

Zeytinburnu Belediyesi Kùltür Yayınları

Kitap No: 82

ZKS Kitaplığı: 9

Koordinasyon

Sertaç Güleç

Nurullah Yıldız

ZKS Kùltür Sanat Yıllığı 2023

Hazırlayanlar

Asım Öz, Aykut Ertuğrul

Görsel Yönetmen

Ömer Faruk Demirel

Haber Editörleri

Ahmet Yasin

Metin Tekden

Düzeltili

Gülümser Karabulut

ISBN 978-625-99034-1-5

T.C. Kùltür ve Turizm Bakanlığı

Sertifika No: 20640

1. Baskı

İstanbul, Ağustos 2023

Baskı-Cilt

Kùltür Sanat Basımevi ve Reklamcılık Organizasyon San. Tic. Ltd. Şti.

Litros Yolu 2. Matbaacılar Sitesi ZB7-ZB11 Topkapı / Zeytinburnu / İstanbul

Tel: 0212 674 00 21

Sertifika No: 44153



zeytinburnu.istanbul | 444 1984

ZKS
KÜLTÜR
SANAT
YILLIĞI
2023

İÇİNDEKİLER

HAZİRAN 2022



perspektif

Kültür ve Sanat Alanının Planlanması ya da Yeni Kanonik Merkezin Oluşumu

Necmettin Turinay

sayfa: 14

yorum

Artırılmış Gerçekliğin Sanat Üzerindeki Etkisi: Artırılmış Sanatın Keşfi

Ergün Avcı

sayfa: 55

portre

Mevlâna İdris Üzerine Değıniler

Mustafa Ökkeş Evren

sayfa: 30

Milletin Gönlündeki Ölümsüz Kahraman Cüneyt Arkın

Ceydanur Yıldırım

sayfa: 48

TEMMUZ 2022



perspektif

Müzik, Kimlik ve Cumhuriyetin Müzik Politikaları

Yalçın Çetinkaya

sayfa: 60

yorum

Kültürel Diplomasi ve Türk Dizileri

Orhan Karaođlu

sayfa: 66

portre

Bir Devrin Kara Kutusu: Rasim Özdenören

M. Nezir Eryarsoy

sayfa: 74

Romantizmden Kozmolojiye İlhan İrem

Sevde Aslan

sayfa: 78

AĞUSTOS 2022



perspektif

Cumhuriyet Döneminde Edebiyat Eleştirisinin Seyri

Ali K. Metin

sayfa: 88

yorum

Türkiye Yazarlar Birliği 45 Yaşında

Musa Kâzım Arıcan

sayfa: 95

portre

Mustafa Karahasanoğlu'nun Ardından

Sonay Günay

sayfa: 99

Kendine Özgü Çok Yönlü Bir Ressam: Adnan Çoker

Yület Hatice Biçer

sayfa: 104

EYLÜL 2022



perspektif

İnsan, Oyun ve Oyuncak

Saniye Vatandaş

sayfa: 110

portre

Bir İnanç Erinin Vedası

Ömer Kantarcı

sayfa: 114

N. Ahmet Özalp yahut Bir Kazıbilimci

Afra Kuşçu

sayfa: 130

Doğan Özlem Anısına

Elife Kılıç

sayfa: 134

EKİM 2022



perspektif

Eleştiri Kültürü ve Cumhuriyet'te Öykü Eleştirisi

Necati Mert

sayfa: 140

yorum

Kültür Politikaları Bağlamında İstanbul Kültür Sanat Vakfı

Hüseyin Etil

sayfa: 157

portre

Halit Kıvanç: Türkiye'de Futbol Kültürünün Öncüsü

Emirhan Ali Duran

sayfa: 170

İlim Yolunda Sabırla Geçen Bir Ömür: İsmail Cerrahoğlu

Enes Yıldız

sayfa: 172

KASIM 2022



perspektif

Cumhuriyet Türkiye'sinde Çeviri ve Dil Sorunu

Ümit Aktaş

sayfa: 180

yorum

Türkiye'de Mektup ve Mektup Yayıncılığı

Erol Cihangir

sayfa: 193

portre

Yılmaz Özakpınar İçin...

Cem Sökmen

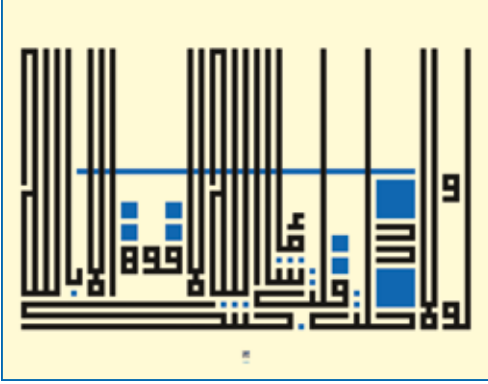
sayfa: 186

Raşit Hoca'nın Vefatı...

Büşra Aydın

sayfa: 202

ARALIK 2022



perspektif

Türkiye'de Tiyatro Eleştirisi

Ezgi Deniz Alpan

sayfa: 214

yorum

7. Kısa'dan Hisse Kısa Film Festivali

Aşkın Özcan

sayfa: 223

Dergicilik Kongresi Vesilesiyle

Metin Erol

sayfa: 244

portre

Mühendis ve Yayıncı:

Aydın Ilgaz

Yunus Emre Sağır

sayfa: 240

Erol Kılınç Hakkında Birkaç Söz

Mehmet Semih Özdemir

sayfa: 254

OCAK 2023



perspektif

Çocuklarla Niçin Felsefe Yapmalıyız?

Halil Koçakoğlu

sayfa: 260

yorum

Kültürel Diplomasi, Çeviriler ve Ödüller

Ahmet Yasin

sayfa: 296

portre

Gurbetin Gurbetinde Bir Adam:

Yaşar Kaplan

Arif Dülger

sayfa: 274

Hayatı ve Yazdıkları Zaviyesinden

Ümit Hassan

Nazife Şule Güngör

sayfa: 286

ŞUBAT 2023



perspektif

Son Yüzyılda Çocuk Edebiyatına İşsel Bir Yolculuk

Nehir Aydın Gökduman

sayfa: 306

yorum

Öykü Dergiciliğimiz Bağlamında Kısa Bir Mülâhaza

Hüseyin Ahmet Çelik

sayfa: 332

portre

Maraş'ta Bir Türkü: Ahmet Doğan İlbey'in Anısına

Kaan Mustafa Küçük

sayfa: 316

Turan Erol: Ressam ve Hoca

Gülnur İzi

sayfa: 324

MART 2023



perspektif

Geçmişten Geleceğe Türk Dünyasında Kültürel İlişkiler

Selçuk Türkyılmaz

sayfa: 336

yorum

Türkiye'de Hakemli Dergi Yayıncılığı: Mevcut Durum ve İhtiyaçlar

Abdullah Demir

sayfa: 360

portre

Hami Çağdaş'a Dair...

Mustafa Konuk

sayfa: 342

40 Yıllık Bir Fuarın Düşündürdükleri

Yakup Çetinkaya

sayfa: 355

Artırılmış Gerçekliğin Sanat Üzerindeki Etkisi: Artırılmış Sanatın Keşfi

Ergün Avcı

Sanatın ne olduğunu tanımlamak, karmaşık ve öznel bir konudur. Sanat eseri diye nitelendirilen şey yoruma açıktır ve birçok akademik çalışma neyin sanat olduğu konusunda farklı görüşlere sahiptir. Fakat geleneksel olarak ifade edildiğinde sanat eseri, estetik veya duygusal değeri nedeniyle beğenilen, hayal gücü ve beceriyle ortaya çıkarılan yaratıcı bir üründür. O, duygu ve deneyimlerin yansımasıdır. Duyguyu ve estetik kaygıyı ön planda tutar. Herhangi bir sanat eseri duygusal gücü, güzelliği veya entelektüel derinliği nedeniyle sanat eseri kabul edilir. Sanat eserinin kendi içerisinde çok çeşitli formları ve araçları vardır. Örneğin resim, heykel, fotoğraf, müzik, tiyatro, edebiyat gibi daha birçok farklı formda kendini gösterebilir. Bu farklı formlar, sanat eserinin teknik bir beceriyle, hayal gücüyle veya yaratıcılığın kendine özgü kombinasyonlarıyla oluşturulduğunu ortaya koyar.

Sanal Sanatsal İçerikler

Aynı şekilde sanalın da benzer kombinasyonlarla oluşturulduğu görülür. Bilgisayar aracılığıyla geliştirilen sanal, özünde

teknik beceri, hayal gücü ve yaratıcılık gibi nitelikler barındırır. Bu bakımdan sanalın teknolojisi ve oluşturulma fikri, arka planında sanat eserinin oluşturulma fikriyle benzerdir. Üstelik bazı sanal içerikler, sanatın gelişimine yeni ortam ve fırsatlar sunar. Böylece sanat, çağa ayak uydurarak teknoloji dünyasında da etkinliğini gösterir. Teknolojiyle birleşen sanat, insan-makine ilişkisinin yapay bir üretimine dönüşür. Bu üretimle birlikte sanat, artık sadece fiziksel dünyada değil sanal dünyada da varlık kazanır. Sanal dünyaların tasarlanmasında sanatsal dokunuşlara ihtiyaç doğar. Estetik kaygıyla oluşturulan sanal içerikler böyle bir ihtiyaçla üretilir.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, sanal sanatı icra eden sanatçıların geleneksel sanatçılardan farklı olduğudur. Sanal sanat, yazılım ve mühendislik gerektirir. Sanal bir sanat eseri, bilgisayar ekranındaki kodlarla oluşturulabilir. Sanal içeriklerin doğası budur. Sanal içerikler ancak bilgisayar ekranında çeşitli kodların komutlara dönüştürülmesi, komutların da içerikleri harekete geçirmesi sonucunda varlık kazanabilmektedir. Örneğin uç

boyutlu bir görsel için arka planda onlarca kod yazılmaktadır. Aynı şekilde üç boyutlu sesler, koku ve sanal tatlar için de bu durum geçerlidir. Yani herhangi bir sanal içeriğin meydana getirilebilmesi, esasında yazılım ve mühendisliğe bağlıdır. Sanal dünyalarda sanatsal faaliyetler icra etmenin yolu mühendislikten geçer.

Diğer yandan sanal dünyalar kendi içerisinde farklılık gösterebilir. Tasarım lanma amacı ve kullandığı teknoloji, sanal dünyaların yapısını belirler. Örneğin üç boyutlu sanal dünyadaki herhangi bir sanal nesnenin ontolojik yapısı, iki boyutlu bir sanal dünyadaki sanal nesnenin ontolojik yapısından farklıdır. Benzer şekilde sanal gerçeklik dünyasıyla Artırılmış Gerçeklik dünyasının da kendilerine özgü ontolojileri vardır. Bu temelde sanal sanattan söz edilebilmesi için sanalın ontolojik farklılıkları bilinmelidir.

Artırılmış Sanat

Sanal dünyaların ontolojik farklılıkları göz önüne alındığında Artırılmış Gerçekliğin diğer sanal alanlardan farklı bir konumda olduğu görülebilir. Çünkü Artırılmış Gerçeklik, sanal ve gerçeği birleştirir. Sanalı gerçeğe, gerçeği de sanala taşır. Bilgisayar tarafından üretilen görselleri, ses gibi duysal girdileri ve etkileşimli atmosferi, mevcut ortamın üzerine gerçek zamanlı yerleştiren bir teknolojidir. Artırılmış Ger-

çeklikte gerçek ve sanal eş zamanlı olarak iç içedir. Bu yüzden Artırılmış Gerçekliğin sanata etkisi, diğer sanal alanlardan daha fazladır. Artırılmış Gerçeklikteki bir sanatın hem sanal hem de gerçek dünyada bir karşılığı vardır. Sanal dünyadaki içerikler gerçek içeriklerle artırılırken, gerçek dünyadaki içerikler de sanal içeriklerle artırılabilir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik ile oluşturulmuş bir sanata, artırılmış sanat denilebilir.

Artırılmış Gerçeklik teknolojisi, sanatı deneyimlemek için benzersiz bir yol sunar. Katılımcıların sanatı farklı bir şekilde keşfetmesine ve sanatla daha önce hiç olmadığı biçimde etkileşime girmesine imkân tanır. Artırılmış Gerçeklik sayesinde sanatçılar, sanat eserlerinin katılımcılar üzerindeki etkisini daha da artıran etkileşimli öğeler oluşturabilirler. Yani Artırılmış Gerçeklikte katılımcılar sadece sanat eserlerini farklı bir bakış açısıyla keşfetmekle kalmaz, aynı zamanda ses ve hareket kullanarak sanat eserleriyle etkileşim kurabilmektedirler. Fiziksel sanat eserlerinin üzerine eklenen sanal katmanlar katılımcılar için sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim alanı yaratır. Örneğin doğanın tasvir edildiği bir tabloya bakan katılımcı, artırılmış sanal sesler sayesinde doğanın sesini dinleyebilir. Tablo üzerinde sanal araçlar kullanarak artırılmış sanat eserleri yaratabilir. Sanal rüzgârda hareket eden

yaprakların sallanışını ve ağaçlardan uçuşan kuşların kanat çırpışını AR gözlükleriyle izleyebilir. Böylelikle fiziksel bir tablo, sanal içeriklerle zenginleştirilerek artırılmış bir tabloya dönüşür. Sanatçı ve tasarımcı Vincent Houzé'nın, geliştirmiş olduğu *Artivive* adlı Artırılmış Gerçeklik uygulaması böyle bir mantık üzerine tasarlanmıştır. Bu uygulama sayesinde katılımcı, istediği bir tabloyu tarayarak tablonun üzerine sanal katmanlar bindirebilmektedir. Böylece sanal katmanlar, katılımcı için tabloyu daha sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim sunan animasyonlarla, ses efektleri ve hatta 3D modellerle zenginleştirilebilmektedir.

Sanatta Artırılmış Gerçekliğin en heyecan verici uygulamalarından biri de heykel alanındadır. Artırılmış Gerçeklik ile heykeller hayata geçirilebilmekte ve izleyicinin ilgisini çeken etkileşimli bir deneyim yaratılabilmektedir. Örneğin sanatçı ve tasarımcı Matthew Mohr, 14 fit uzunluğunda etkileşimli bir insan kafası heykeli olan *As We Are* adlı büyük ölçekli bir heykel geliştirmiştir. Heykel, ziyaretçilerin yüzlerini gösteren LED ekranlarla kaplıdır. Bir kişi heykelin önünde durduğunda, yüzü taranır ve ekrana yansır. Böylece geleneksel heykel sanatının, Artırılmış Gerçeklik sayesinde kişiselleştirilmiş ve etkileşimli bir deneyim imkânına dönüştüğü ifade edilebilir.

Sanat ve Teknolojinin Kesişmesi

Artırılmış Gerçekliğin gelişimi, insanlığın sanata bakışı ve sanatla etkileşimi üzerinde büyük bir etkiye neden olmaktadır. *Van Gogh Alive* sergisinde olduğu gibi, artık sanat galerilerinin etkileşimli artırılmış sanat sergilerine dönüştüğü söylenebilir. Galerilerdeki ve sergilerdeki sanat eserlerine, artırılmış içerikler canlılık katmaktadır. Ayrıca artırılmış sanatın, sanat eserlerine kattığı canlılık ve etkileşim fırsatı, müze gibi tarihi yerlerde, sanata bambaşka bir form kazandırmaktadır. Bu yeni sanat biçimi, müze ziyaretçileri için yararlı imkânlar sunar. Artırılmış müzedeki ziyaretçiler, tarihi eserlerle ilgili ayrıntılı bilgilere erişebilirler. Artırılmış tarihi binalar ve mahaller arasında gezinirken o dönemlere dair gerçek bir bağlantı kurabilirler.

Miami'deki Pérez Sanat Müzesi Artırılmış Gerçekliğin müzelerdeki en yenilikçi örnekleri arasında gösterilebilir. Bu müzede "istilacı türler" diye adlandırılan tamamen Artırılmış Gerçeklik ile güçlendirilmiş sanat sergisi dikkat çeker. Felice Grodin'in tasarladığı bu müze, artırılmış sanal canlılarla doludur. İstilacı canlı türlerinin sergilendiği bu müzenin vermek istediği mesaj, ekosistemimizin kırılganlığı ve iklim değişikliği tehdidi üzerinedir. İklim değişikliği konusunda yeterince önlemler alınmazsa, doğanın dengesinin bozulacağını ve gelecekte içinde

bulduğumuz dünyanın istilacı türler tarafından işgal edileceğini göstermektedir. Oluşturulan bu sanal müzede iklim değişikliğinden dolayı Miami sularla dolu bir yere dönmüştür ve burayı yerli olmayan istilacı türler basmıştır. Örneğin 49 fit uzunluğundaki *Terraflish* isimli denizanası, müzenin asma bahçesini işgal etmiş bir şekilde gösterilmektedir. Artırılmış Gerçekliğin etkileşimli ve deneyimlenebilir bu gücü, sanata güçlü bir karakter kazandırmıştır. Dolayısıyla Artırılmış Gerçekliğin sanatta yeni bir paradigma olduğu ve sanatın sunulma biçiminde yeni bir devrim yarattığı vurgulanabilir.

Artırılmış Gerçeklik sanat ve teknolojinin kesiştiği bir gerçekliktir. Bu gerçeklikte sanatçı ve onun aktarmak istedikleri arasında doğrudan bir bağlantı kurulabilmektedir. Artırılmış Gerçekliğin bu kendine özgü bağlantısı, günümüzde sanat üzerindeki etkisini arttırmıştır. Dahası Google Glass, Microsoft HoloLens ve Oculus Rift gibi daha birçok uygulama, Artırılmış Gerçekliğin gelecekte de sanat üzerindeki etkinliğini ortaya koymaktadır.

Artırılmış Gerçeklik teknolojisi, fiziksel ve sanal dünyaları harmanlayarak sanatsal ifadeler ve etkileşimli deneyimler için yeni yollar açmıştır. Artırılmış Gerçeklik sanal unsurları gerçek dünyayla birleştirerek sanatçıların fiziksel çevreyle etkileşime girmesine ve fiziksel şeylerin sanal katmanlarla zenginleştirilmesini sağla-

yan eserler yaratılmasına imkân tanımaktadır. Böylece Artırılmış Gerçekliğin kendine özgü formu resim, heykel, müzik gibi geleneksel sanat biçimlerini daha da geliştirip zenginleştirebilmektedir. Sanat eserine ekstra bir derinlik ve anlam katmanı ekleyerek.

Sanatta Artırılmış Gerçekliğin potansiyel bir uygulaması eğitimle ilgilidir. Artırılmış Gerçeklik ile öğrenciler sanat eserlerini yeni ve etkileşimli bir şekilde keşfedebilir, sanat eserinin bağlamını ve anlamını dinamik ve ilgi çekici bir şekilde öğrenebilirler. Sanatta Artırılmış Gerçekliğin bir başka potansiyel uygulaması reklamcılıkla ilgilidir. Artırılmış Gerçeklik ile reklam verenler, yeni ve dinamik yollarla izleyicinin ilgisini çeken sürükleyici ve etkileşimli reklamcılık deneyimleri yaratabilir. Dolayısıyla Artırılmış Gerçeklik hareketli, etkileşimli ve çevreye duyarlı yeni sanat biçimleri yaratmak için kullanılabilir. Artırılmış Gerçeklik teknolojisi gelişmeye devam ederken, sanatçılar bu ortamı keşfetmek ve geleneksel sanat biçimlerinin sınırlarını zorlamak için yeni fırsatlara sahip olacaktır. Sanat ve teknolojinin iç içe olduğu Artırılmış Gerçeklikte sanatçılar, gerçek zamanlı ve ilgi çekici eserler yaratabileceklerdir. Neticede Artırılmış Gerçeklik, içinde bulunduğumuz dijital çağda yeni bir ifade aracıdır. Sanata etkisi konusunda o, yeni bir dönüşüm ve paradigmadır.



ZKS
KÜLTÜR
SANAT
YILLIĞI
2023

RESMİN TÜRKÇESİ SERGİSİ'NDEN (TOPHANE-TAMİRE KÜLTÜR MERKEZİ)