılık Yayın Birimi - Dizgi Personeli (Eylül 2020-Haziran 2022)

Tusmer Eğitim Yayıncılık - Grafik Tasarımcı (Ağustos 2019-Eylül 2020)

Efil Yayınevi – Grafik Tasarımcı Dizgi Personeli (Şubat 2019- Haziran 2019)

Dem Medya Reklam Ajansı – Grafik Tasarımcı (Eylül 2018- Şubat 2019)

Mattek Matbaa – Grafik Tasarım Stajyeri (Haziran 2012-Temmuz 2012)

Katıldığı Sergiler ve Sempozyumlar:

2. Uluslararası Eskişehir Odunpazarı Seramik Pişirim Teknikleri Çalıştayı Sergisi (2016)

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Lisans Öğrencileri Mezuniyet Sergisi (2018)

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Lisansüstü Öğrencileri Karma Sergisi
(2022-2023)

Apart Sanat Derneği Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu “Dijital
Fotoğraf Sanatında Saçma” Başlıklı Sempozyum Bildiri Sunumu (Ekim 2023)

Yayımlar:

“Gördüm, Çektim, Seçtim ‘Sinema ve Televizyona Dair Çeşitlemeler’ Kitabında ‘Kim
Şarkı Söylüyor Orada?’ Filminden Hareketle Akdeniz Sinemasında Bir Kültür Göstergesi
Olarak Saçma” adlı kitap içi Bölüm Yazısı, Paradigma Akademi Yayınları (Ağustos 2023)