AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

ÇAĞDAŞ SANAT VE ENDÜSTRİYEL TASARIM ARA KESİTİNDE SANAL GERÇEKLİKLE NESNEYE BAKIŞ

HANDAN SABRİYE YAMAN

SANATTA YETERLİK TEZİ

DOÇ. Ü. ILGAZ ÖZGEN TOPCUOĞLU

ANTALYA, 2025

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

ÇAĞDAŞ SANAT VE ENDÜSTRİYEL TASARIM ARA KESİTİNDE SANAL GERÇEKLİKLE NESNEYE BAKIŞ

HANDAN SABRİYE YAMAN

SANAT VE TASARIM SANATTA YETERLİK TEZİ

DOÇ. Ü. ILGAZ ÖZGEN TOPCUOĞLU

ANTALYA, 2025

KABUL VE ONAY SAYFASI

Handan Sabriye YAMAN tarafından hazırlanan “Çağdaş Sanat ve Endüstriyel Tasarım Ara Kesitinde Sanal Gerçeklikle Nesneye Bakış” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı’nda Sanatta Yeterlik Tezi olarak oybirliği ile kabul edilmiştir. 03/11/2025

(Not: Sınav sonucu e-imza ile onaylanması halinde, bu belge yerine e-imzalı çıktılar konulmalıdır.)

Jüri Üyesi (Danışman)	Doç. Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU	
Jüri Üyesi (Başkan)	Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ	
Jüri Üyesi	Doç. Handan DAYI	
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Nazan DÜZ	
Jüri Üyesi	Doç. Fatıma TOKGÖZ GÜN	

Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Doç. Bekir KİRİŞCAN
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının her aşamasında değerli bilgi ve deneyimleriyle bana rehberlik eden, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen saygıdeğer danışman hocam Doç. Ülfet Ilgaz TOPCUOĞLU'na en derin teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecinde akademik bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşan, kıymetli katkılarıyla bana yol gösteren Doç. Handan DAYI hocama şükranlarımı ifade etmeyi bir borç bilirim.

Bu uzun ve zorlu süreçte her daim yanımda olan, sevgisini ve desteğini bir an olsun eksik etmeyen sevgili eşim Hakan YAMAN'a sonsuz minnettarlığımı sunarım. Küçücük kalbiyle annesinden ayrı kaldığı bu süreçlere tahammül gösteren, hayatımın anlamı oğlum Atlas Hakan YAMAN'a en içten sevgi ve minnettarlığımı sunarım. Hayatım boyunca bana olan güvenini asla yitirmeyen, her koşulda arkamda duran canım annem Hatice ULAY'a, yine tüm sürecimde destek olan ikinci annem Nimet YAMAN ve ikinci babam Mehmet YAMAN'a en içten şükranlarımı arz ederim.

Bu süreçte yanımda olan ve varlıklarını hissettiğim tüm değerli insanlara teşekkür etmeyi bir vefa borcu bilirim.

İTHAF SAYFASI

Canım oğlum Atlas Hakan'a…

Sevgili eşim Hakan'a...

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Öğrenci' nin		
	Adı Soyadı	Handan Sabriye YAMAN
	Numarası	201953006004
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Doç. Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU
	Tezin Adı	Çağdaş Sanat ve Endüstriyel Tasarım Ara Kesitinde Sanal Gerçeklikle Nesneye Bakış

ÖZ

Bu çalışma, çağdaş sanat ve endüstriyel tasarım arakesitinde nesne kavramının sanal gerçeklik teknolojisi ile nasıl dönüştüğünü incelemektedir. 20. yüzyıldan günümüze nesnenin sanat ve tasarımdaki konumu, Kübizm'den dijital sanata uzanan süreçte büyük değişimler geçirmiştir. Picasso'nun geometrik parçalamalarıyla başlayan dönüşüm, Duchamp'ın hazır nesneleriyle kavramsal boyut kazanmış, Warhol'un tüketim nesneleriyle popüler kültürle buluşmuş, Nam June Paik'in video sanatıyla dijital alana taşınmıştır.

Nesne kavramı üzerinden insan-nesne ilişkisinin çok katmanlı yapısı araştırılmıştır. Görme ve dokunma duyularının nesne algısındaki rolü incelenmiş; çağdaş sanatta nesnenin fiziksel varlığından kavramsal ve dijital forma geçişi tartışılmıştır. Endüstriyel tasarımda seri üretim nesnesi, Bauhaus'un nesneye yaklaşımı ve çağdaş tasarımcıların tasarım nesnesine yaklaşımları değerlendirilmiştir. İşlevsel nesnelerin tasarımsal süreçlerinin çağdaş sanatta nesne oluşturma sürecine benzerliğinin yanı sıra iki disiplin birleştirilerek disiplinler arası benzer yaklaşımlar üzerinde durulmuştur.

Sanal gerçeklik teknolojisi, nesneye bakışı yeniden yapılandırmakta; gerçeklik ve simülasyon kavramları arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Sanal ortamda nesnenin algılanması ve deneyimlenmesi sorgulanmıştır.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen bireysel uygulamalar “Oturma Birimi Serisi”, “S-dalgası” ve “Gerçekte Bu Bir Pipo Değildir” serileri sanal gerçeklik ortamında nesnenin yeniden yorumlanmasını somutlaştırmaktadır. Sonuç olarak, sanal gerçeklik teknolojisi, çağdaş sanat ve endüstriyel tasarımda nesne kavramını fiziksel sınırlardan kurtararak, algısal, kavramsal ve deneyimsel yeni boyutlar kazandırmaktadır.

Bu tez çalışmasında yöntem olarak öncelikle kapsamlı literatür taraması yöntemi benimsenmiştir. Çalışmanın kavramsal çerçevesi, sanat ve tasarım alanındaki güncel kuramsal yaklaşımlar ile tarihsel bağlamı bütüncül biçimde değerlendirebilmek amacıyla oluşturulmuştur. Literatür taraması yalnızca mevcut bilgilerin özetlenmesi biçiminde değil, aynı zamanda farklı kuramsal görüşlerin karşılaştırmalı analizi yoluyla, özgün bir yorum alanı geliştirmeye yönelik olarak uygulanmıştır. Bu yönüyle yöntem, salt bilgi derlemesinden öte, eleştirel bir sentez oluşturma amacına yönelmiştir.

Anahtar sözcükler: Çağdaş Sanat, Sanal Gerçeklik, Sanat Nesnesi, Tasarım Nesnesi, Nesne Kavramı

T.R.
AKDENIZ UNIVERSITY
INSTITUTE FINE ARTS

Student's	Name Surname	Handan Sabriye YAMAN
	Number	201953006004
	Department	Art and Design
	Supervisor	Assoc. Prof. Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU
	Thesis Title	Viewing the Object through Virtual Reality at the Intersection of Contemporary Art and Industrial Design

ABSTRACT

This study examines how the concept of the object at the intersection of contemporary art and industrial design is transformed through virtual reality technology. From the 20th century to the present, the position of the object in art and design has undergone major changes throughout a trajectory extending from Cubism to digital art. The transformation that began with Picasso's geometric fragmentations gained a conceptual dimension with Duchamp's ready-mades, intersected with popular culture through Warhol's consumer objects, and shifted into the digital realm with Nam June Paik's video art.

Through the concept of the object, the multilayered structure of the human–object relationship is explored. The roles of sight and touch in object perception are examined; the transition of the object in contemporary art from physical presence to conceptual and digital form is discussed. In industrial design, the mass-produced object, the Bauhaus approach to the object, and contemporary designers' approaches to the design object are evaluated. Beyond the similarity between the design processes of functional objects and the processes of creating objects in contemporary art, the two disciplines are brought together to focus on interdisciplinary convergences.

Virtual reality technology restructures the way we look at the object, blurring the boundaries between the concepts of reality and simulation. The perception and experience of the object in virtual environments are questioned.

Within the scope of the research, individual projects titled “Seating Unit Series,” “S-Wave,” and “This Is Not Actually a Pipe” concretize the re-interpretation of the object in virtual reality environments. As a result, virtual reality technology liberates the concept of the object in contemporary art and industrial design from physical constraints, endowing it with new perceptual, conceptual, and experiential dimensions. In this thesis, a comprehensive literature review method was primarily adopted. The conceptual framework of the study was established to holistically assess the current theoretical approaches in art and design together with their historical context. The literature review was conducted not only as a summary of existing knowledge but also as a comparative analysis of different theoretical perspectives, implemented to develop an original interpretive space. In this respect, the method aims to create a critical synthesis rather than a mere compilation of information.

Keywords: Contemporary Art, Virtual Reality, Art Object, Design Object and Concept of Object

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY SAYFASI i
TEŞEKKÜR ii
İTHAF SAYFASI iii
ÖZ iv
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ viii
KISALTMALAR DİZİNİ x
GÖRSEL DİZİNİ xi
GİRİŞ 1
1. BÖLÜM 1: NESNE KAVRAMI: ÇAĞDAŞ SANAT VE TASARIMDA YAKLAŞIMLAR 6
1.1. Nesne Kavramı 6
1.1.1. Nesne ve İnsan İlişkisi 8
1.2. Sanatta Nesne Kavramı ve Sanatçılardan Örnekler 10
1.2.1. 20. Yüzyıl Sanat Akımlarında Nesne Kavramının Dönüşümü 10
1.2.1.1. Pablo Picasso 14
1.2.1.2. Marcel Duchamp 18
1.2.1.3. René Magritte 20
1.2.1.4. Andy Warhol 22
1.2.1.5. Nam June Paik 25
1.2.1.6. Ralph Goings 28
1.2.1.7. Jeff Koons 31
1.2.1.9. Ian Cheng 34
1.3. Endüstriyel Tasarımda Ürün Olarak Nesne Kavramı ve Tasarımcılardan Örnekler 36
1.3.1. Endüstriyel Devrim ve Nesnenin Dönüşümü 40
1.3.2. Bauhaus ve Çağdaş Tasarımda Nesne 43
1.3.2.1. Christopher Dresser 46
1.3.2.2. Gerrit Thomas Rietveld 47
1.3.2.3 Charles ve Ray Eames 50
1.3.2.4. Dieter Rams 51

1.3.2.5. Philippe Starck 54
1.3.2.6. Karim Rashid 56
2. BÖLÜM 2: SANAL GERÇEKLİK VE NESNENİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ.... 62
2.1. Gerçeklik ve Gerçek Dışılık Kavramları 62
2.1.1. Gerçeklik Kavramında Felsefi ve Sanatsal Yaklaşımlar..... 62
2.1.2. Gerçek Dışılık ve Simülasyon İlişkisi..... 65
2.2. Sanal Gerçeklik Teknolojisi..... 66
2.2.1. Sanal Gerçekliğin Tarihsel Gelişimi ve Temel Bileşenleri..... 66
2.2.2. Sanal Gerçekliğin Uygulama Alanları 68
2.2.3. Sanal Gerçeklikte Nesnenin Yeniden Tanımı..... 69
2.3. Sanal Gerçeklikte Mekân ve Deneyim..... 71
2.3.1. Sanal Mekân Algısı ve Tasarım İlkeleri 71
2.3.2. Kullanıcı Deneyimi ve Etkileşim..... 75
3. BÖLÜM 3: TEZ BAĞLAMINDA YAPILAN BİREYSEL UYGULAMALAR . 79
3.1. Oturma Birimi Serisi..... 83
3.1.1.Negatif Düzen 83
3.1.2.Negatif Yapı..... 86
3.2. “S-dalgası” Serisi 91
3.3. “Gerçekte Bu bir Pipo değildir” Serisi..... 94
SONUÇ..... 99
KAYNAKÇA. 104
DİJİTAL KAYNAKÇA..... 131
EK-1: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI..... 134
EK-2: ETİK BEYANI 135
EK-3: TEZ ORJİNALLİK RAPORU..... 136

KISALTMALAR DİZİNİ

3D	Three Dimensional (Üç Boyutlu)
AI	Artificial Intelligence (Yapay Zekâ)
AR	Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
MoMA	Museum of Modern Art (Modern Sanat Müzesi)
Op-Art	Optical Art (Optik Sanat)
PS1	Public School 1 (Halk Okulu 1)
TDK	Türk Dil Kurumu
USA	United States of America (Amerika Birleşik Devletleri)
V&A	Victoria and Albert Museum (Victoria ve Albert Müzesi)
VR	Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

GÖRSEL DİZİNİ

Sıra	Tanımlama	Sayfa
Görsel 1.	Pablo Picasso, “Gitar”, Heykel, 1914	16
Görsel 2.	Pablo Picasso, ‘Boğa Başı’, Heykel, 1942	17
Görsel 3.	Marcel Duchamp, “Çeşme”, Hazır Nesne, 1917 replikası, 1964	19
Görsel 4.	Rene Magritte, İmgelerin İhaneti, Yağlı Boya, 1928-1929	21
Görsel 5.	Andy Warhol, Campbell'in Çorba Konserveleri,1962	23
Görsel 6.	Andy Warhol Brillo Kutusu (Sabun Pedleri), 1964	24
Görsel 7.	Nam June Paik, Magnet TV, Video Sanatı, 1965	26
Görsel 8.	Nam June Paik, Andy Warhol Robot, Video Sanatı, 1965	27
Görsel 9.	Ralph Goings, Kahve Dükkanı Natürmort, Kâğıt üzerine suluboya, 1979	30
Görsel 10.	Jeff Koons, Değiştirilebilir New Hoover, Yeşil, Kırmızı, Kahverengi, Yeni Shelton Islak/Kuru 10 Galonluk Yerinden Oynanmış Çift Katlı Süpürge, 4 Elektrikli Süpürge, Pleksiglas ve Floresan Lambalar, Hazır Nesne, 1981-1987	32
Görsel 11.	Matteo Zamagni, Kırılan Bedenler, Enstalasyon, 2023	33
Görsel 12.	Ian Cheng, Elçiler, MoMA PS1, New York, Simülasyon, 2017	35
Görsel 13.	Christopher Dresser, Çaydanlık, Abanoz Saplı Elektroliz Nikel Gümüş, 1879	46
Görsel 14.	Piet Mondrian, Büyük Kırmızı Uçak, Sarı, Siyah, Gri ve Mavi Kompozisyon, 1921	48
Görsel 15.	Gerrit Thomas Rietveld, Kırmızı Mavi Sandalye, 1918	49

Görsel 16.	Charles ve Ray Eames, Kontrplak Heykel (Solda) ve Detayları (Ortada ve Sağda), 1943	51
Görsel 17.	Dieter Rams, Taşınabilir Transistörlü Radyo ve Fonograf (model TP 1), 1959	52
Görsel 18.	Dieter Rams, Isıtıcı-Vantilatör, (model H1). 1959	53
Görsel 19.	Philippe Starck, Juicy Salif Limon Sıkacağı, 1988	55
Görsel 20.	Karim Rashid, Cisal için Tasarladığı Stand Tasarımı, 2022	57
Görsel 21.	Karim Rashid, Planlanmamış Brutalizm, Tina Kim Gallery, USA, 2010	58
Görsel 22.	Cleeks Golf Kulübü için Tasarlanmış Golf Çantaları, 2025	60
Görsel 23.	Handan Sabriye Yaman, İsimsiz, Hazır Nesne, Burdur, 7 Kasım 2024	80
Görsel 24.	Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Odalı Mekân	81
Görsel 25.	Handan Sabriye Yaman, Kent Mobilyası, 4.Sınıf Dönem Projesi, 2013	83
Görsel 26.	Handan Sabriye Yaman, Grafik Oluşturma Aşaması, 2019	83
Görsel 27.	Handan Sabriye Yaman, Nesne Oluşturma Aşaması, 2019	84
Görsel 28.	Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025	85
Görsel 29.	Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025	86
Görsel 30.	Handan Sabriye Yaman, Grafik Oluşturma Aşaması, 2019	87
Görsel 31.	Handan Sabriye Yaman, Negatif Yapı, Üç Boyutlu Modelleme Ortamından Görüntüler, 2021	87

Görsel 32.	Handan Sabriye Yaman, Negatif Yapı, Kullanım Şekli, 2021	88
Görsel 33.	Negatif Yapı, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025	89
Görsel 34.	Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025	89
Görsel 35.	Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri	90
Görsel 36.	S-dalgası, Land Art, Akdeniz Üniversitesi Kampüsü, Antalya, 2017, Ayrıntı	91
Görsel 37.	Handan Sabriye Yaman, S-dalgası, Land Art, Akdeniz Üniversitesi Kampüsü, Antalya, 2017	91
Görsel 38.	S-dalgası, Üç Boyutlu Modelleme Ortamından Görüntüler, 2025	92
Görsel 39.	S-dalgası, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025	92
Görsel 40.	Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri	93
Görsel 41.	Handan'ın Piposu-I, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	95
Görsel 42.	Handan'ın Piposu-Kulaklık, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	95
Görsel 43.	Handan'ın Piposu-II, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	96
Görsel 44.	Handan'ın Piposu-Duş Başlığı, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	96
Görsel 45.	Handan'ın Piposu-III, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	96
Görsel 46.	Handan'ın Piposu-Asma Aparatı, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021	96
Görsel 47.	Handan'ın Pipoları, Sanal Gerçeklik Ortamından ayrıntı görselleri	96
Görsel 48.	Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri	97

GİRİŞ

Bu araştırma, çağdaş sanat ve endüstriyel tasarım pratiğinde nesne kavramının sanal gerçeklik teknolojisi ile nasıl dönüştüğü ve yeniden tanımlandığını ele almaktadır. Sanat tarihinin erken dönemlerinden günümüze kadar, sanatçılar ve tasarımcılar doğadaki varlıkları ve olayları farklı biçimlerde temsil etme çabası içinde olmuşlardır. Geleneksel sanat anlayışından çağdaş sanat akımlarına, hatta dijital ve sanal boyutlara uzanan bu süreç, nesnenin varlığını ve statüsünü sürekli yeniden sorgulamıştır.

Nesne üretiminin evriminde, malzeme ve teknik gelişmeler ile insan önce faydalı şeyler, yani aletler ve kaplar üretmiştir. Mesela kaplar biçimlendirilerek birbirine dikilen derilerden oluşmuş veya sepetlerden, sazlar ve ince dalların örülmesiyle yapılmıştır. Kap yapımında kil kullanımı keşfedildiğinde, önceki nesnelerdeki dekoratif unsurların işlevleri yeni kil kaplar üzerine aktarılmadan, benzer yüzey süslemeleri olmadan sade ve boş görünüyordu. Zorunluluklardan kurtulduktan sonra, insanlar sanat nesnelerini sadece süsleyici desenlerle değil temsili desenlerle de bezeyecek yeterliliğe ulaşana kadar, bu süslemeler detaylandırıldı ve giderek minimal bir duruma geldi. Bu süreçte, işlevsel zorunluluklardan estetik kaygılara doğru bir geçiş yaşanmış, nesneler yalnızca kullanım değil aynı zamanda görsel ve sembolik anlamlar taşımaya başlamıştır. Neolitik çağ insanı, seramiğini geometrik motiflerle süslerken, sadece bir boşluğu doldurma arzusuyla hareket etmiştir. Geometrik sanat anlayışının ilk türü, ekonomik talebe cevap vermek için üretilen, sadece malzeme ve yetenek ile ilişkili olan, işleve dair bir konudur. Fakat bir topluluğun ruhsal ihtiyaçlarına cevap vermek için üretilen sembolik türde geometrik sanat anlayışı temsili formlarla ifade edilen yaygın sembolik türüne kıyasla, belki çok daha önemlidir (Read, 2018, s.38-43). Nesne üretimindeki bu tarihsel evrim, modern dönemde yaratıcılık ve tasarım kavramlarının merkezinde yer almaya başlamıştır.

Yaratıcılık kavramı, sanat ve tasarım pratiğinin merkezinde yer almaktadır. Sanatsal yaratma, önce doğanın ve yaşamın algılanması ile başlar. Yaratıcılığın gelişim eğrisini inceleyen psikolog Ellis Paul Torrance, "yaratıcılığı problemlere duyarlı olma süreci" olarak açıklar. Fikir geliştirilirken olaylar ve olgular arasındaki

ilişkiler örülerek başarılı yönelmeler ortaya çıkar ve sonuca gidilir. Bu sonuçla sanat yapıtları oluşur. Sanat yapıtları ile endüstriyel ürünlerin meydana getirilmesinde kavramsal olarak birbiriyle örtüşen tasarlama-yaratma olgusu vardır. Bir ürünün, yapıt olabilmesi ise biçim, içerik ve öz kavramlarının tümünü birlikte barındırabilmesi demektir (Yılmaz, 2020, s.30). Yaratıcılık kavramının sanat ve tasarım pratiğindeki bu merkezi konumu, tasarım sürecinin sistematik yapısını anlamayı gerekli kılmaktadır.

Tasarım kavramını anlamak için öncelikle tasarımlama, tasarı, tasarlama ve tasarım aşamalarını kavramak gerekmektedir. Tasarım süreci, sistematik ve kaotik düşünce biçimleriyle yaratıcı hayal gücünün bir araya gelerek belirli bir plana bağlı kalarak üretim veya inşa etme eylemini içermektedir. Bu süreçte tasarımcı, problem belirleme, çözüm aşamaları geliştirme ve düşüncenin zihinde canlandırıldığı ilk fikirsel aşamaya ulaşma gibi belirli aşamalardan geçmektedir. Yaratıcı fikirle istenen şeyin zihinde aldığı biçim tasarıdır. Kalem ya da teknolojik materyallerle görselleştirilerek ifade bulan ilk hali de tasarı denir. Tasarım ise yaratıcı bir eylem geliştirerek sonucundan emin oluncaya kadar yaptığımız maddi çalışma sürecidir. Bu süreçte çok yönlü düşünme eylemi var olup, yaratıcı fikirlerin somut bir eser-ürün ya da soyut bir hizmet haline getirme hali söz konusudur. Tasarım süreci 'yaratıcı' bir süreç olarak kabul edilebilir olsa da pek çok analitik süreçleri de içerir. Aslında, birçok endüstriyel tasarımcı, genellikle kendi yaratı sürecinde çeşitli tasarım yöntemlerini kullanırlar. Yaygın olarak kullanılan bazı süreçler arasında kullanıcı araştırma, eskiz, karşılaştırmalı ürün araştırma, model yapımı, prototip ve test yöntemleri vardır (Yılmaz, 2020, s.27-28; Yazıcıoğlu, 2017, s.21). Tasarım süreçlerindeki bu analitik ve yaratıcı yaklaşımlar, 20. yüzyılda endüstrileşme ile köklü bir dönüşüm geçirmiştir.

Tasarımın hem yaratıcı hem de analitik boyutlarının bir arada yürüdüğü süreç, üretim biçimlerinin ve toplumsal organizasyonun değişimiyle doğrudan bağlantılıdır. Endüstrileşme öncesi atölye temelli, bireysel ustalık ağırlıklı bu süreç, seri üretim, standartlaşma ve yeni teknolojilerin devreye girmesiyle kurumsal ve metodik bir çerçeveye oturmuştur. Bu dönüşüm, sadece üretim tekniklerini değil; sanatın, zanaatın ve tasarımın rolünü, eğitimini ve toplumsal algısını da yeniden tanımlamıştır. İşte bu tarihsel kırılma, 20. yüzyılda sanat ve tasarım arasındaki ilişkinin köklü biçimde

evrilmesine zemin hazırlamış; kavramlar, yöntemler ve üretim pratikleri yeni bir yön kazanmıştır.

20. yüzyılda endüstrileşme ve teknolojik gelişmeler, sanat ve tasarım arasındaki ilişkiyi köklü biçimde dönüştürmüştür. 1800'lü yıllar itibariyle sanayi, tasarımla iş birliğine girerek toplumlar tasarlamaya yönlendirildiğinden bu yana, çağdaş dönemin bireyi, sanatla ilişkisini yeniden kurmaya çalışmıştır. Sanatçılar monotip baskılarla denemeler yaparken birçok baskı atölyeleri ve fabrikalarda seri üretime geçmişlerdir. Endüstrileşmenin erken dönemlerinde tasarımda uzmanlaşma belirgin değildi ve sadece atölye pratiğine dayanmaktaydı. Endüstrileşmenin başlattığı dönüşüm karşısında sanat kendi gücünü gösterirken, 'tasarım' da sanatın üretime uygulanması amacıyla kurumlaşmaya başlamıştır. Çok alternatifli ve dönüşümlü temsil ortamı, beraberinde yeni kavramları, terminolojiyi, kuramları, yöntemleri ve paradigma değişimlerini getirmiştir (Yılmaz, 2020, s.168). Endüstrileşmenin yarattığı bu paradigma değişimi, sanat akımlarının nesne kavramına yaklaşımını da radikal biçimde etkilemiştir.

20. yüzyılın sanat akımları, nesne kavramının dönüşümünde belirleyici rol oynamıştır. Marcel Duchamp'ın hazır nesne yaklaşımı, sanat nesnesinin statüsünü sorgulamış ve kavramsal sanatın temellerini atmıştır. Çeşme metaforu Duchamp tarafından değil, gözlemci tarafından işlenmiş ve uydurulmuş gibi görünmektedir. Duchamp'ın stratejisi, biçimsel analize bağlı olarak indirgenemeyen, kendi kişisel duygularından koparılmış bir yapıt sunmaktı; bundan dolayı yapıtı çözme ve anlama çabalarının kesin bir çözümü yoktu. Onun yapıtları nesneyi inceleme için tutmak değil, estetik dönüşümün hareketinin kendisini irdelemek amacındadır (Krauss, 2021, s.106-107). Duchamp'ın başlattığı bu radikal sorgulama, 1960'larda estetik ve form tartışmalarını yeniden alevlendirmiştir.

Duchamp’ın nesneyi sorgulayan radikal hamlesi, yalnızca sanatın sınırlarını yeniden çizmekle kalmadı; onu izleyen kavramsal, minimal ve dil ağırlıklı yaklaşımlar nesnenin ontolojisini ve anlamını tartışmaya açtı. Bu sanatsal dönüşümler, tasarım pratiğini de etkileyerek işlev-estetik ikilisini, üretim malzemelerini ve nesnenin

toplumsal bağlamını yeniden düşünmeye zorladı. Sonuç olarak sanat ve tasarım arasındaki ayrım daha geçirgen bir hâl aldı; nesnenin anlamı hem kuramsal bir sorgulamaya hem de pratik üretim yöntemlerinin yeniden kurgulanmasına vesile oldu. Bu bağlamda 1960–70'ler boyunca gelişen tartışmalar, çağdaş yaklaşımların yükselişiyle birlikte nesnenin yeniden tanımlanmasının ve tasarımın kavramsal boyutunun güçlenmesine zemin hazırlamıştır.

Estetik ve form kavramları, sanat ve tasarım söyleminde sürekli tartışma konusu olmuştur. Kavramsal sanatın yaratıcısı olarak görülen Duchamp, sanat anlayışında kavram ve düşüncenin estetikten daha önemli olduğunu vurgulayarak diğer sanatçıların da sanatın sınırlarını zorlamalarını sağlamıştır. "Duchamp'dan beri sanat kavramsaldır" diyen Joseph Kosuth ve Art & Language oluşumunun sanatın tanımı ve içeriğini dilsel/düşünsel bir düzlemde ele alışları, minimalistlerin ham endüstriyel malzemeler ve ünitelerle sanat nesnesinin temsilini sonlandırmaları, 1960'lardan beri süregelen sanatın nesnesizleştirilmesi düşüncesinin başlangıcını oluşturmaktadır (Şanko, 2020, s.36). 1970'lerde ortaya çıkan postmodernist hareket, bu tartışmaları daha da ileri taşıyarak nesnenin anlamını yeniden tanımlamıştır.

Postmodernizm esas olarak Modernizm'in ilkelerine tepki olarak ortaya çıkmış bir sanat hareketidir. Endüstriyel tasarımda geçmişte kullanılan ögelerin yeniden fakat ironik bir şekilde yorumlanması düşüncesini öne sürmüş ve bu düşünceyi yaygınlaştırmaya çalışmıştır. Bunun yanında, postmodernist tasarımlar bilimde ortaya atılan kaos teorilerinden de etkilenmiştir. Bu durumun, doğal bir sonucu olarak nesneler, işlevinden çıkmış buna karşılık kavramsal olarak görülmeye başlanmıştır. Süreç içinde çağdaş sanat ve tasarımdaki nesneler görsel olanın dışına çıkarak kavramsal yapıya dönüşmüştür. Böylece düşünce, nesnenin önüne geçmiş nesneden daha önemli bir konuma gelmiştir (Yazıcıoğlu, 2017, s.33-34). Postmodernizmin getirdiği bu çok katmanlı ve çoğulcu yaklaşım, çağdaş sanatın günümüzdeki karmaşık yapısının temellerini oluşturmuştur.

Postmodernizmin nesneyi işlevsel bir öğe olmaktan çıkarıp kavramsal düzleme taşıması, nesnenin anlam ve varoluş koşullarının yeniden düşünülmesine zemin

hazırlamıştır. Bu kavramsal açılım, teknolojik gelişmelerle birleştiğinde —özellikle fiziksel sınırları ortadan kaldırma kapasitesine sahip sanal gerçeklik gibi ortamlar aracılığıyla— nesnenin yalnızca simgesel veya kuramsal bir varlık olarak yeniden biçimlenmesine imkân verir; bu yüzden çağdaş eleştirinin sağladığı kuramsal altyapı ile sanal gerçekliğin sunduğu yeni üretim ve gösterim olanakları arasındaki kesişme, nesne kavramının yeniden tanımlanması sorunsalını araştırmanın doğal odağı haline getirir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin çağdaş sanat ve endüstriyel tasarım pratiğine entegrasyonu, nesne kavramının fiziksel sınırlarını aşarak yeni bir varoluş biçimi kazanmasını sağlamakta ve bu araştırmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Çağdaş sanatın bu çok katmanlı ve dönüşken yapısı içinde nesne kavramının konumunu ve anlamını derinlemesine incelemek, bu araştırmanın ilk bölümünün odak noktasını oluşturmaktadır.

BÖLÜM 1. NESNE KAVRAMI: ÇAĞDAŞ SANAT VE TASARIMDA YAKLAŞIMLAR

1.1. Nesne Kavramı

Nesne kavramı, insanlık tarihinin en temel ve karmaşık kavramlarından biridir. İnsanın dünya ile kurduğu ilişkinin merkezinde yer alan bu kavram, tarih boyunca farklı disiplinlerin ilgi odağı olmuş ve çeşitli boyutlarıyla ele alınmıştır. Nesnenin algılanması, üretilmesi ve anlamlandırılması süreçleri, insanlığın gelişim serüveninin de bir yansıması niteliğindedir. Bu bağlamda, insanlığın ilk dönemlerindeki nesne üretimi ve algısı, kavramın temel boyutlarını anlamamız açısından önemli ipuçları sunmaktadır.

İlkel insanın üretim faaliyetleri bağlamında nesne kavramı önemli bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir nesnenin yapılış amacını anlayamadığımızda sadece estetik kaygılarla üretildiğini düşünmemizin yanıltıcı olabileceği belirtilmektedir. İlkel insanın ürettiği nesneler hakkında daha detaylı bilgi edinildiğinde, bunların faydacı, toplumsal, büyüsel veya dinsel amaçlarla yapıldığı görülmektedir. Pratik amaçlarla üretilen nesnelerde sanatsal özelliklerin bulunmasının, sanat yeteneğinin varlığına işaret ettiği, ancak asıl meselenin ilkel zihnin bu sanatsal özellikleri faydacılıktan bağımsız olarak algılayıp algılamadığı vurgulanmaktadır (Read, 2018, s.28).

İlkel insanın çizgilerin nesneleri temsil edebilme özelliğini keşfetmesi ve uygun bir çalışma yüzeyi bulduğunda gerçeklik algısını geliştirebilmesi önemli bir dönüm noktasıdır. Bu süreç, doğrudan görsel gözlemden ziyade zihninde yer eden nesne imgelerine dayanmakta ve bilinçaltı algının bilinçli gözlemden daha etkili bir gözlemci olduğunu göstermektedir. Sanatçı, çizgilerini daha detaylı hale getirerek nesnelerin katı veya yuvarlak formlarını betimlemeye başlamış, bir nesnenin dış konturlarından içe doğru yapılan tarama çizgilerinin yuvarlaklık etkisi yarattığını keşfetmiştir. Zamanla tarama çizgilerinden renk düzlemlerine geçiş yapan sanatçı, renklerin birleştirilmesi ve gölgelendirilmesiyle daha güçlü etkiler elde edilebileceğini fark etmiş ve bu gelişim süreciyle birlikte çağdaş insanın kullandığı tüm teknik araçlara ulaşmıştır (Read, 2018, s.33-34).

İnsanın ilk üretim faaliyetleri, aletler ve kaplar gibi işlevsel nesneler üzerine yoğunlaşmıştır. Kapların üretiminde önceleri birbirine dikilen deriler, örülen sazlar ve ince dallardan yapılan sepetler kullanılırken, kilin keşfiyle birlikte yeni bir dönem başlamıştır. Kil kaplar, önceki deri ve hasır işlerinin formlarını taklit eden bir "yedek" niteliğinde olup, ustaların önceki nesnelerdeki işlevsel dikiş yerleri ve kare desenleri gibi unsurları da kopyalaması dikkat çekmiştir. İşlevsel zorunlulukların ortadan kalkmasıyla birlikte, bu süslemeler zamanla daha detaylı ve rafine hale gelmiş, insanlar sadece süsleyici değil, temsili desenleri de kullanabilecek düzeye ulaşmıştır (Boas, 2021; Read, 2018). Bu tarihsel üretim süreçlerinin ötesinde, çağdaş bilim ve teknolojideki gelişmeler, nesne kavramına yeni boyutlar kazandırmıştır.

Nesne kavramı, sadece bireylerarası ilişkilerle sınırlı kalmaz; aynı zamanda bireyin kendilik algısını da etkiler. Özellikle, nesne ilişkileri kuramı, bireyin sosyal ilişkilerdeki temel güven eksikliklerini ve yabancılaşma hissini anlamada önemli bir araçtır (Karakoç ve Faraji, 2022, s.569). Bu durum, bireyin psikolojik sağlığı üzerinde derin etkiler yaratabilir. Bu psikolojik ve felsefi yaklaşımların pratikteki yansımalarını, günümüz sanat anlayışında gözlemlemek mümkündür.

Ayrıca nesne kavramının genel olarak felsefe ve sosyolojideki yeri de önemlidir. Felsefede nesne, varoluşun ve bilincin temel unsurlarından biri olarak ele alınır. Bir nesnenin varlığı, onun özellikleri ve ilişkileri ile şekillenir (Kuşcu, 2020, s.10). Bu bağlamda, nesne kavramı, bireyin özne olma durumunu ve toplumsal ilişkilerini anlamada önemli bir araçtır (Özden ve Özgündoğdu, 2021, s.583). Örneğin, nesnelerin birey üzerindeki etkileri, toplumsal cinsiyet, kimlik ve kültürel bağlamlar açısından incelenmektedir (Demez, 2011, s.88). Bu çağdaş yaklaşımlar ışığında, nesne kavramının kapsamlı bir değerlendirmesi yapılabilir. Bu felsefi yaklaşımların güncel sanattaki yansımalarını incelemek, nesne kavramının çağdaş yorumunu anlamamıza yardımcı olacaktır.

Nesne kavramının bu çok boyutlu yapısı, onun hem tarihsel süreçteki evrimini hem de günümüzdeki çeşitli anlamlarını ortaya koymaktadır. İnsanın nesne ile

kurduğu ilişki, basit bir fiziksel etkileşimden öte, karmaşık psikolojik, sosyal ve felsefi boyutları içermektedir. Bu noktada, nesnenin daha derinlemesine anlaşılabilmesi için, onun tanımı ve ontolojik boyutunun incelenmesi önem kazanmaktadır.

1.1.1. Nesne ve İnsan İlişkisi

İnsan ve nesne arasındaki ilişki, varoluşumuzun temel boyutlarından birini oluşturmaktadır. Bu ilişki, basit bir fiziksel etkileşimin ötesinde, algısal, bilişsel ve duygusal süreçleri kapsayan karmaşık bir ağ içinde şekillenir. Günlük yaşantımızda sürekli etkileşim halinde olduğumuz nesneler, yalnızca işlevsel araçlar olmanın ötesinde, deneyimlerimizi, algılarımızı ve hatta kimliğimizi şekillendiren unsurlardır. Duyusal sistemlerimizin çok boyutlu yapısı, özellikle görme ve dokunma duyularımızın karmaşık etkileşimi, nesnelerle kurduğumuz ilişkinin derinliğini ve çeşitliliğini belirler. Bu ilişki, teknolojinin gelişimiyle birlikte yeni boyutlar kazanmakta, sanal gerçeklik gibi yenilikçi platformlar aracılığıyla dönüşüme uğramaktadır. İnsan ve nesne arasındaki bu dinamik etkileşimin incelenmesi hem algısal süreçlerimizi hem de varoluşsal deneyimimizi anlamak açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu karmaşık ilişkinin temelinde yatan duyusal algı sistemlerimizin işleyişini daha detaylı incelemek, insan-nesne etkileşiminin doğasını anlamamızda önemli bir farkındalık kazandıracağı düşünülmektedir.

Duyusal algı sistemlerimiz, çevremizdeki nesnelerin varlığını ve özelliklerini anlamamızda kritik bir rol oynamaktadır. Bu sistemler içinde özellikle görme ve dokunma duyuları, nesnelerin algılanmasında ve deneyimlenmesinde karmaşık bir etkileşim sergilemektedir. Görme duyusu, nesnelerin uzaysal konumlarını ve fiziksel özelliklerini belirlemede baskın bir rol üstlenirken, dokunma duyusu nesnenin yüzey özellikleri ve fiziksel varlığına dair doğrudan geri bildirimler sağlamaktadır. Ancak, bu iki duyusal sistemin etkileşimi her zaman uyumlu bir algı deneyimi yaratmamakta, zaman zaman bir duyudan gelen bilgiler diğerinin sağladığı algısal temsili zayıflatabilmekte veya değiştirebilmektedir.

Güncel deneyimsel ve nörobilimsel çalışmalara göre, nesnelerin duyusal algısı, çevremizdeki gerçekliğin inşasında görme ve dokunma duyularının karmaşık

etkileşimiyle ortaya çıkmaktadır. Görme duyusu; renk, şekil, boyut gibi özellikler aracılığıyla nesnelerin varlığını temel bir referans olarak sunmakta, beyinde oluşturulan görsel temsiller ise nesnelerin çevresel düzeninin ve detaylarının net bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır (James ve Blake, 2004; Alais vd., 2010; Zhou ve Fuster, 2000). Bu durum, özellikle karmaşık ve dinamik ortamlarda, farklı duyusal kanalların entegre edilerek dünya algısına ulaşılmasında kritik bir rol oynamaktadır. Bununla birlikte, dokunma duyusu, nesneyle fiziksel temas kurulduğunda devreye girerek duyusal bütünlüğü yeniden düzenleyebilmektedir. Deneysel bulgular, dokunsal uyarının bazı durumlarda, nesnenin önceden oluşmuş görsel temsilini zayıflatarak, algısal belirsizlik veya "yok oluş" etkisi yaratabileceğini göstermektedir (Groen vd., 2013; Naylor vd., 2021; Wang ve Alais, 2023). Bu etki, özellikle uyaranlar arası zamanlama ve yoğunluk farklılıklarının belirgin olduğu durumlarda daha da ortaya çıkmakta, beyin görsel bilgiyi sağlamlaştırırken, dokunsal geri bildirimin çelişkili sinyalleri algı bütünlüğünde aksaklığa neden olabilmektedir.

Görsel sinyallerin beyin tarafından işlenmesi, nesnelerin uzaysal ve yapısal özelliklerinin ayrıntılı olarak analiz edilmesine imkân tanırken, somatosensör korteksin işlevi dokunsal uyarıları yorumlayarak fiziksel temasın kalitesini değerlendirmeye yöneliktir (Alais vd., 2010; Groen vd., 2013). Bu iki duyusal sistem arasındaki etkileşim, duyusal entegrasyon sürecinin esnekliğini ortaya koyarken; bazen bir duyunun baskınlaşması, diğer duyunun etkilerini geçersiz kılabilmektedir. Özellikle görme duyusunun sağladığı yüksek doğruluk ve ayrıntı, nesne algısının temel taşını oluşturduğundan, dokunsal uyarılara rağmen görsel bilginin baskın kalması beklenmektedir. (Bruschetta vd., 2021; Wang ve Alais, 2023).

1.2. Sanatta Nesne Kavramı ve Sanatçılardan Örnekler

1.2.1. 20. Yüzyıl Sanat Akımlarında Nesne Kavramının Dönüşümü

Çağdaş sanat pratiklerinde yaşanan dönüşüm, sıklıkla "postlar çağı" olarak adlandırılan bir sürece işaret etmektedir. Bu süreçte kavramlar ve olgular yeniden anlamlandırılmakta; yeni ilişki biçimleri ve varoluş tarzları görünür hale gelmektedir. Post-nesne kavramı, kavramsal sanattan günümüzün dijital ağlarına uzanan geniş bir yelpazede kendini göstermektedir. Nesnenin dönüşümünden başlayarak, sanal ve gerçek arasında salınan yeni bedenlenmelere ve artırılmış gerçekliğe doğru bir evrim yaşanmaktadır; aynı zamanda modernitenin insan-merkezci (anthropocentric) yaklaşımından uzaklaşılarak melez ve merkezsiz bir post-insan durumuna geçiş gözlemlenmektedir. Bu post-insan geçişinin tarihsel süreçleri ve sanatın nesne dönüşüm serüveninin kronolojik incelenmesi, dönüşümün temellerini anlamamıza yardımcı olacaktır.

Sanatın nesne dönüşümü, minimalist hareketin endüstriyel malzemeler kullanarak sanat nesnesinin temsilini sonlandırma çabalarıyla ilişkilendirilebilir; ancak bu sürecin yalnızca birkaç figürün (örneğin Alan Kaprow) sorumluluğuna indirgenemeyeceği vurgulanmaktadır. Modernleşmenin bir ürünü olarak sanatın meta ile ilişkisi, Şahiner'e (2020, s.11-12) göre belirleyici bir rol oynar. Adorno, Horkheimer ve Benjamin gibi düşünürlerin Marksist eleştirileri, sanat nesnesinin meta ile ilişkisini tartışmış, fakat zaman içinde bu ayrımın giderek belirsizleşmesi kaçınılmaz olmuştur. Neo-avangard oluşumlar, sanat nesnesinin statüsündeki ve metasal karakterindeki bu bulanıklaşmaya karşı durmaya çalışmıştır; burada Marcel Duchamp'ın 1950'lerden sonraki etkisi özellikle önemlidir. Fluxus, happening, beden sanatı, süreç sanatı, yoksul sanat ve performans sanatına uzanan pratikler, sanatın ticarileşmesine ve tecimleşmesine karşı bir başkaldırı olarak görülebilir ve nesnesizleşme eğiliminin güçlenmesinde etkili olmuştur.

1960'larda anti-entelektüel ve duygusal sanat üretimine tepki olarak kavramsal sanat ortaya çıkmış; düşünce süreçleri ön plana çıkarken, sanatçıların stüdyo dışı üretime yönelmesi fiziksel üretime olan ilgiyi azaltıp objelerin hazır nesne (ready-made) statüsüne dönüşmesini kolaylaştırmıştır. Bu bağlamda sanat, yalnızca görsel

özellikler üzerinden değil, kavramsallaştırma süreciyle izleyiciden daha fazla katılım ve zaman talep eden, yüksek düzeyde entelektüel bir yaklaşıma evrilmiştir. Sanatın nesne dönüşümü, aynı zamanda sanat eleştirisinin yeniden yapılandırılmasını da zorunlu kılmış; fikirlerin pratik uygulamadan ziyade değerlendirilmesine daha büyük önem verilmiştir.

Kavramsal sanatın kuramsal ekseninde Duchamp, formun ve estetik beğeninin sanatın tek belirleyicisi olmadığını vurgulayarak, sanatı saf yargıdan ayırma girişiminde bulunmuştur. Danto, Duchamp'ın "Çeşme" örneği üzerinden estetik meseleleri eleştirirken, bu yaklaşım Greenberg'in estetik nesnelere yüklediği felsefi anlamdan farklı bir yöne işaret eder. Warhol ve Duchamp'ın hazır nesne uygulamalarında sanatçının beyanı bir nesneyi sanat yapıtına dönüştüren belirleyici etken olarak görülmektedir. Danto, formun içerikle bağlantılı biçimde sanatın içinde yer alması gerektiğini savunurken, Greenberg formu içerikten üstün tutmuş; Art & Language gibi oluşumlar ise tamamen içeriğe dayalı bir sanat anlayışını savunmuştur. Bu kuramsal ayrışmalar yaygın bir estetik krizi doğurmuş; estetiğin tek bir yol haritası olmaktan çıkıp çoğulcu bir anlayışa dönüşmesi, birlikte karmaşık bir kriterler yumağını da getirmiştir (Şanko, 2020, s.51–52).

Kavramsal sanatın tarihçesi içinde Lippard ve Chandler'ın belirttiği gibi (1966–1969 dönemi referanslarıyla) Terry Atkinson ve Baldwin gibi sanatçıların dilsel ve kavramsal eleştiriyi merkeze alan projeleri, klasik gelenekten kopuşu ve nesnenin konumuna göre sanat olup olmadığını sorgulamayı öne çıkarmıştır (Lippard & Chandler, 1968, s. 251–26). Danto'nun Warhol eleştirisinde Brillo kutusunun gerçek nesneden ayırt edilememesi ve galerinin mevcut bir çalışmayı sanat yapıtı olarak belirleyen rolü vurgulanır; bu çerçevede sanat eleştirisi ile uygulamanın evrimsel doğası bir arada değerlendirilmelidir (Danto, 2016; Şanko, 2020).

Teknoloji ve bilgisayar temelli yaklaşımlar, nesne dönüşümünü daha da derinleştirmiştir. Herbert W. Franke'nin "Bilgisayar Sanatının Teorik Temelleri" (1971) çalışmasından Shanken'in aktardıkları, güzelliğin programlanabilirlik sınırlarını ve estetiğin genel kurallarını kapsayan üst düzey program olasılıklarını sorgulamıştır. Franke, geleneksel sanatçıların duygusal ve spontan ifadeyle sınırlı

kaldığını ileri sürerken, bilgisayar grafiği uygulayıcılarının daha sistematik bir yaklaşım benimsediğini ve bu yaklaşımın sanat-bilim ilişkisini güçlendirdiğini belirtir (Shanken, 2012, s.56–57). Bu teknolojik paradigmaların kavramsal sanatın temel ilkeleriyle ilişkisi değerlendirilmelidir.

Joseph Kosuth'ın "Art After Philosophy" bağlamında estetiği sanattan ayırması; biçimsel analizlerin maddelerin fiziksel niteliklerine indirgenmesini eleştirmesi, nesnesizleştirme eğilimini teorik olarak desteklemiştir. Teknolojinin sanat üzerindeki etkisi; sanatçıların kurumsal sınırların ötesine geçmesini, estetiğin ötesinde gerçeği kavramsallaştırmanın yeni yollarını bulmasını sağlamıştır. Jack Burnham'ın paradigma değişikliği vurgusu, sanatın ürünlerden ziyade toplumsal etkileşim modellerine yönelmesine işaret ederken, Gordon Matta-Clark ve Caroline Gooddeen gibi uygulamalar bu dönüşümü somutlaştırmıştır. Dijital sanatın ortaya çıkışıyla birlikte dijital dosyaların elektronik ortamda depolanması ve yeniden üretilebilmesi, geleneksel sanat tanımını sorgulatmıştır. Lillemose'un tespitleri, nesnesizleştirme eylemi ile maddesizliğin ayrı koşullar olduğunu belirtirken, Lyotard maddeliğin artık bireysel değil özneler arası ilişkilerde yer aldığını savunur. Bilgisayar tabanlı sanatın sanat kavramına meydan okuması; özgünlüğün yalnızca eserlerin kaçınılmaz benzerlikleri ve ilişkileri üzerinden tartışılabileceğini göstermektedir (Alemdar, 2020, s.59–71).

Nesne kavramının psikolojik boyutu da sanatın anlamlandırılmasında belirleyicidir. Freud'un nesne ilişkileri teorisi bireyin içsel dünyası ile dışsal nesneler arasındaki etkileşimi açıklamakta ve erken dönem nesne ilişkilerinin bireyin psikolojik yapısını şekillendirdiğini öne sürer; dolayısıyla sanat eserleri de bu nesne ilişkilerinin dışavurumu olarak okunabilir (Tülüce, 2021, s.15). Jiro Yoshihara'nın Gutai Manifestosu (1956) malzemeyi sanatçının özsel sezgilerinden arındırmadan, malzemeyi kendi doğal halinde bırakarak onun ruhuna ulaşma gereğini savunur; bu yaklaşım, nesnelerin hem sanatçının deneyimlerini yansıtıp hem de özerk varlıklarını korumasını destekler (Morkoç, 2013, s.12). İzleyici ile eser arasındaki etkileşim, nesnenin psikolojik boyutuyla şekillenir; sanat eserleri birer deneyim olarak algılanır ve izleyicinin duygusal-düşünsel süreçlerine ayna tutar.

Sanayi toplumunun getirdiği yoğun üretim ve tüketim dinamikleri, sanatın kapalı ortamlardan çıkıp "öteki"lerden yararlanmasına imkân tanımış; ancak tüketim ortamının serileşme ve niceliksel üretime yönlendirme eğilimi eleştirilmiştir. Ekonomik ortamdan pay almak için niceliksel üretime yönelen sanatta serileşme ve popülerleşme olgusu yükselmiş, bu durum sanatın metalaşması ve ticarileşmesiyle doğrudan ilişkilendirilmiştir (Aydoğan & Kaplanoğlu, 2020, s.81). 20. yüzyılda akımların çeşitlenmesi ve toplumsal-ekonomik dönüşümler, nesne kavramının yeniden yorumlanmasına ve sanatın nesne ile ilişkilerinin çok boyutlu bir dönüşüm geçirmesine zemin hazırlamıştır.

Sanat ve nesne ilişkisini derinlemesine incelemek, sanatın toplum üzerindeki etkilerini ve toplumsal dönüşümlere nasıl ayna tuttuğunu anlamak açısından kritiktir. Endüstriyel Devrim sonrası ortaya çıkan yeni sosyal yapılar, sanatın bu yapılarla etkileşimini ve karşılıklı dönüşüm süreçlerini biçimlendirmiştir; sanat, toplumsal normları ve değerleri sorgulama becerisiyle devrim sonrası dönemde bir ifade aracı olarak ön plana çıkmış ve sanatçı ile sanatın toplumsal konumu yeniden tanımlanmıştır (Ilkovičová & Ilkovič, 2024, s.3103; Jiang vd., 2024, s.10). Bu bağlamda Endüstriyel Devrim sonrası nesnenin sanatsal kavramı, yalnızca yaratım süreçlerini değil; insan–nesne ilişkilerini, estetik algıları ve kültürel değerleri de dönüştüren çok boyutlu bir olgu olarak görülmelidir (Kurniawan, 2019; Kusier vd., 2024).

Sonuç olarak, 20. yüzyıldan itibaren sanat akımlarının çeşitlenmesiyle nesne kavramı sürekli olarak yeniden tanımlanmış; gerçekçilikten başlayıp Kübizm, Fütürizm, Dadaizm'in hazır nesne devrimi, Konstrüktivizm, Sürrealizm, Pop sanatı ve nihayetinde Video sanatı ve dijital nesne kavramına uzanan kronolojik süreç, sanatın nesne ile olan ilişkisinin nasıl evrildiğini göstermektedir. Bu kronolojik ve kavramsal inceleme, nesnenin dönüşümünün tarihsel, teorik, teknolojik ve toplumsal bileşenlerini bir arada görmemize ve post-nesne ile post-insan koşullarının kökenlerini daha iyi kavramamıza imkân sağlar.

1.2.1.1. Pablo Picasso

20. yüzyılın başları hem bilim hem de sanat dünyasında devrim niteliğinde gelişmelere sahne olmuştur. 1905 yılında Albert Einstein'ın Özel Görelilik Kuramı'nı ortaya koyması, klasik fiziğin mutlak zaman ve mekân anlayışını kökten değiştirirken, 1907'de Pablo Picasso ve Georges Braque'ın öncülüğünde gelişen Kübizm akımı da geleneksel sanat anlayışını benzer şekilde dönüştürmüştür. Sanatçı Pablo Picasso ve Georges Braque'ın bu önemli kırılma yaklaşımları, birbirinden bağımsız gibi görünse de aslında dönemin düşünsel bağlamda iki farklı yansıması olarak değerlendirilebilir. Her iki alan da mutlak gerçeklik kavramını sorgulayarak, algı ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır. Bu yeni düşünce biçimi, bilim ve sanatın kesiştiği noktada benzersiz bir dönüşümün başlangıcını işaret etmektedir.

Einstein'ın görelilik kuramı, 20. yüzyılın başlarında fizik ve metafiziği derinden etkileyen bir kavram olarak ortaya çıkmış ve zaman, mekân ve hareket algımızı yeniden şekillendirmiştir. Bu devrim niteliğindeki teori, fiziksel olayların yorumlanmasında çoklu perspektifleri zorunlu kılarken, sanatta da benzer bir dönüşümü teşvik etmiştir. Özellikle kübizm, görelilik teorisinin çoklu ve sıra dışı perspektif yaklaşımından etkilenerek, nesneleri görünür olanın dışında çeşitli açılardan yansıtmayı amaçlayarak, sanatın doğasında büyük ve önemli değişikliklere yol açmıştır. Pablo Picasso ve Georges Braque gibi sanatçılar hem Einstein'ın teorileriyle hem de zamanın ve mekânın algılarının değişmesiyle şekillenen bir estetik anlayışı benimsemişlerdir (Tuncer vd., 2018; Şenol ve Elmas, 2022). Bu estetik anlayış, sanatın geleneksel sınırlarını aşarak, bilimsel düşüncenin sanatsal ifadeyle buluştuğu yeni bir dönemin başlangıcına zemin hazırlamıştır.

Görelilik teorisi, sanatçıların evrensel anlayış ve deneylerin ötesine geçerek kendilerini sanat dilinde ifade etmelerine olanak tanımıştır. Sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal ve zihinsel durumu da ele alarak sanatın çok yönlü doğasını keşfetmelerine yardımcı olmuştur. Bu bağlamda, görelilik kuramı, sanatçıların çeşitli disiplinlerden beslenmesini, farklı bakış açılarını harmanlamasını ve yeni anlatım biçimleri türetmesini sağlamıştır. Sanatçılar, izleyiciyi sadece bir gözlemci olarak değil, aynı zamanda bir katılımcı olarak konumlandırmışlardır (Ateş, 2015; Ensari ve

Bayrak, 2023). Bu yeni konumlandırma, sanat ve izleyici arasındaki geleneksel ilişkiyi kökten değiştirerek, çağdaş sanatın temel prensiplerinden birini oluşturmuştur.

Kübizm, bilişsel algının çok boyutluluğunu ön plana çıkarmakla literatürde önem kazanmıştır. Bu sanat akımı, nesneleri birden fazla bakış açısıyla sunarak, izleyicinin nesnelerle nasıl ilişki kurduğunu sorgulamasına yol açmaktadır. Görelilik kuramının temel öğesi olan 'görecelilik', dağılan bu düzlemlerle sanatın iç içe geçmesine neden olur. Sanatçılar, mekân ve zaman açısından pürüzsüz bir geçiş sunarak, izleyiciye nesneleri farklı açılardan gözden geçirme fırsatı verir. Bu perspektif değişimi, görsel sanatlarla soyut düşünme arasında yeni bir kavramsal bağ kurmaktadır (Taşkın ve İngeç, 2018; Şenol ve Elmas, 2022). Bu yeni kavramsal bağ, sanatın ve bilimin ortak bir dilde buluşmasına zemin hazırlayarak, düşünce sistemimizde kalıcı değişikliklere yol açmıştır.

Picasso'nun malzeme ve montajdaki radikal tercihi, izleyiciyi nesneyi farklı düzlemlerden yeniden okumaya zorlayarak önceki paragrafta kurulan sanat-bilim bağının pratikteki izdüşümüdür. Picasso, Gitar'ı yaratmak için heykelcilik geleneği olan modellemeden (oyma veya kalıplama) yeni bir montaj tekniğine radikal bir sıçrama yaptı. Gitar'ın ilk versiyonunu 1912'de kartondan yaptı, ardından eseri sac metalden yeniden yapmıştır; bu iki malzemenin modern sıradanlığı, bronz, ahşap ve mermer gibi geleneksel heykel malzemelerinden çok farklıdır. Sac metal yapının düzlemleri, hacmin tasvir edilmediği, ima edildiği bir öz ve boşluk oyununa girişir. Görsel formların bağlamsal esnekliğini vurgulayan belirgin bir kanıt olarak, normalde enstrümanın pürüzsüz yüzeyinden uzaklaşan gitarın ses deliği, burada uzaya doğru dışarı doğru çıkıntı yapar (PabloPicasso.org, t.y.).



Görsel 1. Pablo Picasso, “Gitar”, Heykel, 1914
Kaynak: https://www.pablopicasso.org/guitar.jsp, Erişim Tarihi: 16.02.2025.

Pablo Picasso’nun “Gitar” (1914) adlı heykeli, çağdaş sanatta nesne ilişkisini kökten dönüştüren öncü bir çalışma olarak değerlendirilmektedir. Ahşap, karton ve metal parçaların bir araya getirilmesiyle oluşturulan bu heykel, geleneksel heykel anlayışının ötesine geçerek resim ile heykel arasındaki sınırları aşar. Böylelikle nesne, yalnızca temsil edilen bir form olmaktan çıkar, sanatın kendisini kuran yapısal bir unsur haline gelir.

“Gitar”, gündelik yaşamın sanatsal olmayan malzemelerini kullanmasıyla dikkat çekmektedir. Burada önemli olan, malzemenin değerinden ziyade, sanatçının kurduğu bağlam ve düzenleme biçimidir. Bu yaklaşım, nesnenin sanattaki varlığını işlevsellikten bağımsızlaştırarak kavramsal ve estetik bir düzleme taşır. Eserde Kübizm’in parçalama ve yeniden kurma mantığını sıradan malzemelerle birleştirerek nesnenin hem temsil hem de yapısal form düzeyinde çok katmanlı okunabilirliğini ortaya koyar. Eserde, Kübizm’in parçalama, yeniden kurma ve çoklu bakış açısı ilkeleri üç boyutlu bir yapıya aktarılmıştır. Gitar hem bir müzik aleti imgesi hem de geometrik formların yeniden düzenlenmiş bir bütünlüğü olarak algılanır. Böylelikle nesne hem temsil düzeyinde hem de yapısal form düzeyinde işlev görür.

Picasso'nun "Gitar"ı, çağdaş sanatta asamblaj, Konstrüktivizm, enstalasyon ve Kavramsal Sanat gibi pek çok yaklaşımın öncülü olarak değerlendirilmektedir. Bu eser, nesnenin sanatın yalnızca konusu ya da temsili değil, doğrudan sanatın biçimi ve içeriği haline gelebileceğini göstermektedir. 1914 tarihli "Gitar", çağdaş sanatta nesne ile kurulan ilişkiyi yeniden tanımlamış, nesneyi temsil edilen bir varlıktan çıkararak sanatın kavramsal ve yapısal merkezine yerleştirmiştir.



Görsel 2. Pablo Picasso, 'Boğa Başı', Heykel, 1942
Kaynak: https://www.pablopicasso.org/bull-head.jsp, Erişim Tarihi: 16.02.2025.

Pablo Picasso'nun "Boğa Başı" (1942) adlı çalışması, çağdaş sanatta nesne ile kurulan ilişkinin dönüşümünü temsil eden çarpıcı bir örnektir. Sanatçı, bir bisiklet selesi ile gidonu bir araya getirerek gündelik hayatta sıradan işlevlere sahip iki nesneyi yeni bir bağlama taşımış ve onları bir boğa başı imgesi olarak sunmuştur. Bu yaklaşım, Marcel Duchamp'ın hazır-nesne (ready-made) anlayışıyla paralellik göstermekte ve nesnenin işlevsellikten koparılarak sanatsal bir dile dönüştürülebileceğini ortaya koymaktadır.

Picasso'nun "Boğa Başı", çağdaş sanatta nesneye bakış açısının değişiminde önemli bir kırılma noktasıdır. Eserde, gündelik nesneler yalnızca araçsal işlevleriyle değil, farklı bir bütünlük içinde algılandığında taşıdıkları sembolik ve estetik değerle de ön plana çıkar. Bu durum, nesnenin sanatta yalnızca malzeme değil, aynı zamanda düşünceyi, ironiyi ve algıyı yansıtan kavramsal bir unsur olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda "Boğa Başı", çağdaş sanatta asamblaj ve enstalasyon gibi pek çok pratiğe zemin hazırlamıştır. Nesne, işlevsellikten koparılıp yeni anlamlarla donatıldığında sanatçı için bir ifade aracına, izleyici içinse yeni bir algı deneyimine dönüşmektedir.

Picasso’nun bu eseri, çağdaş sanatta nesnenin çok anlamlılığını ve bağlama göre sürekli dönüşebilir yapısını görünür kılarak, çağdaş sanat tarihinin gelişimine kalıcı bir katkı sağlamıştır.

1.2.1.2. Marcel Duchamp

20.yüzyılın başlarında ortaya çıkan Dadaizm, sanatın doğasını ve nesne kavramını radikal biçimde sorgulamıştır. Geleneksel sanat anlayışını reddeden Dadaistler, özellikle hazır nesneleri (ready made) kullanarak sanatın sınırlarını zorlamışlardır. Marcel Duchamp’ın özellikle Çeşme adlı hazır nesnesi, sıradan bir pisuarı sanat eseri olarak sunmanın ötesinde nesnenin sanat içindeki yerini tartışmaya açmıştır (Lin vd., 2011; Richmond, 2007). Bu radikal yaklaşım, sadece nesnelerin sanat içindeki statüsünü sorgulamakla kalmamış, aynı zamanda izleyicinin algısını ve sanat eserine dair beklentilerini de dönüştürmüştür. Dadaistlerin yaklaşımı, nesneleri bağlamlarından koparark onlara yeni anlamlar yüklemeye dayanır. Bu durum, sanatın yalnızca estetik değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir eleştiri aracı olabileceğini göstermiştir (Lei, 2023; Düzenli ve Perdahçı, 2024). Böylece Dadaizm, sanatın işlevselliğini, doğasını ve toplumsal rolünü yeniden tanımlamıştır.

Dadaistlerin nesneye bakışı, sonraki sanat hareketlerini de derinden etkilemiştir. Özellikle enstalasyon sanatı, nesnelerin bir araya getirilerek yeni bağlamlarda sunulmasıyla Dadaizm’den beslenmiştir (Giurdanella, 2024). Aynı zamanda savaş ve sanayileşmenin yarattığı sorunlara karşı geliştirdikleri eleştirel tavır, sanatın toplumsal dönüşümdeki işlevini öne çıkarmıştır. Bu radikal yaklaşım, Konstrüktivizm’e de zemin hazırlamıştır. Dadaistlerin gündelik nesneleri sanata taşıyan tavrı, Rus Avangardı’nda gelişen Konstrüktivizm’in nesneyi yapısal ve işlevsel boyutlarıyla ele almasına öncülük etmiştir. Böylece nesne, yalnızca estetik bir unsur olmaktan çıkıp toplumsal işleviyle değerlendirilen bir araç haline gelmiştir.

Günümüz çağdaş sanatında nesnelerin klasik anlamlarından sıyrılarak "hazır nesneler" veya "hazır yapıtlar" olarak yeniden yorumlandıkları gözlemlenmektedir. Marcel Duchamp'ın öncülüğünde teknik nesnelerin sadece birer malzeme olmaktan çıkıp düşünce yapısının bir parçası haline geldiği görülmektedir (Baran D., 2019;

İlden, 2020). Bu yeni yaklaşım, 'hazır nesne' kavramının derinlemesine incelenmesini gerekli kılmıştır.

Dada akımı çerçevesinde ortaya çıkan hazır nesne pratiği ile Kübizm bağlamında Picasso'nun hazır nesnelere yaklaşımı, çağdaş sanatın dönüşümünde belirleyici bir rol oynamıştır. Bu bağlamda Dada ile değerlendirilen Gerçeküstücülük, bilinçdışının yaratıcı gücü ile mitolojik üretimi bir arada ele alacak şekilde temellenmiş ve modern dönemin derin psikolojik ve ruhsal araştırmalarının etkisiyle şekillenmiştir; bu estetik ve politik yaklaşım, Duchamp'ın Pisuar adlı hazır nesnesinde somut bir örnek bulmuştur.



Görsel 3. Marcel Duchamp, "Çeşme", Hazır Nesne, 1917 replikası, 1964
Kaynak: https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573, Erişim Tarihi: 22.03.2025.

Bir nesnenin "hazır nesne" statüsüne erişebilmesi için önceki kimliğinin ötesine geçmesi ve sanatsal bağlama entegre edilmesi gerekmektedir. Bu kavram, malzemenin fiziksel varlığının yanı sıra taşıdığı anlamı da kapsamaktadır. Böylece nesne, sanatsal bağlamda toplumsal ve psikolojik dinamiklerin bir yansıması olarak konumlandırılmaktadır (Çetgin, 2023; Pelvanlar, 2024; Keçeli ve Arayıcı, 2023). Sanatçılar tarafından nesneler aracılığıyla toplumsal eleştiriler sunulurken, aynı zamanda izleyicinin deneyimleyebileceği yeni anlam katmanları da oluşturulmaktadır (Kuzu, 2019, s.454-455). Bu çok katmanlı anlam yapısı, özellikle enstalasyonda kendini göstermiştir.

Pisuarın sergilenmemesinin muhtemel asıl sebebi, onun sıradan bir nesne olması ve ikincil olarak da bir pisuar olarak estetik sınırları zorlamasıydı. Nesnenin dönüştürülmesi ve yeniden konumlandırılması, fiziksel bir değişimden öte metafizik bir anlam kazanmasını sağlamıştı. İzleyicinin bu dönüşümü fark ettiği an, nesnenin gündelik dünyadan sanat alanına geçişini kavradığı ve nesnenin anlamına "şeffaf" olduğu andır. Bu anlam, eserin tuhaf doğasında ve bunun nedenselliğinin sorgulanmasında yatmaktadır. Söz konusu farkındalık, Konstrüktivist veya Kübist heykel anlayışından farklı olarak, nesnenin biçimsel yapısının çözümlenmesiyle değil, nesnenin tetiklediği ama nesneyle doğrudan ilişkili olmayan bir tanıma süreciyle ilgilidir (Krauss, 2021, s.104). Bu an, doğrusal bir zaman akışından ziyade, bir ikilem döngüsü şeklinde dairesel bir yapıya sahiptir. Bu dönüşüm süreci, çağdaş resim sanatının yeni yönelimlerinde de kendini göstermiştir.

Çağdaş sanatta nesnenin rolü, mekân ve diğer disiplinlerle kurduğu etkileşim sayesinde daha da belirginleşmektedir. Çağdaş sanatta nesnelerin mekân içindeki konumlanmaları çok yönlü anlamlar taşımakta ve izleyiciyle kurulan etkileşim vasıtasıyla farklı deneyimler sunulmaktadır (Pelvanlar, 2024; Savçın vd., 2022). Bu bağlamda, nesne-mekân ilişkisi, sanat eserinin içerik ve deneyim odaklı bir analizini gerektiren karmaşık bir yapı olarak değerlendirilmektedir. Bu karmaşık yapı, nesnelerin sanatsal dönüşüm sürecinin daha iyi anlaşılmasını sağlamıştır.

1.2.1.3. René Magritte

Sürrealizm, sanatın nesne ile olan ilişkisini dönüştüren ve imgelerin kullanımını derinleştiren bir estetik anlayış olarak öne çıkmaktadır. Bu akım, nesneleri yalnızca fiziksel varlıklar olarak değil, psikolojik ve metaforik anlamlar taşıyan araçlar olarak kullanır (Ülger, 2019; Demirarslan ve Demirarslan, 2021).

René Magritte, Sürrealizm'in nesne anlayışını somutlaştıran en önemli isimlerden biridir. Magritte'in eserlerinde gündelik nesneler alışılmış bağlamlarından koparılır ve izleyiciye şaşırtıcı, düşündürücü bir deneyim sunar. Örneğin, bir nesneyi beklenmedik bir bağlamda sunarak, nesnenin anlamını sorgular ve gerçeklik algısını dönüştürür. Bu yaklaşım, Sürrealizm'in nesne ile bilinçdışı ve sembolik ilişkisinin en

belirgin örneklerini oluşturur, sıradan nesneleri alışılmadık bağlamlarda sunarak gerçeklik algımıza meydan okur. Özellikle "İmgelerin İhaneti" adlı eserinde, "Bu bir pipo değildir" ifadesiyle temsil ile gerçeklik arasındaki farkı gözler önüne serer (Whitaker, 2018; Erdoğdu vd., 2022).

Magritte'in yarattığı görsel bulmacalar, izleyicinin beklenmedik senaryolarla karşılaşmasına yol açar; bu durum, psikolojik çalışmalarda anlamsal çarpıtma hissi olarak ele alınmış (Kirk, 2008; Jakesch vd., 2017; Sedikides vd., 2015) ve gözlemcinin duygusal durumuyla eser arasında benzersiz bir etkileşim oluşturur. Ayrıca, psikanalitik teori etkileriyle bilinçaltı düşünce ve arzuların sorgulandığı eserleri, sanatın sadece estetik bir deneyim değil, aynı zamanda gerçeklik, kimlik ve algı üzerine felsefi diyaloglara zemin hazırladığını gösterir (Wargo, 2002; Wang ve Liu, 2022).



Görsel 4. Rene Magritte, İmgelerin İhaneti, Yağlı Boya, 1928-1929
Kaynak: https://collections.lacma.org/node/239578 , Erişim Tarihi: 02.10.2025

Nesnelerin, sürrealist sanatta sadece görsel unsurlar olarak değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik yaklaşımlar olarak işlev gördüğü söylenebilir. Örneğin, sanatta gerçek dokuların kullanımı ve yabancı nesnelerin resimlerdeki yeri, eserin estetik özgünlüğünü pekiştirmektedir (Yılmaz ve Görenek, 2024, s.116). Bu bağlamda, sanatçılar, nesnelerin fiziksel özelliklerini ve dokusal ilişkilerini kullanarak izleyicide farklı tepkiler oluşturmayı hedeflemektedirler. Bu çok boyutlu yaklaşım, özellikle enstalasyon sanatında yeni ifade biçimleri bulmuştur.

René Magritte'in çalışmaları, geleneksel nesne-temsil ilişkilerini sorgulayarak sürrealizmin ve çağdaş sanatın kesişiminde yer alır. Eserlerinde izleyiciye belirsizlik

duygusu yaşatan Magritte, gündelik nesnelerin alışılmış anlamlarını sarsarak, görsel algının yeniden yorumlanmasına olanak tanır. Magritte'in resimlerinde belirsiz imgeler aracılığıyla duyusal etkileşimi ve gerçeklikle yanılsama arasındaki sınırları sorgulayan bir yaklaşım sergilendiği üzerinde durulur. Ayrıca, izleyicinin çoklu yorumlar geliştirmek üzere beyin süreçlerini harekete geçirdiğini ortaya koyar (Jakesch vd. 2013; Jakesch vd. 2017).

Sürrealizmin bilinçdışı ve rüyalar üzerinden nesneyi yorumlama yaklaşımı, sanatın psikolojik boyutunu derinleştirirken, II. Dünya Savaşı sonrası toplumsal değişimler yeni bir sanat anlayışını gerekli kılmıştır. 1950'lerde ortaya çıkan Pop sanatı, tüketim toplumunun nesnelerini merkeze alarak, Sürrealizm'in düşsel yaklaşımından farklı bir biçimde gündelik yaşamın popüler kültür öğelerini sanatsal ifadenin malzemesi hâline getirmiştir. Bir sonraki bölümde ele alınacak Pop sanatı, nesneyi toplumsal ve kültürel bağlamda yeniden yorumlayarak, sanatın eleştirel boyutunu güçlendirmiştir.

1.2.1.4. Andy Warhol

Pop sanatı, endüstriyel nesneleri ve imgeleri eleştirel bir perspektifle yeniden anlamlandırarak sanat ve tüketim arasındaki çizgileri belirsizleştirmiştir (Zöngür, 2018: s.1320). Pop sanatı, özellikle Andy Warhol ve Roy Lichtenstein gibi sanatçılar aracılığıyla endüstriyel nesneleri sanatsal ifade aracına dönüştürmede öncü olmuştur. Warhol ve Lichtenstein, estetik dönüşümün ötesinde toplumsal normları ve endüstriyel üretim taleplerini sorgulayan bir sanat hareketinin öncüsü olmuşlardır. Bu sorgulayıcı yaklaşım, çağdaş sanatın gelişiminde önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Warhol, tüketim toplumunu yansıtan eserlerinde çorba kutularından gözlük camına kadar günlük yaşam nesnelerini tüketim nesnesinin bir parçası olarak, endüstriyel üretim ve markaların toplumsal algısını sorgulamıştır (Kalfa, 2019; Dede, 2018).

Pop sanatı, yalnızca bireysel bir estetik tercih değil, 20. yüzyılın ikinci yarısında Amerikan kitle iletişim araçları ve tüketim kültürüyle doğrudan ilişki içinde gelişmiştir. Kitle iletişimi, reklamlar ve popüler kültür unsurlarının sanata yansıması, bu akımın temel ifade biçimini oluşturur. Warhol'un Campbell'in Çorba Konserveleri

eseri, ticari bir ürünün sanat nesnesi olabileceğini göstererek, endüstriyel nesnelerin sanattaki yerini tartışmaya açmıştır (Kalfa, 2019; Keskin, 2017). Bu yaklaşım, Pop sanatı'ın sanat tarihindeki önemini ve tüketim kültürüyle kurduğu derin bağlantıyı ortaya koymaktadır.



Görsel 5. Andy Warhol, Campbell'in Çorba Konserveleri, 1962
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/79809, Erişim Tarihi: 08.05.2024

Andy Warhol'un Campbell'in Çorba Konserveleri (1962) eseri, çağdaş sanat bağlamında nesne anlayışına radikal bir yaklaşım sunar. Warhol, gündelik yaşamda sıradan ve endüstriyel olarak üretilmiş bir nesne olan çorba kutusunu sanat eserinin merkezine yerleştirerek, nesnenin artık sadece işlevsel değil, aynı zamanda sanatsal ve kültürel bir simge olduğunu gösterir. Eser, 1960'ların Amerika'sında yükselen tüketim kültürünü yansıtır; kitlesel üretim ve seri üretim nesnelerini sanat nesnesi haline getirerek, nesnenin çağdaş toplumdaki anlamını ve değerini sorgular. Campbell'in Çorba Konserveleri'nin tabloda seri ve tekrarlı biçimde sunulması, sanat ile günlük nesne arasındaki geleneksel sınırları bulanıklaştırır. Warhol'un yöntemi, basılı görselleri seri hâle getirme teknikleriyle ilgilidir; bu, nesnenin tekil, benzersiz sanat eseri anlayışının ötesine geçerek, kitle kültürü nesnesi olarak sanat nesnesini yeniden tanımlar. Böylece Campbell'in Çorba Konserveleri, çağdaş sanatın nesne anlayışını gündelik ve kitlesel olarak üretilmiş objeler üzerinden sorgulayan, sanat ile yaşam arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran ikonik bir örnek olarak öne çıkar.



Görsel 6. Andy Warhol Brillo Kutusu (Sabun Pedleri), 1964

Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/81384, Erişim Tarihi: 17.06.2025

Andy Warhol'un Brillo Kutusu (Sabun Pedleri) (1964), çağdaş sanat bağlamında nesne anlayışını radikal bir şekilde dönüştüren ikonik bir örnektir. Warhol, süpermarketlerde seri üretilen Brillo sabun pedleri kutularını birebir boyut ve görünümleriyle galerilere taşıyarak, gündelik nesneleri sanatsal nesne hâline getirir. Bu yaklaşım, nesnenin yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda kültürel, estetik ve kavramsal bir simge olabileceğini ortaya koyar. Eser, popüler kültür ve tüketim toplumunu yansıtarak sanat ile ticari ürün arasındaki geleneksel sınırları bulanıklaştırır; Warhol'un kutuları neredeyse birebir çoğaltma yöntemi, sanat eserinin özgünlük ve tekillik kavramlarını sorgular. Böylece Brillo Kutusu, çağdaş sanatın nesne anlayışında gündelik ve seri üretilmiş nesnelerin sanatsal değer kazanabileceğini ve sanat ile yaşam arasındaki çizginin esnekleştiğini gösteren önemli bir yapıt olarak öne çıkar.

Pop sanatı'ın tüketim nesnelerini yeniden yorumlama anlayışıyla, 1960'ların sonlarında teknolojinin sanata dahil olmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır. Bu süreçte ortaya çıkan Video sanatı, nesnenin fiziksel varlığını dijital boyuta taşıyarak, sanatın teknoloji ile ilişkisini kökten değiştirmiştir. Video sanatı, çağdaş sanatın öncü pratiklerinden biri olarak, nesnenin dijital dönüşümünü ve teknolojik olanakların sanattaki rolünü yeniden tanımlamıştır.

1.2.1.5. Nam June Paik

Video sanatında nesnelerin anlamı ve işlevi, zaman içinde sanatçıların yenilikçi yaklaşımlarıyla derin biçimde değişmiştir. Bu değişimler, nesnelerin yorumu ve kullanımına dair yeni perspektifler sunmuş; izleyicinin deneyim ve algısını doğrudan etkilemiştir. Nam June Paik gibi öncü sanatçılar, nesneleri yalnızca görsel unsurlar olarak değil, aynı zamanda izleyicide duygu ve düşünce uyandıran dinamik araçlar olarak kullanmıştır.

Başlangıçta video sanatındaki nesneler, yalnızca kayıt ve sunum aracı iken, yeni medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte etkileşimli ve katılımcı bir sanat formunun ayrılmaz bileşenleri hâline gelmiştir. Nam June Paik'in çalışmaları, nesnelerin bu dijital dönüşümünü ve teknolojiyle bütünleşmiş yeni işlevlerini açık biçimde ortaya koymaktadır.

Paik ile bu dönemin önde gelen sanatçıları, nesnelerin aracılık rolünü vurgulayarak onların sanattaki işlevlerini yeniden şekillendirmede önemli bir rol oynamışlardır. Onun çalışmaları genellikle teknolojiyi sanatsal ifade ile birleştirerek teknolojiyi yalnızca bir mesaj iletim aracı olmaktan çıkarıp aynı zamanda eleştirinin de bir konusu haline getirmiştir. Tarihsel kaynaklar, video sanatının köklerinin performansa derinlemesine bağlı olduğunu ve sanatçıların videoyu mevcut yöntemlerinin bir uzantısı olarak kullandıklarını göstermektedir. Örneğin, Paik'in çağdaşı olan etkili sanatçılar Joan Jonas ve Gary Hill, videoyu, giderek medya ile doygun hale gelen bir dünyada yaratıcı anlatılarını keşfetmek ve genişletmek için yeni bir araç olarak ele almışlardır (Valenzuela, 2024; Palomar, 2024). Bu yaratıcı yaklaşımlar, teknolojik gelişmelerle birlikte daha da zenginleşmiştir.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, video sanatındaki nesnelerin anlamsal yapısı da değişime uğramıştır. Erken dönemlerde, sanatçıların görsel ve işitsel öğeleri daha ayrıntılı bir şekilde manipüle edebilmeleri için video sentezleyicileri hayati bir rol oynamış ve bu durum sanatsal süreci kökten dönüştürmüştür (Collopy, 2014, s. 75). Dijital ve analog teknikler arasındaki bu ilişki, teknolojik gelişmelerin geleneksel medyayı nasıl yeniden tanımladığına dair daha geniş bir söylemin parçasıdır. Dijital

araçlar tarafından sağlanan manipülasyon olanakları, sanatçılara nesnelerle yeni etkileşim yolları sunarak sanatsal yaratımı daha sürükleyici bir deneyime doğru ilerletmiştir (Huan, 2022; Šimbelis and Lundström, 2018). Bu teknolojik olanaklar, Paik'in enstalasyonlarında yenilikçi ifade biçimlerine dönüşmüştür.

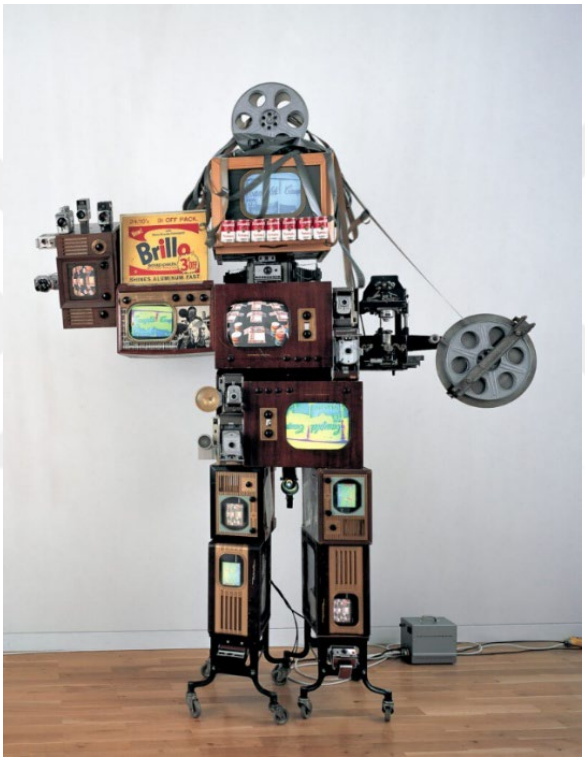


Görsel 7. Nam June Paik, Magnet TV, Video Sanatı, 1965
Kaynak: https://whitney.org/collection/works/6139, Erişim Tarihi: 17.04.2025

Magnet TV, Nam June Paik'in televizyon görüntüsü veya fiziksel kasasıyla oynadığı "hazırlanmış televizyonlar"ının erken bir örneğidir. New York'taki ilk kişisel sergisinde sergilenen Magnet TV, üzerinde endüstriyel boyutlarda bir mıknatıs bulunan 17 inçlik siyah-beyaz bir televizyon setinden oluşmaktadır. Mıknatıs, televizyonun elektronik sinyallerini etkileyerek yayınlanan görüntüyü soyut ve değişken bir forma dönüştürür. Paik, televizyonu böylece hareketli bir heykel hâline getirerek, yayının görünüşte dokunulmaz gücüne meydan okumuş ve izleyicinin eylemlerinin eserin biçimi ve anlamı üzerinde doğrudan etkili olduğu etkileşimli bir geri bildirim süreci yaratmıştır. Magnet TV'nin katılımcı niteliği, 1960'ların başındaki performans sanatı ve happening ile paralellik gösterir ve çağdaş sanatın interaktif doğasını önceden haber vermiştir.

Paik'in enstalasyonları sıklıkla televizyon setleri ve gündelik nesneler gibi eklektik malzemeleri içermiş ve bunları sanat ile teknolojiye dair algıları sorgulamak için yeniden işlevlendirmiştir. "Magnet TV" gibi eserleri, teknolojik aksaklıkların

yaratıcı bir araç olarak benimsenebileceğini göstererek, medya ile etkileşimin öngörülemez doğasını ve sanatsal ifadenin akışkanlığını yansıtmaktadır (Šimbelis and Lundström, 2018; Pachón vd., 2020). Özellikle, bu sanatçının enstalasyonları sıklıkla bir "Narsisizm Estetiği" yaratmış ve benlik yansıması ile medya arasındaki etkileşim, izleyicinin eserle olan ilişkisini sorgulayan karmaşık anlatılar oluşturmuştur (Becker, 2019, s. 120). Bu karmaşık anlatılar, izleyici katılımının önemini de ön plana çıkarmıştır.



Görsel 8. Nam June Paik, Andy Warhol Robot, Video Sanatı, 1965
Kaynak: https://studiodigital.kunstmuseum.de/nam-june-paik, Erişim Tarihi: 17.04.2025

Çağdaş video sanatında nesnelerin rolü, izleyicilerin eserlerin aktif katılımcıları haline geldiği işbirlikçi ve katılımcı modellere doğru bir kaymayı yansıtmaktadır. Günümüzde yeni medya sanatında kullanılan sürükleyici teknolojiler, pasif izleyicilikten uzaklaşıp izleyicileri fiziksel ve kavramsal olarak eserle etkileşime davet eden deneyimlere yönelmektedir (Aristidou ve Stylianou-Lambert, 2024, s. 1576). Bu dönüşüm, sadece kullanılan nesnelerin değişimini değil, aynı zamanda bu nesnelerin anlam iletimindeki rolünün nasıl yeniden şekillendiğini göstererek, onları

daha geniş anlatı çerçevesinde dinamik unsurlar olarak yeniden doğrulamaktadır. Bu etkileşimli yaklaşım, Video Sanatı'nın gelişiminde önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur.

Video Sanatı, nesneyi dijital boyutta yeniden yorumlayarak çağdaş sanatın teknolojiyle ilişkisini güçlendirmiş ve gerçeklik algısının sorgulanmasına olanak tanımıştır. Bu sorgulama süreci, 1970'lerden itibaren gelişen Hiperrealizm'in ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Hiperrealizm, nesneyi fotografik gerçekliğin ötesinde, aşırı gerçek bir boyutta ele alarak izleyicinin gerçeklik algısını yeniden şekillendirmiştir. Bir sonraki bölümde ele alınacak Hiperrealizm, dijital çağda nesnenin ve gerçekliğin yeni yorumlarını sunarak çağdaş sanatın güncel tartışmalarına önemli katkılar sağlamıştır.

1.2.1.6. Ralph Goings

Hiperrealizm, nesneyi aşırı gerçeklik boyutunda ele alarak çağdaş sanatın gerçeklik algısını ve nesne kavramını dönüştürmektedir. 20. yüzyılın başından günümüze, Kübizm, Fütürizm, Dadaizm, Konstrüktivizm, Sürrealizm, Pop Sanat ve Video Sanatı üzerinden Hiperrealizm'e uzanan süreç, sanatın nesne ile ilişkisini sürekli yeniden tanımladığını ve her dönemin kendi gerçekliğini yansıtan özgün yaklaşımlar geliştirdiğini göstermektedir. Günümüzde dijital teknolojiler ve yapay zekânın sanata dahil olması, nesne kavramını yeni boyutlara taşıyarak çağdaş sanatın geleceğine dair tartışmalara zemin hazırlamaktadır.

Hiperrealizm sanat anlayışı, özellikle Jean Baudrillard ile ilişkilendirilen ve gerçeklik ile simülasyonun ayırt edilemez hâle gelmektedir. Baudrillard'a göre hipergerçeklik, gerçekliğin kökeninden koparak modeller üzerinden yeniden üretilmesi sürecidir. Bu bağlamda hipergerçek bir kültürde, gerçek ile temsilleri arasındaki fark kaybolur ve simülarklar, gerçekliğin kendisinden daha belirleyici hâle gelir (Genç, 2018; Bağcı, 2008).

Hiperrealizmin etkileri, sanat ve kültürün ötesine geçerek toplumsal yapılar içindeki etik değerlendirmelere kadar uzanmaktadır. Medya anlatıları ve kültürel

ürünler aracılığıyla, bireyler kimliklerini aynı anda hem doğrulayan hem de sorgulayan alanlarda gezinirken bulurlar. Bu durum hem onaylamaya hem de çatışmaya yol açabilmekte ve hipergerçekle ikili bir ilişkiyi yansıtmaktadır (Podoshen vd., 2014, s.216). Simülasyon evreninde gerçekliğin ve sahteliğin ortadan kalktığı, bunların yerini göstergelerin aldığı belirtmektedir. Bu göstergelerin içeriklerini yitirmeleri sonucunda, evren sadece görünümlerden ibaret hale gelmektedir. Bu görünümler dünyasına giden süreçte, farklı sanat akımları nesneye yaklaşımlarıyla önemli katkılar sunmuştur (Arslan, 2022, s.25).

Hiperrealizm ile fotorealizm görünüşte benzer olsa da yaklaşım ve uygulamada önemli farklılıklar vardır. Fotorealizm yorum, fırça darbesi veya yüzeysel iz bırakmaz; tutarlı görsel düzen için bazı detayları atlama eğilimindedir. Hiperrealizm ise fotoğrafı referans almakla birlikte daha anlatımcı, duygusal ve detaycıdır; sanatçı fotoğrafın yerine geçerek anlamsal ve politik boyutları öne çıkarır (Kendir, 2020; Altın, 2018; Kurtoğlu Kılınç, 2019). Teknik olarak hiperrealistler, çift gözle görmenin binoküler etkisini iki boyuta aktarmaya çalışır; ışık, renk ve açı farklılıklarıyla beyindeki anlık binoküler (çift gözle görmenin etkisi) görüntünün kesitini yansıtır (Arslan, 2009; Ay, 2022).

Ralph Goings, 20. yüzyılın sonlarında Hiperrealizm'in önde gelen isimlerinden biri olarak, detaylara gösterdiği titiz ilgi ve fotografik tekniklerle desteklenen aşırı gerçekçi anlatımıyla dikkat çeker. Sanatçının lokantalar, fast food restoranları ve yol kenarı gibi gündelik yaşam mekânlarını temel alan betimlemeleri, sıradan nesneleri estetik ve eleştirel bir bakış açısıyla yeniden yorumlamaktadır. Sanatçı Goings, ışık, doku ve gölge oyunlarıyla optik gerçekliği vurgularken, tüketim kültürü ve Amerikan deneyimi çerçevesinde bu mekânların kültürel önemini de ön plana çıkarmaktadır. Ayrıca, sanatçının eserleri, gerçek ile görsel temsil arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyiciyi çağdaş kültürü sorgulamaya davet eden çok katmanlı anlatılar sunar.



Görsel 9. Ralph Goings, Kahve Dükkanı Natürmort, Kâğıt üzerine suluboya, 1979
Kaynak: https://www.plusonegallery.com/artists/113-ralph-goings/works/1579/, Erişim Tarihi: 23.06.2025

Ralph Goings'in eserleri, kültürel ikonlar ve sanatın maddeselliği gibi temaların yanı sıra, sanat nesnelerinin izleyicilerin anlam oluşturma ve yorum süreçlerinde yer aldığını gözler önüne serer. Bir yandan sanat nesnelerinin sergi ve satış sırasında gerçekleşen sosyal etkileşimler aracılığıyla algılanan değerlerinin belirlendiğini üzerinde dururken, bir yandan da maddeselliğin, eserlerin korunması ve sergilenmesi sürecindeki önemine dikkat çekmektedir. Buna ek olarak, Goings'in çalışmaları teknoloji ve toplumsal değişimlerin sanatta "beceri kaybı" tartışmasını nasıl etkilediğini yansıtarak, geleneksel ustalık anlayışına meydan okur. Bu bağlamda, izleyicinin sanatla etkileşimi hem eserlerin fiziksel özellikleri hem de sosyokültürel birikimlerine bağlı olarak yeniden şekillenmektedir.

Hiperrealist sanatın teknik özellikleri hem resim hem de heykel alanında üst düzey bir ustalık ve detaycılık gerektirmektedir. Alan derinliği, perspektif ve odak mesafesi gibi fotografik teknikler kullanılmaktadır. Böylece nesneler, tarihsel bağlamları ve izleyicilerin algıları arasındaki etkileşimin nüanslı bir şekilde anlaşıldığını gösterir. Bu nedenle, Ralph Goings'in sanat aracılığıyla Amerikan manzaralarını ve kültürünü araştırması, bu karmaşık bağlantıları incelemek için verimli bir zemin oluşturarak, izleyicilik ve maddeselliğin çağdaş sanat ortamında nasıl bir araya geldiğine ışık tutar.

Hiperrealizmin geleceğe yönelik eğilimleri, “Gerçekten Daha Gerçek” vurgusuyla sanatçının eser üzerinde tam kontrolü sayesinde fotoğrafın ötesinde bir gerçeklik yaratmasını işaret eder. Bu sanat anlayışının temel özelliği, izleyicide gerçek bir fotoğraf ya da nesneyle karşı karşıya olduğu yanılsamasını oluşturmaktır (Altın, 2018, Öz, 2019). Bu gerçeklik; somut, kurgusal ve izleyicinin yorumuna dayalı duygusal katmanlardan oluşur. Hiperrealizm’in tercih edilmesinde sanatçının “resim yapmak” eyleminden kaynaklanan öznel gerçeklik yüklemesinin etkili olduğunu belirtir (Şen, 2024; Kurtoğlu Kılınç, 2019). Baudrillard’dan dijital teknolojilere uzanan bağlamda Hiperrealizm, fotografik benzerliğin ötesine geçerek nesnenin toplumsal ve kültürel anlamlarını vurgular; yeni malzeme ve tekniklerle nesnenin temsiline yeni olanaklar sunar ve sanat tarihindeki yerini korur.

1.2.1.7. Jeff Koons

Jeff Koons, günümüz çağdaş sanatının başlıca sanatçılarından biridir. Sanatsal üretimin sınırlarını zorlarken, gündelik imgeleri ve nesneleri, izleyiciyi yaşadığımız zamanla ve tarihsel geçmişimizle diyaloğa giren sanat nesnelerine dönüştürmesiyle tanınır.

1980'de Koons, pleksiglas kutular içinde sergilenen, duvara monte edilmiş elektrikli süpürgelere dayalı bir heykel dizisi üretmiştir. Takip eden yedi yıl boyunca ise hazır nesneleri kullanarak kavramsal sanatın farklı düzenlemelerini oluşturmuştur. Genel olarak "Yeni" adı verilen bu eserler, sıradan nesneler aracılığıyla fantezilerimiz ve arzularımızın yansımalarını sorgulamıştır. Floresan ışığın cazip parıltısı altında dikkat çekici biçimde parıldayan "Yeni Hoover Cabrio"ların çekiciliğinin temelinde yenilikçilik yatıyor ve Koons da "Eserlerimden biri çalıştırılsa bir anda yok olurdu" ifadesini kullanmıştır (Tate, t.y.).



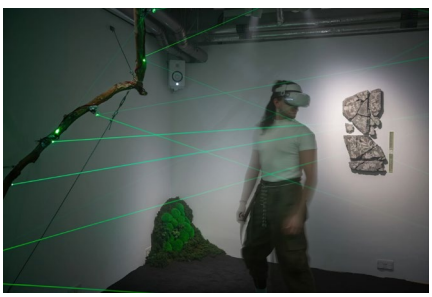
Görsel 10. Jeff Koons, Değiştirilebilir New Hoover, Yeşil, Kırmızı, Kahverengi, Yeni Shelton Islak/Kuru 10 Galonluk Yerinden Oynanmış Çift Katlı Süpürge, 4 Elektrikli Süpürge, Pleksiglas ve Floresan Lambalar, Hazır Nesne, 1981-1987
Kaynak: https://www.tate.org.uk/art/artworks/koons-new-hoover-convertibles-green-red-brown-new-shelton-wet-dry-10-gallon-displaced-ar00077, Erişim Tarihi: 17.05.2025

"Değiştirilebilir Yeni Hoover" isimli hazır nesnesi şeffaf plastik içinde sergilenen, floresan ışıklarla aydınlatılan elektrikli süpürgelere bakınca, aklımıza tipik bir mağaza ürün sergisi gelebilir. Ancak "Değiştirilebilir Yeni Hoover", bir hazır nesne olarak, satın almaya yönelik bir çağrı yapmaktan ziyade, sanatçının amacını anlaşılması güç bir şekilde yansıtıyor. Belki de Koons, tüketimi yüceltiyor; temiz bir ortamda sergilenen yeni, parlak ürünlerle satış ve mülkiyet kavramına olumlu bir gönderme yapıyor olabilir. Öte yandan eser, çağdaş dönemde makinenin kutsanmasını da simgelemektedir. Koons'ın, sanatın bir satış aracı olduğunu ve halkın modern çağın gücüne dönüşmesinden keyif aldığını belirten ifadeleri, bu yönü vurguluyor. Alternatif bir bakış açısıyla, "Değiştirilebilir Yeni Hoover" isimli hazır nesnenin, pazarlama ve tüketimi eleştiren, çağdaş kültürde materyalist değerler, reklamların ikna edici gücü ve mülkiyetin manipülasyonu üzerine ironik bir gönderme yaptığı düşünülmektedir. Ayrıca, Koons, bu elektrikli süpürgelerin sonsuzluğu çağrıştırdığını, onların tamamen yeni olmaları sayesinde izleyenlerden daha uzun süre var olacağını ifade ederken, süpürgelere adeta nefes alan, antropomorfik makineler özelliği de atfettiğini belirtmiştir (Whitham ve Pooke, 2022, s. 65).

Andy Warhol'un 1960'ların başında Brillo Kutuları ve Campbell'in Çorba Konserveleri eserleri, Duchamp'ın tüketim ve reklam kültürüne verdiği tepkiyi genişletmiş ve tepkilerin artmasına neden olmuştur. Duchamp ile Warhol'dan ilham alan Koons, tüketici ürünlerini adeta satışa sunuluyormuş gibi sergilemektedir. Bu hazır nesne, bir sanat galerisinde yer aldığından, "Değiştirilebilir Yeni Hoover", beyaz eşya mağazası ya da alışveriş merkezinde gördüklerimizden farklı olarak, nesnelerin toplumsal, kültürel ve ekonomik bağlamları üzerine sorgulamalar yapmamıza zemin hazırlamaktadır. (Whitham ve Pooke, 2022, s. 66)

1.2.1.8. Matteo Zamagni

Matteo Zamagni, görsel sanatlar, multimedya enstalasyonları, film yapımcılığı ve elektronik müzikle uğraşan bir sanatçıdır. Yaratıcı projeleri aracılığıyla, çağımızın çevresel, ekonomik ve toplumsal sarsıntılarının birbirleriyle ilişkisini eleştirel ve duygusal bir bakış açısıyla inceleyebilmek için çağdaş teknolojileri, bilimsel yaklaşımları ve ezoterik unsurları bir araya getirmektedir. Bu bağlamda, insan öznesinin doğa, teknoloji ve insan politikaları arasındaki karmaşık etkileşimler içerisinde yer alması büyük önem taşır. Bu hedefe ulaşmak için kendimizi ve teknolojilerimizi doğanın dışına değil, onun içine yeniden konumlandırırız. Jeobilimsel araçlar, üretken ve prosedürel iş akışları, AR/VR uygulamaları, gerçek zamanlı grafikler, dünya inşası, fotogrametri ve fizik simülasyonlarını kullanan eserleri, insan-makine algısını sorgulayan, yerelden küresele yayılan karmaşık bir olgular sürecini betimler; böylece, iç içe geçmiş bir teknosfer ve biyosfer tarafından şekillenen insan sonrası bilincin evrimini izleyiciye sunar. (Gazelli Art House, t.y.)



Görsel 11. Matteo Zamagni, Kırılan Bedenler, Enstalasyon, 2023

Kaynak: https://gazelliarthouse.com/exhibitions/166-refracted-bodies-matteo-zamagni/, Erişim Tarihi: 24.06.2025

Matteo Zamagni'nin Gazelli Sanat Evi'ndeki ilk kişisel sergisi, sürükleyici sanal ortamlar aracılığıyla yapay ile gerçek arasındaki ilişkileri keşfe çıkarken, "Kırılan Bedenler" adlı enstalasyon, sanatçının yerleşik medyayı XR (Karma Gerçeklik) deneyimleriyle harmanladığı en güncel girişiminin özetini sunmaktadır. Matteo Zamagni'nin "Refracted Bodies" isimli enstalasyonu için "refracted" sözcüğü optikte "ışığın kırılması" anlamına gelirken enstalasyona tümüyle bakıldığında Zamagni'nin dijital ve sanal ortamda bedeni yeniden biçimlendirme temaları göz önüne alınmıştır. Sergide yer alan, fiziksel ve fiziksel olmayan unsurlardan oluşan alan, enstalasyona dahil olan katılımcıların çağımızı sorgulayan karmaşık teknosfer ve biyosfer içerisindeki rollerini yeniden değerlendirme fırsatı tanırken, doğanın bir parçası olan nesneler (taş, dal parçası ve toprak parçası) toprak ile toplum arasındaki derin bağlantıları ortaya koyarak kadim bilgi ve inançların korunmasına dair bir tartışma başlatmaktadır. Mekâna dağılmış somut nesneler ile özenle inşa edilmiş spektral manzaralar, toplama ve bütünleştirme pratiğinin inceliklerini gözler önüne sererken, Zamagni, hiper-endüstrileşmenin izlerini, yerli kültür ve ekolojik yenilenmeyi korumacı bir perspektifle sentezleyip çağdaş nekro-kapitalizm uygulamalarını keskin bir dille eleştirmektedir. (Gazelli Art House, t.y.)

1.2.1.9. Ian Cheng

Ian Cheng'in simülasyonlarında mutasyonun doğasını ve insanların değişimle ilişki kurma kapasitesini araştırmaktadır. Video oyunu tasarımı, doğaçlama ve bilişsel bilim ilkelerinden yararlanarak, Cheng sürekli evrilen bir ortamla başa çıkabilme kapasitesini inceleyen bir dizi simülasyon oluşturmaktadır. Bu simülasyonlar, hikâye anlatma motivasyonunun simülasyonun sınırsız kaosuyla çatıştığı anlatı ajanını tanıttığı "Elçiler" üçlemesiyle doruğa ulaşmıştır. (Pilar Corrias, t.y.)



Görsel 12. Ian Cheng, Elçiler, MoMA PS1, New York, Simülasyon, 2017
Kaynak: https://iancheng.com/viewer/2017-moma-ps1-emissaries, Erişim Tarihi: 24.06.2025

"Teknoloji, belki de bizi insan olarak bir insanın kabının gerçekte ne olduğunu ve ne kadar esneyebileceğini veya nerede kırılacağını düşünmeye zorlayan temel güçtür." yaklaşımıyla, sanat dünyasının yükselen yıldızı Ian Cheng'in, gerçek zamanlı, bitmek bilmeyen bir video oyunu gibi çalışan animasyonlu canlı simülasyon üçlemesi "Elçiler"i oluştururken benimsediği temel felsefeyi yansıtıyor. Cheng, Julian Jaynes'in 1976 tarihli "İki Meclisli Zihnin Çöküşünde Bilincin Kökeni" adlı kitabından esinlenerek, eski zamanlarda insanların bilinçli, düşünülmüş kararlar almadığını ve ancak yakın zamanda ortaya çıkan "bilinç uygulaması" kavramının çağdaş insan deneyiminde yer bulduğunu öne sürer. Bu düşünce biçimi, onu "Elçiler" adlı simülasyonu üretmeye teşvik etmiştir; bu simülasyonları oluştururken hayal gücünün etkilenmesinden söz eder ve teknolojinin, özellikle yapay zekânın, zihnin kendi modelini yaratması için sunduğu fırsatları vurgular. "Elçiler" isimli simülasyonlarının görsel dilinde, arka plandaki her ögenin eşsizliğini sergileyen Japon film yönetmeni Hayao Miyazaki'nin etkisi hissedilir; prosedürel üretim disiplinleri ile geleneksel 3B animasyonu harmanlayarak benzersiz hareket yakalama, 3B modeller, kayalar, bitkiler ve hayvanlar yaratmayı amaçlamaktadır (Louisiana Channel, t.y.).

Ian Cheng, mutasyon ve insan davranışının doğasını sorgulayan canlı simülasyonlarıyla tanınan bir Amerikalı sanatçı olarak, genellikle "sanal ekosistemler" olarak adlandırılan yapıtlarıyla, yeni teknolojilerin sadece harikalar yaratmakla kalmayıp aynı zamanda kaotik bir varoluşla ilişki kurmadaki potansiyelini gözler

önüne sermektedir. New York'ta MoMA PS1, Washington'daki Hirschorn Müzesi ve Torino'daki Fondazione Sandretto Re Rebaudengo gibi uluslararası platformlarda sergilenen "Elçiler" serisi (2015-17) "Tanrılar Kadrosundaki Elçi" (2015), "Mükemmellikte Elçi Forks" (2015-16) ve "Benliği Gün Batımına Uğratacak Elçi" (2017), karmaşık senaryolara dair tahmin teknolojilerinde kullanılan bilgisayar simülasyonlarıyla benzerlik gösteren, kendi kendini oynayan video oyunlarına benzeyen dinamik, sürekli gelişen ekosistemler olarak dikkat çekmektedir (Louisiana Channel, t.y.).

Picasso'nun Kübizm'de nesneyi parçalamasıyla meydana getirdiği dönüşüm, önce Duchamp'ın kavramsal bakış açısıyla yeni bir boyut kazanmış, ardından Warhol'un tüketim kültürüne dair yorumlarıyla derinleşmiş, Paik'in dijital teknolojiyi sahneye taşımasıyla evrilmiş ve günümüz sanatçılarıyla sanal ile yapay zekâ temelli yepyeni gerçekliklere ulaşmıştır.

1.3. Endüstriyel Tasarımda Ürün Olarak Nesne Kavramı ve Tasarımcılardan Örnekler

Tasarımda nesne kavramı, endüstriyel tasarımın temel yapı taşlarından biri olarak hem somut hem de soyut boyutları içermekte ve insan-çevre etkileşiminde aracı bir rol üstlenmektedir (Toros, 2021, s. 315). Endüstriyel tasarımda nesne; kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayan, işlevsel ve estetik değer taşıyan ürünler olarak tanımlanmakta ve bu ürünler sosyal, kültürel ve psikolojik boyutları kapsayan kompleks bir ilişki ağının parçası olarak var olmaktadır (Kesdi ve Güneş, 2019; Kahramanoğlu ve Alp, 2021). Bu çok boyutlu yapı içinde estetik, işlevsellik, kullanıcı deneyimi, kültürel bağlam ve malzeme seçimi gibi unsurlar bir arada değerlendirilir; dolayısıyla tasarımcıların bu unsurları bütüncül bir yaklaşımla ele alarak kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik özgün ve yenilikçi çözümler üretmeleri beklenir. Tasarım, var olan materyal ve formlardan yararlanarak yeni bir ürün ortaya çıkarma sürecidir ve her ürünün tasarım süreci kendine özgüdür; başka bir tasarım süreciyle birebir aynı şekilde tekrarlanamaz (Yazıcıoğlu, 2017, s. 92). Bu süreç odaklı ve çok boyutlu yaklaşım, endüstriyel tasarımın temel amaçlarından biri olan kullanıcı memnuniyetinin sağlanmasında hayati bir rol oynar (Toros, 2021; Kesdi ve Güneş, 2019; Sevli, 2021).

Endüstriyel ürün tasarımında nesne kullanımı; estetik, işlevsellik, malzeme seçimi, üretim süreçleri ve kullanıcı deneyimi gibi unsurların tasarım sürecinde eşgüdümlü olarak ele alınmasını gerektiren çok boyutlu bir süreçtir. Bu süreç, yalnızca kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik yaratıcı ve yenilikçi çözümler geliştirmeyi değil, aynı zamanda kullanıcı memnuniyetini artıran ve çevresel sürdürülebilirliği gözeten ürünler tasarlamayı da hedefler (Semiz, 2018; Kılıç ve Timur, 2022; Bayer Öztürk vd., 2021). Tasarımcılar, malzeme ve üretim kararlarını estetik ve işlevsellik kadar kullanıcı deneyimi ve sürdürülebilirlik perspektifinden de değerlendirmelidir; çünkü bu kararlar ürünün kullanım süresini, bakım gereksinimlerini ve çevresel etkisini doğrudan etkiler. Süreç boyunca gerçekleştirilen kullanıcı araştırmaları (gözlem, kullanıcı görüşmeleri, anketler, etnografik çalışmalar), kullanım bağlamını doğru tanımlayarak tasarım çözümlerinin gerçek ihtiyaçlara yanıt vermesini sağlar. Prototipleme ve kullanıcı testleri, tasarımın erken aşamalarda doğrulanmasına, hataların azaltılmasına ve son ürünün kullanıcı beklentileriyle uyumlu hale gelmesine katkıda bulunur (Yazıcıoğlu, 2017, s. 92). Ayrıca, üretim teknikleri ve üretim ölçeğinin belirlenmesi, maliyet-etkinlik dengesi ile estetik ve fonksiyonel gereklilikler arasında titiz bir koordinasyon gerektirir.

Endüstriyel tasarım ile ürün etkileşim tasarımının bir araya gelmesi, nesneleri daha kullanışlı ve kullanıcıyla daha zengin bir ilişki kurar hale getirir. Tasarımın estetik ve ergonomik öğeleri, ürünün kullanıcı ile etkileşiminde önemli bir rol oynar ve kullanıcı ile ürün arasında sezgisel bir diyalog kurulmasını sağlar. Wu (2024, s. 329), endüstriyel tasarım ile ürün etkileşim tasarımının bir bütün oluşturduğunu; bu disiplinlerin yalnızca estetik ya da işlevsellik sağlamakla kalmayıp, kullanıcı deneyimini zenginleştirmek için birlikte çalıştıklarını vurgulamaktadır. Bu entegrasyon, etkileşim akışlarını sadeleştiren arayüz kararlarından, fiziksel formun kullanım davranışlarını yönlendiren ergonomik düzenlemelere kadar geniş bir uygulama spektrumu içerir.

Tasarımcıların kullanıcı alışkanlıkları, duygular ve biliş arasındaki etkileşimleri anlaması, etkileşim tasarımının nesneyle olan ilişkiyi güçlendirmesi açısından kritik önemdedir. Kullanıcı alışkanlıklarına uygun, beklenebilir ve

ödüllendirici etkileşimler tasarlamak; öğrenme eğrisini düşürür, memnuniyeti artırır ve doğru kullanımı teşvik eder. Buna karşılık, tasarımın alışılmamış ama sezgisel yenilikler sunması da kullanıcı deneyimini zenginleştirip ürüne katma değer sağlayabilir.

Duygusal etki ve bağlılık tasarımın nesne üzerindeki belirleyici boyutlarından biridir. Nesnelerin duygusal dayanıklılığını artırmak için tasarım unsurlarının dikkate alınması gerektiğini; bunun da kullanıcıda duygusal bağlılığı artırarak ürünün ömrünü uzattığını belirtilmektedir (Haines-Gadd vd., 2018, s. 15). Duygusal dayanıklılık, ürünün fiziksel dayanıklılığının ötesine geçen, kullanıcının ürüne anlam atfetmesi, anılar ve kişisel ritüeller aracılığıyla ürünü sahiplenmesi ile ilgilidir. Bu bağlamda tasarım, sembolik değerler, kullanıcıdan gelen kişiselleştirme imkânları ve bakım-onarım kolaylığı sağlayarak duygusal bağlılığı teşvik etmelidir. Ayrıca, kullanıcıların zaman içinde biriktirdikleri deneyimlerin paylaşılması ve kolektif hafızanın oluşması, tasarım sürecinde daha güçlü ve anlamlı ürünlerin ortaya çıkmasına olanak tanır (Ahuvia, 2005, s. 172). Sosyal paylaşım ve kullanıcı toplulukları, bir ürünün kültürel anlamını pekiştirir ve kullanım ömrünün uzamasına katkıda bulunur.

Malzeme seçimi ve üretim süreçleri, hem ürünün estetik-duyusal niteliklerini hem de çevresel ayak izini belirleyen ana etkenlerdir. Sürdürülebilir tasarım ilkeleri, kaynak verimliliği, geri dönüştürülebilirlik, uzun ömürlü tasarım ve onarım-yeniden kullanım stratejilerini içermelidir (Kılıç ve Timur, 2022; Bayer Öztürk vd., 2021). Döngüsel ekonomi yaklaşımları, tasarım sürecine entegre edildiğinde malzeme seçimi, modülerlik, bakım-onarım kolaylığı ve geri dönüşüm planlaması ile ürünlerin çevresel etkileri azaltılabilir. Bu yaklaşım, aynı zamanda kullanıcıların ürüne yönelik güvenini artıran ve ekonomik açıdan sürdürülebilir çözümler sunan tasarım kararlarını teşvik eder.

Üretim teknolojilerindeki (örneğin dijital üretim, eklemeli imalat) gelişmeler, kişiselleştirme ve küçük serilerde üretim esnekliği sağlayarak tasarımcıların deneyselliğini artırmaktadır. Ancak bu teknolojilerin benimsenmesi sırasında üretim

süreçlerinin çevresel ve sosyo-ekonomik etkileri dikkate alınmalıdır (Semiz, 2018; Kılıç ve Timur, 2022).

Tasarımın nesneyle olan ilişkisi, kültürel ve etik boyutlardan soyutlanamaz. Tasarım kararları, ürünün hangi kullanıcı gruplarına erişilebilir olduğunu, hangi değerleri teşvik ettiğini ve hangi sosyal normları yeniden ürettiğini etkiler. Kültürel bağlamın incelenmesi, sembolik anlamların doğru yorumlanmasını sağlayarak ürünlerin hedef çevreyle daha uyumlu olmasına katkı verir (Toros, 2021; Sevli, 2021). Etik tasarım ilkeleri ise kullanıcı mahremiyeti, adil üretim koşulları ve toplumsal adalet gibi konuları kapsamalıdır.

Endüstriyel tasarım alanındaki güncel uygulamalar, özellikle tüketici elektroniği, mobilya ve tüketim ürünleri kategorilerinde etkileşim tasarımı ve duygusal dayanıklılığın entegrasyonunu göstermektedir. Örneğin, modüler mobilya sistemleri hem kullanıcıya kişiselleştirme imkânı sunmakta hem de onarım ve yeniden kullanım kolaylığı sağlayarak sürdürülebilirliği desteklemektedir (Wu, 2024, s.329). Ayrıca akıllı ürünlerde yapılan etkileşim tasarımı çalışmaları, fiziksel arayüzlerin dijital davranışlarla uyumlu hale getirilmesinin kullanıcı memnuniyetini ve ürün sadakatini nasıl artırdığını göstermektedir.

Araştırma açısından, tasarımcıların ve akademisyenlerin multidisipliner yöntemlerle (kullanıcı merkezli tasarım, etnografik araştırma, deneysel prototipleme ve uzun dönem kullanım analizleri) çalışmaları, ürünlerin gerçek kullanım koşullarında nasıl performans gösterdiğine dair daha sağlam veriler sağlayacaktır. Uzunlamasına kullanıcı çalışmaları, duygusal bağlılığın ve kullanım ömrünün belirleyicilerini ortaya koyma açısından özellikle değerlidir.

Endüstriyel tasarım ile nesne arasındaki ilişki yalnızca pratik bir kullanım meselesi olmayıp aynı zamanda derin bir sosyal, kültürel ve duygusal etkileşimi içerir. Nesnenin estetik ve işlevsel niteliklerinin yanı sıra etkileşim tasarımı, duygusal bağlılık ve sürdürülebilir üretim kararları bir arada yönetildiğinde, kullanıcı memnuniyetini ve ürünün kullanıcıyla kurduğu bağı güçlendiren, daha uzun ömürlü

ve anlamlı tasarımlar ortaya çıkar. Endüstriyel tasarım sürecinin bu çok boyutlu ve bütüncül yönetimi hem bireysel kullanıcı deneyimlerini hem de daha geniş sosyal ve çevresel hedefleri gözeten ürünlerin tasarlanmasını mümkün kılar. Gelecekte, disiplinlerarası yaklaşımların artması, dijital ve fiziksel etkileşimlerin daha derin entegrasyonu ve sürdürülebilirlik ilkelerinin uygulama ölçeğinin genişlemesiyle, endüstriyel tasarımın nesne-insan ilişkisini yeniden tanımlama potansiyeli devam edecektir (Toros, 2021; Ahuvia, 2005).

1.3.1. Endüstriyel Devrim ve Nesnenin Dönüşümü

Endüstriyel Devrim, insanlığın tarihi boyunca öne çıkan önemli sosyal ve ekonomik dönüşümlerden biri olarak kabul edilmektedir. Bu devrim, üretim yöntemlerinin köklü bir şekilde değişmesini sağlarken, aynı zamanda toplumun tüm yapısını da etkilemiştir. Endüstriyel Devrim'in başlangıcı ile, nesnelerin işlevi, değeri ve insani ilişkiler üzerindeki etkisi de dönüşüme uğramıştır. Sanayi devrimi, tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişi sağlayarak, insanın doğayla olan ilişkisinde belirgin değişikliklere yol açmıştır. Bu bağlamda, devletlerin teknolojik ve bilimsel sistemleri benimsemesi, yeni üretim teknolojilerinin gelişimi ve bunların sosyal etkileri üzerine birçok çalışma yapılmıştır.

Nesnenin dönüşümü Endüstriyel Devrim'den oldukça etkilenmiştir. Nesnelerin fiziksel özellikleri, işlevleri ve sembolik anlamları, değişen üretim süreçleriyle daha karmaşık hale gelmiştir. Sanayi devrimi ile, üretim araçları ve ürünlerin tasarımı daha fonksiyonel ve amaç odaklı olmuştur. Bu dönüşüm, aynı zamanda bireylerin nesnellikle olan ilişkisini de dönüştürmüştür. Günümüz insanı, bir nesneye sahip olma ya da onu üretme sürecinde daha fazla kontrol ve etkileşimde bulunma imkânı bulmuştur (Özen ve Mazman, 2022, s.596). Böylece nesne, sadece işlevsel bir araç değil, aynı zamanda bireyin kimliği ve toplum içerisindeki yeri ile ilgili önemli bir göstergeler dizisi haline gelmiştir (Pala vd., 2021, s.392).

Nesnelerin dönüşümünde bir diğer önemli etken de teknolojinin gelişimidir. Teknolojik ilerlemeler, nesnelerin üretiminden tüketimine kadar her aşamada köklü değişiklikler getirmiştir. Bu noktada, iş gücünün yenilikçi yeteneklere sahip olması ve

teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmesi oldukça önemlidir (Tuti ve Çolak, 2023, s.478). Günümüzde sanat ve tasarım nesneleri, geleneksel üretim anlayışlarının ötesine geçerek, yeni materyaller ve tekniklere dayalı olarak yeniden biçimlenirken, bu durum sanatsal yaratım süreçlerini etkilemiştir (Ilkovičová ve Ilkovič, 2024, s.3103). Çağdaş sanat, endüstriyel üretim süreçlerinin bir parçası haline gelirken, aynı zamanda toplumsal eleştiri ve ifade biçimi olarak önemli bir araç olarak öne çıkmaya başlamıştır. Bu bağlamda, sanatın toplumsal yapıyı eleştirel bir bakış açısıyla sorgulama yeteneği, endüstri devriminin sonuçlarıyla doğrudan ilişkilidir (Vukadin vd., 2018, s.13). Aynı zamanda, nesnelerin sanatsal kavramsallığı, estetik deneyiminin genişlemesine olanak sağlamıştır. Sanayi devrimi sırasında ortaya çıkan yeni materyal ve yöntemler, sanatçıların ifade biçimlerini zenginleştirirken, aynı zamanda sanatın sosyolojik rolünü de artırmıştır (Kurniawan, 2019; Kusier vd., 2024). Özellikle, sanatın seyirci ile etkileşim kurma şekli, genel olarak nesne algısını ve estetik deneyimini çeşitlendirmiştir. Zamanla, nesnelerin sanatsal değeri, üretim sürecinde ortaya çıkan teknolojik yeniliklerle birlikte yeni anlamlara kavuşmuştur (Graf ve Lvewehr, 2015, s.406).

Endüstriyel Devrim'in ardından, sanat ve nesnelerin ilişkisi, tüketim kültürü ve günümüzdeki marka anlayışları ile de derin bir ilişki kurmaya başlamıştır. Sanat eserleri, sadece estetik bir nesne olmanın ötesine geçerek, bu nesnelerin pazarlanması ve tüketim davranışları üzerindeki etkileri ile de bir kimlik kazanmıştır. Bu durum, nesnelerin yalnızca fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda sembolik anlamlarıyla da ilişkili olduğu ve bu anlamların sürekli olarak yeniden inşa edildiği bir ortam yaratmıştır (Voss ve Voss, 2000; Vukadin vd., 2018). Çağdaş tüketim dünyasında, nesneler sadece işlevsellikleri ile değil, aynı zamanda taşıdıkları kültürel, sosyal ve estetik değerler ile de değerlendirilmektedir.

Seri üretim nesneleri, endüstriyel ürün tasarımının temel bileşenlerinden biridir. Bu nesnelerin tasarımı, üretim verimliliği, maliyet etkinliği ve kullanıcı ihtiyaçları açısından büyük önem taşımaktadır. Araştırmacılar, endüstriyel tasarımın ürünlerin estetik, işlevsellik ve üretilebilirlik boyutlarını bütünleştirerek kullanıcı deneyimini geliştirmeyi amaçladığını vurgulamaktadır (Ergören, 2018; Toros, 2021).

Seri üretim nesnelerinin belirli bir tasarım standardına uygun olarak büyük miktarlarda üretilen ve genellikle aynı özelliklere sahip ürünler olduğunu, bu ürünlerin otomotivden tüketim mallarına kadar geniş bir yelpazede yer aldığını ve tasarım süreçlerinin üretim teknolojileriyle yakından ilişkili olduğunu belirtmektedir. Seri üretim nesnelerinin tasarımında endüstriyel otomasyon ve dijitalleşmenin kritik bir role sahip olduğunu vurgulamaktadır. Endüstriyel otomasyon sistemleri ve dijital fabrikalar, üretim süreçlerinin optimizasyonunda kullanılmakta, sürecin her aşamasında veri toplama ve analiz imkânı sunarak ürün kalitesini artırırken maliyetleri düşürmektedir. Bu dijital dönüşüm ve otomasyonun üretim süreçlerine getirdiği verimlilik, endüstriyel tasarımın tüketici odaklı, estetik ve fonksiyonel çözümler geliştirme güdüsündeki stratejik yönelimlerine de zemin hazırlamaktadır.

Endüstriyel tasarım, estetik ve işlevselliği birleştirerek tüketici odaklı ürün geliştirme disiplini olarak tanımlanmaktadır. Bu disiplinin temelinde tasarımcının ihtiyaç analizi, araştırma, gözlem ve fikir geliştirme süreçleri yer almaktadır. Ürün tasarımcısı, estetik ve kültürel unsurları dikkate alarak ekonomik, ergonomik ve seri üretime uygun çözümler üretir. Ancak malzeme, işlev ve ekonomik sınırlamalar nedeniyle tasarımları daha çok oluşturma ya da inşa etme süreci olarak görülür. Kullanıcı ihtiyaçlarına cevap veren, estetik ve fonksiyonel ürünler yaratmak endüstriyel tasarımın ana hedefidir. Bu hedef doğrultusunda, yaratıcı düşünce ve yenilikçi yaklaşımlar tasarım sürecinin vazgeçilmez unsurları haline gelmektedir (Parlak vd., 2021; Toros, 2021). Özellikle kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımları, ürünlerin hem estetik değerlerini hem de kullanıcı deneyimini bütüncül bir şekilde ele almaktadır.

Nesne kavramı tasarım sürecinin başında belirlenen ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenmekte, tasarımcılar bu süreçte kullanıcı beklentileri ve çevresel faktörleri göz önünde bulundurularak işlevsellik ve estetik üzerine yoğunlaşılmaktadır (Sevli, 2021, s. 597). Bunun yanı sıra kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarının, nesnelerin fiziksel özelliklerinin yanı sıra kullanıcı deneyimleri ve algılarıyla da biçimlendiğini vurgulanmaktadır (Toros, 2021, s. 315). Yine tasarım sürecinde nesne kavramının,

kullanıcıların duygusal ve psikolojik gereksinimlerini karşılayacak biçimde değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir (Kesdi ve Güneş, 2019, s. 291).

Endüstriyel tasarımda nesne kullanımının tasarım sürecinin odak noktasını oluşturduğu ve bu sürecin nesnenin işlevselliği, estetiği ve kullanıcı deneyimini bütünleştirdiği belirtilmektedir. Tasarımcılar nesne oluşturma sürecinde kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerini göz önünde bulundurarak hem fiziksel hem de duygusal boyutları değerlendirmelidir (Semiz, 2018, s. 1237). Nesnenin sadece bir ürün olmaktan öte, kullanıcıyla etkileşime giren bir araç olduğunu ve kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarının, kullanıcı deneyimini ön plana çıkararak ürünleri daha etkili ve tatmin edici hale getirdiğini vurgulamaktadır. Nesne tasarımında kullanıcı-nesne etkileşimi önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır (Kesdi ve Güneş, 2019, s. 291). Araştırmacılar, tasarımcıların kullanıcı deneyimini geliştirmek için ergonomik tasarım ilkelerini dikkate almaları gerektiğini vurgulamaktadır.

1.3.2. Bauhaus ve Çağdaş Tasarımda Nesne

Nesnenin görünümü, tüm olası görünümlerin bir bütünü olarak ele alınmaktadır. Bu görünümler, mekân ve zamanda sürekli bir dolaşım halinde olup, izleyici için nesnenin şeffaflığını netleştiren özel bilgi türleriyle şekillenmektedir. 1920'lerin başında, Rus konstrüktivizmin idealist veya entelektüelist kanadı Batı Avrupa'da etkisini göstermeye başlamıştır. Bu dönemde Gabo ve Pevsner'in Rusya'dan Fransa ve Almanya'ya göç etmeleriyle, matematiksel modellerin şeffaflığını yansıtan heykel çalışmaları Batı'ya taşınmıştır. El Lissitzky'nin düzlemsel kesişimlerle oluşturduğu stereometrik formları ve elemantarist estetiği, yapıya yönelik idealist yaklaşımı Bauhaus'a kadar ulaşmıştır. Lissitzky'nin Bauhaus üzerindeki etkisi, 1921'de Almanya'da tanıştığı iki önemli figür üzerinden gerçekleşmiştir. Bunlardan ilki, 1923'te Bauhaus'ta materyal ve tasarım dersleri veren Macar sanatçı Laszlo Moholy-Nagy, diğeri ise Lissitzky'nin teorilerinden etkilenen ve 1924'te yapı üzerine çalışmalar yapan Hollandalı ressam Theo van Doesburg'dur. Van Doesburg'un Bauhaus üzerindeki etkisi, 1921'de Weimar'daki Bauhaus stüdyolarının yanında açtığı atölye ile başlamıştır. Van Doesburg'un 1921-1923 yılları arasındaki varlığı, Bauhaus'un direktörü Walter Gropius'un Moholy-Nagy'yi kuruma davet etmesinde ve

kurumun düşünsel yöneliminin değişmesinde etkili olmuştur. Moholy-Nagy'nin öğrencisi Max Bill'in çalışmaları, konstrüktivizmin heykel sanatına etkisini açıkça göstermektedir. Bill, tıpkı Gabo ve Pevsner gibi, matematiksel kavramları heykele dönüştürmüş, bu sayede matematiksel düşünce tarzını somutlaştırmayı ve izleyiciyi entelektüel yapılar aracılığıyla etkilemeyi amaçlamıştır. Bill'in sanatsal yaklaşımı, bilimsel bilgi ile sanatsal sezgiyi birleştirmeye çalışmış, geometriyi ve yüzeyler arası ilişkileri tüm formların temeli olarak görmüştür (Krauss, 2021, s. 88-92). Bu yaklaşım, matematiksel figürlere estetik bir boyut kazandırarak, soyut düşünceyi somut bir forma dönüştürmüştür.

Bakan ve Bakan'a (2021, s. 49) göre, devrimsel bir sanat, tasarım ve mimarlık okulu olan Bauhaus, Walter Gropius tarafından 1919'da Almanya'nın Weimar kentinde kurulmuştur. Araştırmacılar, Bauhaus'un I. Dünya Savaşı sonrasında, toplumsal değişim arzusunun ve sanat ile tasarımın toplumdaki rolünün yeniden sorgulandığı bir dönemde ortaya çıktığını belirtmektedir. Gropius'un Bauhaus'u, sanat ve endüstrinin birleşebileceği, günlük yaşam için işlevsel ve estetik nesneler üretmek amacıyla zanaatkarlık ve seri üretimin sentezlendiği bir merkez olarak tasarladığı vurgulanmaktadır. Nia ve Rahbarianyazd (2020, s. 71), bu vizyonun tasarımın toplum ihtiyaçlarına hizmet etmesi gerektiği inancına dayandığını ve modernizme yönelim ile geleneksel sanat anlayışının reddedilmesiyle karakterize olan dönemin sosyo-politik bağlamını yansıttığını ifade etmektedir.

Bauhaus müfredatı yenilikçi bir yapıya sahip olup, uygulamalı öğrenmeyi ve mimarlık, grafik tasarım, tekstil ve endüstriyel tasarım gibi çeşitli disiplinlerin entegrasyonunu içermektedir. Öğrencilerin deney ve iş birliği ruhuyla materyalleri ve teknikleri keşfetmeye teşvik edildiği belirtilmektedir. Mello (2017, s. 189), bu pedagojik yaklaşımın, École des Beaux-Arts gibi tarihsel üslupların taklidine odaklanan sanat okullarının klasik eğitim modellerinden önemli bir kopuş olduğunu vurgulamaktadır. Bauhaus, işlevsellik, sadelik ve malzemelerin doğru ve uygun şekilde kullanımı ilkelerini benimseyerek çağdaş yaşamın gereksinimlerine cevap verebilecek yeni nesil sanatçılar ve tasarımcılar yetiştirmeyi hedeflemiştir (Bakan ve Bakan, 2021, s. 49).

Bauhaus hareketi, yenilikçi eğitim anlayışı, işlevselci mimarisi ve sosyal sorumluluğa verdiği önemle sanat ve tasarım tarihinde dönüm noktası olmuştur. Okulun disiplinlerarası yaklaşımı, sonraki kuşaklara ilham vererek yeni tarz ve metodolojilerin gelişimine öncülük etmiştir. Bauhaus'un mirası günümüzde teknoloji, sürdürülebilirlik ve toplumsal sorumluluğun bütünleştiği çağdaş tasarım uygulamalarında gözlemlenmektedir. Ayrıca Avrupa Komisyonu'nun Yeni Avrupa Bauhaus girişimi, bu ruhu güncel sorunlarla ilişkilendirerek sürdürülebilir ve kapsayıcı tasarım yaklaşımlarını teşvik etmektedir (Rosado-García v.d., 2021; Torchia v.d., 2023).

Endüstriyel tasarım sürecinde estetik, kullanıcı deneyimini önemli ölçüde etkilemektedir. Estetik unsurlar, ürünlerin algılanan değerini artırmakta ve bu bağlamda kullanıcı memnuniyetini olumlu yönde etkileyebilmektedir. Özdemir ve Ayaz'a göre, endüstriyel tasarımcıların iş bulma olanakları giderek artarken, estetiğin öneminin de artacağı öngörülmektedir (Özdemir ve Ayaz, 2020, s.100). Kullanıcı deneyimi tasarımcıları ve endüstriyel tasarımcılar, estetik ve fonksiyonelliği bir arada sunarak, müşteri bağlılığını artırma amacı taşımaktadır. Deneyimsel pazarlama kavramı, kullanıcıların ürünlerle etkileşimlerini zenginleştirerek estetik değerleri artırmaktadır ve bu sayede müşteri memnuniyeti sağlanmaktadır (Özer ve Çubukçu, 2023, s.380).

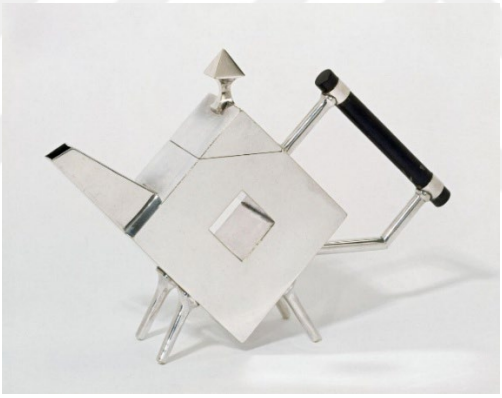
Endüstriyel tasarım sürecinin bir diğer önemli yönü, kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarını ön plana çıkarmaktadır. Bu yaklaşımlar, estetiği teknik standartlarla birleştirerek, kullanıcıların gereksinimlerini en iyi şekilde karşılamayı hedeflemektedir. Yeni meslek alanları, bu konuda önemli bir yönelimi ortaya koymaktadır (Özdemir ve Ayaz, 2020, s.100). Kullanıcı deneyimi tasarımcıları, estetik kaygıları ön planda tutarak, kullanıcıların ürünlerle olan etkileşimlerinden en iyi şekilde fayda sağlamalarını sağlamak üzeridir.

Nesnelerin belirli bir kültürel kimliği temsil etme ve toplumsal normları yansıtma potansiyeline sahip olduğu üzerinde durulur. Bir ürünün tasarımı, ait olduğu kültürün

estetik değerlerini ve işlevsel anlayışını yansıtabilmekte, bu nedenle tasarımcıların nesneleri kültürel ve sosyal bağlamları göz önünde bulundurarak tasarımcıların eserlerinde kültürel kimliği ve toplumsal normları harmanladıklarını gösteren örnekler, bu teorik yaklaşımın somut yansımalarını gözler önüne sermektedir.

1.3.2.1. Christopher Dresser

Christopher Dresser, 19. yüzyılın önemli tasarım reformcularından ve ilk endüstriyel tasarımcı olarak kabul edilir. Botanik ve Japon sanatından ilham alarak, endüstriyel üretime uygun, işlevsel ve estetik ürünler tasarlamış, tasarımda doğruluk, güzellik ve gücü temel almıştır. Endüstri devriminin avantajlarını benimseyerek geniş bir üretici yelpazesi için tasarımlar yapmış ve tasarımın yaygınlaşmasına önemli katkılar sağlamıştır (Oshinsky, 2006).



Görsel 13. Christopher Dresser, Çaydanlık, Abanoz Saplı Elektroliz Nikel Gümüş, 1879
Kaynak: https://collections.vam.ac.uk/item/O78328/teapot-dresser-christopher/, Erişim Tarihi: 26.04.2025

Kurutulmuş çay yapraklarının kaynar suda demlenmesi nedeniyle çaydanlık sapları aşırı ısınmayı önlemek için genellikle ahşap ya da başka organik malzemeden yapılırken, en yeni seri üretim tekniklerini kullanarak geniş kitlelere yönelik işlevsel nesneler tasarladığı için sıklıkla “endüstriyel tasarımın babası” sayılan Christopher Dresser, seramik ve camda bitki formlarını anımsatan şekil, bezeme ve renklendirmeler kullandığı örneklerinin aksine metal işçiliğinde organik kaynaklardan tamamen soyutlanmış, çoğunlukla simetrik, doğrusal ve süssüz biçimlere yönelmiş; James Dixon ve Sons’ın 1879 tarihli maliyet defterinde 2274 numarayla geçen bu

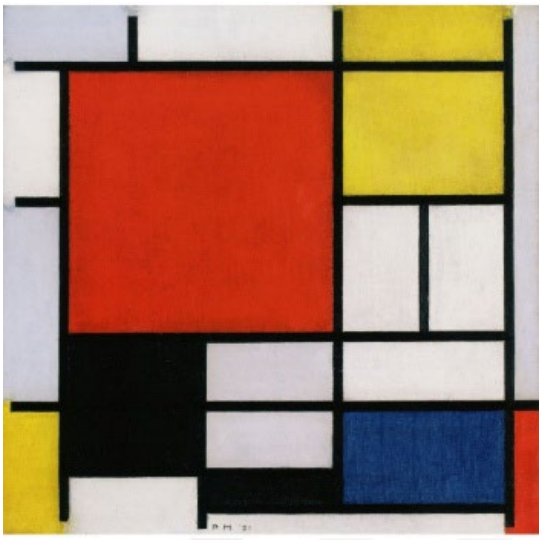
tasarımı da en radikal metal işlerinden bazılarındaki Japon etkisine atıfla "İngiliz Japonu" diye anılmıştır. (Victoria and Albert Museum, t.y)

1879'da Christopher Dresser tarafından tasarlanan Teapot, endüstriyel tasarım tarihinde işlevsellik ve estetiğin çağdaş bir anlayışla buluşturulduğu öncü örneklerden biridir. Dresser, dönemin süslemeci üslubundan uzaklaşarak geometrik sadelik, net hatlar ve seri üretime uygun bir form anlayışı geliştirmiştir. Bu yaklaşım, gündelik yaşam nesnesi olan çaydanlığı yalnızca işlevsel bir araç olmaktan çıkarıp çağdaş tasarımın simgesel bir nesnesine dönüştürmüştür.

Çağdaş sanat bağlamında Teapot, nesnenin biçimsel yalınlık ve işlevsel doğruluk üzerinden sanatsal bir değer kazanabileceğini ortaya koyar. Dresser'ın yaklaşımı, endüstriyel nesnelerin birer sanat nesnesi gibi algılanmasının önünü açmış; Duchamp'ın ready-made geleneği ve Bauhaus'un işlev-estetik dengesi gibi sonraki sanat ve tasarım akımlarına zemin hazırlamıştır. Böylece çaydanlık, gündelik yaşamın sıradan eşyası olmaktan çıkıp, çağdaş sanatta nesnenin estetik, kültürel ve düşünsel boyutlarının tartışılmasına katkıda bulunmuştur.

1.3.2.2. Gerrit Thomas Rietveld

Mondrian, 1920'lerde beyaz, siyah, gri ve üç ana renkle sınırlı paleti, kalın siyah yatay-dikey çizgiler ve renk rezervlerinden oluşan dikdörtgenlerle kesin soyut kompozisyonlar geliştirmiştir. Kübizm ve Fütürizm'den ayrışarak, sadeleştirilmiş unsurlarla tuval yüzeyinde yükselip alçalan ritimler kurdu; bu ritimler çağdaş yaşamın değişken temposunu yansıtmıştır. Asimetrik düzen, büyük (kırmızı) bir bloğun çevresindeki daha küçük sarı, mavi, gri ve beyaz alanlarla dengelenmesine dayanmaktadır. Bu üslup, 1920'lerden itibaren pek çok sanatçı ve tasarımcıya geniş çaplı etkide bulunmuştur (Mondrian, 1921a).



Görsel 14. Piet Mondrian, Büyük Kırmızı Uçak, Sarı, Siyah, Gri ve Mavi Kompozisyon, 1921
Kaynak: https://www.piet-mondrian.org/composition-with-large-red-plane-yellow-black-gray-and-blue.jsp, Erişim Tarihi: 13.05.2025

Mondrian, 1917'den itibaren De Stijl'in üyesi olarak 1920'lerde kompozisyonlarını kırık beyaz zeminler üzerinde siyah yatay-dikey çizgiler ve birincil renk bloklarıyla yalınlaştırdı; Tableau I (1922), doğayı taklit eden temsilciliği reddini gösterir. 1918'de tuvali 45° döndürerek "losangique" (elmas) resimlere yöneldi; van Doesburg'un diyagonali harekete sokması üzerine 1925–26'da gruptan ayrıldı, ancak kendi döndürmelerinin ızgara dengesini koruyup çizgileri uzattığını savundu. Rosalind Krauss, ızgarayı modernist tutkunun simgesi sayar ve Mondrian'da iki eğilim saptar: çizgilerin resim düzlemini aşarak daha büyük bir bütünü ima eden merkezkaç ve kenarlara varmadan bitip resmi kapalı bir birim kılan merkezcil (Tableau I). Bu ikilik, modernizmin öz gerilimini—malzemenin/algının gerçekliğini temsil ederken aynı anda yüce/ruhsal bir çağrıya yanıt verme arzusunu—somutlaştırır; ızgara bir yandan materyalizm/bilim/mantığı çağrıştırırken öte yandan inanç/yanılsama/kurguyu serbest bırakır. (Mondrian, 1921b)



Görsel 15. Gerrit Thomas Rietveld, Kırmızı Mavi Sandalye, 1918
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/4044, Erişim Tarihi: 06.08.2025

Kırmızı Mavi Sandalye, 1917'de Gerrit Rietveld tarafından tasarlanmış bir sandalyedir. De Stijl sanat akımının üç boyutlu ilk keşiflerinden birini temsil eder. 1920'lerin başına kadar farklı renklerine boyanmamıştır. Dönemin ürün özellikleri geometrik soyutlamanın yanında yapıyı ve işlevi vurgulayan sade ve mantıklı formlar, 90 derecelik açılarla düz çizgiler aynı zamanda üç temel renk olan kırmızı, mavi ve sarı renkleri kullanmak şeklindedir. (Şen, 2014, s. 155)

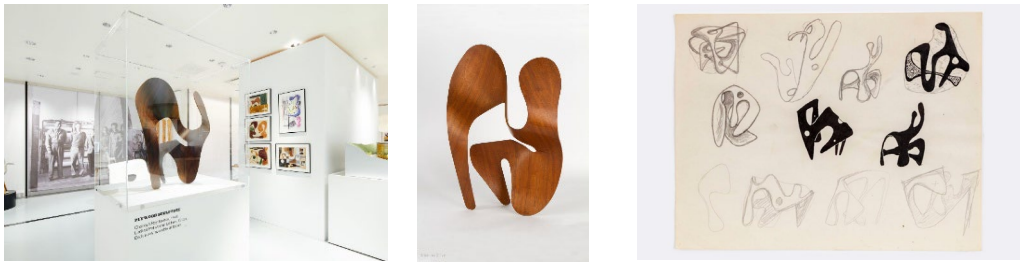
1917'de Gerrit Rietveld tarafından tasarlanan Kırmızı ve Mavi Sandalye De Stijl akımının temel ilkelerini mobilya tasarımına aktaran en önemli örneklerden biridir. Rietveld, bu tasarımda düz çizgileri, dik açıları ve geometrik formları ön plana çıkararak De Stijl'in soyut düzen anlayışını gündelik bir eşyaya dönüştürmüştür. Başlangıçta sade ahşap tonlarında olan sandalye, daha sonra Theo van Doesburg ve Piet Mondrian'ın etkisiyle kırmızı, mavi, sarı ve siyah renklerle boyanmış, böylece akımın saf renk ve form anlayışıyla bütünleşmiştir.

Sandalye, işlevsel bir oturma nesnesi olmanın ötesinde De Stijl'in "evrensel estetik" arayışını somutlaştırır. Rietveld'in amacı, mobilyayı sadece bir kullanım aracı değil, mekânın bütünsel bir parçası hâline getirmekti. Bu yaklaşım, sanat ve tasarımın günlük yaşama entegrasyonu fikrini güçlendirerek De Stijl'in modern mimarlık ve endüstriyel tasarıma etkisini kalıcı kılmıştır.

1.3.2.3 Charles ve Ray Eames

Charles ve Ray Eames'in 1943 tarihli Kontrplak Heykeli, sanatsal sezgi ile endüstriyel yeniliği aynı potada eriten, yüzyıl ortası tasarımının yönünü belirleyen deneysel bir mihenk taşıdır. Eames çiftinin Los Angeles'ta kurdukları ev yapımı atölyede, ısı, kalıp ve şişirilebilir balon basıncıyla geliştirdikleri kalıplama tekniklerinin en olgun ifadesi olan bu nadir eser; ince kesitler, bileşik eğriler ve malzemenin "geri yaylanmasına" verilen zekice yanıtlarla, tek parça ve organik formların seri üretime uyarlanabileceğini kanıtlar.

Charles ve Ray Eames'in ikonik 1943 Kontrplak Heykeli, kişisel ilişkilerinin öncü ruhunu ve disiplinlerarası iş birliğini, sanatla teknolojiyi kusursuzca birleştirerek somutlaştıran nadir erken dönem deneylerden biridir. Kontrplak Heykel, kalınlıktaki ince ayarlar ve zarif üç boyutlu kıvrımlarıyla çığır açan kalıplama tekniklerini görünür kılarak 20. yüzyılın önemli mobilya tasarımlarına zemin hazırladı. 1943'te yalnızca iki adet üretilen heykel, bir yıllık titiz Ar-Ge'nin ardından Eames Ofisi'nin 80. yılı için 12 adetlik sınırlı edisyonla yeniden üretildi. Charles ve Ray Eames'in 1941'de evlenip Los Angeles'a taşınmasıyla, John Entenza aracılığıyla Richard Neutra ile tanışmaları ve Strathmore Apartmanları'na yerleşmeleri, daireyi deneysel bir laboratuvara dönüştürdü. Burada kurdukları ev yapımı bir makineyle ince kaplamaları ısı, kalıp ve şişirilebilir balon basıncıyla defalarca presleyerek tek parça kavisli kontrplak elde ettiler. 1942'de ABD Donanması için U biçimli bacak atelini seri üretmeyi başarsalar da bileşik eğrili formların seri üretimi hâlâ zorlu bir alandı; büyük şirketler bile Organik Sandalye'de başarısız olmuştu. Saarinen başka işlere yönelirken, Eames'ler sorunu üretim değil tasarım problemi olarak ele alıp, tek parça, organik, seri üretime uygun bir sandalyeyi üretim tekniğiyle çatışmadan, onu optimize ederek geliştirmeyi hedefledi (Eames Office, t.y.).



Görsel 16. Charles ve Ray Eames, Kontrplak Heykel (Solda) ve Detayları (Ortada ve Sağda), 1943
Kaynak: https://www.eamesoffice.com/the-work/plywood-sculpture/, Erişim Tarihi:13.08.2025

Eames çifti, kalıplanmış kontrplakla yaptıkları ilk uygulamalı deneylerin gelişimleri için belirleyici olduğunu; çünkü onları pek çok aleti tasarlamaya ve her aletin amacını netleştirmeye zorladığını vurgular. Kontrplağın sınırlarını görmek için 1942'de küçük heykeller üretip bacak atellerinden edindikleri bilgiyle daha karmaşık organik formlar, ince kesitler ve farklı katman sayıları denerler; süreç yetersiz kaldığında daha güçlü presler ve metal levhalara geçerler. Bu yinelemeci yaklaşımın doruğu olan 1943 tarihli Kontrplak Heykel, eğrileri üç boyutlu ve hassas biçimde yönlendirme becerisiyle yalnızca estetik bir yapıt değil, teknolojik bir atılım ve yüzyıl ortası çağdaş tasarımında dönüm noktasıdır. Resimden mimari ve üç boyutlu tasarıma "paletini değiştirerek" geçen Ray Eames'in sanatsal birikimiyle birleşen bu titiz teknik deney, güzel sanatlar ile endüstriyel tasarımın ikna edici bir sentezini sunar. 1943'te aynı kalıpla iki heykel üretilir; ahşabın doğası ve kaplamanın "geri yaylanması" nedeniyle bacak konumları ve desen kontrastları farklılık gösterir. Heykellerden biri 1944'te MoMA'nın "Kullanım İçin Tasarım" sergisinde yer alır, Serge Chermayeff tarafından satın alınır ve bugün Vitra Tasarım Müzesi'ndedir; diğeriyse uzun süre Eames ailesinde kaldıktan sonra özel bir müze koleksiyonuna geçer. Sınırlı sayıdaki Kontrplak Heykel yeniden üretimi, ailede tutulan bu eserden esinlenmiştir (Eames Office, t.y.).

1.3.2.4. Dieter Rams

Dieter Rams Bauhaus temelli bir eğitim ortamında mimarlık ve iç mimarlık eğitimi almış, 1955'te Braun'da endüstriyel tasarımcı olarak kariyerine başlamış ve Braun ile Vitsoe için 500'ün üzerinde ürün tasarlamıştır (Lovell, 2011; Gaver, 2012). Eğitimindeki yaklaşım, Almanya'da savaş sonrası yeniden şekillenen tasarım anlayışı

ve Bauhaus'un bütüncül tasarım fikriyle yakından ilişkilidir; bu miras, çağdaş endüstri ve sanatın etkileşiminin tasarım dilini dönüştürdüğü tarihsel bağlamda okunmalıdır (İnal, 2015; Dilmaç, 2015).



Görsel 17. Dieter Rams, Taşınabilir Transistörlü Radyo ve Fonograf (model TP 1), 1959
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/2500?artist_id=8451&page=1&sov_referrer=artist, Erişim Tarihi: 06.05.2024

Dieter Rams'ın 1959 tarihli Portable Transistor Radio and Phonograph (TP1) tasarımı, minimalizm anlayışının erken örneklerindendir. Dikdörtgen formu süslemeden arındırılmış, radyo ve pikap işlevleri yalın bir bütünlük içinde sunulmuştur. Kontroller en aza indirgenmiş, beyaz gövde ve sade tipografi görsel sessizlik yaratarak zamansız bir estetik oluşturmuştur. Ürünün taşınabilirliği, Rams'ın işlevselliği kullanıcı dostu bir sadelikle birleştirdiğini gösterir. 1959'da üretilmesine rağmen günümüzde de çağdaş görünüme sahip olan TP1, minimalizmin Rams için yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevselliği sadeleştiren kalıcı bir tasarım yaklaşımı olduğunu ortaya koyar.

Rams'ın "Daha az ama daha iyi" felsefesi, gereksiz unsurlardan arınmış, kullanışlı ve anlaşılır ürünleri önceleyerek estetikle işlevselliği bütünleştirir (Lovell, 2011; Rams, 1983). 10 ilke; yenilikçilik, kullanışlılık, estetik, anlaşılır oluş, dürüstlük, rahatsız etmeme, uzun ömürlülük, ayrıntıda tutarlılık, çevre dostluğu ve mümkün olduğunca az tasarımı vurgular (Lovell, 2011; Holm ve Johansson, 2005).



Görsel 18. Dieter Rams, Isıtıcı-Vantilatör, (model H1). 1959
Kaynak:https://www.moma.org/collection/works/3481?artist_id=8451&page=1&sov_referrer=artist, Erişim Tarihi: 06.05.2024

Rams, işlevi eksik, kısa ömürlü ürünlerin kaynak israfı ve çevresel yükü artırdığına dikkat çekerken; iyi tasarımın çevresel sürdürülebilirliğe katkısını ve arayüz sadeleştirme ile kullanıcıya saygıyı temel alır (Akgün, 2017; Arndt vd, 2014; Gerber vd, 2012). Tasarımda estetik ve işlevselliğin bir arada, sade ve uzun ömürlü şekilde sunulması gerektiğini savunur. Rams'ın bu yaklaşımı, endüstriyel tasarımda minimalizmin temel felsefesi olan az ama öz, fonksiyonel ve estetik ürünler yaratma anlayışıyla paralellik gösterir. Tasarımcı için disiplinler arası bilgi, ergonomi ve estetik duyarlık kritik olup, ürünün ne işe yaradığını kendiliğinden anlatabilmesi çağdaş tasarımın ana ölçütlerinden biridir (Alp, 2009; Erbuğ vd, 1993; Küçükerman, 1997).

Dieter Rams'ın 1959 tarihli Heater-Ventilator (H1) tasarımı, minimalizmin temel ilkelerini somut bir şekilde yansıtmaktadır. Ürün, geometrik olarak dikdörtgen prizma formuna sahip olup herhangi bir süsleme, kıvrım ya da dekoratif ayrıntıdan arındırılmıştır. Bu sadelik, tasarımın bütünlüğünü yalın çizgiler üzerinden kurar. Rams'ın tasarımında işlevsellik her şeyin önündedir; cihazın ısıtma ve havalandırma işlevleri kullanıcıya en net biçimde sunulur. Ön panelde yalnızca gerekli kontroller bulunur ve bu kontroller de sade bir tipografi ve düzenle tasarlanmıştır. Malzeme ve yüzey kullanımı da bu minimalist yaklaşımı destekler. Beyaz gövde, işlevsel kontrast oluşturan siyah detaylarla dengelenirken parlaklık ya da dekoratif yüzeylerden kaçınılmıştır. Bu seçimler, ürünün sessiz ve zamansız bir görünüm kazanmasını sağlar.

Rams'ın "iyi tasarım görünmezdir" anlayışı burada kendini gösterir; kullanıcı karmaşık düğmelerle uğraşmaz, ürünün işlevi tek bakışta anlaşılır.

1959'da tasarlanmasına rağmen H1, günümüzde de çağdaş görünecek kadar zamansızdır. Bu durum, minimalizmin modadan bağımsız ve uzun ömürlü tasarım anlayışıyla örtüşmektedir. Dolayısıyla Heater-Ventilator (H1), Rams'ın minimalizmi yalnızca estetik bir tercih olarak değil, aynı zamanda işlevselliği sadeleştirme ve kullanıcının yaşamını kolaylaştırma yöntemi olarak gördüğünün güçlü bir örneğidir.

1.3.2.5. Philippe Starck

Alberto Alessi, Philippe Starck'tan bir tereyağı tabağı tasarlamasını istediğinde ortaya bambaşka bir şey çıktı. 1988'de alüminyum dökümden üretilen Juicy Salif adlı limon sıkacağı, Starck'ın Alessi için gerçekleştirdiği ilk projelerden biriydi. Tasarımın ilhamı, Starck'ın İtalya'ya yaptığı bir gezi sırasında bir restoranın kâğıt masa örtüsüne çizdiği eskizden doğdu. Biyomorfik formuyla dikkat çeken bu tasarım hakkında Starck, "Bu, ters topolojinin matematiksel bir çalışmasıydı; içbükey olanı dışbükey hale getiriyordu. Önce zihinsel bir egzersiz ve oyun, sonra da temizlik amaçlıydı." diye açıklamaktadır. Ortaya çıkan nesne, yaratımın alışılmış parametrelerini yeni bir bakış açısıyla birleştiren, şaşırtıcı, şiirsel ve aynı zamanda yıkıcı bir obje oldu. Juicy Salif, yalnızca bir limon sıkacağı olmanın ötesine geçerek pek çok sohbetin de tetikleyicisi haline geldi. Akademik çevrelerdeki başarısı ve geniş kitleler arasında gördüğü ilgiyle Alessi'nin en çok satan ve en çok yayımlanan ürünlerinden biri olmaya devam etmektedir. Çağdaş tasarımın bir ikonu haline gelen bu nesne, yapısal olarak yenilikçi, vizyoner ve zamansız bir tasarım örneğidir (Starck, 1990).



Görsel 19. Philippe Starck, Juicy Salif Limon Sıkacağı, 1988
Kaynak: https://www.starck.com/alessi-presents-juicy-salif-xxl-p4358, Erişim Tarihi: 02.02.2025

Tasarımcı Philippe Starck'ın Alessi için tasarladığı Juicy Salif limon sıkacağı, Baudrillard'ın "nesneler sistemi" bağlamında, kullanımın ötesinde kimlik sinyalleri ve kültürel anlatılar taşıyan bir tasarım nesnesi olarak ele alınır; sahiplik ve sergileme pratikleri aracılığıyla bireyin toplumsal olarak tanınan kimlik inşasına katkıda bulunur (Baudrillard, 1996). Alessi'nin 1980'ler sonrası "tasarımcı imzası" stratejisi ve Tea & Coffee Piazza projesi, markayı yüksek üretim kalitesi ve özgün tasarım anlatılarıyla ilişkilendiren bir dönüm noktası olmuş; ürünlerin tasarım öyküsü ve tasarımcı adı, prestij göstergesine dönüşmüştür (Julier, 2014; Amazon, 2023).

Juicy Salif, tipolojiyi "bozan" provokatif bir form olarak cazibesini korusa da birincil işlevinde verimsizlik, ergonomi sorunları ve malzeme-işlev uyumsuzluğu eleştirileri alır; alüminyumun asitle tepkimesine dair uyarılar ve ürün fiyatı gibi bilgiler doğrudan üretici sayfasında yer alır (Alessi, 2023; Design Propaganda, 2023). Starck, ürünün amacını "limon sıkmaktan çok sohbet başlatmak" olarak tanımlar; bu niyet, hediyelik ve törensel bağlamlarda sembolik değişim değerini güçlendirir (Norman, 2004; Lloyd Morgan, 1999). Bu çerçevede Juicy Salif'in değer katmanları; sınırlı da olsa kullanım değeri, görece yüksek mübadele değeri, hediyeleşme/koleksiyon bağlamında sembolik değişim değeri ve tasarım zevki, statü, kültürel sermaye

göstergesi olarak işleyen gösterge değeridir. Juicy Salif, işlevsel kusurlarına karşın arzu nesnesi olmayı sürdürür; tasarım, anlatı ve imzanın birlikte ürettiği kültürel/simgesel değerler üzerinden kullanıcıyla duygusal ve kültürel düzeyde yankı bulur (Gauert, 2018; Julier, 2014).

Philippe Starck'ın 1990'da Alessi için tasarladığı Juicy Salif, işlevsel bir narenciye sıkacağı olmasına rağmen, biçimsel dili ve simgesel değeriyle bir "tasarım ikonu"na dönüşmüştür. Nesne, alışılmış kullanım amacından ziyade, görsel ve estetik etkisiyle öne çıkmaktadır. Pek çok eleştirmen, bu tasarımın "sıkmak için değil, konuşulmak için" üretildiğini söyler.

Çağdaş sanat bağlamında Juicy Salif, nesnenin gündelik yaşamdan koparılarak farklı anlam katmanlarıyla yorumlanabileceğini gösterir. Heykelsi formu, işlevselliğin ikinci planda kalmasını sağlarken, sanat nesnesi ile endüstriyel nesne arasındaki sınırı silikleştirir. Bu yönüyle Duchamp'ın ready-made geleneğine göndermeler yapar: sıradan bir mutfak aleti, tasarım aracılığıyla kültürel ve sanatsal bir statü kazanır. Ayrıca nesne, tüketim kültürünün ve tasarım ikonlarının sanatla ilişkisini de açığa çıkarır. Tıpkı çağdaş sanatta olduğu gibi, burada nesne yalnızca bir araç değil, sembolik ve estetik değerleriyle izleyici üzerinde bir etki yaratma potansiyeline sahiptir.

1.3.2.6. Karim Rashid

Karim Rashid; mobilya, aydınlatma, yüzey tasarımı ve marka kimliği gibi alanlarda üretim yapan, yoğun renkler (özellikle pembe), zengin dokular ve akışkan–organik formlarla (kavisli, oval) tanınan bir tasarımcıdır; keskin kenarlardan kaçınan bu yaklaşımını "doğada keskin çizgiler yoktur" anlayışıyla temellendirir. Tasarımın yaşamın her alanına dokunan bir iletişim biçimi olduğunu, insanların hayatını estetik, duygusal ve deneyimsel olarak zenginleştirmesi gerektiğini vurgular; ilham verme, sınırları zorlama ve "herkes için tasarım" ilkesi, söylemlerinde merkezi konumdadır. İç mekânda dokuyu etkin bir araç olarak kullanır; yüzey, duvar kaplaması ve tekstilde yapay dokuları manipüle eder ve dijital üretim teknikleriyle desen/renk çeşitliliği yaratır (Kılıç, 2020, s. 863–864). Teknolojiyi güçlü bir ifade aracı olarak tasarım

sürecine entegre ederek çalışmalara "uzay çağı" hissi katan çağdaş bir dil kurar (Şpat, 2017, s. 70). Renkleri, özellikle sinemada da görüldüğü gibi anlam ve duygu yaratımının etkili bir aracı olarak kullanır; renklerin haz ve ifade gücü, tasarımlarında önemli bir yer tutar.

Rashid'in malzeme yaklaşımında sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm belirgindir; özellikle plastik gibi alternatif malzemelerle üretim ve bu malzemelerin süreç içinde geri dönüştürülerek yeniden değerlendirilmesi hem tasarımların zamana dirençli olması hem de sanatçının öznel ifadesinin genişlemesi açısından önemsenir (İba ve Güney, 2023; Sevim ve Özge, 2020). Özgünlüğü, rastlantısallık ve özgür düşünceyle beslenen bir süreç olarak görür; tasarımın deneyimle evrildiğini, ilham ve haz ürettiğini savunur. Bu yaklaşım; süreç ve deneyim odaklılık, benzersiz düşünme, yaratıcılık ve haz üretimi gibi Collingwood'un sanat ilkeleriyle kesişir.



Görsel 20. Karim Rashid, Cisal için Tasarladığı Stand Tasarımı, 2022
Kaynak 1:https://www.karimrashid.com/projects/art_&_exhibition/1401, Erişim Tarihi:09.01.2025
Kaynak 2: https://www.stirpad.com/news/designers/karim-rashid-designs-cisal-booth-with-colossal-taps-for-salone-2022/ , Erişim Tarihi:09.01.2025

Karim Rashid'in Cisal için tasarladığı stant tasarımı, endüstriyel nesnelerin yalnızca işlevsel kullanım alanlarının ötesine geçerek, sanat ve tasarımın temsil aracı

hâline gelebileceğini göstermektedir. Günlük yaşamın vazgeçilmez parçaları olan musluk ve armatürler, Cisal'ın endüstriyel üretim pratiğinin temelini oluştururken, fuar mekânında bu ürünler abartılı boyutlarda yeniden üretilerek Pop sanatı estetiğini çağrıştıran bir "musluk ormanı" kurgusu yaratılmıştır. Bu yaklaşım, endüstriyel nesnelerin ölçeksizleştirilerek işlevsellikten koparılması ve heykelsi bir forma dönüştürülmesi sayesinde izleyiciye farklı bir algı deneyimi sunmaktadır.

Rashid'in tasarımı, endüstriyel ürünlerin yalnızca teknik birer araç olmadığını; aynı zamanda kültürel, estetik ve marka kimliği taşıyan semboller hâline gelebileceğini vurgular. Canlı renkler ve devasa armatürlerin mekânın bütünlüğüyle kurduğu uyum, endüstriyel ürünün görsel kimlik oluşturma gücünü açığa çıkarır. Bu bağlamda stant, endüstriyel tasarımın güncel sanat pratikleriyle kesişim noktasını örnekler; nesnenin gündelik bağlamdan koparılarak sergi mekânında kimlik, iletişim ve deneyim üretme aracı olarak yeniden konumlandırılabileceğini kanıtlar (Rashid, 2022).



Görsel 21. Karim Rashid, Planlanmamış Brutalizm, Tina Kim Gallery, USA, 2010
Kaynak: https://www.karimrashid.com/projects/art_&_exhibition/404, Erişim Tarihi: 13.07.2025

Tasarımcı Karim Rashid'in 2010 yılında ABD'de Tina Kim Gallery'de sergilenen Planlanmamış Brutalizm isimli sergisi, çağdaş sanat ve tasarımda nesneyle kurulan ilişkinin dönüşümünü ortaya koymaktadır. Bu çalışmada gündelik nesnelerin işlevsel yönü geri plana itilmiş, onların estetik, duygusal ve mekânsal etkisi ön plana çıkarılmıştır. Böylece nesne, yalnızca kullanım aracı olmaktan çıkarak çağdaş kültürde kimlik ve deneyim üreten bir öğe haline gelmiştir.

Planlanmamış Brutalizm isimli sergi, başlığında yer alan "Planlanmamış Brutalism" kavramı üzerinden, brütalist mimarinin katı ve ham estetik anlayışını Rashid'in karakteristik akışkan ve renkli formlarıyla karşılaştırır. Bu karşılaşma, nesnenin sabit bir anlam taşımaktan çıkıp çağdaş bir yorumun parçası haline geldiğini göstermektedir. Modernist işlevsellikten koparılan nesne, estetik deneyimin merkezine yerleştirilmiş; tüketim kültürü ve dijital çağın görsellik arayışıyla bağlantılı bir biçimde deneyimsel bir "ikon"a dönüşmüştür.

Dolayısıyla Planlanmamış Brutalizm, nesnenin planlı ve işlev odaklı modernist tasarım anlayışından uzaklaşarak rastlantısallık, oyun ve estetik haz ile ilişkilenebileceğini kanıtlar. Bu bağlamda eser, çağdaş sanat ve tasarımda nesnenin yalnızca pratik bir varlık değil, aynı zamanda kültürel, kavramsal ve simgesel bir tartışma nesnesi haline geldiğini vurgulamaktadır.

Günümüzde dijitalleşmenin etkisiyle hem gündelik yaşamda hem de iş dünyasında dijital uygulamalar giderek daha fazla yer kaplamaktadır. Bu gelişmeler, geleneksel olarak endüstriyel yöntemlerle üretilen ürünlerin yerini dijital hizmet ve içeriklerin almasına yol açmıştır. Örneğin, kitaplar, müzik çalarlar veya oyuncaklar gibi pek çok nesne artık dijitalleşmekte; eğitim ve bankacılık gibi hizmetler de dijital platformlara taşınmaktadır. Sonuç olarak, fiziksel ürünlerin ve nesnelerin sayısı azalırken, dijital nesneler ve deneyimler artmakta, bu dönüşüm endüstriyel tasarım alanını da doğrudan etkilemektedir. Bu değişimle birlikte, fiziksel ürünlerin yerini giderek daha fazla "maddi olmayan" ürünler almaktadır. Endüstriyel tasarımda, geleneksel olarak bir sanat eseri gibi sunulan nesne yaklaşımından, daha karmaşık sistemlerin ve deneyimlerin tasarımına doğru bir kayma yaşanmıştır. Özellikle dijital teknolojiler ve bilgisayar tabanlı ürünlerin yaygınlaşması, insan-bilgisayar etkileşimi (HCI) ve kullanıcı deneyimi (UX) gibi yeni kavramların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Artık tasarımcılar hem fiziksel ürünler hem de dijital içerikler yaratmakta ve bu süreçte insan deneyimine daha fazla odaklanmaktadır (Toros, 2021, s. 321).

Endüstriyel tasarımın nihai çıktısı olan ürünler, günümüzde yalnızca fiziksel nesneler değil, aynı zamanda dijital içerikler ve deneyimler olarak da karşımıza

çıkmaktadır. Dijitalleşme ve bilgi-iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, endüstriyel tasarımın odağını maddi ürün üretiminden, kullanıcıya deneyim sunmaya doğru kaydırmıştır. Bu nedenle, endüstriyel tasarım mesleği, dijital dönüşümün farklı boyutlarını araştırmak için oldukça elverişli bir alan haline gelmiştir (Toros, 2021, s. 323).



Görsel 22. Cleeks Golf Kulübü için Tasarlanmış Golf Çantaları, 2025
Kaynak: https://www.livgolf.com/cleeks-gc/collabs/art-of-golf, Erişim Tarihi: 20.08.2025

Golf çantasının tamamen beyaz, pürüzsüz bir yüzeyle heykel formunda sunulması, nesnenin işlevsel kimliğini geri plana iterken estetik ve kavramsal boyutunu öne çıkarmaktadır. Kaide üzerinde yer alması, onu gündelik yaşamın sıradan bir tasarım ürününden çıkarıp sanat eserine dönüştürmektedir. Üzerinde yazılı "Art of Golf" ifadesi de bu dönüşümü kavramsal olarak destekler niteliktedir: Spor alanına ait bir nesne, sanatsal temsilin öznesi haline getirilmiştir.

Endüstriyel tasarım açısından, golf çantası formu işlevselliğe dayalı ergonomik bir ürün iken, burada yalınlaştırılmış ve tüm ayrıntıları aynı renge büründürülmüştür. Böylece tasarımın işlevsel yönü görünmez hale gelirken biçimsel ve sembolik yönleri ön plana çıkarılmıştır. Çağdaş sanat açısından ise bu nesne, işlevden arındırılmış, tek renkli ve heykelsi bir yorumla izleyicinin estetik algısına sunulmaktadır. Bu durum, Duchamp'ın "ready-made" geleneğini çağrıştırırken aynı zamanda modern sergileme teknikleriyle sanat-tasarım ilişkisini yeniden düşünmeye davet etmektedir.

Sonuç olarak, görseldeki yorumlama biçimi, nesnenin sanatta ve tasarımda farklı bağlamlara taşınarak yeniden anlamlandırılabileceğini göstermektedir. Golf çantası artık yalnızca bir spor ekipmanı değil, sanat ve tasarımın kesişiminde "gündelik nesnenin sanat nesnesine dönüşümünü" temsil eden bir metafora dönüşmüştür.

Yeniden tasarlamak için açık çağrıyla sanatçıların spora damgalarını vurmaları için bir fırsat sunan Görsel 22'de farklı tasarımlarla yeniden biçimlendirilmiş golf çantaları, yalnızca işlevsel bir spor ekipmanı olmaktan çıkarılarak birer sanat nesnesi gibi sunulmaktadır. Çantaların her biri farklı malzeme, renk ve desen anlayışıyla üretilmiş olup bu çeşitlilik, endüstriyel tasarımın seri üretim mantığını aşarak sanatın bireysel ifade alanına açıldığını göstermektedir.

Çağdaş sanat perspektifi açısından bakıldığında gündelik bir obje sanatsal bağlamda yeniden kurgulanmaktadır. Kaideler üzerine yerleştirilmiş olmaları, onları heykel ya da sanat eseri gibi konumlandırmaktadır. Böylece nesne, kullanım değerinden çok estetik, kültürel ve düşünsel bir temsil haline gelmektedir.

Endüstriyel tasarım perspektifi ise işin malzeme, form ve üretim boyutunu öne çıkarmaktadır. Çantaların her biri, farklı bir yüzey dokusu ve stil ile endüstriyel tasarımın çeşitliliğini sergilemektedir. Ancak bu çeşitlilik, yalnızca işlevselliğe değil, aynı zamanda sanatsal yorumlama biçimlerine de işaret etmektedir. Sonuç olarak görsel, sanatta nesne: Kullanım amacı dışına çıkarılmış, estetik ve kültürel anlam taşıyan bir yorum ve tasarımda nesne: Malzeme, ergonomi ve biçimsel çeşitlilik üzerinden yeniden üretilmiş bir endüstriyel ürün şeklinde nesneye bakışın iki yönünü birbiriyle buluşturmaktadır. Bu bağlamda görsel, sıradan bir tasarım ürününün sanat bağlamına geçtiğinde nasıl farklı anlamlar kazanabileceğini ortaya koymakta; nesnenin işlev ve estetik arasında bir köprü kurarak sanat ile tasarımın kesişiminde yeni bir bakış açısı sunduğunu göstermektedir.

Endüstriyel tasarımda nesne kullanımı üretim süreçleriyle yakından ilişkilidir ve dijitalleşme ile otomasyonun gelişimi, üretimde verimlilik artışı ve maliyet düşüşü sağlamaktadır (Kılıç ve Timur, 2022, s. 286).

BÖLÜM 2. SANAL GERÇEKLİK VE NESNENİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

2.1. Gerçeklik ve Gerçek Dışılık Kavramları

2.1.1. Gerçeklik Kavramında Felsefi ve Sanatsal Yaklaşımlar

Gerçeklik kavramı, tarih boyunca felsefi, sanatsal ve bilimsel bağlamlarda sürekli olarak tartışılan bir konu olmuştur. Bu tartışmalar, gerçekliğin doğası, algılanışı ve temsil biçimleri etrafında şekillenmektedir. Gerçeklik, bireylerin deneyimlediği, gözlemlediği ve yorumladığı bir olgu olarak hem öznel hem de nesnel boyutlarıyla ele alınmaktadır. Bu bağlamda, gerçeklik kavramının çeşitli disiplinlerde nasıl yorumlandığını ve dönüştüğünü anlamak önemlidir. Bu çok boyutlu tartışmalar, günümüz post-truth çağında gerçeklik kavramının nasıl şekillendiğini anlamak için önemli bir zemin oluşturmaktadır.

Post-truth çağında, gerçek ile kurmaca arasındaki sınırın giderek belirsizleştiği bir dönemde yaşamakta olduğumuz söylenebilir. Yıldız'a göre, sahte ve yanlış bilgilerin yayılması, gerçeklik algısını nasıl etkilediği üzerinde durulmaktadır (Yıldız, 2023, s.185). Medya, alternatif gerçeklikler yaratmada kullanılan bir araç haline gelmiş, bu da bireylerin gerçeklik algısını derinden etkilemiştir. Bu bağlamda, medya ve manipülasyon ilişkisi, gerçekliğin inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Medya dili ve manipülasyonun gerçeklik üzerindeki etkileri ele alınmaktadır (Koç, 2017, s.398). Medya, bireylerin algılarını şekillendirirken, aynı zamanda gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırları da belirsizleştirmektedir. Medyanın gerçeklik algısı üzerindeki bu dönüştürücü etkisi, sanatın geleneksel yapısının nasıl değişime uğradığını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

20. Yüzyılın başlarından itibaren toplumsal yaşamda ve yaşam koşullarında meydana gelen köklü değişimler, sanatın geleneksel yapısını derinden etkilemiş ve dönüştürmüştür. Bu süreçte, sanat nesnesi kavramı bilindik tanımlarının ötesine geçerek yeni anlamlar kazanmış ve farklı sorgulamaların konusu haline gelmiştir. Geleneksel üç boyutlu sanat anlayışı, çağın gereklerine uyum sağlayarak değişime uğramış, klasik formlarından sıyrılarak daha esnek ve çok yönlü bir ifade biçimine evrilmiştir. Sanat nesneleri artık sadece uzaktan bakılan, bulundukları mekanla daha dinamik ve etkileşimli bir ilişki kurmaya başlamış, bu da izleyicinin sanat nesnesiyle

olan ilişkisini yeniden şekillendirmiştir. Bu dönüşüm süreci, çağdaş sanatın temellerini oluşturmuş ve günümüz çağdaş sanat pratiklerinin gelişimine zemin hazırlamıştır. Böylece sanat artık sadece estetik bir nesne olmaktan çıkıp, toplumsal ve kavramsal boyutları olan, izleyiciyle etkileşime giren dinamik bir forma dönüşmüştür. Bu dönüşüm süreci sanat nesnesinde derinlik katarak sanat nesnesinin yeni yorumlarına zemin hazırlamıştır.

Danto'nun, Warhol'un Brillo kutusu üzerine eleştirisi, nesnenin gerçek nesneden ayırt edilemezliği ve sanat statüsünün belirlenmesinde kurumsal otoritenin rolü üzerine odaklanmaktadır. Bu bağlamda galeri, nesneyi gündelik nesneden sanat nesnesine dönüştüren kurumsal güç olarak işlev görürken, Danto yeni sanat biçimlerinin kabulünde kurumsal otoritenin varlığının ve sanat teorisinin meşrulaştırıcı rolünün gerekliliğini vurgulamaktadır (Şanko, 2020, s.48-49). Sanat nesnesinin bu kurumsal bağlamı, fotoğraf sanatının gerçeklikle kurduğu ilişkiyi anlamak için önemli bir perspektif sunmaktadır.

Hiperrealist anlayış, gerçeklik kavramıyla olan ilişkisi açısından dikkat çekici bir örnek teşkil etmektedir. Fotoğraf, doğası gereği gerçekliği yansıtma iddiasında olan bir sanat formudur. Ancak, post-modern eleştirmenler, belgesel fotoğrafın gerçeklikle kurduğu ilişkinin karmaşık olduğunu savunmaktadır. Dayı'ya göre, belgesel fotoğrafın gerçekliği yansıtma iddiası, çağdaş felsefede gerçeklik anlayışının değişimi ile sorgulanmaktadır (Dayı, 2023, s.183). Bu noktada, fotoğrafın "gerçeğin aynası" olarak görülmesi, aslında bir yanılsama yaratabilir. Fotoğrafın nesnel bir gerçeklik sunduğu düşüncesi, zihinden bağımsız bir gerçeklik alanı olduğu varsayımına dayanır; ancak bu varsayımın geçerliliği tartışmalıdır (Buçan, 2023, s.22). Fotoğrafın gerçeklikle kurduğu bu karmaşık ilişki, çağdaş edebiyatın gerçeklik algısına yaklaşımıyla paralellik göstermektedir.

Felsefi açıdan bakıldığında, gerçeklik kavramı, idealizm ve materyalizm tartışmalarıyla da bağlantılıdır. Alpay'ın çalışmasında, bu iki yaklaşımın gerçeklik anlayışları arasındaki diyalektik süreç incelenmektedir (Alpay, 2022, s.1). İdealizm, gerçekliği zihinsel bir yapı olarak görürken, materyalizm gerçekliği fiziksel bir olgu

olarak ele alır. Bu iki yaklaşım arasındaki gerilim, gerçekliğin doğasına dair farklı yorumlamalara yol açmaktadır. Ayrıca, bilinç ve gerçeklik arasındaki ilişki, hermeneutik bir perspektiften de ele alınabilir. Bilinç, hakikat ve dil arasındaki ilişkiyi incelemektedir (Yılmaz, 2023, s.1-2). Bu bağlamda, gerçeklik, bireyin bilinç düzeyiyle doğrudan ilişkilidir. Bu felsefi yaklaşımlar, sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkiyi anlamlandırmada önemli bir teorik çerçeve sunmaktadır.

Sanat bağlamında gerçeklik kavramı hem tarihsel hem de çağdaş perspektiflerden ele alınarak, sanatın toplumsal, kültürel ve teknolojik dönüşümlerle nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak için kritik bir öneme sahiptir. Günümüzde, dijital teknolojilerin ve sanal gerçeklik uygulamalarının sanat üzerindeki etkileri, sanat nesnelerilerinin algılanışını ve deneyimlenişini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekliği teorisi, sanatın gerçeklik ile temsil arasındaki karmaşık ilişkisini açıklamakta önemli bir çerçeve sunmaktadır (Taşcı ve Erdem, 2024; Dökeroğlu ve Tekdemir, 2024). Özellikle dijital sanatın yükselişi, sanatın gerçeklik algısını yeniden şekillendirmiştir; bu durum, izleyicilerin sanatsal deneyimlerini daha katılımcı ve etkileşimli hale getirmiştir (Aydoğan vd., 2022; Küçükosman ve Okkalı, 2022). Dijital sanatın yükselişiyle birlikte değişen bu gerçeklik algısı, sanal gerçeklik ve simülasyon kavramlarının önemini artırmıştır.

Gerçeklik kavramının bir diğer önemli boyutu, sanal gerçeklik ve simülasyon bağlamında ele alınmaktadır. Gerçekliğin anlamını yitirdiği ve sanallığın hâkim olduğu bir dünyada, bilincin konumlandırılması, bireylerin varoluşsal sorgulamalarını derinleştirmektedir. Bu yeni gerçeklik deneyimi, sanatın sosyo-kültürel boyutlarının yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.

Sanat, toplumsal gerçeklikleri sorgulayan, eleştiren ve yeniden şekillendiren bir araç olarak, izleyicilerin düşünsel ve duygusal katılımını teşvik etmektedir. Bu süreçte, sanatın hem bireysel hem de toplumsal düzeydeki etkileri, sanatın doğası ve işlevi üzerine derinlemesine düşünmeyi gerektirmektedir (Erişti, 2024; Dökeroğlu ve Tekdemir, 2024; Küçükosman ve Okkalı, 2022). Bu durum aynı zamanda dijital çağın getirdiği yeni gerçeklik boyutlarını da anlamamızı zorunlu kılmaktadır. Gerçeklik

kavramının felsefi ve sanatsal boyutlarındaki bu çok yönlü tartışmalar, dijital çağda yeni bir boyut kazanmaktadır. Özellikle sanat nesnelerinin fiziksel varlıklarından dijital temsillere dönüşümü ve teknolojik gelişmeler, gerçeklik algısının sınırlarını zorlamaktadır. Bu noktada, gerçek ve gerçek dışı arasındaki sınırların bulanıklaşması, bizi kaçınılmaz olarak simülasyon kavramının ve gerçek dışılığın derinlemesine incelenmesine yönlendirmektedir.

2.1.2. Gerçek Dışılık ve Simülasyon İlişkisi

Gerçek dışılık kavramı, sanat ve edebiyat alanında sıkça ele alınmaktadır. Softaoğlu, bilim kurgu nesnelerinde gerçeklik sınırlarının nasıl zorlandığını ve bu nesnelerdeki mekânların gerçek dışı unsurlarını incelemiştir (Softaoğlu, 2021, s.186). Bu tür nesnelerde, gerçek dışılık, izleyicinin veya okuyucunun algısını şekillendiren önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek dışı unsurlar, izleyicinin deneyimlediği duygusal tepkileri ve düşünsel süreçleri derinleştirebilir. Bu bağlamda, gerçek dışılık, sanat nesnelerinin anlamını ve etkisini artıran bir araç olarak değerlendirilebilir. Bu sanatsal yaklaşımların dilbilimsel boyutu, gerçek dışılığın iletişimdeki rolünü anlamamız açısından önem taşımaktadır.

Simülasyon kavramı, bilim, sanat ve teknoloji alanlarında önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kavram, gerçek dünyadaki süreçlerin, sistemlerin veya olayların bir modelini oluşturmayı ve bu model üzerinden deneyler yaparak bilgi edinmeyi amaçlar.

Sanat alanında simülasyon, yaratıcı süreçlerin ve estetik deneyimlerin incelenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin, dijital sanat uygulamaları ve sanal gerçeklik ortamları, sanatçıların yaratıcı süreçlerini keşfetmelerine olanak tanımaktadır (Yavuz ve Aksoy, 2020; Kaptan, 2022). Bu tür simülasyonlar, sanatın doğasını anlamak ve sanat nesnelerinin yaratım sürecini deneyimlemek için etkili bir yöntemdir. Sanat alanındaki bu yaratıcı simülasyon uygulamaları, teknoloji ve mühendislik alanlarında da benzer yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesine ilham kaynağı olmuştur.

Teknoloji alanında ise simülasyon, mühendislik ve tasarım süreçlerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Disiplinler arası yaklaşımla mühendislik alanında-simülasyon yazılımları aracılığıyla projelerini test edebilir ve sonuçları analiz edebilirler. Bu süreç hem teorik bilgilerin pekiştirilmesine hem de pratik becerilerin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır (Şentürk vd., 2022; Çakır ve Baydere, 2022). Mühendislik ve tasarım süreçlerindeki bu simülasyon uygulamaları, sağlık bilimleri gibi hayati önem taşıyan alanlarda da kritik bir rol oynamaktadır. Simülasyon, aynı zamanda sağlık alanında da önemli bir yere sahiptir. Bu tür uygulamalar, hemşirelik ve tıp alanında karar verme becerilerini geliştirmelerine ve hasta bakımında daha etkili olmalarına yardımcı olmaktadır (Kocaaslan vd., 2022; Efil, 2020). Sağlık alanındaki bu başarılı uygulamalar, simülasyonun farklı disiplinlerdeki potansiyeli üzerindeki dönüştürücü etkisini açıkça ortaya koymaktadır.

Gerçek dışılık ve simülasyon ilişkisinin bu çok boyutlu yapısı, sanal gerçeklik teknolojisinin temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda, bir sonraki bölümde ele alınacak olan sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimi ve temel bileşenleri, bu kavramsal altyapı üzerine inşa edilmiştir. Sanal gerçeklik, simülasyon ve gerçek dışılık kavramlarının teknolojik bir uzantısı olarak, kullanıcılara benzersiz deneyimler sunmaktadır.

2.2. Sanal Gerçeklik Teknolojisi

2.2.1. Sanal Gerçekliğin Tarihsel Gelişimi ve Temel Bileşenleri

"Virtual" kelimesi, Latince "virtualis" kökeninden gelmekte ve günümüz Türkçesinde "sanal" olarak kullanılmaktadır. Bu kavram, gerçekte var olmayan bir olgunun, algısal yönlendirmeler aracılığıyla varmış gibi deneyimlenmesini ifade etmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcıların zaman ve mekân sınırlamalarından bağımsız olarak, yapay olarak oluşturulmuş dijital ortamlara katılımını sağlamaktadır. Bu teknolojik ortam, çeşitli sensör ve aktüatörler aracılığıyla kuvvet, hareket ve dokunma gibi fiziksel duyumları simüle eden cihazların, üç boyutlu görsel-işitsel teknolojilerle entegre edildiği kapsamlı bir sistem olarak tanımlanmaktadır (Kuruüzümcü, 2007, s. 94). Bu temel tanımlamalar çerçevesinde,

sanal gerçekliğin kullanıcı deneyimi ve etkileşim boyutlarını incelemek, teknolojinin kapsamını daha iyi anlamamızı sağlayacaktır.

Sanal kavramı, gerçek olmayan veya simüle edilmiş deneyimleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik (VR), kullanıcılara interaktif bir deneyim sunan simüle edilmiş bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal gerçeklik deneyiminin etkinliği, kullanıcının sanal ortama dâhil olma derecesiyle doğrudan ilişkilidir. VR başlıkları ve haptik eldivenler gibi özel donanımlar aracılığıyla, kullanıcıya iletilen dijital uyaranların gerçekçiliği artırılmaktadır. Kullanıcının sanal ortamda bulunma hissi (presence) ne kadar güçlüyse, deneyimlenen sanal gerçekliğin inandırıcılığı da o ölçüde artmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2017, s. 37). Bu kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşım, sanal gerçekliğin teorik çerçevesini oluştururken, teknolojinin teknik boyutlarını da incelemek gerekmektedir.

Sanal gerçeklik teknolojisi, Steuer'in (1992) "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence" makalesinde televizyon ve telefon gibi bir iletişim ortamı olarak ele alınmaktadır. Steuer, başa takılı ekranlar, kulaklıklar ve hareket algılayan eldivenler gibi donanımsal tanımlamaların, sistemin deneyimsel boyutunu ve etkilerini açıklamada yetersiz kaldığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik, fiziksel gerçekliğin ötesinde, teknolojik araçlar vasıtasıyla kullanıcıya alternatif bir gerçeklik deneyimi sunan ve duyularıyla etkileşime giren sanal bir ortam olarak tanımlanabilir (Başar, 2020, s.623). Sanal gerçekliğin bu teorik tanımlamaları, pratikte kullanılan teknolojik bileşenlerle birlikte değerlendirilmelidir.

Sanal gerçeklik (VR), kullanıcıların etkileşime girmesine ve kendilerini üç boyutlu, yapay bir dünyaya kaptırmalarına olanak tanıyan, bilgisayar tarafından oluşturulan bir ortam simülasyonudur. Gerçekçi ve etkileşimli deneyimler yaratma potansiyeli nedeniyle çeşitli alanlarda büyük ilgi gören bir teknolojidir. Sanal gerçeklik, başa takılan bir ekran aracılığıyla görüntülenen, kullanıcılara mevcudiyet ve tele-mevcudiyet duygusu sağlayan, tamamen bilgisayar tarafından üretilen bir ortam olarak tanımlanabilir; bu, doğal veya aracılı araçlarla oluşturulan bir ortamda olma hissini ifade eder. Bu teknoloji, kullanıcının duyusal deneyimini geliştirmek için

sıklıkla stereoskopik ekranlar ve dokunsal eldivenlerle uygulanır (Pérez-Marcos, 2018, s.2). Bu teknolojik altyapının gelişimi, sanal gerçekliğin çeşitli alanlarda uygulanmasına zemin hazırlarken, özellikle sanat alanında yeni ifade biçimlerinin önünü açmıştır.

Sanal gerçekliğin sanat bağlamındaki evrimi, sanatçıların yaratıcılığın yeni boyutlarını keşfetmesini sağlayan teknolojideki önemli ilerlemelerle işaretlenmiştir. Sanattaki erken sanal gerçeklik uygulamaları öncelikle temel üç boyutlu modelleme ve animasyonu içeriyordu, ancak son gelişmeler karmaşık sanatsal ifadeleri kolaylaştıran daha sofistike platformlara yol açtı. Örneğin, Virart platformu, sanal gerçeklik aracılığıyla yaratıcı ifadeyi ve kültürel katılımı geliştirmek için tasarlanmıştır ve bu teknolojinin yenilikçi sanatsal uygulamaları teşvik etme potansiyelini göstermektedir (Donga vd., 2023, s.269). Ayrıca, resim, heykel ve enstalasyon sanatı da dahil olmak üzere çeşitli sanat formlarına sanal gerçekliğin entegrasyonu, sanatçıların birden fazla duyuyu harekete geçiren nesneler yaratmasına ve izleyicilere daha zengin bir deneyim sunmasına olanak tanımıştır (Fang, 2024, s.1-2). Sanal gerçeklik teknolojisinin tarihsel gelişimi ve temel bileşenlerini inceledikten sonra, bu teknolojinin farklı alanlardaki pratik uygulamalarını ve etkilerini değerlendirmek, konunun bütünsel anlaşılması açısından önem taşımaktadır.

2.2.2. Sanal Gerçekliğin Uygulama Alanları

Sanal gerçeklik (VR) teknolojisi, sağlık hizmetlerinde rehabilitasyon amaçlı sürükleyici terapi deneyimleri sunmanın yanı sıra, endüstri sektöründe, turizm ve eğlence sektörlerinde deneyim kalitesini artırmak için yaygın olarak kullanılmaktadır (Weiss vd., 2004; Maulana ve Muslim, 2019). Bu teknoloji, kullanıcıların bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu simülasyonlarla etkileşimde bulunmalarını sağlayarak, gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir köprü kurmaktadır. Sanal gerçeklik, bireylerin duyularını yanıltarak, fiziksel olarak sanal ortamda bulunuyormuş gibi hissetmelerine olanak tanır. Bu özellik, sanal gerçekliğin eğitimde, özellikle de karmaşık kavramların öğretiminde etkili bir araç olmasını sağlamaktadır (Üzümcü vd., 2018; Özdemir vd., 2019).

Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, turizm sektöründe yeni deneyimler ve pazarlama fırsatları sunmaktadır. Kullanıcılar sanal turlar sayesinde farklı destinasyonları keşfedebilmekte, oteller ise VR ile misafirlerine önceden bir deneyim yaşatıp müşteri memnuniyetini artırabilmektedir. Ayrıca müzeler ve kültürel miras alanları, bu teknolojilerle daha erişilebilir hale gelmekte ve zenginleştirilmiş deneyimler sunmaktadır. Pazarlama ve reklam alanında, VR teknolojisi insanların sanal ortamda alışveriş yapma, oyun oynama, tasarım yapma gibi aktiviteleri deneyimlemesini sağlayarak marka bağlılığını güçlendirmekte ve tüketicilerin satın alma kararlarına olumlu etki yapmaktadır.

Metaverse gibi hibrit gerçeklik alanları, sanatın yeni bir boyut kazanmasına olanak tanımaktadır. Bu ortamlar, sanat nesnelerinin dijital platformlarda nasıl var olabileceğini ve izleyicilerle nasıl etkileşimde bulunabileceğini göstermektedir (Aydoğan vd., 2022; Küçükosman ve Okkalı, 2022). Sanatın bu yeni hareket alanları, geleneksel sanat formlarının ötesine geçerek, izleyicilerin sanatsal deneyimlerini daha derin ve anlamlı hale getirmektedir. Ayrıca, dijital sanatın ve sosyal medyanın etkisi, sanat nesnelerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakta ve sanatın demokratikleşmesine katkıda bulunmaktadır (Baran H. 2019; Küçükosman ve Okkalı, 2022). Bu sanatsal dönüşümler, dijital sanatın gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.

Özetle sanal gerçeklik sanatın üretim, sergileme ve deneyimleme biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmekte ve sanatın toplumsal rolünü yeniden tanımlamaktadır. Bu teknolojiler, sanatın daha erişilebilir, etkileşimli ve katılımcı bir hale gelmesini sağlarken, sanatçıların ve izleyicilerin ilişkisini de yeniden şekillendirmektedir. Gelecekte, sanal gerçeklik uygulamalarının sanat alanındaki etkilerinin daha da derinleşmesi beklenmektedir (Kaptan, 2022; Molo, 2023). Sanal gerçeklik uygulamalarının bu çok yönlü yapısı, teknolojik gelişmelerle sürekli genişlemektedir.

2.2.3. Sanal Gerçeklikte Nesnenin Yeniden Tanımı

Sanal gerçeklik teknolojisi, nesnenin statik tanımını sorgulayarak fiziksel dünyanın ötesinde yeni bir varlık anlayışı ortaya koymaktadır. Bu teknoloji, kullanıcı

deneyimini merkeze alarak nesnelerin öz, sınır ve biçimlerini yeniden inşa etmekte; böylece bilginin dijital dönüşümüne dair yeni perspektifler sunmaktadır.

1980'li yıllardan itibaren gelişen algoritmalar ve donanım teknolojileri, sanal ortamların gerçekçi ve etkileşimli hale gelmesini sağlamış, nesnelerin kullanıcı deneyimine bağlı olarak farklı şekilde algılanmasına yol açmıştır. Kültürel aktarımda sanal gerçeklik hem geleneksel değerleri hem de çağdaş dijital unsurları bir araya getirerek kültürel hafızanın yeniden inşasına katkıda bulunmaktadır (Acet ve Kaplanoğlu, 2024; Çelikcan, 2022). Felsefi tartışmalarda nesne, yalnızca maddi bir varlık değil, deneyimlenen çok boyutlu bir gerçeklik olarak ele alınmaktadır. Sanal gerçeklik, nesnelerin klasik tanımlarını aşarak onları geçici, etkileşimsel ve öznel deneyimlerle bütünleştirmektedir. Bu dönüşüm, sanat alanında da fiziksel sınırların ötesine geçerek yeni estetik ve deneyim boyutları yaratmaktadır.

Gelişmiş algoritmalar ve donanımlar sayesinde sanal nesneler yüksek detay ve fotogerçekçilik kazanırken, etik açıdan da yeni sorular ortaya çıkmaktadır. Gerçek ile sanal arasındaki sınırların bulanıklaşması, kullanıcıların varlık algılarını ve dijital kimliklerini yeniden sorgulamalarına neden olmaktadır. Sanal gerçeklik, nesne tanımını yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda varoluşsal ve felsefi boyutlarıyla dönüştürmektedir (İneç, 2020; Özispa ve Arabelen, 2022). Nesneler artık deneyimlenen, etkileşimli ve çok katmanlı yeni formlarındadır. Bu süreç hem bireysel hem de toplumsal düzeyde gerçeklik ve bilgi anlayışımızı kökten değiştirmektedir.

Sanal gerçeklikte nesne deneyimi, kullanıcıların duyusal ve motor becerilerini entegre eden karmaşık bir etkileşim ortamı sunmaktadır. Bu ortam, gelişmiş sensör-motor entegrasyonu ile kullanıcıların dijital nesneleri doğal şekilde algılaması ve etkileşime geçmesini sağlar. Dokunsal, görsel ve işitsel girdilerle desteklenen deneyimler, motor becerilerin sanal dönüşümü açısından kritik rol oynamaktadır (Kokić vd., 2019; Ratcliffe ve Tokarchuk, 2021).

Görsel geri bildirim ve dokunsal simülasyonların entegrasyonu, sanal nesne deneyiminin gerçek dünya deneyimlerine paralel ilerlemesini sağlamaktadır. Duyu

bilgileri ve hareket verilerinin senkronizasyonu, nesnelerin kullanıcı algısında gerçekçi görünmesini ve algoritmik olarak işlenen geri bildirimlerin adaptif stratejiler geliştirilmesine olanak tanımaktadır.

Sanal gerçeklikte nesne deneyimi, kullanıcıların duyusal, motor ve bilişsel süreçlerinin uyumlu entegrasyonunu gerektiren çok boyutlu ve dinamik bir sistemdir. İleri teknolojiler ve multidisipliner yaklaşımlar, bu alandaki gelecekteki gelişmelerin daha etkili ve doğal kullanım imkanları sunacağını göstermektedir (Kokić vd., 2019; Ratcliffe ve Tokarchuk, 2021).

Nesne ve insan arasındaki ilişki, duyusal algıdan sanal gerçekliğe uzanan süreçte sürekli evrilmektedir. Görsel ve dokunsal algının nörobiyolojik temellerinden başlayarak, sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu yeni deneyim biçimlerine kadar uzanan bu dönüşüm, nesnenin ontolojik statüsünü yeniden tanımlamaktadır. Sanat alanındaki nesnesizleşme eğilimi ve dijital dönüşüm, geleneksel nesne-insan ilişkisini kökten değiştirirken, nesnelerin algılanma ve deneyimlenme biçimleri de zenginleşmektedir. Bu bağlamda, nesne-insan ilişkisinin geleceği, teknolojik gelişmeler ve felsefi sorgulamaların kesişiminde, sürekli yeniden tanımlanmaya açık bir alan olarak karşımızda durmaktadır.

2.3. Sanal Gerçeklikte Mekân ve Deneyim

2.3.1. Sanal Mekân Algısı ve Tasarım İlkeleri

Sanal gerçeklik (VR) teknolojisi, nesne ve mekân ilişkisini yeniden tanımlayarak, kullanıcıların çevresel algılarını ve etkileşimlerini önemli ölçüde değiştirmektedir. Sanal mekânlar, gerçek dünyadaki mekân algısına benzer bir şekilde, kullanıcıların deneyimlerini şekillendiren çeşitli duyusal ve bilişsel unsurlar içerir. Sanal gerçeklik oyunlarındaki mekân algısı, sanal mekânların gerçek mekânlarla benzerlik gösterdiğini ve bu mekânların yer işaretleri ve duyumlarla imgelenebildiğini belirtilmektedir (Özkazanç ve Esentürk, 2020, s.308). Bu bağlamda, sanal mekânlar, kullanıcıların duygusal tepkilerini ve deneyimlerini etkileyen önemli bir faktör haline gelmektedir. Bu teknolojik dönüşümün tarihsel süreçteki gelişimi, analog sistemden dijital sisteme geçişin önemini vurgulamaktadır.

Yengin ve Bayrak'ın (2017, s. 5-6) belirttiğine göre, geçmişte önemli bir yere sahip olan analog sistemlerin yerini dijital teknolojilere bırakması gibi, günümüzde de gerçek ile sanal arasında benzer bir dönüşüm yaşanmaktadır. Gerçek yaşantılar artık yalnızca fiziksel ortamlarla sınırlı kalmayıp, "sanal" olarak adlandırılan farklı bir boyuta taşınmaktadır. Nasıl ki analog sistemler dijital bir kimlik oluşturduysa, benzer şekilde gerçeklik de sanal bir uzam üretmektedir. Bu dönüşüm, bireylerin gerçek, hayal ve sanal kavramları arasında konumlandığı bir yaşantı ortaya çıkarırken; doğru-yanlış, sıcak-soğuk, iyi-kötü, güzel-çirkin gibi zıt kavramların yeniden deneyimlenmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda, sanal olanın yalnızca bir kopya olmadığı; üç boyutlu teknolojilerin etkisiyle gerçeğin yerini alabilecek nitelikte, gerçeğin temsili bir sunumu olduğu ileri sürülmektedir. Bu dijital dönüşüm sürecinde, sanatsal yaklaşımların sanal gerçeklik teknolojisine olan katkıları özellikle Gabo'nun çalışmalarında görülmektedir.

Heykeltraş Naum Gabo'nun gerçeklik kavramı, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu olanaklarla yeniden yorumlanabilir. Krauss'un belirttiği üzere, "Gabo'nun 'gerçek' kavramı, gerçekliğin bir tezahüründen ziyade aşikâr bir şekilde aşkın bir gerçekliğin ortaya çıkmasına yöneltilmişti". Bu yaklaşım, sanal gerçekliğin fiziksel gerçekliği aşan potansiyeliyle örtüşmektedir. Gabo'nun stereometri kavramı, sanal gerçeklik mekanlarının tasarımında kullanılabilecek önemli ilkeler sunar. Krauss'un aktardığı gibi, "Küp II" örneğinde "formun iç kısmını boydan boya kesen, tam ortasında dik açılarla kesişen iki diagonal düzlem" ile oluşturulan yapı, sanal mekanlarda nesne-kullanıcı etkileşiminin nasıl kurgulanabileceğine dair ipuçları vermektedir. Sanal gerçeklik ortamlarında, Gabo'nun "kavramsal penetrasyon" yaklaşımı özel bir anlam kazanmaktadır. Krauss'un ifadesiyle, "sabit izleyiciye nesnenin dışını dolaştığında sahip olacağı tüm ayrı görüş noktalarının bir özetini sunmalıdır" prensibi (Krauss, 2021, s. 82-84), sanal gerçeklik deneyimlerinin tasarımında temel bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bu teorik yaklaşımlar, minimalist ve fütürist sanatçıların mekân algısına yönelik çalışmalarıyla paralellik göstermektedir. Morkoç'a (2023) göre ise Minimalist ve Fütürist sanatçılar, malzeme kullanımında yenilikçi yaklaşımlar geliştirerek mekânı heykelsi bir anlayışla ele

almışlar ve zamanla mekânın kendisini sanatsal nesneye dönüştürmüşlerdir (Morkoç, 2023, s. 8). Bu heykelsi yaklaşım, Krauss'un rölyefler üzerine yaptığı analizlerle daha da derinlik kazanmaktadır.

Krauss'un rölyeflerle ilgili yaptığı yorumda belirttiği gibi, "rölyeflerde yan yana yayılan, sadece dekoratif olmaya zorlanan bir dizi malzeme ve tanımlayıcı unsurlar kümesi, izleyicinin dünyasının deneyimini anlamlandırdığı ve düzene koyduğu bir dil bilgisi sağlamak için temsil etmedeki normal rollerinden mahrum edilmişlerdir" (Krauss, 2021, s. 75-77). Bu yaklaşım, sanal gerçeklik ortamlarındaki nesne-mekân ilişkisini anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu teorik çerçeve, günümüz sanal gerçeklik uygulamalarındaki mekânsal dizilimlerin tasarımına ışık tutmaktadır.

Zhao, sanal gerçeklikte kullanıcı deneyimini artırmak için mekânsal dizilimlerin tasarımına odaklanmaktadır. Kullanıcıların çevresel mekân deneyimlerinden farklı duygusal tepkiler alabileceğini ve bu deneyimlerin tasarımcılar tarafından kontrol edilebileceğini vurgulamaktadır (Zhao, 2018, s.5). Bu durum, sanal mekânların tasarımında kullanıcı deneyiminin önemini ortaya koymaktadır. Ayrıca, sanal gerçeklikte mekânsal dizilimlerin kullanıcıların duygusal ihtiyaçlarını karşılamak için nasıl optimize edilebileceği üzerine çeşitli tasarım çözümleri sunulmaktadır. Bu tasarım çözümleri, sanal gerçeklik ortamlarında kullanıcıların mekânsal algılarının nasıl şekillendiğini anlamak için önemli bir temel oluşturmaktadır.

Sanal gerçeklikteki görsel çözünürlük, kullanıcıların mekânsal algılarını etkileyen önemli bir unsurdur. HTC Vive Pro'daki mesafe sıkıştırmasının, sanal gerçeklik deneyiminde nasıl bir rol oynadığını incelenmişlerdir (Buck vd., 2021, s.4-5). Bu tür çalışmalar, sanal mekânların tasarımında görsel unsurların önemini vurgulamaktadır. Görsel unsurların yanı sıra, hareket algısı da sanal gerçeklik deneyiminde kritik bir rol oynamaktadır.

Sanal gerçeklikte kullanıcıların mekânsal algıları, çeşitli deneysel yöntemlerle incelenmektedir. Yan, sanal gerçeklikteki işbirlikçi etkileşimlerin, kullanıcıların

mekânsal algılarını nasıl etkilediğini araştırmıştır (Yan vd., 2011, s.136). Bu tür araştırmalar, sanal mekânların sosyal etkileşimler üzerindeki etkisini anlamak için önemlidir. Sosyal etkileşimlerin yanı sıra, fiziksel algılar da sanal gerçeklik deneyiminde önemli bir rol oynamaktadır. Kullanıcıların sanal gerçeklikteki çevresel algıları, başlık tabanlı sanal gerçeklik (HMD) bağlamında incelenmiştir. Kullanıcıların sanal ortamda mekânsal ve yüzey sıcaklığı algılarının nasıl etkilendiğini araştırmıştır (Pinheiro vd., 2021, s.14-15). Bu çalışma, sanal gerçeklikte kullanıcı deneyiminin, fiziksel sıcaklık algısıyla nasıl ilişkili olduğunu ve bu algının çok boyutlu bir yapı içerdiğini göstermektedir. Bu çok boyutlu algı yapısı, sanal gerçekliğin terapötik uygulamalardaki potansiyelini de ortaya koymaktadır.

Sanal gerçeklik, kullanıcıların mekânsal algılarını ve etkileşimlerini geliştirmek için çeşitli uygulamalar sunmaktadır. Yine başka bir çalışmada Havale, sanal gerçekliğin çocuklarda ağrı algısını azaltmadaki etkinliğini incelenmiştir incelemiştir (Havale vd., 2019, s.513). Bu tür çalışmalar, sanal mekanların kullanıcıların psikolojik durumları üzerindeki etkilerini göstermektedir. Psikolojik etkilerin ötesinde, sanal gerçeklikte mesafe algısı da kullanıcı deneyimini şekillendiren önemli faktörlerden biridir.

Sanal gerçeklikte mesafe algısı, kullanıcıların sanal nesnelerle etkileşimlerinde kritik bir faktördür. Won ve Kim, sanal gerçeklikte fiziksel mesafe ve sosyal yakınlığın, mekânsal mesafe tahminleri üzerindeki etkisini araştırmışlardır (Won ve Kim, 2021, s.1). Bu çalışma, sanal mekânlarda sosyal etkileşimlerin, kullanıcıların mekânsal algılarını nasıl etkilediğini göstermektedir. Bu sosyal ve mekânsal etkileşimler, farklı yaş gruplarında farklı sonuçlara yol açmaktadır.

Sanal gerçeklik uygulamalarının, kullanıcıların mekânsal algı ve performans üzerindeki etkileri, çeşitli disiplinlerde araştırılmaktadır. Örneğin kırsal alanların 3D simülasyon modeli üzerinden mekânsal formu incelenerek, sanal gerçekliğin mekânsal algı üzerindeki etkileri ortaya konmaktadır (Bi, 2019, s.802). Bu durumda, sanal gerçeklik teknolojisinin, mekânsal tasarım ve planlama süreçlerinde nasıl kullanılabileceğine dair önemli bilgiler ortaya çıkmaktadır. Bu planlama ve tasarım

süreçlerindeki gelişmeler, sanal gerçeklik teknolojisinin sürekli evrildiğini göstermektedir.

Sanal mekân algısı ve tasarım ilkelerinin incelenmesi, kullanıcı deneyiminin ve etkileşimin önemini ön plana çıkarmaktadır. Teknolojik gelişmelerle birlikte, sanal gerçeklik ortamlarında kullanıcı deneyiminin dönüşümü konusu, bir sonraki bölümde ele alınan kullanıcı deneyimi ve etkileşim kavramlarının temelini oluşturmaktadır.

2.3.2. Kullanıcı Deneyimi ve Etkileşim

Sanal gerçeklik uygulamaları, mimarlık ve mühendislik gibi alanlarda, tasarım ve proje geliştirme süreçlerinde kullanılmaktır. Bu uygulamaların ötesinde, bilgisayar teknolojilerinin sanata entegrasyonu da önemli bir dönüşüm sürecini başlatmıştır. Bu dönüşüm sürecinde, dijital medyanın kendine özgü biçimsel özellikleri ve ifade olanakları, yerleşik sanat kavramlarını sorgulamamıza neden olmaktadır. Bilgisayar tabanlı sanatın özgünlüğü, ancak geleneksel sanat formlarıyla kurduğu ilişkiler ve benzerlikler üzerine yapılan eleştirel değerlendirmeler aracılığıyla tam olarak anlaşılabilmektedir (Şahiner, 2020, s. 70-71). Bu dönüşüm sürecinde, özellikle sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri yeni sanatsal ifade biçimlerinin önünü açmaktadır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik, sanatın geleceği için büyük bir potansiyele sahiptir. Bu teknolojilerin sanatsal yaratım süreçlerine entegrasyonu, sanatçıların yaratıcılık sınırlarını genişletmekte ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Örneğin, sanal gerçeklik ile yapılan sanat nesneleri, izleyicilere daha önce deneyimlemedikleri bir gerçeklik sunmakta ve bu sayede sanatın doğası üzerine yeni tartışmalara yol açmaktadır (Taşcı ve Erdem, 2024; Güner, 2023). Sanatçılar, bu teknolojileri kullanarak, izleyicilerin algılarını sorgulamalarını ve sanatı daha derinlemesine anlamalarını sağlamaktadır. Bu teknolojik olanaklar, sanatın toplumsal etkisini de yeni boyutlara taşımaktadır.

Sanal gerçeklik, içinde yaşadığımız çağ ve dönem içerisinde çağdaş sanatın toplumsal ve kültürel boyutlarını etkilemektedir. Bu teknolojiler, sanatın sosyal medya ve dijital platformlarla entegrasyonunu kolaylaştırmakta ve sanatın toplum üzerindeki etkisini artırmaktadır. Sanatçılar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini

kullanarak, toplumsal meselelere dikkat çekmekte ve izleyicileri bu konularda düşünmeye teşvik etmektedir (Garakhanova, 2023; Güngen, 2023). Bu durum, sanatın sadece estetik bir ifade biçimi olmanın ötesine geçerek, toplumsal bir araç haline gelmesini sağlamaktadır. Bu toplumsal etkileşimin yanında, sanal gerçeklikteki duyusal deneyimler de kullanıcı etkileşiminde önemli bir rol oynamaktadır.

Sanal gerçeklikteki ses algısı, kullanıcıların mekânsal deneyimlerini zenginleştiren bir unsurdur. Sanal dünyalarda ses manzaralarının algılanması üzerine çalışmalar sanal mekânların çok duyusal deneyimlerini geliştirmek için sesin nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Sesin yanı sıra, fiziksel etkileşim ve dokunsal geri bildirim de sanal deneyimin önemli göstermektedir (Rajguru vd., 2020, s.1).

Sanal gerçeklikteki nesne ve mekân ilişkisi, kullanıcıların deneyimlerini şekillendiren önemli bir faktördür. Kourtesis, sanal gerçeklikte eyleme özgü algı ve performansın, haptik geri bildirimle nasıl etkilendiğini incelemiştir (Kourtesis vd., 2022, s.3715). Bu tür çalışmalar, sanal mekânların tasarımında kullanıcı etkileşimlerinin nasıl optimize edilebileceğine dair önemli bilgiler sunmaktadır.

Sanal gerçeklik, sanatın deneyimlenme ve sergilenme biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürmektedir. Sanal gerçekliğin en ilgi çekici yönlerinden biri, izleyicileri sanatı yeni yollarla deneyimlemeye davet eden sürükleyici ortamlar yaratma yeteneğidir. Sanal sanat galerileri ve sergiler giderek daha popüler hale gelerek izleyicilerin sanat nesnelerini evlerinin konforunda keşfetmelerine olanak tanırken geleneksel sergilerin eşleşemeyeceği bir varlık hissi sağlamaktadır (Yaman, 2023, s.26). İzleyiciler, VR gözlükleri aracılığıyla sanat nesnelerinin içine girebilir, nesnelerle etkileşimde bulunabilir ve bu sayede daha derin bir deneyim yaşayabilirler (Acet ve Kaplanoğlu, 2024; Güler, 2024). Bu tür etkileşimler, izleyicilerin sanata olan bakış açılarını değiştirmekte ve onları daha aktif bir katılımcı haline getirmektedir. Sanat nesneleri, artık sadece izlenmekle kalmayıp, deneyimlenmekte ve bu deneyimlerin paylaşılması, sanatın sosyal medya üzerinden yayılmasını sağlamaktadır (Aydoğan vd., 2022; Aydın, 2019). Geleneksel sergileme yöntemlerinin yerini alan dijital sergiler, izleyicilere daha zengin ve etkileşimli deneyimler sunmakta, sanat

nesnelerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır (Kılıç, 2022; Baltacı ve Toy, 2021). Örneğin, sanal müzeler ve sergiler, fiziksel mekân sınırlamalarını ortadan kaldırarak, sanat nesnelerine global bir erişim imkânı sunmaktadır. Bu durum özellikle COVID-19 salgını sırasında, galerilere fiziksel erişimin kısıtlı olduğu zamanlarda çok faydalı olmuş, VR teknolojisinin sanat takdirinde kullanılması, izleyicilerin sanat nesneleriyle dinamik ve katılımcı bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyarak etkileşimi ve anlayışı artırmıştır (Büyükkuru, 2023; Lin vd., 2020).

Sanal gerçeklik (VR) teknolojileri, nesnenin fiziksel varlığını yeniden düşünmeye zorlayan araçlar sunarak sanat ve endüstriyel tasarım arasında yeni, ilişkisel bir arayüz oluşturur. Görselleştirme ve etkileşim yetenekleri sayesinde sanal gerçeklik, tasarımcının zihninde doğan kavramsal biçimleri anında deneyimlenebilir prototiplere dönüştürmesine imkân verir; böylece eskiz ve maket aşamalarının sınırları genişler, zaman ve maliyet açısından daha verimli iteratif döngüler doğar. Sanat pratiğinde ise sanal gerçeklik, izleyiciyi pasif gözlemciden mekânsal, zamansal ve etkileşimli bir katılımcıya çevirerek eserin ontolojisini değiştirir: nesne artık yalnızca "görsel" değil, davranışsal ve deneyimsel bir varlıktır.

Endüstriyel tasarım bağlamında sanal gerçeklik, ergonomi, kullanılan materyalin davranışı ve üretilebilirlik gibi konuları daha erken aşamalarda test etme olanağı sağlar. Ürün tasarımında sanal prototipin içine yerleştirilen ölçümler, sensör verileri veya kullanıcı hareket modelleri, gerçek dünyada prototipleme gereksinimini azaltırken hatayı erkenden yakalamayı mümkün kılar. Öte yandan haptik geri besleme, dokunsal simülasyonlar ve fizik motorları; malzeme hissiyatını sanal ortama taşımaya çalışır. Bu da tasarım kararlarının yalnızca görsel değil, dokunsal ve davranışsal ölçütlere göre alınmasını sağlar.

Sanat-pratik ve tasarım-prosesleri arasındaki etkileşim sanal gerçeklik ile çift yönlü olarak derinleşir. Sanatçılar, sanal gerçeklik ortamlarını deneysel platformlar olarak kullanıp mekân, zaman ve algıyı yeniden kurgularken, endüstriyel tasarımcılar bu anlatısal ve deneyimsel yaklaşımlardan kullanıcı merkezli senaryo tasarımı, hikâye tabanlı kullanıcı deneyimi ve duygusal tasarım gibi yöntemleri ödünç alırlar. Böylece tasarım, yalnızca fonksiyon ve form değil; anlatı, göstergebilim ve etkileşim üzerine

de inşa edilir. Ayrıca sanal gerçeklik, tasarım eğitimi, iş birliği ve kullanıcı araştırmalarında dönüşüm sağlar. Tasarım süreci, coğrafi olarak dağınık olsa bile aynı sanal prototip üzerinde eşzamanlı çalışabilme olanağı sağlar; kullanıcı testleri gerçek kullanıcı davranışlarını simüle eden ortamlarla ölçeklendirilebilir. Kullanıcı araştırmasında sanal gerçeklik, kontrollü senaryolar aracılığıyla duygusal ve davranışsal tepkileri ölçmeye, alternatif konseptlerin karşılaştırmalı değerlendirmesine ve özel erişilebilirlik koşullarının test edilmesine olanak tanır.

Sürdürülebilirlik, üretim ekonomisi ve ticarileştirme açısından sanal gerçeklik hem fırsatlar hem belirsizlikler getirir. Sanal prototipleme, gereksiz fiziksel numunelerin azaltılması ve hızlı iterasyon sayesinde kaynak tasarrufu sağlayabilir; öte yandan sanal olarak tasarlanmış ürünlerin üretime aktarımı sırasında yeni üretim teknikleri (ör. hibrit üretim, parametrik imalat, kişiye özel seri üretim) gerektirebilir. Endüstri ile sanat arasındaki sınırların esnemesi, pazar dilimlerini ve tüketici beklentilerini de yeniden biçimlendirir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıcı deneyimi ve etkileşim üzerindeki bu çok yönlü etkileri, dijital dönüşümün sanat alanındaki yansımalarını daha kapsamlı bir şekilde anlamamızı sağlamaktadır. Eğitimden terapiye, kültürel mirastan sanat sergilerine kadar geniş bir yelpazede görülen bu dönüşüm, sanal gerçekliğin sadece bir teknoloji değil, aynı zamanda yeni bir ifade ve deneyim aracı olduğunu göstermektedir. Bu noktada, bir sonraki bölümde ele alınacak olan dijital sanat pratiklerinin evrimi ve sanatsal üretim süreçlerinin dönüşümü konuları, sanal gerçekliğin sanat alanındaki dönüştürücü etkisini daha detaylı bir şekilde incelememize olanak tanıyacaktır.

BÖLÜM 3. TEZ BAĞLAMINDA YAPILAN BİREYSEL UYGULAMALAR

Çağdaş kültürde tüketim nesnesi, yalnızca işlevsel bir araç veya ekonomik dolaşımın birimlerinden ibaret değildir; aynı zamanda anlam üreten, kimlik inşa eden ve estetik değeri dönüştüren bir gösterge alanıdır. Seri üretimle çoğalan ve gündelik yaşama nüfuz eden bu nesneler, sanatla karşılaştığında hem statülerini yeniden tanımlar hem de sanatın sınırlarını genişletir. Bir yandan endüstriyel estetik, malzeme dili ve dolaşım dinamikleri sanatsal pratiğe sızarken; diğer yandan sanat, nesnenin görünür işlevini askıya alarak onun kültürel kodlarını, ideolojik yüklerini ve algısal imkânlarını açığa çıkarır. Böylece tüketim nesnesi, tekil kullanım değerinin ötesinde, çoklu perspektiflerle okunmayı gerektiren bir kavşak hâline gelir: Tasarımın ölçülebilir hedefleriyle kavramsal sorgulamanın belirsizlikleri arasında salınan bu kavşak, hem "ürün"ün ne olduğuna dair kabulleri hem de "sanat"ın tanımlarını yeniden düşünmeye davet eder. Bu çerçeve, geleneksel tasarım süreçleri, çoklu bakışın zorunluluğunu imleyen kuramsal yaklaşımlarda görünür hâle gelmektedir.

Geleneksel tasarım süreçlerinde, tasarımcılar müşterilerin ihtiyaçlarını belirli bir bütçe ve zaman çerçevesinde somut ürünlere dönüştürme çabası içindedir. Barrett'e göre, tasarımcılar müşteriden sipariş aldıktan sonra fikirlerini sunar, malzeme seçimi yapar, bir prototip üreterek bunu test eder ve nihai ürünü ortaya çıkarıp piyasanın tepkisini gözlemlerler (Barrett, 2022; s19). Bu süreç, önceden belirlenmiş adımlar ve sınırlar içerisinde, belirli kurallar ve ölçütler doğrultusunda ilerler.

Ancak, nesnelerin yalnızca sabit bir bakış açısıyla kavranması, onların tam anlamıyla anlaşılmasını bir bakıma engellemiş olur. Sanat eleştirmeni Krauss'ın küp metaforu, bir nesnenin "bildiğini" iddia etmenin, onu yalnızca tek bir görünümle deneyimlemekle eşdeğer olduğunu ortaya koyar. Küp geometrisinin, altı kenarı ve on iki köşesi gibi özellikleri, nesnenin ancak çoklu perspektiflerin kesişiminde tam anlamıyla kavranabileceğini gösterir (Krauss, 2021; s.33-34). Böylece, nesne hakkındaki bilgi, sınırlı bir bakışın ötesinde, tüm boyutları ve dinamik ilişkileri hesaba katarak elde edilebilir.

Marcel Duchamp'ın 1917 yılındaki "Çeşme" adlı hazır nesnesi, sıradan bir pisuarı sanatsal ve kavramsal anlamda bir hazır nesne olarak "sanat nedir?" sorusunu kökten sorgulamış; sanatın estetik veya teknik ustalığın ötesinde kavramsal bağlamla da şekillendiğini göstermiştir. Duchamp'ın bu devrim niteliğindeki hazır nesnesi, sanatın geleneksel tanımlarını yeniden düşünmeye sevk etmiştir.



Görsel 23. Handan Sabriye Yaman, İsimsiz, Hazır Nesne, Burdur, 7 Kasım 2024

Günümüzde Duchamp'ın mirası, nesnelerin zaman, mekân ve kullanım durumlarıyla olan ilişkisini farklı boyutlarda yorumlamamıza olanak tanır. Örneğin görseldeki kırık ve duvara yaslanmış pisuar, biricik olan sanat yapıtından farklı olarak işlevselliğini yitirmiş olmanın yanı sıra zarar görmüş bir hazır nesneye dönüştürülmüştür. Bu durum; nesnenin kendisinin yanı sıra, zaman içindeki durumu, çevresi ve işlevselliğinin kaybının da sanatın kavramsal boyutuna dahil edilmesi gerektiğini vurgular. Ayrıca, pisuarın doğrudan yere konması ve etrafındaki doğal unsurlar, modern yaşam ile doğanın iç içe geçtiği yeni anlam katmanlarının oluşumuna işaret eder.

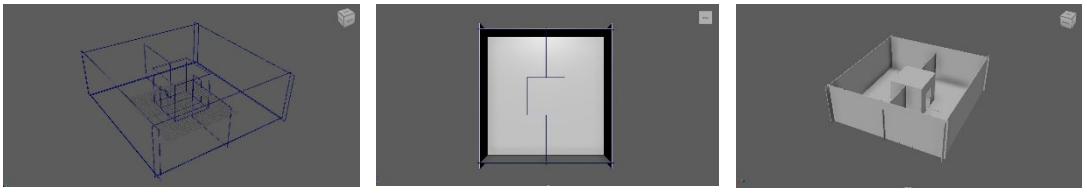
Sanatçı Rude'ün "1792 Gönüllülerinin Ayrılışı" gibi yapıtlarında, nesnelerin mekân ve zaman akışına bırakılması, geleneksel kavramsal sınırların ötesine geçerek izleyiciyi yalnızca sabit bir bakış noktasına mahkûm etmekten kaçınır. Örneğin,

Sanatçı Boccioni'nin "Şişenin Mekândaki Gelişimi" adlı yapıtında, iç içe geçmiş şişelerin yapısal bütünlüğünde kesinti olması; yarım silindirlerin açılım serileri ve bunlar arasında kurulan ilişkiler, nesnenin sadece belirli bir açıdan algılanabilen katmanlarını ortaya çıkarır.

Sonuç olarak, çağdaş tasarım süreçleri, sabit ve belirlenmiş metodolojilerin ötesine geçerek; teknolojinin sunduğu çoklu algı ve etkileşim olanaklarıyla yeniden tanımlanabilir. Hem Barrett'in vurguladığı titiz ve planlı süreç hem de Krauss'ın nesnelerin çoklu perspektiflerle kavranması gerekliliği, Duchamp ve Rude gibi sanatçıların eserlerinde kendini gösteren kavramsal dönüşümlerle buluşur. Bu birleşim, izleyiciyi yalnızca pasif gözlemci olmaktan çıkarıp, sanatın üretim sürecine aktif olarak katılan çok boyutlu bir aktör hâline getirir.

Teknolojinin sunduğu imkanlardan biri olan sanal gerçeklik (VR), tasarıma ve sanatın algılanmasına yeni bir boyut katar. VR ortamında, bir nesne veya mekân, sabit bir bakış açısının ötesinde, çoklu perspektiflerle deneyimlenebilir hale gelir. İzleyici, tek bir perspektife bağlı kalmadan, nesne ile etkileşime girerek onu farklı açılardan keşfedebilir. Bu durum, nesnenin anlamı ile geometrik özelliklerinin dinamik, çok katmanlı bir deneyime dönüşmesini sağlar.

Sanatın insan ilişkilerinin yeniden kurulması ya da üretim biçimlerinin yeniden deneyimlenmesi işlevini ele alan "ilişkisel estetik" kavramı öne çıkar. Surasi Kusolwong'un ve Jens Haaning'in nesneleri; çok renkli nesnelerin, ticari ürünlerin ve küresel ekonominin paradokslarının, sergi alanında izleyiciyle dinamik bir ilişkiye giren, deneyime dönüştürüldüğünü ortaya koyar (Bourriaud, 2004, 53).



Görsel 24. Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Odalı Mekân

Bourriaud'un ilişkisel estetik kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, sanal gerçeklik ortamında tasarlanan bu sanal mekân, yalnızca bir görsel deneyim alanı olmanın ötesine geçerek, katılımcılar arasında kurulan dinamik etkileşimlere ve anlam üretimine zemin hazırlamaktadır. Mekânın üç odalı düzeni, izleyiciyi pasif alımlardan aktif yaratım süreçlerine dahil eden çok katmanlı bir deneyimin yapıtaşlarını oluşturur.

Ortada yer alan kapalı beyaz küp, Bourriaud'un "iletişimsel yapılar" anlayışıyla örtüşen bir merkez işlevi görür. Bu alan, sabit ve tekil bir sanat nesnesinin ötesine geçerek, izleyici ve sanal mekân arasında sürekli bir diyalog ortamı yaratır.

Deneyim başlangıcının küpten başlatılması, izleyiciyi önceden belirlenmiş bir düzenin kurbanı değil, mekânla bütünleşen, onu yeniden yorumlayan bir "ara sanatçı" rolüne sokar. Burada, beyaz küp hem mekânsal hem de kavramsal anlamda, katılımcının deneyimini ve algısını dönüştüren, sürekli evrilen bir sanal platforma dönüşür. Ayrıca, mekân içindeki diğer odalarda yer alan sanat nesnesi olarak yorumlanan nesnelerin yanında, kümelenmiş nesneler de bulunur. Bu kümelenmiş nesneler, izleyiciye sunduğu boyut değişimlerine olanak tanımasıyla, klasik anlamda 'sanat nesnesi' tanımını sorgulatır. Bourriaud'un perspektifinden bakıldığında, sanat nesnesi artık sabit, kapalı bir anlam yelpazesine hizmet etmeyen, etkileşim, diyalog ve toplumsal deneyimin bir parçası haline gelir. İzleyici bu nesnelerle kurduğu ilişki sayesinde, geleneksel anlamda bir gözlemci değil, aynı zamanda yeni kimlikler ve anlam ağları oluşturan, ilişkisel bir aktör olarak öne çıkar.

Sonuç olarak, bu sanal mekân tasarımı, Bourriaud'un ilişkisel estetik yaklaşımını yansıtan, katılımcının deneyim sürecinde hem izleyici hem de sanatçı rollerini benimseyebileceği bir alan olarak kurgulanmıştır. Burada mekân, statik bir sanat nesnesi yerine, kullanıcı ile etkileşim kuran, sürekli evrilen ve katılımcının yaratıcı potansiyelini ortaya çıkaran bir araç olarak değerlendirilmektedir.

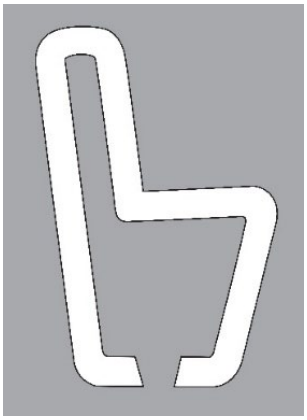
3.1. Oturma Birimi Serisi

3.1.1.Negatif Düzen

Sandalye ve koltuk imgesi, tarih boyunca yalnızca gündelik bir oturma aracı olarak değil, aynı zamanda makam ve otoriteyi temsil eden bir sembol olarak karşımıza çıkmıştır. Bu bağlamda söz konusu nesne, modernizmin etkisiyle günümüzde kalıp üretim teknikleriyle çoğaltılarak hazır tüketim nesnesine dönüşen sandalye/koltuk imgesinin anlamsal bütünlüğünü ele alırken, aynı zamanda bu imgenin taşıdığı makam ve otorite anlamına yönelik eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır.



Görsel 25. Handan Sabriye Yaman, Kent Mobilyası, 4.Sınıf Dönem Projesi, 2013



Görsel 26. Handan Sabriye Yaman, Grafik Oluşturma Aşaması, 2019

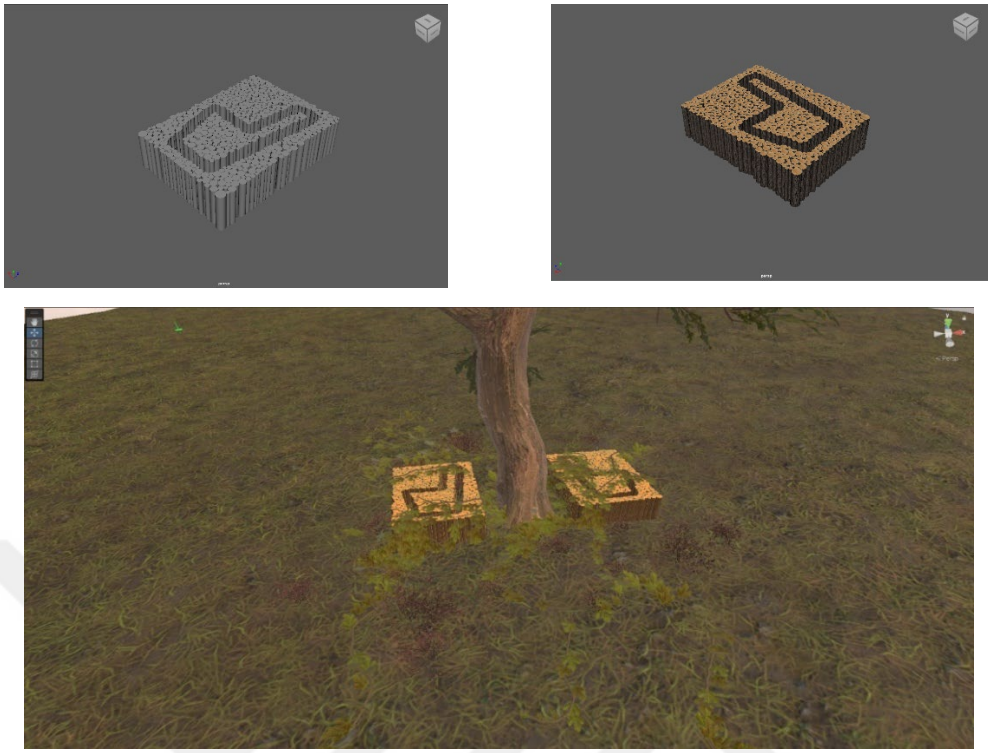
Nesnenin temel yaklaşımı, sandalye ve koltuğun hazır tüketim nesnesine dönüşümünü eleştirirken, bu dönüşümün tarihsel ve kültürel anlamlarından tamamen kopmadığını göstermektir. Özellikle seri üretim, kalıp üretim teknikleri ve tüketim

kültürü bağlamında sandalye imgesinin sıradan bir mobilya olmaktan çıkıp eleştirel bir nesneye dönüşmesi, çağdaş sanatta sıkça görülen "hazır yapıt" geleneği ile doğrudan ilişkilidir. Bu noktada sandalye, işlevsel kimliğini geride bırakarak sembolik, eleştirel ve kavramsal bir araç haline gelmektedir.



Görsel 27. Handan Sabriye Yaman, Nesne Oluşturma Aşaması, 2019

Bu çalışmada malzeme kullanımına yönelik yapılan seçim de bu eleştirel tavrı destekler. Sandalye tarihinin en temel malzemelerinden biri olan ahşabın "negatif düzen" yani boşluk ve eksiltilmiş alan olarak kurgulanması, nesnenin hem mekânsal hem de kavramsal olarak tersyüz edilmesini sağlar. Böylece nesnenin varlığı kadar yokluğuyla da anlam ürettiği bir düzen kurulur. Negatif alanın bu şekilde yerleştirilmesi, tüketim toplumunun nesneleri yalnızca dekoratif ögeler haline getirmesine bir gönderme niteliğindedir.



Görsel 28. Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025

Nesnenin mekâna bağlı olarak farklı anlamlar üretmesi de çağdaş sanatın bağlama duyarlı yaklaşımıyla örtüşmektedir. Nesnenin bir galeri mekânında beyaz küp estetiği içinde sergilenmesi ile doğada, Land-art yaklaşımıyla kurgulanması arasında farklı anlam katmanları ortaya çıkacaktır. Böylece tek bir imge olan sandalye/koltuk, sergilendiği mekâna bağlı olarak çoğul okumalar sunan bir göstergeye dönüşmektedir.

Sonuç olarak bu nesne, çağdaş sanatta nesneyle kurulan ilişkinin tipik özelliklerini yansıtır. Nesnenin işlevsel bağlamından koparılması, malzeme ve biçim üzerinden eleştirel bir dönüşüme uğratılması, mekâna bağlı olarak çoğul anlam üretmesi ve hazır tüketim kültürüne karşı eleştirel bir tavır geliştirmesi, sandalye/koltuk imgesini çok katmanlı bir kavramsal nesneye dönüştürmektedir. Böylece nesne, iktidar, tüketim, mekân ve anlam ilişkilerini sorgulayan çağdaş sanatsal bir yaklaşım ortaya koyar.

Nesnenin sanal ortama aktarılması, nesnenin fiziksel ve statik özelliklerinin ötesine geçerek çok boyutlu bir deneyime dönüşmesine olanak tanır. Geleneksel olarak

sandalye/koltuk imgesi, tarihsel bağlamında makam, otorite ve hazır tüketim nesnesi olma gibi statükoyu yansıtan özellikler taşırken, sanal reprodüksiyonuyla bu imge farklı bir alana taşınır.

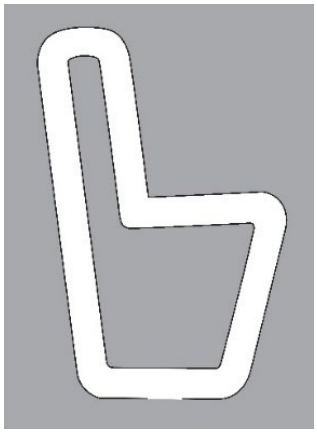


Görsel 29. Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025

Sanal ortamda nesnenin yeniden inşası, izleyiciye farklı açılardan ve interaktif bir biçimde nesneyi inceleme imkânı tanır. Böylece, izleyiciler yalnızca nesneyi gözlemlemekle kalmayıp, Sanal gerçeklik ortamı aracılığıyla onun mekânsal ve kavramsal bileşenleriyle etkileşime girebilir. Bu durum, nesnenin; sandalye/koltuk imgesinin sanal ortama aktarılması, onu yalnızca bir dekoratif ya da işlevsel mobilya olarak değil, aynı zamanda etkileşimli, çok katmanlı ve bağlam duyarlı bir kavramsal nesneye dönüştürür. Bu dönüşüm, nesnenin taşıdığı otorite, tüketim ve mekân ilişkileri gibi anlam unsurlarını yeniden işlerken, izleyici ile arasında dinamik ve katılımcı bir diyalog tesis eder.

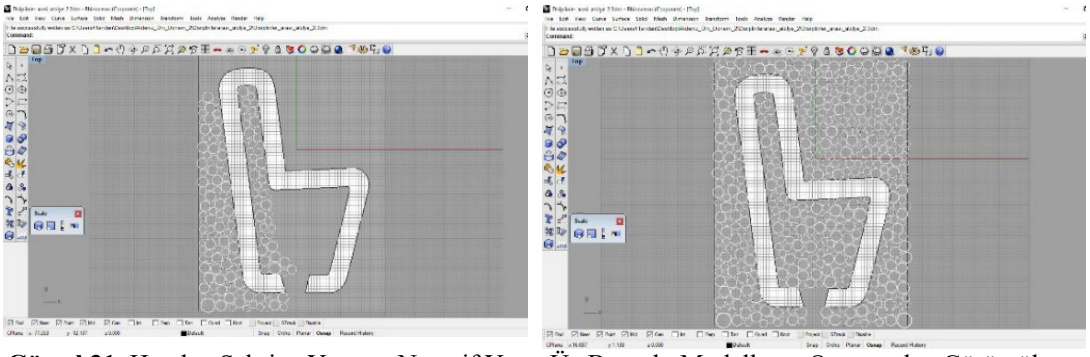
3.1.2.Negatif Yapı

"Negatif Yapı" isimli çalışma, nesneye yüklenen çok katmanlı anlamlardan hareketle geliştirilmiş bir çalışmadır. Tasarım nesnesini bağlam değişimiyle sanat nesnesine dönüştürme fikri, bu çalışmada sandalye/koltuk imgesi üzerinden yeniden yorumlanır. Sandalye ve koltuk, yalnızca oturma işlevi olan mobilyalar değil; aynı zamanda sosyolojik olarak statü, hiyerarşi ve makamı temsil eden sembolik nesnelerdir. Bu nedenle çalışma, nesnenin işlevsel kimliğini bir kenara bırakarak, onun üzerinden tüketim kültürünü, toplumsal hiyerarşiyi ve kader kavramını sorgulamayı amaçlar.

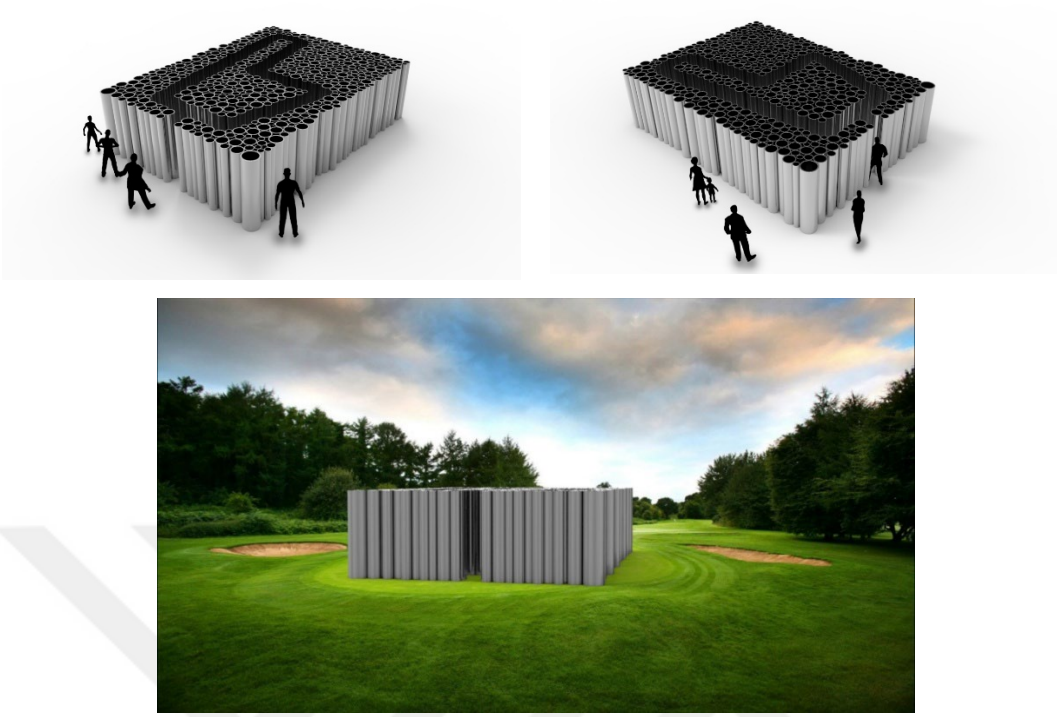


Görsel 30. Handan Sabriye Yaman, Grafik Oluşturma Aşaması, 2019

Bu çalışmanın temel çıkış noktası, "Negatif Düzen" adlı önceki küçük ölçekli çalışmadır. Küçük boyutta, ahşap malzemeyle oluşturulmuş olan sandalye imgesi, bu yeni aşamada büyük ölçekli bir yapıya dönüştürülür. Bu dönüşüm, nesnenin ölçeğinin değiştirilmesiyle izleyicide farklı çağrışımlar uyandırmayı hedefler. Galeri mekânını andıran boyutlarıyla nesne, tek giriş ve çıkışa sahip kapalı bir düzen oluşturur. Böylece izleyici, tek bir kapıdan girip çıkmak zorunda bırakılarak kader kavramı üzerine düşünmeye yönlendirilir. Doğum ve ölüm arasındaki tek yönlü yol metaforu, izleyicinin seçim şansının olmaması üzerinden vurgulanır.



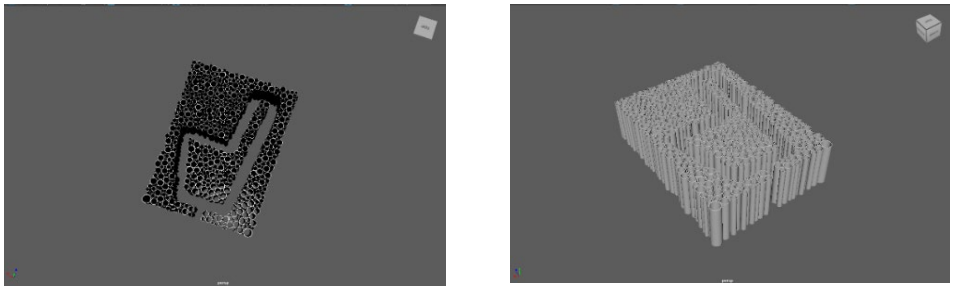
Görsel 31. Handan Sabriye Yaman, Negatif Yapı, Üç Boyutlu Modelleme Ortamından Görüntüler, 2021



Görsel 32. Handan Sabriye Yaman, Negatif Yapı, Kullanım Şekli, 2021

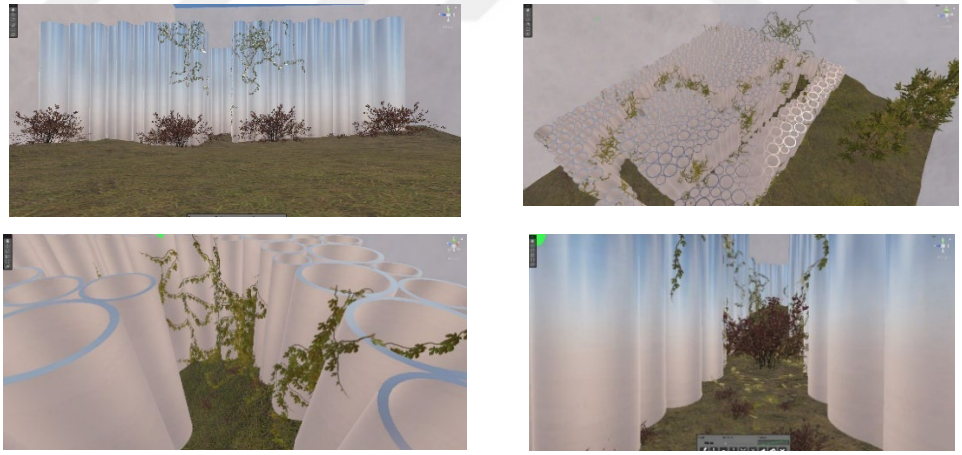
Malzeme seçimi çalışmanın kavramsal boyutunu destekler. İlk çalışmada kullanılan ahşap, tarihsel ve sıcak çağrışımlarıyla geçmişe gönderme yaparken; yeni çalışmada metal borular tercih edilmiştir. Metalin endüstriyel ve soğuk karakteri, günümüzün mekanikleşmiş ve yabancılaşmış mimari yapılarının eleştirisi olarak öne çıkar. Böylece nesne, yalnızca formuyla değil, malzemesiyle de anlam üretir.

Nesnenin açık alanda sergilenmesi, çağdaş sanatta bağlama duyarlı yaklaşımı yansıtır. İzleyici, nesneyi yalnızca görsel bir nesne olarak değil, içine girerek deneyimleyeceği bir mekân olarak algılar. Bu durum, sanat nesnesi ile tüketim nesnesi arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir sorgulamayı gündeme getirir: İzleyici, karşısındakini bir sanat nesnesi mi, yoksa işlevsel bir yapı mı olarak deneyimlemektedir sorusuna cevap arar.



Görsel 33. Negatif Yapı, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025

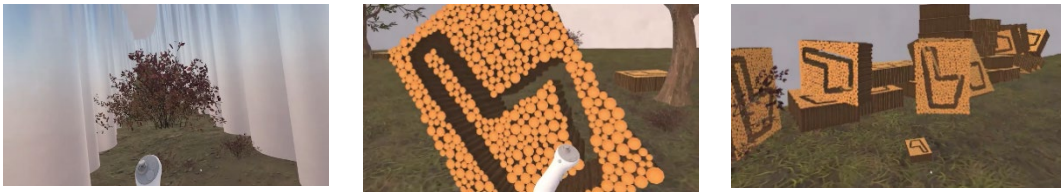
"Negatif Yapı" çalışması, çağdaş sanatın nesneyle kurulan ilişkisini derinlemesine ele alıyor. Çalışmada, hazır nesnenin dönüşümüyle birlikte, katmanlı ve çoklu anlamlar ortaya çıkmaktadır. Ölçek ve mekân kavramları üzerinden yapılan toplumsal eleştiriler, malzeme seçiminde ortaya konan sembolik karşıtlıklarla birleşmektedir. Ayrıca, izleyiciyi içine çeken deneyimsel yapı kurgusu, nesnenin yalnızca bir nesne olmaktan çıkıp toplumsal yapıları, tüketim kültürünü, mekânı ve kader kavramını sorgulayan, çok boyutlu bir çağdaş sanat nesnesine dönüşmesini sağlamaktadır.



Görsel 34. Negatif Düzen, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025

Nesnenin sanal ortama aktarılması, sanat-dışı bir nesnenin bağlamı değiştirilerek sanat nesnesine dönüşüm sürecine yeni bir boyut katar. Sanal gerçeklik aracılığıyla nesne, sabit ve tek yönlü sunumunun ötesine geçer; izleyici, etkileşim yoluyla nesnenin detaylarına, ölçeklenen yapısına ve malzeme seçiminin taşıdığı sembolik karşıtlıklara dair farklı yorumlar geliştirebilir. Örneğin, fiziksel mekâna

indirgenmiş olan "Negatif Yapı" isimli çalışma, sanal ortamda interaktif olarak katılımcıya farklı sanatsal deneyimler kazandırdığı düşünülmektedir.



Görsel 35. Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri

Sanal dönüşüm, nesnenin geleneksel malzeme, ölçek ve mekân kullanımındaki kavramsal unsurlarını, izleyicinin etkileşime girmesiyle dinamik bir yapıya kavuşur ve izleyici katılımcıya dönüşmektedir. Bu süreçte, katılımcı sanal alan üzerinde nesneyi kendi hızında ve benzersiz perspektifinde keşfederek hem tarihsel hem de çağdaş eleştiri unsurlarına ilişkin yeni yorumlar geliştirme imkânı bulmaktadır. Sanal ortam, nesnenin statik sunumunu, mekânsal kısıtlamaların ötesine geçerek, izleyicinin aktif katılımıyla yeniden yapılandırılmasını mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, yapının dijital araçlar kullanılarak yeniden biçimlendirilmesi veya dönüştürülmesi, sıcak ve soğuk; organik ve mekanik gibi içsel karşıtlıkların deneyimlenmesine olanak tanıyarak nesnenin çok boyutlu algılanışını güçlendirmektedir. Aynı zamanda, geleneksel olarak sandalye ya da koltuk imgesiyle ilişkilendirilen makam, hiyerarşi ve kader gibi sembolik anlamlar, dijital ortamda çoklu okumalara açık hale gelmekte, nesnenin hem mevcut tüketim kültürü eleştirisini sürdürmesine hem de izleyiciyle kurduğu etkileşim aracılığıyla sürekli evrilen bir anlatıya dönüşmesine zemin hazırlamaktadır. Böylece, dijital dönüşüm süreci, nesnenin anlamının sürekli olarak yeniden üretilmesi, izleyici katılımının aktifleşmesi ve sembolik anlamların dijital yorumlanması gibi unsurlarla, dinamik ve çok katmanlı bir deneyim biçimi ortaya koymaktadır.

Nesnenin sanal ortama aktarılması ve etkileşim imkanının eklenmesi, "Negatif Yapı" çalışmasının eleştirel ve kavramsal yönlerini güçlendirir. Nesne, sabit bir nesne olmaktan çıkıp izleyiciyle aktif bir diyalog kuran, farklı algılar ve anlamlar üretmeye yönelik dinamik bir yapıya dönüşür. Böylece, sanal mekân, toplumsal, kültürel ve

estetik sorgulamaların yeniden şekillendiği, katılımcı ve çok boyutlu bir deneyim alanı olarak ortaya çıkmaktadır.

3.2. "S-dalgası" Serisi

Ahşap malzemeden üretilen S-dalgası, doğanın yumuşak, akışkan ve amorf yüzeylerine karşılık, keskin, köşeli ve geometrik formlardan oluşmaktadır. Bu nesnenin oluşumunda, doğanın kendi sürecinden ziyade, doğa dışı zorunlu bir dönüşüm süreci vardır. Yani; makine veya insan eliyle yapılan müdahalelerin etkisiyle oluşan bu yapı, zamanla kendi doğal varlığına, çevreyle uyum içinde bir hale geri dönmektedir.



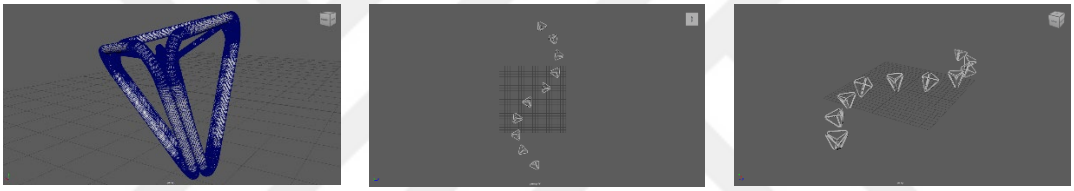
Görsel 36. S-dalgası, Land Art, Akdeniz Üniversitesi Kampüsü, Antalya, 2017, Ayrıntı



Görsel 37. Handan Sabriye Yaman, S-dalgası, Land Art, Akdeniz Üniversitesi Kampüsü, Antalya, 2017

Çalışmanın temel amacı, çevresel sanat bağlamında oturma birimleri üretmek ve bu birimlerin hem birer sanat nesneyi hem de doğanın bir parçası olarak algılanmasını sağlamaktır. Tasarımda iki farklı ölçekte sunulan modeller sayesinde, bir yandan özgün sanat nesneyi özelliğiyle bireysel kullanım öne çıkarken, diğer

yandan seri üretimin mekanikliğinden uzak, doğal süreçlere entegre olabilen ürünler ortaya konulmuştur. Bu durum, kullanıcıların ürünle olan etkileşimlerinin de zaman içinde değişmesini ve başlangıçta aktif kullanıcı konumundan, dönüşüme tanık olan izleyici haline geçmesini sağlar. Ayrıca, bu çalışma malzeme seçiminde sürdürülebilirliğe büyük önem verilir. Ahşabın, çevrede bulunan kurumuş ağaç dal parçaları gibi doğal atıklardan yeniden üretilmesi, hem üretimde doğal kaynakların geri kazanımını hem de üretim sonrasında ürünün doğayla uyumlu bir şekilde bütünleşerek sarmaşık benzeri bitkisel örtüler oluşturarak ya da çürüme sürecinden geçerek doğanın aktif parçası haline gelmesini öngörür. Böylece, endüstriyel üretimin soğuk ve mekanik yaklaşımı, doğayla organik ve yumuşak bir etkileşime dönüşmüş olmaktadır.



Görsel 38. S-dalgası, Üç Boyutlu Modelleme Ortamından Görüntüler, 2025

S-dalgası hem fonksiyonel bir oturma birimi hem de sürekli evrilen bir sanat nesnesi olarak tasarlanmıştır. Kullanıcılar, ilk etapta ürünün sunduğu işlevsel kullanım deneyimi ile etkileşime geçerken, zamanla nesnenin doğayla bütünleşmesi sonucu ortaya çıkan dönüşüme tanık olarak, sanatsal bir diyalog içerisine dahil olmaktadırlar. Bu süreç, doğayla insana ait unsurların sürekli bir etkileşim ve dönüşüm içinde olduğunu, sanatın ve yaşamın birbirine ne kadar bağlı olduğunu gösteren özgün bir örnek sunduğu düşünülmektedir.



Görsel 39. S-dalgası, Sanal Gerçeklik Ortamında Land Art, 2025

Nesnenin sanal ortama aktarılması, onun fiziksel varlığının ötesinde, dijital bir temsil aracılığıyla farklı etkileşim katmanlarını açığa çıkarır. Bu dönüşüm bazı sonuçları beraberinde getirebilir.

Öncelikle, nesnenin sanal ortamda yeniden yorumlanabilmesi, kullanıcılara interaktif bir deneyim sağlamaktadır. Kullanıcılar, sanal gerçeklik aracılığıyla nesnenin dönüşüm sürecini, endüstriyel üretim aşamasından doğayla bütünleşme evresine kadar izleme ve etkileşimde bulunma imkânı elde eder. Bu sayede, nesnenin sabit bir sanat nesnesi olmanın ötesinde, sürekli evrilen ve doğa ile etkileşim halinde olan bir yaşam öyküsüne sahip olduğu vurgulanır. Ayrıca burada, sanal ortamda bulunan nesne, gerçek ortamdaki kısıtlamaların ötesinde, çok katmanlı bir deneyim yaratması amaçlanmıştır. Fiziksel dünyada gözlemlenen dönüşüm süreci, sanal alanda farklı senaryolarla genişletilebilir; örneğin, kullanıcının müdahalesiyle nesnenin çevresel faktörlere tepkisi simüle edilebilir. Bu, izleyici ile nesne arasında daha derin ve katmanlı bir etkileşim sağlamanın yanı sıra, sanat ve doğa arasındaki ilişkinin kavramsal boyutlarını da ortaya çıkarır.



Görsel 40. Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri

Son olarak, nesnenin sanal ortama aktarılması, onun geçiciliği ve dönüşümlülüğü üzerine de yeni bir bakış açısı getirir. Kullanıcı, başlangıçta fonksiyonel bir oturma birimi olarak deneyimlediği nesnenin zamanla özeleştirel bir sürece girdiğini, yeniden şekillendiğini ve doğayla bütünleştiğini gözlemleyebilir. Bu da hem bireysel hem de toplu etkileşim sonucunda ortaya çıkan dinamik bir sanatsal diyalogun, doğa ve insan arasındaki karşılıklı etkileşimi sembolik bir biçimde yansıtmasını sağlamaktadır.

Özetle, nesnenin sanal ortamdaki yeni hali ile ortaya çıkan sonuç, dönüştürücü bir etkileşim alanı olmuştur. Bu sanal ortamdaki alanda katılımcılar, nesnenin hem üretim aşamasını hem de doğayla olan organik bütünleşme sürecini gözlemleyerek, sanatın ve doğanın el ele verdiği, sürekliliği ve değişimi aynı anda yansıtan bir deneyim yaşarlar. Katılımcı, sanal alanda yalnızca bir gözlemci değil, nesnenin yaşam öyküsünün ortak yazarıdır. Üretim verilerinden çevresel parametrelere uzanan etkileşimleriyle nesnenin yüzeyinde yeni patinalar, biçimde yeni kıvrımlar belirir. Böylece oturma birimi, işlevini aşarak süreksizliğin estetiğini açığa çıkaran canlı bir sürece dönüşür; insan ve doğa arasındaki diyalog, tekil bir nesne yerine paylaşılan bir zaman-mekân dokusunda vücut bulur.

3.3. "Gerçekte Bu bir Pipo değildir" Serisi

Çağdaş sanatta yerine göre algı ve deneyim çerçevesinde, nesnelerde oluşan anlam karmaşası öne çıkmaktadır. Nesnenin ne olduğuna dair bilgileri belirleyen iki temel unsur, algı ve deneyimdir. Bu iki unsur, sergi salonuna giren (ya da burada doğrudan "salon" ifadesini kullanmak daha uygun olabilir; çünkü bir salonun ne olduğu, ona atıfta bulunan sıfatlarla bile belirlenir ve bu durum algı ile deneyim açısından kilit rol oynar. Dolayısıyla mekânın ne ve nasıl olacağı büyük önem taşır) bir ortamda incelendiğinde, piponun pipoluğu ya da piponun olmaması sorgulanır.

"Bu bir pipo değildir" ifadesinde, piponun gerçekten pipo olup olmaması üzerine dilsel ve nesnel bağlam arasındaki ilişki irdelenmektedir. Yani, dilsel karşılığın nesnel varlıkla eşitlenmesi sorgulanır. Sanal ortamın dahil olmasıyla birlikte ortaya çıkan soru ise bambaşka bir boyut kazanır: Pipo gerçekten var mıdır? Bir piponun bir kişide belirli bir nesneyi çağrıştırması, başka bir kişide ise farklı bir izlenim uyandırabilir; bunun nedeni de o nesnenin bireylerde oluşturduğu algı ve deneyimin farklılık göstermesidir.

Üstelik "algı" ve "deneyim" kavramlarının sıralaması dahi önemlidir. Bir kişinin bir nesneye yaklaşım biçimi, o nesnenin anlamını sürekli yeniden tanımlayarak farklı boyutlara çekmektedir.



Görsel 41. Handan'ın Piposu-I, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021



Görsel 42. Handan'ın Piposu-Kulaklık, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021

Bu çalışmada yeniden kurgulanan pipolar, geleneksel tüketim nesnelerinin ötesine geçerek, aslında varlıkları, işlevleri ve kullanım biçimleri üzerinden sorgulanan nesneler haline gelir. Çağdaş sanat perspektifinde, bu nesneler, yalnızca işlevsel bir araç olmaktan çıkıp, anlamın, atıfın ve eleştirinin aracı olarak değerlendirilir. Magritte'in "bu bir pipo değildir" söylemiyle kurulan ironi, piponun sabit bir anlamı olmadığını, ona yeni, bağlanmış işlevler ve kavramsal bölünmeler eklenerek sürekli değişen ve yeniden yorumlanan bir varlık kazandığını göstermektedir.

Endüstriyel tasarım ve mimari açısından bakıldığında ise, yeniden kurgulanan pipolar, seri üretim ve tüketim kültüründen kaynaklanan kalıplara karşı bir tepki veya yeniden kazanım olarak ele alınmıştır. Nesnenin değerinin ve işlevinin yeniden değerlendirilmesi, tasarım sürecinde yaratıcılığa ve form-işlev ilişkisinde esnekliğe önem verilmesini sağlamaktadır. Özellikle sanal ortam ve VR teknolojilerinin sunduğu imkanlarla, bu nesnelere atfedilen farklı fonksiyonların (örneğin kulaklık, duş aparatı veya askılık gibi) deneyimlenmesi, nesnenin "varlığı"na farklı boyutlar eklemektedir. Böylece, endüstriyel tasarım mimarisi, tüketim nesnelerini statik formlardan ziyade,

sürekli evrim geçiren, kullanıcı ile diyalog kuran ve kültürel-hafif anlamlar taşıyan sembolik formlara dönüştürme imkânı sunmaktadır.



Görsel 43. Handan'ın Piposu-II, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021



Görsel 44. Handan'ın Piposu-Duş Başlığı, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021

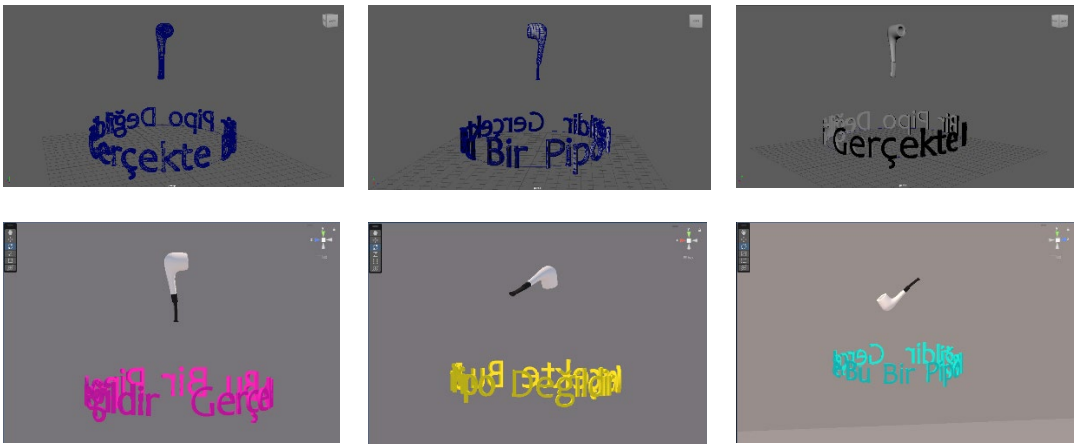


Görsel 45. Handan'ın Piposu-III, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021



Görsel 46. Handan'ın Piposu-Asma Aparatı, Sanal Gerçeklikte Hazır Nesne, 2021

Özetle, "Handan'ın Piposu" isimli çalışmadaki pipoların hem çağdaş sanatta hem de endüstriyel tasarım mimarisinde yaklaşımı, onların tek işlevli, tüketim odaklı nesnelerden çıkarılıp, çok katmanlı anlamlara sahip, sorgulanan ve yeniden tasarlanan objelere dönüştürüldüğünü göstermektedir. Bu dönüşüm, sanatın ve tasarımın dinamik, eleştirel ve yenilikçi doğasının bir yansıması olarak değerlendirilebilir.



Görsel 47. Handan'ın Pipoları, Sanal Gerçeklik Ortamından ayrıntı görselleri

Tüketim nesnesinin farklı anlam karşılıklarına nesnenin işlevini değiştirerek ulaşabiliriz. İzleyici olarak nesneye yüklediğimiz işlevsellik değişkenlikler gösterdiğinde nesne tanımlarımız da değişkenlikler göstermektedir.

Sergilenen alanın sanal bir ortam olmasıyla nesnenin varoluşsal durumu irdelenir. İzleyici konumundaki kişilerin direkt olarak nesne ile iletişime geçmeleri amaçlanır. İzleyicinin nesneye olan yaklaşımı nesnenin varoluş tanımını karşılar. İzleyicinin iletişime geçmesinin yanında sanal ortamda nesneyle etkileşime geçme imkânı sağlanır. Katılımcı, bir bakıma sanal ortamda iletişime geçtiği nesnenin boyutları ve konumlarıyla oynayarak kendi sanat nesnesini oluşturur. Böylece nesnenin sanal ortama aktarılmasıyla, sabit ve tek boyutlu bir varlıktan ziyade, çok katmanlı, dinamik ve interaktif bir deneyim alanı ortaya çıkar. Geleneksel sergileme biçimlerinde izleyici, nesneyi genellikle pasif bir gözlemci konumunda kabul ederken, sanal ortamda bu durum tamamen farklılaşır ve katılımcıya dönüşür. Katılımcının nesne ile sanal ortamda etkileşime geçmesi sayesinde yalnızca nesneyi görsel olarak deneyimlemekle kalmaz, aynı zamanda nesnenin taşıdığı sembolik ve kültürel anlamların yeniden yapılandırılmasına katkıda bulunur.



Görsel 48. Katılımcı deneyiminden ayrıntı görselleri

Bu çalışmadaki deneyimlemede bir bakıma katılımcı kendi sanat nesnesini oluşturur. Sanal ortamda sanat nesnesini oluşturma sürecinin sonucunda, sanal ortamın nesnenin geleneksel kalıp ve sabit tanımlarından sıyrılarak katılımcı tarafından sürekli yeniden yorumlanmasına olanak tanıdığı görülmektedir. Bu durum, dilsel ifadeler ile nesne arasında kurulmak istenen ilişkinin sorgulanması ve bireyler arası farklı algıların ortaya çıkmasıyla, nesnenin çok katmanlı anlam üretimine zemin hazırlamaktadır. Ayrıca, nesnenin sanal ortamda sunulması, katılımcının aktif katılımını mümkün kılarak, malzeme, ölçek ve mecazi anlamlar gibi özelliklerine erişim imkânı

sağlamaktadır. Böylece, kullanıcılar nesneyi kendi deneyimleri doğrultusunda yeniden şekillendirirken, katılımcı ile nesne arasında kişiselleştirilmiş bir bağ kurulmakta ve nesnenin geleneksel işlevsel kimliğinin ötesine geçilmektedir.

Geleneksel anlamda bir pipo veya sandalye gibi nesnelerin, fiziksel özelliklerinin ötesinde toplumsal statü, hiyerarşi ve kader gibi yoğun sembolik anlamlar taşıması, sanal ortamda farklı perspektiflerle ele alınarak nesnenin salt varlık olarak değil, gösterge ve metafor olarak yeniden değerlendirilmesine olanak tanır. Buna ek olarak, fiziksel bir sergi alanında belirli mekânsal hiyerarşi ve düzen içerisinde sunulan bir nesnenin sanal ortama aktarılması, mekânsal sınırlar ve düzenin yeniden tanımlanmasına yol açmakta; böylece katılımcının mekânsal algısı esneyip, nesnenin sergilendiği bağlamla ilişkili çoklu okumalara açık hale gelmektedir. Bu perspektiften bakıldığında, nesnenin sanal ortama aktarılması süreci, anlamın sürekli üretildiği, etkileşimli deneyimlerin yaşandığı, statü ve kimlik sorgulamalarının derinleştiği ve mekân kavramının yeniden yapılandırıldığı kapsamlı ve dinamik bir dönüşümü gözler önüne sermektedir.

Nesnenin sanal ortama aktarılması, onun statik ve tek işlevli doğasından çıkarak, izleyiciyle sürekli diyalog halinde olan, etkileşim ve yeniden üretim süreçlerine açık, çok katmanlı ve dinamik bir sanatsal deneyime dönüşmesine zemin hazırlar. Bu dönüşüm hem nesnenin içsel özelliklerinde hem de ona yüklenen toplumsal, kültürel ve sembolik anlamlarda sürekli yenilenme ve evrim sürecini mümkün kılar.

SONUÇ

Bu tez çalışmasında, çağdaş sanat ve endüstriyel tasarım arakesitinde nesne kavramının sanal gerçeklik teknolojisi ile dönüşümü incelenmiştir. 20. yüzyılın başlarından günümüze uzanan süreçte, nesnenin sanat ve tasarımdaki konumu, fiziksel varlıktan kavramsal forma, oradan da dijital ve sanal boyutlara doğru evrilmiştir. Sanatçı Picasso'nun Kübizm'de başlattığı geometrik parçalama ve çoklu bakış açısı yaklaşımı, bilim insanı Einstein'ın görelilik kuramıyla paralel bir düşünsel dönüşümü yansıtırken, nesnenin tek bir gerçeklikle sınırlı olmadığını ortaya koymuştur. Bu dönüşüm, yalnızca biçimsel bir değişim değil, aynı zamanda nesneye bakışın felsefi, psikolojik ve toplumsal boyutlarının yeniden sorgulanmasını gerektiren köklü bir paradigma değişimidir. Araştırma boyunca günümüz çağdaş sanat ve tasarımda ele alınan farklı sanat anlayışları, tasarım hareketleri ve teknolojik gelişmeler, nesnenin statik bir nesne olmaktan çıkıp dinamik, etkileşimli, kavramsal ve çok katmanlı bir yapıya dönüştüğünü göstermektedir.

İnsanlık tarihinin en temel kavramlarından biri olan nesne, yalnızca fiziksel bir varlık olmanın ötesinde, psikolojik, felsefi ve toplumsal anlamlar taşıyan karmaşık bir yapıya sahiptir. Freud'un nesne ilişkileri kuramı çerçevesinde, bireyin içsel dünyasında nesnenin oynadığı rol, sanatsal üretim süreçlerine de yansımıştır. Duyusal algı sistemlerimiz, özellikle görme ve dokunma duyularının etkileşimi, nesnenin varlığını ve özelliklerini anlamamızda kritik bir rol oynamaktadır. Nörobiyolojik araştırmalar, görsel duyunun nesne varlığını kuvvetle pekiştirirken, dokunma duyusunun uyumsuz geri bildirimiyle nesne algısında "yok oluş" etkisi yaratabileceğini ortaya koymuştur. Bu çok duyulu entegrasyon süreci, çağdaş sanat pratiklerinde nesnenin statüsünün sürekli sorgulanması ve post-nesne yaklaşımına evrilmesiyle hem nörofizyolojik hem de kültürel düzeyde dinamik bir dönüşümü yansıtmaktadır.

20. yüzyıl sanat akımları, nesne kavramının dönüşümünde belirleyici rol oynamıştır. Kübizm'in çoklu perspektif yaklaşımı, Dadaizm'in hazır nesne devrimi, Sürrealizm'in bilinçaltı yorumu, Pop Sanat'ın tüketim nesnelerine bakışı ve Video Sanatı'nın dijital dönüşümü, nesnenin anlamını ve işlevini sürekli yeniden tanımlamıştır. Marcel Duchamp'ın "Çeşme" adlı hazır nesnesi, sıradan bir pisuarı sanat

eseri olarak sunarak, nesnenin sanat içindeki statüsünü köklü biçimde sorgulamış ve kavramsal sanatın temellerini atmıştır. Andy Warhol'un Campbell'in Çorba Konserveleri ve Brillo Kutusu isimli hazır nesneleri, kitlesel üretim nesnelerini sanat nesnesi haline getirerek, sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Nam June Paik'in video sanatı çalışmaları, özellikle "Magnet TV", teknolojik nesneleri farklı sanatsal ifade aracına dönüşerek, nesnenin dijital boyutta yeniden yorumlanmasının önünü açmıştır. Bu tarihsel süreç, nesnenin fiziksel varlığından kavramsal ve dijital forma geçişini somut örneklerle ortaya koymaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojisinin gelişimi, nesne algısında yeni bir paradigma yaratmıştır. Ivan Sutherland'ın 1968'de geliştirdiği "The Sword of Damocles" adlı ilk başa takılabilir görüntüleme sisteminden günümüzün gelişmiş VR cihazlarına kadar uzanan süreç, nesnenin fiziksel kısıtlamalardan kurtularak tamamen yeni bir varoluş biçimi kazanmasını sağlamıştır. Sanal gerçeklik ortamında nesneler, fiziksel dünyanın yasalarına bağlı kalmadan, yerçekimine meydan okuyarak, biçim değiştirerek ve kullanıcıyla etkileşime girerek var olabilmektedir. Bu teknoloji, yalnızca görsel bir simülasyon sunmakla kalmayıp, haptik geri bildirim sistemleriyle dokunma duyusunu da entegre ederek, çok duyulu bir nesne deneyimi yaratmaktadır. Araştırma kapsamında incelenen sanatçılar Matteo Zamagni'nin organik-dijital formları, Ian Cheng'in yapay zekâ destekli ekosistemleri sanal gerçekliğin nesne kavramını geliştirdiğini ve yeniden tanımladığını göstermektedir.

Endüstriyel tasarım alanında sanal gerçeklik teknolojisinin entegrasyonu, tasarım süreçlerini kökten dönüştürmüştür. Geleneksel tasarım yöntemlerinde fiziksel prototiplerin üretimi zaman alıcı ve maliyetli bir süreçken, VR teknolojisi tasarımcılara sanal ortamda hızlı prototipleme, gerçek zamanlı değişiklik yapma ve kullanıcı testleri gerçekleştirme imkânı sunmaktadır. Gravity Sketch, Tilt Brush ve Medium gibi VR tabanlı tasarım araçları, tasarımcıların üç boyutlu uzayda doğrudan çalışmasına olanak tanıyarak, iki boyutlu ekran sınırlamalarını aşmaktadır. Otomotiv, mobilya, mimari ve ürün tasarımı gibi alanlarda VR uygulamaları, tasarım sürecinin her aşamasında konsept geliştirmeden son kullanıcı deneyimine kadar devrim niteliğinde değişiklikler yaratmıştır. Bu teknolojik dönüşüm, tasarımcıların nesneleri

yalnızca görsel olarak değil, mekânsal, işlevsel ve deneyimsel boyutlarıyla birlikte kavramalarını sağlayarak, tasarım düşüncesinde yeni bir boyut açmıştır.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen bireysel uygulamalar, sanal gerçeklik teknolojisinin sanatsal ve tasarımsal potansiyelini pratik düzeyde test etme fırsatı sunmuştur. Unity ve Unreal Engine gibi oyun motorlarının sanatsal üretim araçları olarak kullanılması, interaktif ve sürükleyici deneyimler yaratılmasını mümkün kılmıştır. Bu uygulamalarda, nesnenin fiziksel dünyada sahip olduğu sınırlamalar ortadan kaldırılarak, kullanıcının nesneyle kurduğu ilişki yeniden tanımlanmıştır. Sanal ortamda yaratılan nesneler, kullanıcının bakış açısına, hareketlerine ve etkileşimlerine göre değişebilme, dönüşebilme ve yeni anlamlar kazanabilme kapasitesine sahiptir. Bu deneysel çalışmalar, nesnenin pasif bir gözlem nesnesi olmaktan çıkıp, aktif bir etkileşim ve deneyim alanına dönüştüğünü somut olarak göstermiştir. Sanal gerçeklik ortamında nesne, izleyici/kullanıcı ile var olan, onun katılımıyla tamamlanan ve sürekli yeniden üretilen dinamik bir varlık haline gelmektedir.

Sanal gerçeklik ortamında, izleyici ilişkisel estetik bağlamında katılımcıya dönüşmektedir. Hatta katılımcıdan öteye geçip sanatçının bir bakıma kendisi olmaktadır. Sanal gerçeklik ortamlarında izleyici, yalnızca pasif bir gözlemci olmaktan çıkarak aktif bir katılımcıya dönüşmektedir. Bu dönüşüm, katılımcının nesnenin deneyimleniş biçimini yönlendirmesinin ötesinde, kimi zaman sanatçının konumuna da yerleşmesini mümkün kılar. Böylelikle sanat üretim süreci, tek yönlü bir yaratımdan ziyade, katılımcının da dahil olduğu dinamik ve çok boyutlu bir deneyim alanına dönüşür.

Sanal gerçeklik, sanat teorisi bağlamında izleyici ve sanatçı arasındaki sınırları yeniden tanımlayan bir mecra olarak öne çıkmaktadır. Duchamp'ın "hazır nesne" yaklaşımı, sanatın yalnızca sanatçının elinden çıkan bir nesneye indirgenemeyeceğini; bağlam, izleyici ve kavramsal çerçeveyle birlikte var olduğunu ortaya koymuştur. Sanatçı Magritte ise nesne ile imge arasındaki ilişkiyi sorgulayan çalışmalarıyla, görünenin ardındaki temsil sorununa dikkat çekmiştir. Bu iki yaklaşım, VR

ortamlarında katılımcının hem imgeyle hem de sanat nesnesinin varlığıyla kurduğu çoklu ilişkiyi anlamak açısından yol göstericidir.

Bourriaud'nun "ilişkisel estetik" kuramında vurguladığı üzere, sanat artık tekil bir nesne olmaktan çok, insanlar arasında paylaşılan deneyimler ve etkileşimler üzerinden tanımlanmaktadır. Sanal gerçeklik deneyimleri de bu bağlamda, izleyiciyi yalnızca bir katılımcı değil, aynı zamanda yaratıcı sürecin ortak bir öznesi haline getirir. Böylelikle sanat, tek yönlü üretim ve tüketim ilişkisinden sıyrılarak, izleyici/katılımcının sanatçının rolünü üstlenebildiği, kolektif ve etkileşimli bir deneyim alanına dönüşür.

Sanatçılar ve tasarımcılar için, sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu olanakları keşfetmek ve deneysel projeler geliştirmek önemli bir fırsat sunmaktadır. Disiplinlerarası iş birlikleri özellikle sanat, tasarım, bilgisayar bilimleri, nörobilim ve felsefe alanları arasında nesne kavramının çok boyutlu anlaşılmasını ve yenilikçi uygulamaların geliştirilmesini destekleyecektir. Sanatçıların, yalnızca VR'ı bir araç olarak değil, aynı zamanda yeni bir ifade ortamı ve kavramsal alan olarak ele almaları, dijital sanatın sınırlarını genişletecektir. Endüstriyel tasarımcılar için ise, VR teknolojisinin tasarım sürecinin erken aşamalarından itibaren entegre edilmesi, kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarının güçlendirilmesine ve daha işlevsel, estetik ve sürdürülebilir ürünlerin geliştirilmesine olanak tanıyacaktır. Ayrıca, sanal gerçeklik ortamında yaratılan nesnelerin fiziksel üretimine geçiş süreçlerinde, 3D baskı ve dijital fabrikasyon teknolojilerinin kullanımı, tasarımdan üretime kadar olan döngüyü hızlandıracak ve optimize edecektir.

Müzeler, galeriler ve kültür kurumlarının, sanal gerçeklik teknolojisini sergileme ve izleyici deneyimi açısından değerlendirmeleri gerekmektedir. Geleneksel sergileme yöntemlerinin yanı sıra, VR tabanlı sanal sergiler ve interaktif enstalasyonlar, sanat eserlerine erişimi genişletirken, izleyicilerin eserlerle daha derin ve kişisel bir bağ kurmasını sağlayabilir. Özellikle pandemi sonrası dönemde, fiziksel mekân sınırlamalarının aşılması ve küresel izleyici kitlesine ulaşılması açısından sanal sergiler önemli bir alternatif sunmaktadır. Ayrıca, sanat yapıtlarının dijital

arşivlenmesi ve sanal ortamda korunması, kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması açısından kritik bir öneme sahiptir. Kurumlar, VR teknolojisini yalnızca bir sunum aracı olarak değil, aynı zamanda eğitim, araştırma ve topluluk oluşturma platformu olarak da değerlendirmelidir. Bu bağlamda, sanal gerçeklik deneyimlerinin erişilebilirlik standartlarına uygun olarak tasarlanması, farklı yeteneklere ve ihtiyaçlara sahip bireylerin de bu teknolojiden eşit şekilde faydalanmasını sağlayacaktır.

Sonuç olarak, bu araştırma nesne kavramının tarihsel, felsefi ve teknolojik boyutlarını kapsamlı bir şekilde ele alarak, sanal gerçeklik teknolojisinin çağdaş sanat ve endüstriyel tasarım pratiğinde yarattığı dönüşümü ortaya koymuştur. Nesne, artık yalnızca fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda dijital, sanal ve kavramsal boyutlarda var olan, kullanıcıyla etkileşim içinde sürekli yeniden tanımlanan dinamik bir olgudur. Gelecekte, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojilerinin sanal gerçeklikle entegrasyonu, nesne deneyimini daha da zenginleştirecek ve yeni sanatsal ve tasarımsal olanaklar yaratacaktır. Bu teknolojik evrim, nesnenin ontolojik statüsünü sorgulamaya devam ederken, sanat ve tasarım alanlarında yeni estetik, etik ve felsefi tartışmaları da beraberinde getirecektir. Bu bağlamda, sanatçılar, tasarımcılar, akademisyenler ve kültür kurumlarının, teknolojik gelişmeleri eleştirel bir perspektifle değerlendirerek, insan deneyimini zenginleştiren, toplumsal fayda sağlayan ve kültürel çeşitliliği destekleyen uygulamalar geliştirmeleri önem taşımaktadır. Bu araştırmanın, gelecekteki çalışmalara ve uygulamalara ilham kaynağı olması ve nesne kavramının dijital çağdaki dönüşümüne dair tartışmalara katkı sağlaması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

Acet, E., Kaplanoğlu, L. (2024). Sanal gerçeklikle üretilen sanatın değişen rolünün incelenmesi: "chalkroom" örneği. Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi. https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1482395

Adıgüzel, A. (2023). Hayvanlar üzerinde kurulan tahakkümün video sanati örnekleriyle incelenmesi. Ejovoc Electronic Journal of Vocational Colleges, 13(1), 113-128. https://doi.org/10.17339/ejovoc.1312290

Ahuvia, A. (2005). Beyond the extended self: loved objects and consumers' identity narratives. Journal of Consumer Research, 32(1), 171-184. https://doi.org/10.1086/429607

Akgün, B. (2017). "Dieter Rams'ın Tasarım Anlayışı". Art-Sanat, sayı: 8 s.655-62.

Alais, D., Newell, F., ve Mamassian, P. (2010). Çok duyulu processing in review: from physiology to behaviour. Seeing, Perceiving, 23(1), 3-38. https://doi.org/10.1163/187847510x488603

Albano, C. (2018). The exhibition as an experiment: an analogy and its implications. Journal of Visual Culture, 17(1), 97-116. https://doi.org/10.1177/1470412918763446

Alemdar, S. (2020). Sanatın Kavramsal Dönüşümü: Nesnesizleşen sanatın Ağlarda Dolaşımı. İçinde R. Şahiner (Ed.), Sanatta post-nesne ve post-insan. (Ss.55-74). Ütopya Yayınevi.

Alessi. (2023). Juicy Salif. https://alessi.com/products/juicy-salif-citrus-squeezer?variant=33931270750344

Alpay, A. (2022). İdealizm / materyalizm gerçekliğinde görecilik / saltçılık. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (31), 1-15. https://doi.org/10.54600/igdirsosbilder.1066861

Alp, Ö. (2009). Uygulamalı sanatlar eğitiminde tasarım, yapı, işlev, estetik ve algı sorunu. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1), 48–59.

Altın, A. (2018). Hiperrealizmin grafik tasarım üzerindeki etkisi (Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı).

Amazon. (2023). Tea & coffee piazza. https://www.amazon.com/Tea-coffee- piazza-Officina-Alessi/dp/B005CEN2LI

Aristidou, M. and Stylianou-Lambert, T. (2024). Vr/ar artworks in the museum: redefining preservation through collaboration. Convergence the International Journal of Research Into New Media Technologies, 30(5), 1575-1595. https://doi.org/10.1177/13548565241261995

Arndt, H. K., Dziubaczyk, B., & Mokosch, M. (2014). Impact of design on the sustainability of mobile applications. Environmental Science and Engineering, 13–24.

Arriagada, L. (2024). Unveiling the creation of ai-generated artworks: broadening worringerian abstraction and empathy beyond contemplation. Estudios Artísticos, 10(16), 142-158. https://doi.org/10.14483/25009311.21833

Arslan, E. (2022). Fotogerçekçi ve hipergerçekçi sanat akımlarının simülasyon kuramı bağlamında incelenmesi [Investigation of photorealistic and hyperrealistic art movements in the context of simulation] (Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü).

Arslan, S. (2009). Hiperrealist resimde tek ve çift göz algısı bağlamında görme-nesne ilişkisinin sorgulanması (Yüksek lisans eser metni, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Arun, K., Arslan, H. (2020). Y kuşağı çalışanlarında örgütsel sinizm: görgül bir çalışma. Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 16(32), 4688-4722. https://doi.org/10.26466/opus.741151

Ateş, M. (2015). Bilimlerde düşünce deneyleri. Mediterranean Journal of Humanities, 5(1), 125-125. https://doi.org/10.13114/mjh.2015111372

Ay, N. (2022). Hiperrealizmde yaratıcılık bağlamında artistik anatomi çözümlemeleri (Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı).

Aydın, E. (2019). Enhancing architectural representations in 3d virtual reality: building denotative and connotative meanings. Megaron / Yıldız Technical University Faculty of Architecture E-Journal. https://doi.org/10.14744/megaron.2019.01336

Aydoğan, D., Kaplanoğlu, L. (2020). Toplum, Sanat ve Sanal Gerçeklik. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4(2), 79-88.

Aydoğan, D., Yenğin, D., ve Bayrak, T. (2022). Sanatın hibrit gerçeklik alanı: 'metaverse'. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, (28), 53-66. https://doi.org/10.17484/yedi.1028845

Bağcı, Y. (2008). Hiperrealizm ve fotogerçekçilik bağlamında Chuck Close'un sanatı (Yüksek lisans tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Bakan, U., Bakan, U. (2021). The role of biomimicry on visual design education. In A. Sandu (Ed.), LUMEN Proceedings: Vol. 17. World LUMEN Congress 2021 (pp. 46–52). LUMEN Publishing House. https://doi.org/10.18662/wlc2021/05

Baltacı, S., Toy, E. (2021). Arttırılmış gerçeklik destekli açık alan sanat uygulamalarına bir örnek: augmented istanbul. Medeniyet Sanat Dergisi, 7(1), 56-67. https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.930663

Baran, D. (2019). Teknik nesneden estetik nesneye: Şakir Gökçebağ. Art-E Sanat Dergisi, 12(24), 542-631. https://doi.org/10.21602/sduarte.602198

Baran, H. (2019). Sanal gerçeklik donanimlari ve yazilimlarinin dijital sanat ve sosyal medya üzerindeki etkileri. Journal of International Social Research, 12(67), 426-434. https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3731

Barrett, T. (2022). Sanat Üretimi: Form ve Anlam. Çev:Ebru Berrin ALPAY. Hayalperest yayınevi, İstanbul.

Başar, Ç. T. 2020. Çağdaş Sanat Ortamında Sanal Gerçeklik. 17th International Symposium Communication in the Millennium. ISBN: 978-605-83703-9-5. 622-634.

Basmacı, P. (2022). Gerçek sanalliğin simülasyonundan bilinç kavramina bakiş: "upload" dizisi. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (Uksad). https://doi.org/10.46442/intjcss.1194909

Baudrillard, J. (1996). The system of objects (J. Benedict, Trans.). Verso Books. (Original work published 1968)

Bayazıt, N. (2008). Tasarımı Anlamak. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.

Bayer Öztürk, Z., Çelikten, S., Atabey, İ. İ. "Seramik Sağlık Gereci Atığı Esaslı Geopolimer Harçların Ortam Küründe Üretim Özelliklerinin İncelenmesi", ECJSE, c. 8, sy. 2, ss. 1051–1059, 2021, doi: 10.31202/ecjse.910595.

Becker, D. (2019). The intelligent work of art: how the narcissus theme echoes in new media art. Insam Journal of Contemporary Music Art and Technology, (2), 115-126. https://doi.org/10.51191/issn.2637-1898.2019.2.2.115

Belten, D. (2022). 1960 sonrası resim sanatında hiperrealist eğilimler (Yüksek lisans tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı).

Boas, F. 2021.İlkel Sanat. Çev. Semih Gözen Esmer. Ayrıntı yayınları, İstanbul.

Bourriaud, N. 2004. Postprodüksiyon Senaryo Olarak Kültür: Sanat Dünyayı Nasıl Yeniden Programlıyor. Çev. Nermin Saybaşılı. Bağlam yayıncılık. İstanbul.

Bourriaud, N. 2005. İlişkisel Estetik.Çev.Saadet Özen. Bağlam yayıncılık. İstanbul.

Bruschetta, M., Winkel, K., Mion, E., Pretto, P., Beghi, A., ve Bülthoff, H. (2021). Assessing the contribution of active somatosensory stimulation to self-acceleration perception in dynamic driving simulators. Plos One, 16(11), e0259015. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0259015

Buçan, N. (2023). Philosophical sources of the idea of "objectivity" in photography. Yıldız Journal of Art and Design, 10(1), 22-32. https://doi.org/10.47481/yjad.1285945

Buck, L., Paris, R., Bodenheimer, B. (2021). Distance compression in the htc vive pro: a quick revisitation of resolution. Frontiers in Virtual Reality, 2. https://doi.org/10.3389/frvir.2021.728667

Butler, A. (2019). Devouring images: hélio oiticica's anthropophagic quasi-cinema. Screen, 60(1), 128-136. https://doi.org/10.1093/screen/hjy060

Büyükkuru, M. (2023). Kültürel mirasin aktariminda dijital teknolojilerin kullanimi. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sbe Dergisi, 13(İhtisaslaşma), 134-150. https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1309699

Cheok, A., İnami, M., Romão, T. (2018). Advances in computer entertainment technology.. https://doi.org/10.1007/978-3-319-76270-8

Cnossen, B. and Bencherki, N. (2023). Artful legitimacy: the role of materiality in practices of legitimation. Organization Studies, 44(6), 919-938. https://doi.org/10.1177/01708406221142962

Collopy, P. (2014). Video synthesizers: from analog computing to digital art. Ieee Annals of the History of Computing, 36(4), 74-86. https://doi.org/10.1109/mahc.2014.62

Çakır, Ç., Baydere, F. (2022). Bilimsel süreç becerilerine dayalı laboratuvar uygulamalarının öğretmen adaylarının kavramsal anlamalarına etkisi: kaldırma kuvveti örneği. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(1), 172-195. https://doi.org/10.21666/muefd.947304

Çelikcan, U. (2022). Applications of virtual reality in education, medicine: a review of the past, present,, future outlook. Dümf Mühendislik Dergisi. https://doi.org/10.24012/dumf.1097748

Çetgin, F. (2023). Hazir nesne olarak fetiş ve jeff muhs heykelleri. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi, 10(10), 16-25. https://doi.org/10.29228/usved.68352

Danto, A. 2016. Brillo Kutusu Post-Tarihsel Perspektiften Görsel Sanatlar. Çev. Can Kayaş. Ayrıntı yayınları. İstanbul.

Davies, S. (2015). Defining art and artworlds. Journal of Aesthetics and Art Criticism, 73(4), 375-384. https://doi.org/10.1111/jaac.12222

Dayı, H. (2023). Post-belgesel fotoğrafta gerçeklik tartışmalari ve spekülatif belgesel fotoğraf. Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(1), 183-200. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1313950

Dede, B. (2018). Amerikan Kitle İletişim Araçlarının Pop Sanatındaki Etkisi. Idil Journal of Art and Language, 7(49). https://doi.org/10.7816/idil-07-49-04

Demir, V. (2023). Nesne ilişkileri kurami çerçevesinde louis aragon şiirlerinin incelenmesi. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11(2), 508-520. https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1351613

Demez, G. (2011). Armağanın değişen sosyo-kültürel anlamları: tüketim toplumu bağlamında bir hediyeleşme örneği olarak çiçek gönderme. Mediterranean Journal of Humanities, 2(1), 87-103. https://doi.org/10.13114/mjh/20111791

Demirarslan, D. ve Demirarslan, O. (2021). Salvador Dali, Sürrealizm ve Mobilya. Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi. https://doi.org/10.26835/my.949465

Design Propaganda. (2023). Alessi designové citrusovače Juicy Salif. https://www.designpropaganda.cz/produkt/alessi-citrusovace-juicy-salif-designove-citrusovace-6144

Dilmaç, O. (2015). Tasarım eğitimi tarihi ve William Morris. İdil, 4(16), 1–16.

Dobbs-Allsopp, F. (2024). 3. whitman's line., 111-222. https://doi.org/10.11647/obp.0357.04

Dökeroğlu, Ö. ve Tekdemir, Ö. (2024). Baudrillard'in "simülasyon hipergerçekçiliği" üzerinden, hakikat sonrasi çağda dijital sanati anlamaya çalişmak: beeple örneği. Sanat ve Tasarım Dergisi, 14(2), 475-495. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1602987

Donga, J., Azevedo, J., Carrapa, M., & Gomes, P. (2023). Reimagining art: virart, a platform using virtual reality for creative expression and cultural engagement.. https://doi.org/10.17979/spudc.000024.41

Düzenli, K ve Perdahçı, N, Z. (2024). The role of digitalization in today's art: a perspective from nft and artificial intelligenc. Journal of Arts, 7(1), 43-59. https://doi.org/10.31566/arts.2291

Efil, S. (2020). İç hastalıkları hemşireliği dersi klinik uygulamasında öğrencilerin hazırladıkları bakım planlarının incelenmesi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, (12), 398-414. https://doi.org/10.38079/igusabder.748592

Ensari, Ö., Bayrak, C. (2023). Kuantum fiziği kavramsal anlama testinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 23(1), 520-541. https://doi.org/10.17240/aibuefd.2023-1177413

Erbuğ, Ç., Yolal, C., ve Yurtseven, A. (1993). Tasarım eğitiminde ergonomi: Elektrik süpürgesi örneği. ODTÜ MFD, 13, 67–75.

Erdoğdu, N., Özaras, M., & Savaş, G. (2022). Reality and perception of reality in rene magritte's art. The Journal of Social Sciences, 60(60), 325-338. https://doi.org/10.29228/sobider.64478

Ergören, B., Aşçi, T., Akkurt, A. (2018). Sürdürülebilir rekabetin anahtari: endüstriyel tasarim. Rves- Research Studies Anatolia Journal, 1(2), 213-236. https://doi.org/10.33723/rs.440466

Erişti, S. (2024). Sanatın sosyo-kültürel uzantıları ve sanat eğitiminde kamusal alan pedagojisi. Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 15(3), 2718-2740. https://doi.org/10.51460/baebd.1538289

Ertan, E. (2022). An art on the threshold of freedom with surrealism: renê magritte. Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi, 3(5), 32-45. https://doi.org/10.29228/iletisimvesanat.57432

Erayman Yüksel, Y., Korkmaz, Y. (2023). Çevre Dostu Denim Kumaş Tasarımı ve Yaşam Döngü Analizi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi, 26(1), 117-125. https://doi.org/10.17780/ksujes.1181176.

Fang, C. (2024). Application of depth convolution virtual reality (vr) in traditional sculpture design under digital modeling. jes, 20(7s), 01-14. https://doi.org/10.52783/jes.3245

FormAdore. (2023). Juicy Salif citrus squeezer. https://formadore.com/alessi-juicy-salif-citrus-squeezer,335

Foucault, M. 2010. Bu Bir Pipo Değildir. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık. 7.baskı. İstanbul.

Friedrich, C. (2021). Immediate systems in architecture.. https://doi.org/10.59490/abe.2021.20.6187

Garakhanova, N. (2023). Dijital sanatın türkiye'nin kültür diplomasisindeki potansiyeli ve geleceği. Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, 73(73), 3833-3840. https://doi.org/10.29228/smryj.69719

Gauert, C. (2018). Philippe Starck speaks his mind. Yachts International. https://www.yachtsinternational.com/owners-lounge/philippe-starck-speaks-his-mind

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design. In CHI (pp. 937–946).

Genç, R. (2018). An investigation of modernist utopias on tourism and postmodern critique of modernist tourism practices. Journal of Tourism and Gastronomy Studies, 6(3), 396-403. https://doi.org/10.21325/jotags.2018.289

Gerber, S., Gerber, S., Krüger, P., & Arndt, H. K. (2012). "Good design is environmentally-friendly." Discussion of Rams' principle in context of the software life cycle. In EnviroInfo 2012 (pp. 649–656).

Giurdanella, A. (2024). For a contemporary vision of the history and the phenomenology of fashion. Journal of Management Policy and Practice, 25(1). https://doi.org/10.33423/jmpp.v25i1.6850

Graf, L., Lvewehr, J. (2015). A dual-process perspective on fluency-based aesthetics. Personality ve Social Psychology Review, 19(4), 395-410. https://doi.org/10.1177/1088868315574978

Groen, O., Burg, E., Lunghi, C., ve Alais, D. (2013). Touch influences visual perception with a tight orientation-tuning. Plos One, 8(11), e79558. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0079558

Güler, E. (2024). Eser-izleyici arasında etkileşimli sanat uygulamaları vincent van gogh the bedroom örneği. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı), 303-316. https://doi.org/10.17484/yedi.1503030

Güner, A. (2023). An evaluation of immmersive art technologies and contemporary art institutions in terms of participation roles. Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(2), 419-434. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1403732

Güngen, Z. (2023). Yaratıcı işbirliği: yapay zekânın sanatla buluşması. https://doi.org/10.58830/ozgur.pub134.c703

Haines-Gadd, M., Chapman, J., Lloyd, P., Mason, J., & Aliakseyeu, D. (2018). Emotional durability design nine—a tool for product longevity. Sustainability, 10(6), 1948. https://doi.org/10.3390/su10061948

Havale, R., Rao, D., Nagaraj, M., Karobari, N., Latha, A., Tharay, N., Shrutha, S. (2019). Assessment of efficacy of virtual reality distraction in reducing pain perception and anxiety in children aged 6-10 years: a behavioral interventional study. International Journal of Clinical Pediatric Dentistry, 12(6), 510-513. https://doi.org/10.5005/jp-journals-10005-1694

Heskett, J. (2017). Tasarım (E. Uzun, Çev.), (2. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.

Holm, L., & Johansson, U. (2005). Marketing and design: Rivals of partners? Design Management Review, 36–41.

Huan, H. (2022). The racial interface: the computational origins of minority modeling. Media-N, 18(1). https://doi.org/10.21900/j.median.v18i1.848

Ilkovičová, Ľ., Ilkovič, J. (2024). Industrial buildings—dialogue between architecture ve structure. Eng—advances in Engineering, 5(4), 3092-3107. https://doi.org/10.3390/eng5040161

İba, O. Ü. Ş. M., ve Güney, Ö. Ü. S. (2023). Sürdürülebilir malzeme ile tekstil heykelde "joana schneider" örneği. International Journal of Communication and Art, 9, 1–16.

İnal, İ. (2015). Tasarım ve sanat pratiklerinin, tarihsel süreç üzerinden, toplumla ilişkilenmeleri. Eğitim Bilim Toplum, 13(52), 43–69.

İneç, Z. (2020). Sanal gerçeklik teknolojisi ile sosyal bilgiler öğretiminde kültür aktarimi. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (41), 180-203. https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.793821

Iosifyan, M. and Wolfe, J. (2023). Everyday life vs art: effects of framing on the mode of object interpretation. Empirical Studies of the Arts, 42(1), 166-191. https://doi.org/10.1177/02762374231170259

Jakesch, M., Goller, J., & Leder, H. (2017). Positive femg patterns with ambiguity in paintings. Frontiers in Psychology, 8. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00785

Jakesch, M., Leder, H., & Forster, M. (2013). Image ambiguity and fluency. Plos One, 8(9), e74084. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0074084

James, T., Blake, R. (2004). Perceiving object motion using vision, touch. Cognitive Affective ve Behavioral Neuroscience, 4(2), 201-207. https://doi.org/10.3758/cabn.4.2.201

Jiang, Z., Jiang, X., Yin, J., Tan, L. (2024). A study on participatory experiences in cultural ve tourism commercial spaces. Heliyon, 10(2), e24632. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24632

Julier, G. (2014). The culture of design (3rd ed.). SAGE Publications.

Kahramanoğlu, B., Çakıcı Alp, N. (2021). Kinetik sistemli bina cephelerinin modelleme yöntemlerinin incelenmesi. AURUM Journal of Engineering Systems and Architecture, 5(1), 119–138. https://doi.org/10.53600/ajesa.861479

Kalfa, Z. (2019). Pop Art'ın Müjdecisi Olarak Kübizm. Akademik Sanat Dergisi, 4(8), 174-183. https://doi.org/10.34189/asd.4.8.012.

Kallinikos, J., Aaltonen, A., Márton, A. (2010). A theory of digital objects. First Monday. https://doi.org/10.5210/fm.v15i6.3033

Kaptan, M. (2022). Experiencing time in virtual reality. Sinecine Sinema Araştırmaları Dergisi, 13(3), 73-94. https://doi.org/10.32001/sinecine.1111378

Karakoç, D., Faraji, H. (2022). The mediator role of perceived social support in the relationship between object relations, posttraumatic growth in young adults. Hitit Sosyal Bilimler Dergisi, 15(2), 567-580. https://doi.org/10.17218/hititsbd.1168084

Keçeli, M. ve Arayıcı, O. (2023). Enstalasyon sanatında disiplinlerarası nesnelerin ve mekânın mereolojik ve semiyotik çerçevede incelenmesi. Journal of Interior Design and Academy, 3(2), 202-233. https://doi.org/10.53463/inda.20230221

Kendir, İ. (2020). Hiperrealizmde trompe l'oeil tekniği ve seramik sanatında yansımaları (Yüksek lisans tezi, Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Kesdi, H., Güneş, S. (2019). Tasarım araştırmalarındaki katılımcı uygulamalara dair bir değerlendirme: bağlam ve pratik farklılıkları. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 286-313. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.691156

Keskin, C. (2017). 1940-60 Yılları Arası Türk Resminde Modern Sanat Eleştirisinden Seçkiler. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (27), 81-93.

Kılıç, H., Timur, M. (2022). Üretim Takip Sistemleri ve Kavramsal Veri Analizi ile Dijital Fabrika Oluşumu. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi (33), 285-289. https://doi.org/10.31590/ejosat.996760.

Kılıç, İ. (2022). Today's dgitalized exhibition opportunities and the loss aura of artwork. Uluslararası İletişim Ve Sanat Dergisi, 3(6), 1-19. https://doi.org/10.29228/iletisimvesanat.63393

Kılıç, O. (2020). İç mekânda doku etkisinin kurgulanmasında tasarımcı yaklaşımlarının incelenmesi. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (18), 858–867.

Kirk, U. (2008). The neural basis of object-context relationships on aesthetic judgment. Plos One, 3(11), e3754. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0003754

Klavans, J., LaPlante, R., Golbeck, J. (2013). Subject matter categorization of tags applied to digital images from art museums. Journal of the Association for Information Science and Technology, 65(1), 3-12. https://doi.org/10.1002/asi.22950

Klyushina, E., Maltseva, S., ve Станюкович-Денисова, E. (2018). Artifact. Art-object. argument. An object in fine arts: acquisition of new meanings in modern and contemporary eras. Actual Problems of Theory and History of Art, 8, 15-25. https://doi.org/10.18688/aa188-0-1

Koca, Ş. E. (2019). Sinemada anlam yaratma sürecinde rengin metaforik kullanımı. Sanat ve Tasarım Dergisi, (23), 223–239.

Kocaaslan, E., Kostak, M., Ünsar, S., Zaferdinçkol, R., & Er, N. (2022). Barriers to research utilization in clinical practice of nurses working at a university hospital. Journal of Higher Education and Science, 12(3), 537-544. https://doi.org/10.5961/highereduscı.1096547

Koç, A. (2017). Gerçeklik, dil, medya ve manipülasyon. Journal of International Social Research, 11(56), 398-402. https://doi.org/10.17719/jisr.20175639013

Kokić, M., Kragić, D., & Bohg, J. (2019). Learning to estimate pose and shape of hand-held objects from rgb images., 3980-3987. https://doi.org/10.1109/iros40897.2019.8967961

Kourtesis, P., Vizcay, S., Marchal, M., Pacchierotti, C., Argelaguet, F. (2022). Action-specific perception & performance on a fitts's law task in virtual reality: the role of haptic feedback. Ieee Transactions on Visualization and Computer Graphics, 28(11), 3715-3726. https://doi.org/10.1109/tvcg.2022.3203003

Krauss, R. E. 2021. Modern Heykel Dehlizleri. Çeviri: Sibel Erduman, Everest Yayınları, İstanbul.

Kurniawan, M. (2019). Rethinking art, design, ve cultural history for the indonesian design education ve creative economy. Humaniora, 10(2), 135. https://doi.org/10.21512/humaniora.v10i2.5465

Kurtoğlu Kılınç, N. G. (2019). Resim ve baskı sanatları ana sanat dalı (Yüksek lisans tezi, Giresun Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Kuruüzümcü, R., (2007) Bir dijital ortam ve sanat formu olarak Sanal Gerçeklik, Sanat Dergisi
http://edergi.atauni.edu.tr/ataunigsfd/article/view/1025003233/1025003122.

Kusier, A., Ubbesen, T., Folker, A. (2024). Understveing mental health promotion in organized leisure communities for young people: a realist review. Frontiers in Public Health, 12. https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1336736

Kuşcu, E. (2020). Cambridge değişimi, bir zorunlu soru: bir nesne olmak ne demektir? Felsefe Arkivi- Archives of Philosophy, 0(53). https://doi.org/10.26650/arcp.843068

Küçükosman, A. Okkalı, İ. (2022). Digital transformation in art and museums. Arts Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi, (Dijitalleşme Özel Sayısı), 173-193. https://doi.org/10.46372/arts.1198087

Küçükerman, Ö. (1997). Endüstri için ürün tasarımında adımlar. Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

Kuzu, C. (2019). Sanatta hazir nesne / malzeme kullanimi ve sanat politikasina etkileri. Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(3), 453-463. https://doi.org/10.30692/sisad.584279

Lanzolla, G., Pesce, D., Tucci, C. (2023). The digitalization of physical reality: theoretical lenses to incorporate digitalization into management research., 83-101. https://doi.org/10.4337/9781800378902.00010

Lei, Z. (2023). Reinterpretation of the autonomy of art in the contemporary environment. International Communication of Chinese Culture, 10(2-4), 203-221. https://doi.org/10.1007/s40636-023-00277-5

Lêvy-Bruhl, L. 2018. İlkel İnsanda Ruh Anlayışı. Çev. Oğuz Adanır. 2.Baskı. Doğu Batı yayınları, Ankara.

Li, A., Tian, Y., & Wang, X. (2024). Research on digital innovation of intangible cultural heritage based on virtual reality technology.. https://doi.org/10.4108/eai.13-10-2023.2341243

Lin, M., Wang, C., Cheng, S., Cheng, S. (2011). An event-related potential study of semantic style-match judgments of artistic furniture. International Journal of Psychophysiology, 82(2), 188-195. https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2011.08.007

Lippard, L. R., Chandler, J. (1968). The dematerialization of art. Art International, 12(2), 251–277.

Lloyd Morgan, C. (1999). Starck. Universe Publishing.

Lovell, S. (2011). Dieter Rams: As little design as possible. Phaidon Press.

Luo, Y. and Ball, P. (2023). Expanding the scope of manufacturing digital twins to supply chain.. https://doi.org/10.3233/atde230911

Maulana, M. and Muslim, S. (2019). Assessment of media learning based on learning virtual reality in industrial work practices in smk. Humanities & Social Sciences Reviews, 7(3), 446-453. https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7365

May, R. 2019.Yaratma Cesareti. Çeviri: Alper Oysal, 5.Basım, Metis yayınları, İstanbul.

Mckie, E. (2023). Sergileme tasarımında duyu kullanımının ziyaretçi-nesne-mekân bağlamında incelenmesi. Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (37), 621-630. https://doi.org/10.29000/rumelide.1407594

Mello, R. (2017). Full issue. Multidisciplinary Journal of Educational Research, 7(2), 125. https://doi.org/10.17583/remie.2017.2799

Molo, Ü. (2023). 'yapısöküme' uğramış mekân: dijital sanat ve teknoloji bağlamında geleceğin kentleri. Mevzu – Sosyal Bilimler Dergisi, (10), 47-79. https://doi.org/10.56720/mevzu.1317677

Morkoç, M. (2013). Sanat nesnesi ve mekân ilişkisi üzerine uygulamalar. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara.

Naylor, C., Proulx, M., ve Buckingham, G. (2021). Using immersive virtual reality to examine how visual, tactile cues drive the material-weight illusion. Attention Perception ve Psychophysics, 84(2), 509-518. https://doi.org/10.3758/s13414-021-02414-x

Nia, A.H., Rahbarianyazd, R. (2020). Aesthetics of Modern Architecture: A Semiological Survey on the Aesthetic Contribution of Modern Architecture. Civil Engineering and Architecture, 8(2), 66 - 76. DOI: 10.13189/cea.2020.080204.

Norman, D. A. (2004). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books.

Oshinsky, S. J. (2006). [Christopher Dresser (1834–1904)]. Cooper-Hewitt, National Design Museum / Parsons School of Design, New York. Erişim linki: https://www.metmuseum.org/essays/christopher-dresser-1834-1904 . Erişim tarihi: 23.09.2024

Öz, F. G. (2019). Doğanın hiperrealist seramik yansımaları (Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı).

Özdemir, N. ve Ayaz, A. (2020). Construction of career development services according to industry 4.0: needs, priorities and requirements. Journal of Higher Education and Science, 10(1), 96. https://doi.org/10.5961/jhes.2020.371

Özdemir, O., Erbaş, D., Özkan, Ş. (2019). Özel eğitimde sanal gerçeklik uygulamaları. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 20(2), 395-420. https://doi.org/10.21565/ozelegitimdergisi.448322

Özden, S., Özgündoğdu, A. (2021). The biographical construction of the subject in art. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 27(47), 582-599. https://doi.org/10.32547/ataunigsed.981476

Özen, S., Mazman, S. (2022). Öğretmen adaylarının çevrimiçi eğitmenlik deneyimlerinin incelenmesi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(2), 585-600. https://doi.org/10.21666/muefd.1110034

Özer, M., Çubukçu, M. (2023). The effect of experıentıal marketıng on customer satısfactıon and customer loyalty: an applied research in hotels providing winter tourism in erzurum. Ekev Akademi Dergisi, 0(93), 359-385. https://doi.org/10.17753/sosekev.1226918

Özispa, N., Arabelen, G. (2022). Sanal gerçeklik deneylerinde algılanan bulunma hissinin incelenmesi. Journal of Social Research, Behavioral Sciences, 8(17), 200-218. https://doi.org/10.52096/jsrbs.8.17.11

Özkazanç, S., Esentürk, T. (2020). Sanal gerçeklik oyunlarındaki mekân algısı: pubg oyunu örneği. Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 308-320. https://doi.org/10.18026/cbayarsos.669530

Pachón, P., Bacca-Pachón, J., & Sandoval, O. (2020). Implic-arte: arte, tecnología en tiempos de pandemia. Pensamiento Palabra Y Obra, (25). https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12091

Pala, F., Hastaoğlu, Z., Akdeniz, B. (2021). Mülkiyet kavramının erken çocuklukta gelişim süreci ve farklı boyutları. Psikoloji Çalışmaları / Studies in Psychology, 41(2), 365-401. https://doi.org/10.26650/sp2020-0034

Palomar, R. (2024). Intersticios televisados como soporte para la práctica artística en vídeo. Ausart, 12(1), 47-61. https://doi.org/10.1387/ausart.25642

Parlak, D., Erzincan, A., Yıldız, N., Erken, E., vd. (2021). Endüstriyel Tasarım Ürünü Sofra Seramiklerinde Biyomimetik ve Biyomorfizm'den Yararlanılması. Art-E Sanat Dergisi, 14(28), 955-980. https://doi.org/10.21602/sduarte.1013940.

Pelvanlar, E. (2024). Nesnesiz sanatın mekânda sergilenmesi. Art/Icle Sanat Ve Tasarım Dergisi, 4(1), 33-45. https://doi.org/10.56590/stdarticle.1420671

Pérez-Marcos, D. (2018). Virtual reality experiences, embodiment, videogames and their dimensions in neurorehabilitation. Journal of Neuroengineering and Rehabilitation, 15(1). https://doi.org/10.1186/s12984-018-0461-0

Pilcher, J. (2016). state britain and the art of (im)proper democratic protest. Law Culture and the Humanities, 15(2), 477-496. https://doi.org/10.1177/1743872115625433

Pinheiro, P., Ornstein, S., Shimomura, A. (2021). User environment perception in hmd-based immersive virtual reality context. Parc Pesquisa Em Arquitetura E Construção, 12, e021031. https://doi.org/10.20396/parc.v12i00.8664335

Podoshen, J., Venkatesh, V., & Jin, Z. (2014). Theoretical reflections on dystopian consumer culture. Marketing Theory, 14(2), 207-227. https://doi.org/10.1177/1470593114523446

Raabe, J., Horlach, B., Schirmer, I., Drews, P. (2020). Digital innovation units: exploring types, linking mechanisms and evolution strategies in bimodal it setups., 844-858. https://doi.org/10.30844/wi_2020_h5-raabe

Rajguru, C., Obrist, M., Memoli, G. (2020). Spatial soundscapes and virtual worlds: challenges and opportunities. Frontiers in Psychology, 11. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.569056

Rams, D. (1983). Industrial design in a time of change. Materials & Design, 4, 706–709.

Rashid, K. 2022. Karim Rashid designs Cisal booth with colossal taps for Salone 2022. Erişim linki:https://www.stirpad.com/news/designers/karim-rashid-designs-cisal-booth-with-colossal-taps-for-salone-2022/ . Erişim tarihi: 16.08.2024

Ratcliffe, J. and Tokarchuk, L. (2021). Sensorimotor learning in immersive virtual reality: a scoping literature review., 276-286. https://doi.org/10.1109/aivr52153.2021.00061

Read, H. 2018. Sanat ve Toplum. Çeviri: Elif Kök, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

Richmond, O. (2007). Dadaism and the peace differend. Alternatives Global Local Political, 32(4), 445-472. https://doi.org/10.1177/030437540703200404

Rosado-García, M., Kubus, R., Argüelles-Bustillo, R., García-García, M. (2021). A new european bauhaus for a culture of transversality and sustainability. Sustainability, 13(21), 11844. https://doi.org/10.3390/su132111844

Sağocak, A.M. (2003). Tasarım Tarihi Endüstri Ürünleri Tasarımında 250 Yıl. Bursa: Livane matbaacılık.

Savçın, E., Demirarslan, D., ve Kanacı, A. (2022). Disiplinlerarası yaklaşım olarak gerçeküstücülük ve gerçeküstücü nesne. Journal of Social Humanities and Administrative Sciences, 56(56), 1127-1134. https://doi.org/10.29228/joshas.64450

Schınckus, C. (2020). A visual epistemology of readymade. Journal of Genius and Eminence, 4(2020.01), 53-63. https://doi.org/10.18536/jge.2020.01.05

Sedikides, C., Wildschut, T., Routledge, C., Arndt, J., Hepper, E., & Zhou, X. (2015). To nostalgize., 189-273. https://doi.org/10.1016/bs.aesp.2014.10.001

Selam, A. (2023). 1970 sonrası çağdaş Batı ve Türk resim sanatında fotogerçekçi portrelerde özgünlük arayışları (Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Semiz, B., (2018). Characteristics of clays from pamukkale (denizli) region, and their usability in ceramic sector. Pamukkale University Journal of Engineering Sciences, 24(6), 1237-1244. https://doi.org/10.5505/pajes.2017.77853

Sevim, S., ve Özge, T. A. N. (2020). Plastik atıkların doğaya verdiği zararın sanattaki yansımaları ve seramik uygulamalar. Journal of Arts, 3(3), 159–178.

Sevli, O. (2021). 3 Boyutlu Baskıda Kullanılacak Malzemenin Makine Öğrenmesi Teknikleri ile Tahminlenmesi. International Journal of 3D Printing Technologies and Digital Industry, 5(3), 596-605. https://doi.org/10.46519/ij3dptdi.1026694.

Shanken, E. A. (2012). Sanat ve elektronik medya (O. Akınhay, Çev.). Akbank.

Softaoğlu, H. (2021). Geçmişteki gelecek: bilimkurgudaki gerçeğin mimarlık ve kentin gerçekliği üzerinden okunması. Arts Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi, (6), 186-209. https://doi.org/10.46372/arts.918576

Şahiner, R. (Ed.). (2020). Sanatta post-nesne ve post-insan. Ütopya Yayınevi.

Şanko, L. (2020). Sanatın Nesnesizleştirilmesine Tepki. İçinde R. Şahiner (Ed.), Sanatta post-nesne ve post-insan. (Ss.35-54). Ütopya Yayınevi.

Şen, K. (2024). Dijital teknoloji bağlamında resim-fotoğraf ilişkisinde gerçeklik algısı ve hiperrealizm (Sanatta yeterlik tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü).

Şen, M. Ö. 2014. Endüstriyel Ürünleri Biçimlendiren Tasarım Akımları 1850-1950.İstanbul: Arkeoloji ve Sanat yayınları.

Şengel, Deniz, (1992). "Bilgi Olarak Sanat Olgu Olarak Sanatçı: Yeni Ontoloji", Unesco / AIAP Türkiye Ulusal Komitesi Plastik Sanatlar Derneği Yayını, İstanbul.

Şenol, N., Elmas, A. (2022). Picasso kübizmi üzerinden sanat ve moda etkileşimi (viktor rolf örneği). Konya Sanat Necmettin Erbakan University. https://doi.org/10.51118/konsan.2022.14

Şentürk, M., Aydın, Z., & Aydın, M. (2022). A study on metaverse and its applications in education. El-Cezeri Fen ve Mühendislik Dergisi. https://doi.org/10.31202/ecjse.1135616

Şımbelis, V. and Lundström, A. (2018). Synesthetic experience in s t r a t i c. https://doi.org/10.1145/3173225.3173310

Şpat, S. (2017). Teknolojinin iç mekân tasarımına etkileri ve toplumsal yansımaları (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=W6gO18cy8eqeg80NOGIkzA&no=G2r0FAg5yVkVoclsxPM_aw

Tan, Z. (2024). Research on the application of virtual reality technology in the teaching of art sketching. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 9(1). https://doi.org/10.2478/amns-2024-0140

Tao, F., Sui, F., Liu, A., Qi, Q., Zhang, M., Song, B., … Nee, A. (2018). Digital twin-driven product design framework. International Journal of Production Research, 57(12), 3935-3953. https://doi.org/10.1080/00207543.2018.1443229

Taşcı, F. and Erdem, S. (2024). Sanatta gerçeklik ve sanallık üzerine bir çözümleme: sanal mekân, sanal beden ve sanal nesne örneği. Art Vision, 30(52), 58-71. https://doi.org/10.32547/artvision.1415560

Taşkın, T., İngeç, Ş. (2018). Öğretmen Adaylarının Özel Görelilik Konusundaki Bilgi Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Hacettepe University Journal of Education, 1-28. https://doi.org/10.16986/huje.2018045389

Tetikçi, İ., Erim, G., ve Baykan, K. (2024). The perspectives of visual arts teachers on postmodernism. International Journal of Evaluation and Research in Education (Ijere), 13(2), 960. https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25270

Torchia, D., Fresta, J., Corazza, L., Certomà, C. (2023). New european bauhaus for a circular economy and waste management: the lived experience of a community container garden at the university of turin. Sustainability, 15(2), 914. https://doi.org/10.3390/su15020914

Toros, S. (2020). Kullanıcı merkezli tasarım ve konsept geliştirme: oyuncak tasarımı vaka çalışması. Tasarim + Kuram, 16(30). https://doi.org/10.14744/tasarimkuram.2020.30075.

Toros, S. (2021). Yaratıcı Endüstriler ve Endüstriyel Tasarım: Kavramlar ve Olgular. Moment Dergi, 8(1), 311-329. https://doi.org/10.17572/mj2021.1.311329.

Tufan, M., M., İlden, S. (2020). Postmodern sanatta nesnenin görevi. Journal of Humanities and Tourism Research (Online), 10(10-4), 952-965. https://doi.org/10.14230/johut912

Tülüce, H. (2021). Hegel's aesthetic approach in the concept and image specific. Din ve Bilim-Muş Alparslan Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi, 4(1), 6-16. https://doi.org/10.47145/dinbil.913347.

Tunalı, İ. (2009). Tasarım Felsefesi Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı. (3.Baskı). İstanbul: Yem yayın.

Tuncer, G., Yelken, T., Tanriseven, İ. (2018). Felsefe grubu öğrencilerinin akademik motivasyonları ile sorgulama becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14(3), 1156-1175. https://doi.org/10.17860/mersinefd.397603

Türe, A. (2021). Picasso ve braque nin kübizm e etkileri. Turk Turizm Arastirmalari Dergisi, 4(9), 889-902. https://doi.org/10.26677/tr1010.2021.805

Tuti, G., Çolak, C. (2023). Öğretmenlerin teknoloji kullanımında temel yeterlilikler ölçeği'nin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması. Trakya Eğitim Dergisi, 13(1), 475-491. https://doi.org/10.24315/tred.1055801

Ülger, K. (2019). The figure and composition in the historical development process of the painting from the renaissance to surrealism. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, (42), 12-32. https://doi.org/10.32547/ataunigsed.445575

Üzümcü, E., Akın, B., Nergız, H., İnözü, M., Çelikcan, U. (2018). Anksiyete bozukluklarında sanal gerçeklik. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 10(1), 99-107. https://doi.org/10.18863/pgy.336593

Valenzuela, M. (2024). Obsolescencia y arte: el lienzo y el trc. La Tadeo Dearte, 9(12). https://doi.org/10.21789/24223158.2034

Voss, G., Voss, Z. (2000). Strategic orientation ve firm performance in an artistic environment. Journal of Marketing, 64(1), 67-83. https://doi.org/10.1509/jmkg.64.1.67.17993

Vukadin, A., Wongkitrungrueng, A., Assarut, N. (2018). When art meets mall: impact on shopper responses. Journal of Product ve Brve Management, 27(3), 277-293. https://doi.org/10.1108/jpbm-01-2017-1406

Wang, G., Alais, D. (2023). Tactile adaptation to orientation produces a robust tilt aftereffect, exhibits crossmodal transfer when tested in vision.. https://doi.org/10.1101/2023.12.20.572503

Wang, R. and Liu, I. (2022). Temporal and electroencephalography dynamics of surreal marketing. Frontiers in Neuroscience, 16. https://doi.org/10.3389/fnins.2022.949008

Wargo, E. (2002). Infinite recess: perspective and play in magritte's la condition humaine. Art History, 25(1), 47-67. https://doi.org/10.1111/1467-8365.00302

Whitaker, D. Problematizing the photographic images of pedagogical documentation: a foucauldian analysis. https://doi.org/10.26686/wgtn.17068637

Whitham, G. ve Pooke, G. 2022. Çağdaş Sanatı Anlamak. çev: Tufan Göbekçin. 2. baskı. Hayalperest yayınevi, İstanbul.

Wu, Y. (2024). Enhancing product user experience through industrial design and product interaction design., 329-335. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-408-2_37

Won, A. and Kim, B. (2021). Effects of physical distance and social closeness in vr and text on spatial distance estimation. Aoir Selected Papers of Internet Research. https://doi.org/10.5210/spir.v2021i0.12263

Yaman, H. (2023). The reading of art in virtual reality in the postmodern period. SPACE IJOCP, 3(1), 25-34. https://doi.org/10.51596/sijocp.v3i1.50

Yan, Y., Chen, X., Li, X. (2011). Collaborative augmented reality ping-pong via markerless real rackets.. https://doi.org/10.1109/icvrv.2011.63

Yavuz, H., Aksoy, Ş. (2020). Sanat temelli araştirma yöntemi "otoetnografi". Journal of Arts, 3(4), 353-366. https://doi.org/10.31566/arts.3.023

Yazıcıoğlu, Y. 2017. Endüstriyel tasarım. İdeal Kültür Yayıncılık, İstanbul.

Yeğinsü, İ. (2024). The new media art world in turkey: boundary-work in action. Convergence the International Journal of Research Into New Media Technologies, 31(1), 242-266. https://doi.org/10.1177/13548565241284533

Yengin, D., Bayrak, T. (2017). Sanal Gerçeklik – Vr. Der Kitabevi Yayınevi, 2017, İstanbul.

Yıldız, S. (2023). Post-truth çağının teknolojik enstrümanlarına yeni medya perspektifinden eleştirel bir bakış. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, (61), 185-199. https://doi.org/10.47998/ikad.1219627

Yılmaz, E. (2023). Bilinç, hakikat ve dile dair hermeneutik yaklaşım. Divan Disiplinlerarası Çalışmalar Dergisi, 28(54), 1-30. https://doi.org/10.20519/divan.1220593

Yılmaz, M. 2020. Sanat Tasarım / Sanatçı tasarımcı. 1.baskı, Dorlion yayınları, Eskişehir

Yılmaz, Z. B., ve Görenek, G. (2024). Rus Avangardında Faktura ve Doku ile İlişkisi. Yedi (31), 115-128. https://doi.org/10.17484/yedi.1342474

Youheng, Z. (2023). Rational beauty in computational aesthetics. Path of Science, 9(4), 9001-9008. https://doi.org/10.22178/pos.91-12

Zhao, J. (2018). The design of spatial sequence based on the user experience and the virtual reality in interactive environments. Eai Endorsed Transactions on Creative Technologies, 5(14), 153639. https://doi.org/10.4108/eai.16-1-2018.153639

Zhou, Y., Fuster, J. (2000). Visuo-tactile cross-modal associations in cortical somatosensory cells. Proceedings of the National Academy of Sciences, 97(17), 9777-9782. https://doi.org/10.1073/pnas.97.17.9777

Zöngür, C. (2018). Mütevazı Nesneler ve Açık Alan Heykelleri. Idil Journal of Art and Language, 7(51). https://doi.org/10.7816/idil-07-51-03

DİJİTAL KAYNAKÇA

Eames Office. (t.y.). Plywood Sculpture. Eames Office. https://www.eamesoffice.com/the-work/plywood-sculpture/, Erişim tarihi: 16 Eylül 2025.

Gazelli Art House. (t.y). Refracted Bodies: Matteo Zamagni. https://gazelliarthouse.com/exhibitions/166-refracted-bodies-matteo-zamagni/. Erişim Tarihi: 22 Ocak 2025

Louisiana Channel. (2017). Ian Cheng a portal to infinity [Video]. https://channel.louisiana.dk/video/ian-cheng-portal-infinity Erişim Tarihi: 18 Şubat 2025

Mondrian, P. (1921a). Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Gray, and Blue [Painting]. Retrieved from https://www.piet-mondrian.org/composition-with-large-red-plane-yellow-black-gray-and-blue.jsp, Erişim tarihi: 21 Haziran 2025.

Mondrian, P. (1921b). Tableau I [Oil on canvas]. Retrieved from https://www.piet-mondrian.org/tableau-i.jsp, Erişim tarihi: 21 Haziran 2025.

PabloPicasso.org. (t.y.). Guitar, 1914 by Pablo Picasso. https://www.pablopicasso.org/guitar.jsp, Erişim tarihi: 16 Eylül 2025.

Pilar Corrias. (t.y). Ian Cheng. https://www.pilarcorrias.com/artists/39-ian-cheng/. Erişim Tarihi: 11 Ağustos 2025

Starck, P. (1990). Juicy Salif (ALESSI) [Lemon squeezer]. Retrieved from https://www.starck.com/juicy-salif-alessi-p2009, Erişim tarihi: 3 Temmuz 2025.

Tate. (t.y). New Hoover Convertibles: Green, Red, Brown, New Shelton Wet, Dry, 10 Gallon Displaced (AR00077) [Artwork]. https://www.tate.org.uk/art/artworks/koons-new-hoover-convertibles-green-red-brown-new-shelton-wet-dry-10-gallon-displaced-ar00077. Erişim Tarihi: 16 Şubat 2025

TDK. https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: 11 Ocak 2022

Victoria and Albert Museum. (t.y.) Teapot [Silver teapot by Christopher Dresser]. İçinde V&A Collections. https://collections.vam.ac.uk/item/O78328/teapot-dresser-christopher/, Erişim tarihi: 16 Eylül 2025.

Vikipedi. https://tr.wikipedia.org/wiki/Kübizm Erişim Tarihi: 04 Nisan 2025

EK-1: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Akdeniz Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

☐Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren … ay ertelenmiştir. (2)

☐Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

…..…/……/…….

Handan Sabriye YAMAN

EK-2: ETİK BEYANI

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu Tezde

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı,

beyan ederim.

…..…/……/…….

Handan Sabriye YAMAN

EK-3: TEZ ORJİNALLİK RAPORU

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Çağdaş Sanat ve Endüstriyel Tasarım Ara Kesitinde Sanal Gerçeklikle Nesneye Bakış

Yukarıda başlığı verilen Tezimin tamamı Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. (Tez 106, Tez 206, Tez 010 Formları) Kontrol sonucunda (kaynakça hariç) aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	**Sayfa Sayısı**	**Karakter Sayısı**	**Savunma Tarihi**	**Benzerlik Oranı (%)**	**Gönderim Numarası**

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (Tarih 30/10/2025)

Handan Sabriye YAMAN

Öğrenci No: 201953006004

Anasanat Dalı: Sanat ve Tasarım

Program (İşaretleyiniz)

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU