

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 1-19

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayın Geliř Tarihi:02-07-2022

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

**Dr. Öğr. Üyesi İnci Bulut Kılıç**

Muđla Sıtkı Koçman Üniversitesi

incibulut@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0591-9051

## GÜNÜMÜZDE DİJİTALLEŐEN SERGİLEME OLANAKLARI VE SANAT YAPITININ YİTİRİLEN AURASI

### Öz

Walter Benjamin “Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çađında Sanat Yapıtı” isimli makalesinde en kusursuz yeniden üretimde dahi eksik olan bir şeylerin olduđundan bahseder. Bu eksiklik sanat yapıtının belirli bir mekândaki özgün mevcudiyeti, onu sahici kılan Őimdi ve buradalığı ile sahip olduđu auradır. Benjamin, aurayı zaman ve mekânın alıřılmadık dokusu olarak tanımlarken, auranın tıpkı basımı olamayacađını savunur. Benjamin’in düşüncelerini ifade ettiđi dönemde öne çıkan fotoğraf makinesi, kamera ve çeřitli baskı teknikleri günümüzde yerini dijital bir dünyaya bırakmıřtır. Galeri, müze ve müzayedeler sanal sergiler, hologramlar, artırılmıř gerçeklik uygulamaları, yapıtın görüntüsünü mekân içinde bir yüzeye dijital olarak yansıtma ve benzer uygulamalar kullanarak, resim, heykel gibi geleneksel sanat formlarını da dijital medyalara tařıtmaktadırlar. Bu çalışmada Benjamin’in düşünceleri ve sanat eserinin izleyiciyle karřılařması bağlamında günümüzün dijital sergileme yöntemleri ve bu yöntemlerin plastik sanatlar alanındaki yapıtların aurasına etkisinin tartıřılması amaçlanmıřtır. Çalışmada dijital kopyalarla yapılan sergilemeler örnekler ıřığında incelenmiřtir. Dijital sergileme olanaklarıyla birlikte yapay zekâ faktörü de göz önünde bulundurulduđunda plastik sanatlar alanındaki yapıtlarla izleyicilerin dijital ortamda yaratılan karřılařmalarının yapıtın aurasını kaybettirdiđi, bu uygulamaların yapıtı bağlamından kopararak onu dönüřtüřdüđu ve bu durumda bir auradan bahsedilecekse bunun yapıtın orijinaline yabancı bir aura olduđu düşünölmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Walter Benjamin, aura, sanal sergi

## THE CURRENT DIGITAL EXHIBITION FACILITIES AND THE LOSS AURA OF ARTWORK

### Abstract

Walter Benjamin, in his essay "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", discussed that even the most perfect reproduction misses certain things. This missing component is the unique presence of the artwork in a certain space, and the aura enabled by its existence here and now that makes it authentic. Benjamin defined the aura as an unusual temporal and spatial texture, and he argued that it could not be copied. The camera and various printing techniques that were prominent at Benjamin's time are replaced by digital tools today. Galleries, museums and auctions transfer traditional art forms such as paintings and sculptures to digital media using virtual exhibitions, holograms, augmented reality applications, digitally projected images of the artwork onto a surface in the space, etc. The present study aimed to discuss the current digital exhibition methods based on Benjamin's ideas, presentation of the artwork to the audiences, and the impact of these methods on the aura of plastic artworks. In the study, digital exhibitions were investigated. Based on the factor of artificial intelligence along with digital exhibition facilities, it could be suggested that the contact between the plastic artworks and the audiences in digital environment led to the loss of the aura of the artwork, and these practices detached the artwork from its context and transformed it; and even the artwork has an aura, that aura is alienated from that of the original.

**Key words:** Walter Benjamin, aura, virtual exhibition

### GİRİŞ

Walter Benjamin, 1936'da yayınlanan "Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı" isimli makalesinde kusursuz yeniden üretimde dahi eksik olan bir şeylerin olduğundan bahseder. Bu eksiklik sanat yapıtının belirli bir mekândaki özgün mevcudiyeti, onu sahici kılan şimdi ve buradalığı ile sahip olduğu auradır. Benjamin aurayı, zaman ve mekânın alışılmadık dokusu olarak tanımlarken, auranın tıpkı basımı olamayacağını ifade eder. Şimdi ve buradalık özgün yapıtın hakikiliğini oluşturur. Yapıtın teknik yolla yeniden üretimi söz konusu olduğunda fotoğrafta olduğu gibi bu hakikilik otoritesini yitirir. Burada insan gözünün değil objektifin sunduğu olanaklar devreye girmektedir. Öte yandan ister fotoğraf, ister plak aracılığıyla olsun, yapıtın izleyiciye gelmesini sağlayan teknik yolla yeniden üretim, bir katedrali ya da bir koro yapıtını bir odada izleyiciyle ya da dinleyiciyle buluşturabilmektedir. Benjamin, bu durumun bir yandan özgürleştirici olduğunu ifade ederken öte yandan yapıtın maddi varlığı ve tarihsel tanıklığına dayanan nesne olarak hakikiliğini ortadan kaldırdığını belirtmiştir. Yapıtın sahip olması gereken özel auradan bahseden Benjamin, yeniden üretim tekniğinin, yeniden üretilmiş olanı geleneğin alanından kopardığını ifade etmiştir. Fotoğraf makinesinin ardından, aynı teknolojinin bir uzantısı şeklinde gelişen sinemanın da sahne sanatları bağlamında aurayı ortadan kaldırdığı görülmektedir. Özellikle oyuncu

ve izleyicinin konumu bağlamında sinema ve tiyatronun farkına dikkat çeken Benjamin'e göre, tiyatro izlemeye gelen izleyici ve oyuncular birbirlerinin aurasıyla kuşatılırken, sinema oyuncusu bu auradan feragat etmiş olur. Oyuncu ile izleyici arasındaki bağları koparan kamera, oyuncunun karşısına izleyiciyi değil aygıtı koyar. Tiyatro sahnesinde bir role bürünen oyuncunun performansı yerini sinemada bir dizi parçanın kurgulanarak bir araya gelmesinden oluşan bir sürece bırakır. Bu durum oyuncuyu yabancılaştırır. Benjamin (2020, s.34-35), fotoğraf makinesi, litografi vb. baskı teknikleri ve kameranın sunduğu kopyalama olanaklarının, yapıtın biricikliğini zedelemesinin yanı sıra yapıtla karşılaşma bağlamında sanat yapıtının şimdi ve buradalığını ortadan kaldırarak, izleyicinin yapıtla kurması gereken bağları yok ettiğini ifade etmektedir.

Benjamin'in düşüncelerini ifade ettiği dönemde öne çıkan fotoğraf makinesi, kamera ve çeşitli baskı teknikleri, günümüzde yerini dijital bir dünyaya bırakmıştır. Yeni medya sanatı ve dijital sanatla birlikte çoktan boy gösteren dijitalleşme süreci, pandemi koşullarıyla birlikte dijital sergileme olanakları, sanal müze ve sanal galerilerle iyice yaygınlaşmıştır. Özellikle genç sanatçıların gittikçe acımasızlaşan sanat piyasasında kendi seslerini duyurabilme, ya da küresel çapta sanat alanındaki her gelişmeden haber alabilme ve buna benzer imkânlar sunulması bağlamında olumlu katkıları kabul edilebilir olsa da sanat yapıtının aurasını ortadan kaldırdığı düşünülmektedir. Plastik sanatlar alanındaki sanat eserleri ele alındığında, bu eserlerin bir galeri mekânına yerleştirilirken eserin mekânla ilişkisi ve diğer eserlerle ilişkisi göz önünde bulundurularak en ideal konum belirlenmeye çalışılmaktadır. Örneğin bir resim ele alındığında, hangi duvara asılmalı, hangi resmin yanına asılmalı, ışık nasıl olmalı, eserin zeminden yüksekliği kaç cm olmalı gibi birçok detay düşünülmektedir. Bu kadar düşünülmesinin ya da hesap yapılmasının sebebi, eserin izleyiciyle en mükemmel karşılaşmayı gerçekleştirmesinin istenmesidir. Çünkü eser, mekânla bütünleşerek bir aura yaratmakta ve izleyiciyi içine çekmektedir. Küçük boyutlu bir heykel, kaide üzerine konularak sunulduğunda ortaya çıkacak aura ile ofis masasının üzerine konulduğunda oluşacak sonuç birbirinden çok farklı olacaktır. Yani heykel özel bir sanat eseri olarak kendini var edebileceği özel bir mekâna gereksinim duymaktadır. İzleyiciyle karşılaşma anında ise izleyici eseri izlediği kadar, eser de izleyiciyi izlemektedir. Aslında eser de yaratıcısının bir karşılaşmasıyla vücut bulmakta ve izleyicisiyle karşılaşınca dile gelmektedir. Rolla May (2020, s.104) bu durumu Cezanne ile örneklendirir: "Bir insan olan Cezanne ve bir nesnel gerçeklik olan

ağaç arasındaki karşılaşmadan vücuda gelen tabloda; ağaç tamı tamına yeni, eşsiz ve özgündür. Bir şey doğmuştur, varlığa kavuşmuştur, daha önce var olmayan bir şey, yaratıcılığın bir tanımlanışı diye elde edebileceğimiz mükemmellikte. O halde her kim ki tabloya yoğun bir farkındalık içinde bakar ve ona, kendisiyle konuşması için izin verir, ağacı oradaki eşsiz güçlü devimle görecektir...”

Varlığa kavuşan bir yapıt, bir düşünce sanal bir ortamda izleyicisiyle ne kadar konuşabilir? Ekrandaki görüntü oynatılarak sağdan, soldan, aşağıdan, yukarıdan bakılabilir belki, ama dokusu hissedilemez, araya mesafe konulamaz, kokusu alınamaz ve izleyici açıp bakmadığında varlığını koruyamaz. Fişi çekildiğinde kaybolup gidecek bir görüntünün yarattığı sentetik bir deneyim sunar. Bu, giderek robotların ayak seslerinin duyulmaya başladığı dünyamızda, dijital bir evcil hayvan besleyen çocuğun sorumluluklarını yerine getirmediğinde, hayvanın sözde ölümüne karşı yaşadığı duyarsızlığı hatırlatmaktadır. Günümüzde sanal dünyanın sunduğu çeşitlilik, her an her yerde ulaşılabilir olma durumu, aynı duyarsızlığı sanat alanındaki izleyici kitleye de yaşatmaktadır.

Geleneksel sistemin benzersizliği ve alımlayıcıya göre bir uzaklık ilişkisiyle estetik deneyimi oluşturan auranın karşısında, sanat eserinin aurasını ortadan kaldıran, onu dünyevileştiren, büyüsünü kaybettiren ve kiteselleştiren yeni sistem vardır. Teknik kopyalanabilirlikle bir anlamda gizeminden arındırılan sanat yapıtı, en önemsiz gerçeklikle aynı düzeye koyularak, eğlence ve eğitici bir seyirlik konumuna indirgenir. Auranın yok oluşu ile yapıtın sahicilik ölçütü ortadan kalkarak, sanatçı bir tür teknisyene dönüşmektedir (Perniola, 2016, s.76-83). Yine Benjamin'nin (2020, s.54) ifade ettiği gibi kitleler sanat yapıtını bir eğlence aracı olarak görürken, sanatsever onu bir bağımlılık nesnesi olarak görür. “Bir sanat yapıtının önünde dikkatini toplayan bir kişi o yapıt tarafından özümсенir.”

Teknolojinin gittikçe hızlanan olanakları birçok sanatçı tarafından coşkuyla karşılanırken, sanat ve teknolojinin entegrasyonuna yönelik farklı çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Dijital ortamda ortaya çıkan yeni sanat formları, tıpkı fotoğraf ve sinema gibi önce tepkiyle karşılanıp daha sonra müze ve galerilerde yerlerini almışken, resim ve heykel gibi geleneksel sanat formları da dijitalleşme sürecinden payını almaktadır. Bu gelişmeler, sanat eserinin fiziksel varlığından yoksun deneyimlere dönüşen sergileme

biçimleri dışında, sanat eserinin üretim sürecinde yaratıcı rolü oynayan sanatçının konumunu da değiştirmeye başlamaktadır.

Sanat; sanatçı, sanat eseri ve izleyiciden oluşan bir sacayağı üzerine kuruludur. Teknolojik ilerlemeler sergileme yöntemlerinin yanı sıra toplumdaki sanatçı kimliğini de değiştirmektedir. Sanat üretim sürecinde de etkinlik göstermeye başlayan yapay zekâ ile birlikte plastik sanatlar, edebiyat, müzik gibi güzel sanatların birçok alanında doğrudan insan elinden çıkmamış çalışmalar yaygınlaşmaya, hatta müze, müzayede, yayın evi gibi organlar tarafından kabul görmeye başlanmıştır. Emre Zeytinoğlu “Sanat’ın Karanlığı” nda (2020, s.195-200) Bager Akbay tarafından geliştirilen robot şair Deniz Yılmaz’dan bahsetmektedir. Henüz edebiyat çevrelerinden onay görmüş bir şair olmayan Yılmaz’ın şiirleri “Yurdumun Şairleri” adlı bir şiir köşesinde yayınlanmaya başlanmış daha sonra bu şiirler bir kitaba dönüşmüştür. Deniz Yılmaz, insan müdahalesine gerek duymadan şiir yazmaktadır. Zeytinoğlu, bu makine şairin yazdıklarının şiir olup olmadığı üzerine düşüncelere yer vererek devam eder. Bu şiirlerin şiir olabilmesi için insana ait bir eylem olması gerektiği yönünde görüşler, makineye ait olsalar bile her şeye rağmen şiire benzedikleri ve şiir olabilecekleri yönünde görüşler, makine tarafından yapılmış olsa bile sonuçta bu yeti makineye insan tarafından öğretilmiştir şeklinde görüşler ifade edilmektedir. Bu noktada Zeytinoğlu, şu can alıcı soruyu sorar; Peki makineler makinelere öğretirse ne olacak? Kant’a göre güzel sanatlar zorunlu olarak dehanın sanatları olarak irdelenmelidir. Sanatçıyla bilim adamını karşılaştırarak, bilim adamlarının açığa çıkardığı düşünceler için büyük bir kafa gerektiğini fakat bunun pekâlâ öğrenebilir olduğunu öte yandan şiir sanatı üzerinden bir örnek vererek şiir sanatı ne denli eksiksiz ve modelleri ne denli eşsiz olsa bile tinsellik yüklü bir şiir yazmanın öğrenilemez olduğunu söylemiştir (Kant, 2020, s.120-121). Fakat Zeytinoğlu’nun örneği tekrar ele alındığında, sanatçının dehasıyla mümkün olan bu tinsellik, makinelere yüklenemez şeklinde bir cümle kurmak zorlaşmaktadır. İnsan yetileri teknolojiyi yarattıktan sonra bunu denetimsizce uç noktalara taşıyabilmekte ve aynı ölçüde teknoloji de insana doğru bir geri dönüşle onun yetilerini yeniden düzenlemektedir, hatta yaratmaktadır. Ve bu durumun hızlı ilerleyişi onu fark edilemez hale getirmekte, teknoloji ve insanın birbirinden kopacağı bir noktaya doğru ilerlenmektedir. İnsanın kendine yararlı makineler tasarlayıp ürettiği dönemden artık makinelerin makineler ürettiği bir döneme geçilmektedir. Bu durum insanın bedenini çöpe gönderip zihnini sahiplenen teknolojik

bir değişim noktasına doğru ilerlemektedir. Böylece “özne” denilen şey, robotlara transfer olarak, insan kendisini “yapay zekâ” aracılığıyla robotlara yüklemiş olmaktadır. Beden ise tümüyle kapalı mekânlara hapsolarak, beyin fonksiyonları dışında hiçbir işlevini yerine getiremeyen bir organ yığınınına dönüşmektedir. Bir anlamda insan kendi sırtından kendi yükünü kaldırma yolunda hızla ilerleyerek kendi sonunu kendi hazırlamaktadır (Zeytinoğlu,2020, s.2015-219).

Yapay zekânın müzik alanında da üretime geçtiği örnekler de yaygınlaşırken, yaptığı resimlerin geçmişi ise 1970’lere kadar uzanmaktadır. Herold Cohen’in 1973’de tasarladığı AARON adındaki bilgisayar programı bir dizi kuralın tanımlanması yoluyla, robotun kuralları izleyerek çizim yapabilmesini sağlamıştır. 2006’da kendi başına yaratıcı bir sanatçı olarak tasarlanan Simon Colton’un "The Painting Fool" adını verdiği program ise DARCI adında yine yapay zekâ bir sanat eleştirmeniyle çalışarak resim yapmaktadır. Üstelik bu yapay zekânın ürettiklerini sanat olarak kabul ettirmek için çeşitli projeler yapılmaya devam etmektedir (Colton, Halskov, Ventura, Gouldstone, Cook & P’erez-Ferrer, 2015). 2018 de yine bir tür yapay zekâ algoritması kullanılarak oluşturulan tablo, “Edmond de Belamy”, (Resim 1) Christie'nin New York'taki müzayede evinde 432.500 dolara satılmıştır (Goenaga, 2020). Yapay zekâ tarafından yapılan resimler ya da heykeller müze ve galerilerde yerlerini almaya başlamakta ve yapay zekâyâ sahip robot sanatçıların geliştirilmesi için muazzam bir çaba gösterilmektedir.



**Resim 1** Obvious Sanat Kolektifi tarafından yapay zekâ aracılığıyla oluşturulan “Edmond de Belamy” (*Edmond Belamy'nin Portresi*), 2018.

İnsan doğası gereği hep bir adım ötesini hayal etmiş ve bir zamanlar hayal olarak tasavvur edilen bir çok düşüncüyü gerçekleştirmiştir. 21. yüzyılla birlikte bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler oldukça hızlanmış, dijital devrim bilgiye ulaşmada birçok sınırlamayı ortadan kaldırmıştır. Teknolojinin hızla gelişimi insan hayatını her yönden kolaylaştırmakla birlikte, diğer taraftan insanın dünya üzerindeki varoluş biçimini değiştirmeye başlamıştır. Özellikle yapay zekâ teknolojileri, insanın insana özgü yetilerini de elinden almaya başlamıştır. Bu yetilerden biri olan sanat, insanlık tarihi boyunca yeni koşullar, imkânlar, sosyolojik ve ekonomik değişimler çerçevesinde şekil değiştirmiş, çeşitlenmiş, farklı amaçlara hizmet etmiştir. Teknolojinin sunduğu olanakların yeni sanat formlarını ortaya çıkarması kaçınılmaz ve gerekli olmuştur. Fakat diğer yandan teknoloji, sanat alanında insan faktörünü devre dışı bırakan bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Dokunarak, koklayarak, işiterek, görerek, çevresini anlamlandıran ve etrafıyla iletişim kuran bir varlık olan insana görünürde sınırsız bir özgürlük vadeden teknoloji esasında onu kendi yarattığı sanal deneyimlerin sınırlarına mahkûm etmektedir. Şimdi ve buradılığı yapay bir deneyime indirgeyen, sanal sergiler, hologramlar, dijital sergileme olanakları, artırılmış gerçeklik uygulamaları geleneksel sergileme biçimlerinin yerini almaya başlamıştır. Bir izleyicinin bir sanat eseriyle dijital ortamda ya da simüle edilmiş bir ortamda karşılaşmasının, gerçek bir eserle karşılaşma tecrübesiyle bir tutulmaması gerektiği düşünülmektedir. Bu noktadan hareketle bu çalışmada Benjamin'in düşünceleri ışığında sanat eserinin izleyiciyle karşılaşması bağlamında günümüzün dijital sergileme yöntemleri ve bu yöntemlerin plastik sanatlar alanındaki yapıtların aurasına etkisinin tartışılması amaçlanmıştır.



**Resim 2** “Sanatçı ve Zamanı” sanal tur ekran görüntüsü, 2015-2018, İstanbul Modern Sanatlar Müzesi, İstanbul Türkiye.

### **Sanal Sergiler ve Sanal Müze Turları**

İlk örnekleri 1990’lar sonunda görülmeye başlanan sanal sergiler başlangıçta içerik açısından sergileri tamamlaması, ziyaretçileri gerçek sergilere gelmeye teşvik etmesi, yeni izleyicilere erişim sağlamak, geçici sergiler kaldırıldığında sabit bir kaynak sağlamak gibi beklentilere hizmet etmekteydi. Sanal sergiler gerçek teşhirlerin tamamlayıcısı olarak görülse de aynı kaynaktan gelmelerine rağmen zamanla bağımsız hale gelmişlerdir (Carreras & Mancini, 2014). Gelişen teknolojiyle birlikte günümüzde birçok müze ve galeri cep telefonu ya da bilgisayara özel bir uygulama yüklemeye gerek kalmaksızın izleyiciye sanal olarak ziyaret edilebilme olanağı tanımaktadırlar. British Museum, Louvre Müzesi, Orsay Müzesi, Guggenheim Müzesi, Pergamon Müzesi gibi dünyaca ünlü birçok müzenin galerileri sanal ortamda gezilebilmektedir. Türkiye’de de müze ve galerilerin birçoğu sanal tur olanakları sunmaktadır (Resim 2) Ayrıca pandemi sürecinde mecburen tercih edilen kişisel sanal sergiler ve çeşitli sanatsal etkinlikler kapsamında düzenlenen sanal sergiler pandemi önlemlerinin büyük oranda kaldırılmasına rağmen rağbet görmeye devam etmektedir. Sanal sergiler eserleri sergilendiği mekânda görebilme şansının olmadığı durumlarda izleyiciyi eser hakkında bilgilendirmesi bağlamında oldukça kullanışlıdır. Fakat yinede sanal sergiler eserle birebir karşılaşmanın yaşattığı deneyimi sağlamamaktadır. John Berger, (2019, s.31) bir resmin orijinaliyle fotoğrafının karşılaştırılamayacağını söyler. Orijinal resimde bir sessizlik ve dinginlik vardır ve bu, malzemenin ve boyanın içine sinmiştir. Yani izleyici esere bakarken boyada ressamın o andaki hareketlerinin izlerini görebilir. Sanatçının kendi çağının bir tanığı



olarak yaşadığı an eser aracılığıyla izleyicinin gözünün önünde canlanır. Sanal bir sergide ise esere bakan herkesin ne gördüğü ekranın markası ve kalitesine göre değişirken şimdi ve buradalık yerini sayısal bir koda, bir veri tabanına bırakmaktadır. Böylelikle insan ile dünyanın fiziksel varlığının birbirinden kopmasıyla özne ile nesne arasında sürekli artan yabancılaşma perçinlenmektedir. Öte yandan bu durum sanatçıyı da eserine yabancılaştırmaktadır. Heidegger (2003, s.7), “Sanat Eserinin Kökeni” nde, sanatçının sanat eserini yarattığı ölçüde sanat eserinin de sanatçıyı var etmesinden bahseder. Yani sanatçı kendi eserinden koştukça tinsel olarak kaybolur ve giderek kendi benliğine yabancılaşır. Sanal ortam izleyicisine suni bir karşılaşma yaratırken eserin varlık biçimini zedelemektedir. Her yapıt eniyle boyuyla ağırlığıyla mekân içinde izleyeni farklı şekilde etkilemektedir. Örneğin, yaklaşık 82x60 cm boyutlarında olan Jan van Eyck’in “*The Arnolfini Portrait (Arnolfini'nin Evlenmesi)*” isimli eserinin (Resim 3) bilgisayar ekranında kapladığı alan ile 6,77 m x 9,9 m boyutlarında dev bir çalışma olan Paolo Veronese'nin “*The Wedding at Cana (Cana'da Düğün)*” isimli eserinin (Resim 4) aynı ekranda kapladığı alan bu yapıtların gerçekliğe dair unsurlarını ortadan kaldırarak onları aynılaştırmakta ve bir o kadar da yabancılaştırmaktadır. Bu eserleri bir kitap sayfasında ya da bilgisayar ekranında gören izleyici eserlerin boyutlarıyla ilgili açıklamayı okumaz ise aralarındaki bu boyut farkını fark edemeyebilir. Bir sanat eserinin değerini elbette boyutları belirlemez fakat her yapıt bütün özellikleriyle izleyiciyi etkilemektedir ve bu nedenle eserin gerçeğiyle karşılaşmak ile eseri bir aygıt aracılığıyla görmek aynı deneyimi yaşatmamaktadır.



**Resim 3** Jan van Eyck, “*The Arnolfini Portrait*” (*Arnolfini'nin Evlenmesi*),1434, National Gallery, Londra, Birleşik Krallık.



**Resim 4** Paolo Veronese, “*The Wedding at Cana*” (*Kana’da Düğün*), 1562-1663,  
Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

### Hologramlar

Müzeler, galeriler, müzayede evleri, sanat eserlerinin orijinallerine ev sahipliği yapan mekânlar olmalarının yanı sıra birtakım sebeplerden dolayı eserleri sergilemek için dijital platformları ya da lazer teknolojisiyle elde edilen üç boyutlu izlenim yaratan hologramları kullanabilmektedirler. Özellikle pandemi sürecinde bir ihtiyaca da dönüşen bu uygulamaların, eserin konservasyon koşulları nedeniyle seyirciyle bir araya gelemeyişine bir çözüm getirilmesi, eserin büyük ölçüde tahrip olmasından ötürü izleyiciye eserin tamamı hakkında bir fikir vermek gibi olumlu katkıları olabilmektedir. Öte yandan teknolojik deneyimlerin ön plana çıkarıldığı bu uygulamalar ekonomik bir takım nedenler ya da müze ziyaretlerinin fark yaratarak daha fazla ziyaretçi çekme yolundaki arayışlarına da hizmet edebilmektedirler. Örneğin Christie'nin Müzayede Evi, Edgar Degas'ın “*La Petite Danseuse de quatorze ans (14 Yaşındaki Küçük Dansçı)*” adlı bronz heykelini dünya çapındaki nakliye maliyetini azaltarak satabilmek için 2022’de şubelerinde eserin hologramını (Resim 5) sergilemiştir. Nihayetinde eserin Mayıs ayında 41,610 dolara satışı gerçekleşmiştir. Burada sanat eserinin bir ticaret nesnesine dönüşmesi ayrıca tartışılacak bir konu iken sergileme yönteminin estetik bir kaygıdan tamamen uzak olduğu izlenimi yaratmaktadır. Yapıtın müzayede evi tarafından bir simülasyona dönüştürüldüğü görülmektedir. Baudrillard (2014, s.13), simülasyon kuramında iletişim

araçlarıyla kitlelerin her şeyin görüntüden ibaret olduğu bir simülasyon evrenine mahkûm edildiğinden bahseder. Hipergerçek yani simülasyon bir köken ya da gerçekliğe sahip olmayan gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesidir. Simule etmek sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok eden simülasyon evreninde bir resmin taklidi ya da bir yapının kopyası gerçeğinin yerini alırken bütün aurasını kaybeder. “Simülakrlar ve Similasyon” kitabında hologramlardan bahseden Baudrillard, düz bir yüzey önünde yansıtılıp tam karşısında durulduğunda sanki karşınızda canlı bir varlık duruyormuş hissi yaratan hologramların kusursuz olduğu kadar büyüleyici olduğundan bahseder. Baudrillard’a göre üç boyutlu bir algı yaratan hologramlar sinemanın tiyatroyu, fotoğrafın resme ait içerikleri yeniden üretmesi gibi üç boyutlu bir sinema olmaktan başka bir misyona sahip olamaz. Hologram da ikizinin sahip olduğu auraya sahip değildir. Kusursuz bir imge olan holografik yeniden üretim her sentetik gerçek ya da gerçeği diriltmeye çalışan gelip geçici bir heves gibi gerçeğin kendisinden vazgeçerek hipergerçeğe dönüşürken, bu durumun orijinali öldürdüğünden bahseder (Baudrillard, 2014, s.142-143). Burada Edgar Degas’ın bronz heykeli bir sanat eseri olarak bütün gerçekliğiyle izleyicisiyle karşılaşmak yerine bir satış politikasının unsuru olarak popülerleşmekte ve satıcının amacına hizmet etmektedir. Adorno’ya göre aura, sanat eserinin olgusal gerçekliğinin ve içeriğinin ötesine geçen bir şeyi kapsar, auranın ortadan kaldırılması hala sanat istemeyi anlamsız kılar. Auranın olmadığı durumda sanat tamamen kurumsallaşmış, araçsal ya da ticari bir uğraş olmanın dışına çıkamaz (Bewes, 2020, s.163). Buradaki hologram orijinal yapıtın bir çeşit reklamına dönüşürken onu kültür endüstrisinin bir ürünü haline getirir. Reklamı kültür endüstrisinin yaşam iksiri olarak nitelendiren Adorno ve Horkheimer (2014, s. 217), yapıtların her türlü anlam bağlamından teknik olarak yabancılaşarak kendilerini yapıtın dışındaki amaçlar doğrultusunda kullandıklarını ifade etmişlerdir. Reklamla birlikte aynı öge, sayısız yerde görünürken bu mekanik yinelenme müşteriye alt etmek için kullanılmaktadır.



**Resim 5** Edgar Degas, “*La Petite Danseuse de quatorze an*”s (14 Yaşındaki Küçük Dansçı),1881, heykelinin hologramı.

### **Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları**

Müzelerin ve galerilerin kullandıkları ve yoğun ilgi gören bir başka yöntem de artırılmış gerçeklik uygulamalarıdır. Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla kullanıcı bir laboratuvarında oturmakta veya ayakta durmaktadır, nispeten büyük bir kulaklık takmakta ve bilgisayar tarafından çizilen sanal ortama göz merceği aracılığıyla bakmaktadır. Bazı durumlarda görüntüler duvarlara, zemine ve tavana yansıtılarak bir "mağara" gibi kullanıcının etrafını saracak şekilde tasarlanabilmektedir. Kimi kullanıcılar tarafından tüm bu teknolojinin farkında olmayı bırakırlarsa ya da bunu unutulursa bu yapay gerçeklik içindeki herhangi bir ortamın varlığı hissi yaratılabileceği düşünülmektedir. Katılımcıların gördükleri karşısında fiziksel tepki vermesi; örneğin heyecanlanması, kalp atışlarının değişmesi vb. durumlar bu düşünceyi desteklemektedir. Bu tür uygulamalar kullanıcıyı sadece siber uzayda değil, ofiste, evde veya bir müze ziyaretinde konumlandırabilmektedir (Bolter, MacIntyre, Gandy ve Schweitzer, 2006). Bolter ve diğerlerine (2006) göre bu durum Benjamin'in bahsettiği fotoğraf ve film ile kaybedilen aurayı tekrar geri kazandırmaktadır. Buna benzer düşüncelerin yer aldığı yazılara rastlamak mümkünken bu konuda ikna olma gayretinden ziyade, bu durumun sanata ne yapacağı sorusu akla gelmektedir. Artırılmış gerçeklik sergilerine modern müzenin bayraktarı kabul edilen Louvre'da da yer verilmeye başlanmıştır. Louvre'un ilk sanal gerçeklik projesi “*Mona Lisa: Beyond the Glass*” sanal gerçeklik gözlüğü takılarak

izleyicinin Leonardo'nun modelini üç boyutlu görebilmesini sağlamaktadır. 2020 yılında Leonardo'nun 500. ölüm yıldönümünde gerçekleştirilen bu uygulama Louvre'nın web sitesinde Leonardo da Vinci şovu olarak ifade edilmektedir. Bu ifadeden de anlaşılacağı gibi burada eser bağlamından koparılmakta ve bir şov malzemesine dönüşmektedir. Leonardo, modelinin resmini yaparken ona belirli bir açıdan bakmış ve bunu tesadüfi olarak yapmamıştır, onun boy portresini yapmayı da tercih etmemiştir ve bunların hepsi Leonardo'yu "Leonardo" yapan özelliklerden sadece bir kaçıdır. Deformasyona uğrayarak üç boyutlu hale getirilmeye çalışan bu görüntünün sanat eserinin orijinalinin varlığını zedelediği ortadadır. Mona Lisa'nın bu şekilde sunulması yapıt ve izleyici arasındaki özel bağı kopararak bu simülasyonu üreten bir aracının vasıtasıyla kurulan yeni bir bağ yaratmaktadır.



**Resim 6** “*Mona Lisa: Beyond the Glass*”, 2020, Vincent Delieuvin  
küratörlüğünde, Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları, var olan iki boyutlu bir yapıtı üç boyutlu şekilde izletmek amacıyla kullanılmasının yanında, sergileme mekânında fiziksel olarak bulunmayan çalışmalarını da sanal bir deneyimle izleme amaçlı da kullanılmaktadır. Çinli ressam Yu Hong'un, Pekin Faurshou Vakfı Galerisinde gerçekleşen “*She's Already Gone (O Çoktan Gitti)*” adlı sergisinde çalışmalar izleyiciye tamamen sanal gerçeklik ortamında sunulmuştur. Galeri mekânının gerçek sanat yapıtlarından arındığını belgeleyen fotoğrafta (Resim 7) da görüldüğü üzere sergiyi ziyarete gelen izleyici yapıtla bire bir karşılaşmak yerine, kullanılan aygıt ile dolaylı bir karşılaşma deneyimlemektedir.



**Resim 7** Yu Hong, “*She's Already Gone*” (*O Çoktan Gitti*), 2018, Faurschou Vakfı Galerisi, Pekin, Çin.

### **Dijital Sergileme Uygulamaları**

Sanal sergiler ve artırılmış gerçeklik uygulamaları dışında yaygın olarak kullanılan bir yöntem de projeksiyon vb. cihazlar kullanılarak eserlerin görsellerinin mekân içine yansıtılmasıdır. “*Van Gogh Alive*” (Resim 8) adıyla Türkiye dahil olmak üzere birçok ülkeyi gezen sergide Van Gogh’un eserleri sergi mekânlarında projeksiyonlardan yansıtılarak müzik eşliğinde izleyiciye sunulmuştur. Esasında Van Gogh’un eserlerinin görselleri kullanılarak bir çeşit dijital enstalasyon yapılmıştır. Serginin organizatörleri sergiyi “Kendinizi sanatsal olarak koreografisi gerçekleştirilmiş, görsel-işitsel teknoloji ve sanatı birleştiren bu eşsiz yapımla, Van Gogh’un eserlerinin içine bırakın” şeklinde tanımlamışlardır (Drotner, Schröder, 2013: 43 aktaran: Baranseli, 2018). Bu sergi sanatçının eserleriyle gerçek bir karşılaşma olmaksızın Van Gogh’un anlatmak istediğinden çok serginin organizatörlerinin Van Gogh hakkında anlatmak istediklerinin sunulduğu bir pastiş şeklinde değerlendirilebilir. Sergi mekân içinde bir aura yaratmaktadır fakat bu, Van Gogh’un eserlerinin aurasından çok başkadır. “*Van Gogh Alive*” sergisini düzenleyen Bruce Peterson’un sahibi olduğu Grande Experiences firması ekibi tarafından “*The Leonardo Da Vinci Collection*”, “*Monet & Friends Alive*”, “*Street Art Alive*”, “*Dalí Alive*” gibi daha birçok projeye farklı sanatçıların eserlerinin sunulduğu sergiler birçok ülkede gerçekleştirilmeye devam etmektedir. Bu sergilerin

özellikle görsel bir şov şekline büründüğü ve buradaki deneyimin sanat alanından çok eğlence sektörüne yakınlaşan bir deneyim izlenimi verdiği söylenebilir.



**Resim 8** “*Van Gogh Alive*”, 2020, Grande Experiences (düzenleyen firma), Kraliyet Sanayi Salonu, Moore Park, Avustralya

## SONUÇ

Sanatçılar her zaman yaşadıkları çağın olanaklarına tabi olmuşlardır. Teknolojik gelişmeler sanatçıların kullandıkları yöntem ve teknikler kadar eserlerin biçimine ve içeriğine de yansımıştır. 20. yüzyılda sanayi devrimiyle birlikte hızla gelişen makinelerle birlikte, makine üretimlerindeki kusursuzluk ve makinelerin hızından ilham alan, endüstriyel malzeme ve teknikleri yücelten başta konstrüktivizm ve fütürizm gibi akımlar olmak üzere birçok yeni sanatsal ifadenin ortaya çıktığı görülmüştür. Fotoğraf, video gibi yeni teknolojiler ise farklı sanat formlarını ortaya çıkarmıştır. 20. yüzyılda bilgisayar programlarının hızla gelişmesi, dijital teknolojilerin ulaşılabilirliğinin artmasıyla sanatçılar da bilgisayar ve olanaklarından faydalanarak yeni anlatım biçimlerine yönelmiş, fiziksel olmayan sanat üretimleri yapmaya başlamışlardır. Fakat diğer yandan bu yeni mecralar plastik sanatlar olarak kabul edilen resim ve heykelin de alanına müdahil olmaya başlamıştır. Dijital teknolojilerin resim ve heykel gibi sanat yapıtlarını her an her yerde sonsuz sayıda üretmesiyle bu yapıtların var olan aurası da zarar görmekte ya da yapıtı, yapıta yabancı bir deneyimin malzemesi haline getirmektedir. Diğer taraftan da yapay zekâ kullanımıyla birlikte sanatçı faktörünün de ortadan kaldırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Şiir, beste, müzik, resim, heykel ve akla gelen diğer başka sanat formları,

öyle görülüyor ki yapay zekâ teknolojisini geliştirmeye çalışanların hedefindedir. Artırılmış gerçeklik ve yapay zekânın insanlığa fayda sağlayan işlevlerine birçok örnek vermek mümkündür. Fakat neden şiir, neden resim? İnsanı insan yapan yegâne niteliklerden biri olarak sanat yapma yetisinin makinelere aktarılmaya çalışılması, sanatın insanın dehası ve tinselliği olmadan ortaya çıkıp çıkamayacağına dair bir merak mı yoksa makineleri insanlaştırma çabasına yönelik bir ölçüt olarak mı düşünülmektedir? Herşeyin simüle edildiği bir dünya arayışı ile insan giderek kendi elleriyle kendini tıpkı Platon'un mağara alegorisinde olduğu gibi bir mağara içine hapsetmekte ve gerçeklikten uzak, yansımalarla yetinmeye çalışmaktadır. Sanal ortamda izlenen yapıt izleyiciye nasıl bir gerçeklik sunmaktadır? Yapıt, programın yazılımcısının simüle ettiği yapay bir mekânda izleyiciye aktarılarak onu dönüştürmekte ve onu gerçek aurasından koparmaktadır. Yapıtın fiziksel gerçekliği ortadan kalkarken, yapıtın görüntüsü onu görüntüleyen aygıtın olanaklarıyla bir veriye dönüşüp izleyicinin izleme imkânı bulduğu aygıtın olanaklarıyla iki kez dönüşüme uğramaktadır. Yani burada yansımanın yansıması söz konusu olmakta ve yapıt kendi gerçekliğinden koparak bir simularka dönüşmektedir. Bu durumun genel olarak insanın kültürlenme sürecinde katkı sağladığı doğrudur, herkesin Mona Lisa'yı görebilmek için Louvre'a gidemeyeceği de ortadadır ya da pandemi koşulları yapıtla birebir karşılaşmayı mümkün kılmadığı için dijital uygulamalar bir çözüm olmuştur. Fakat zorunluluklar ortadan kalktıktan sonra bu uygulamaların devam etmesi, bu durumu bir zorunluluktan çıkararak bir tercihe dönüştürmektedir. Sonuç olarak yapay sergileme ortamlarının ve robotların yaptığı sözde sanat yapıtlarının plastik sanatların sonunu hazırladığı ve insanlığı gerçeklikten koparmaya başladığı düşünülmektedir. Ve bu nedenle her türlü sergileme mekânlarının öncelikli olarak yapıtla birebir karşılaşmaya hizmet etmesi ve bunu teşvik etmesi gerektiği düşünülmektedir.



## KAYNAKÇA

- Adorno, T. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği* (N. Ülner ve E. Öztarhan Karadoğan, Çev.). Kabalcı. (Orijinal eserin yayın tarihi 1944).
- Baranseli, E. S. (2018). Sonsuz sayıda yeniden üretildiği dijital çağda sanat eserinin kazandığı yeni aurası; Van Gogh Alive Sergisi üzerine inceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(67). 196-211.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı. (Orijinal eserin yayın tarihi 1982).
- Benjamin, W. (2020). *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (G. Sarı, Çev.). Zeplin. (Orijinal eserin yayın tarihi 1936).
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 1972).
- Bewes, T. (2020). *Şeyleşme* (D. Soysal, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 2002).
- Bolter, J. D., MacIntyre, B., Gandy, M. & Schweitzer, P. (2006). New media and the permanent crisis of aura. *The International Journal of Research into New Media Technologies*. 12(1). 21–39.
- Carreras, C. ve Mancini, F. (2014). A story of great expectations: past and present of online/virtual exhibition. *Journal of Library & Information Technology*, 34 (2). 87-96.
- Colton, S., Halskov, J., Ventura, D., Gouldstone, I., Cook, M. & P´erez-Ferrer, B. (2015). The painting fool sees! New projects with the automated painter. *International Conference on Computational Creativity (ICCC)*. Utah, US.
- Goenaga, A. A. (2020). A critique of contemporary artificial intelligence art: who is Edmond de Belamy. *AusArt Journal for Research in Art*. 8 (1). 49-64.
- Heidegger, M. (2003). *Sanat Eserinin Kökeni* (F. Tepebaşılı, Çev.). Babil. (Orijinal eserin yayın tarihi 1950).
- Kant, I. (2020) *Yargı Yetisinin Eleştirisi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea. (Orijinal eserin yayın tarihi 1970).

May, R. (2020). *Yaratma Cesareti* (A. Oysal, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 1975).

Perniola, M. (2016). *Sanat ve Gölgesi* (Çev. K. Atakay, Çev.). İletişim. (Orijinal eserin yayın tarihi 2015).

Zeytinoğlu, E. (2020). *Sanatın Karanlığı*. Espas.

### Görsel Kaynakça

Degas, E. (1881). *La Petite Danseuse de quatorze ans (14 Yaşındaki Küçük Dansçı)*, [Heykel Hologram]. <https://europeanconservative.com/articles/news/christies-toured-masterpiece-by-edgar-degar-using-hologram-technology/> (erişim 30.06.2022).

Eyck, J. (1434). *The Arnolfini portrait (Arnolfini'nin Evlenmesi)* [Resim]. National Gallery, Londra, Birleşik Krallık. <https://sobrehistoria.com/historia-real-matrimonio-arnolfini-jan-van-eyck/> (erişim 30.06.2022).

Hong, Y. (2018). *She's already gone (O çoktan gitti)* [Sergi]. Faurschou Vakfı Galerisi, Pekin, Çin. <https://news.cgtn.com/news/3451544e30677a6333566d54/index.html> (erişim 30.06.2022).

*Mona Lisa: beyond the glass* [Sergi]. (2020). Louvre Müzesi, Paris, Fransa. <https://bigumigu.com/haber/mona-lisa-beyond-the-glass-louvre-muzesi-ilk-sanal-gerceklik-deneyimi/> (erişim 30.06.2022).

Obvious Sanat Kolektifi (2018). *Edmond de Belamy (Edmond Belamy'nin portresi)* [Resim]. [https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond\\_de\\_Belamy](https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy) (erişim 30.06.2022).

*Sanatçı ve zamanı* [Sergi]. (2015-2018). İstanbul Modern Sanatlar Müzesi, İstanbul Türkiye. <https://www.istanbulmodern.org/sanaltur/> (erişim 20.07. 2022).

*Van Gogh alive* [Sergi]. (2020). Kraliyet Sanayi Salonu, Moore Park, Avustralya <https://www.itsonthehouse.com.au/events/3020> (erişim 30.06.2022).

Veronese, P. (1562-1663). *Kana 'da düğün* [Resim]. Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

[https://www.reddit.com/r/pics/comments/9qboiz/at\\_677m\\_994m\\_the\\_wedding\\_f](https://www.reddit.com/r/pics/comments/9qboiz/at_677m_994m_the_wedding_f)

[east\\_at\\_ca](#) na\_by\_paolo/. (erişim 30.06.2022).