

## SÜRÜKLEYİCİ SANATTA SOMAESTETİK YAKLAŞIMLAR; (UN)BALANCE XR DENEYİMİ ÖRNEĞİ

• Dr. Öğr. Üyesi Atiye GÜNER\*

### ÖZET

*Bu araştırma, sürükleyici sanatta (immersive art) somaestetik yaklaşımın önemini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bir başka ifade ile sürükleyici sanat olayları gerçekleşirken, gerçeklik algularının, bedenle bir bütün olarak dönüşüp değiştiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Somaestetik, bedenin bir algı merkezi olarak önem taşıdığı bir felsefedir. Beden anlamına gelen soma, geleneksel olarak zihin ve beden olarak ayırt edilen (ve bölünen) şeyleri içerir. Yani soma, beden ve zihin birlikteliğini içerir. Zihin terimi ayrı bir tözden ziyade bedenin önemli bir fiil veya işlevi olarak kavrandığında soma kavramını anlamak mümkündür. Somaestetik felsefeye göre gerçeği anlamak beden ve duyuşsal algı yoluyla gerçekleşir. Alguların değişkenliğinde de beden deneyimi önemlidir. Bedenin bütünselliğinin deneyimlenebildiği en üst merteye sanattır. Sürükleyici sanatta beden, sanal çevreyi insan duyuşlarını taklit edebilen çeşitli teknolojik cihazlarla algılayabilmekte ve sanatsal deneyimi kişi ancak bedeni ile sağlayabilmektedir. Beden, sürükleyici teknoloji donanımları ile bazı sürükleyici sanat olaylarında sanal bedenlere de dönüşebilmektedir. Bu çalışmada, El-yne Legarnisson'un XR (genişletilmiş gerçeklik) deneyimi (Un)Balance, örnek olay seçilmiş ve bu durumun analizi yapılmıştır. 20. yüzyıl başlarından itibaren sanatta beden, özne ve nesne olarak öne çıkmıştır. Bununla birlikte bedensel algılar değiştikçe farklı deneyimlerin yaşandığı, neticesinde farklı gerçekliklerin ortaya çıktığı bir dönem olarak 21. yüzyıl ve sürükleyici sanat karşımızda durmaktadır.*

**Anahtar Kelimeler:** Sürükleyici sanat, Sürükleyici teknoloji, Somaestetik, Pragmatist estetik.

\* Hasan Kalyoncu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Gaziantep/Türkiye, atiye.guner@hku.edu.tr, ORCID :0000-0003-4984-109X

## SOMAESTHETIC APPROACHES IN IMMERSIVE ART; (UN) BALANCE XR EXPERIENCE EXAMPLE

• Asst. Prof. Atiye GÜNER\*

### ABSTRACT

*This research aims to reveal the importance of the somaesthetic approach in immersive art. In other words, it aims to reveal that the perceptions of reality transform and change as a whole with the body while the immersive art events take place. Somaesthetics is a philosophy in which the body is important as a center of perception. Soma, meaning body, includes what is traditionally distinguished (and divided) into mind and body. So the Soma includes the union of body and mind. It is possible to understand the concept of soma when the term mind is conceived as an important verb or function of the body rather than as a separate substance. According to the somaesthetic philosophy, understanding the truth occurs through the body and sensory perception. Body experience is also important in the variability of perceptions. Art is the highest level in which the integrity of the body can be experienced. In immersive art, the body can perceive the virtual environment with various technological devices that can imitate human senses, and can provide artistic experience only with its body. The body can also transform into virtual bodies in some immersive art events with its immersive technology equipment. In this study, Elyne Legarnisson's XR experience (Un) Balance, case study was selected and analyzed. Since the beginning of the 20th century, the body has come to the forefront as a subject and an object in art. However, as bodily perceptions change, different experiences are experienced and different realities emerge as a result of the 21st century and immersive art stands before us.*

**Keywords:** *Immersive art, Immersive technology, Somaesthetics, Pragmatist aesthetic.*

\* Hasan Kalyoncu University, Communication Faculty, Visual communication design department, Gaziantep/Turkey, atiyeguner@hku.edu.tr, ORCID :0000-0003-4984-109X

## 1. GİRİŞ

20.yüzyılda deęişen estetik anlayışları ve beden algısının öne çıkarılışı ile sanatta göz ardı edilemez bir performatif süreç başlamıştır. Sanatlarda performatifleşme yani edimsellik aynı zamanda aksiyon, performans sanatı gibi sanat dallarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır (Lichte, 2016: 26, 27). Görsel sanatlarda önceleri aksiyon sanatı (action painting) ve beden sanatı (body art), daha sonra ışık heykelleri video art vb sahneleme nitelięi kazanmıştır. Böylece beden, bir sanat nesnesi olarak kullanıldığı gibi sanatın sınırlarını sorgulayan bir ifade aracı olmuştur. Antmenè (2008: 222) göre bedene odaklanan hemen tüm performanslarda bedenin (doęanın) kendi öğretisine önem verilmiştir.

Batı sanatında 20.yüzyıl başlarına kadar olan süreçte modernist estetik anlayışlarının temeli olan özne-nesne dualitesi her zaman bir ayrılığın var olduğunu vurgulamıştır. Tin ve ten ayrılığı... ve bu ayrılık sanatın doğadan ve yaşamdan kopuk oluşunu gerektirmiştir. Modern felsefenin kurucusu Descartes, madde ve ruh beden ve zihin arasındaki gerçek farklılık ve ayrımı vurgulamış hatta ikisini birbirinden bağımsız tözler olarak düşünmüştür. Descartes, aralarında ortak hiçbir yön bulunmadığı için, yer kaplamayan ama düşünen tinsel tözün (zihin) düşüneyemeyen fakat yer kaplayan maddi tözü, maddi töz ya da bedenin de tinsel tözü etkileyemeyeceğini vurgulamaktadır (Cevizci, 2005: 462). Bu dualite sanatta özne-nesne ayırımına sebep olmuş, modern felsefenin bir anlayışı olarak modern estetięi ve dolayısıyla modern sanatı derinden etkilemiştir. Hatta bu tavır modern sanatın yaşamdan kopuklaşmasına neden olmuştur denilebilir.

Sanatta, özne-nesne ayırımı temelinde gelişen modernist estetik anlayışları, postmodern düşüncenin sanata egemen oluşundan itibaren, içinde pragmatist estetięinde olduğu farklı estetik anlayışlara bırakmıştır. Farklı estetik yaklaşımlar ile idealist bir çizgide ilerleyen modern estetięe bir tepki olarak doğan avandgarde sanat, sanatın hakikatle olan baęını yeniden kurmaya çalışmıştır (Yıldırım, 2013a: 250). Pragmatist estetik, aklın yanı sıra duyuların da önemine dikkat çekmiş ve sanatı deneyim temelinde ele almıştır. Pragmatist estetik anlayışlarından etkilenerek somaestetik felsefesini öneren William Shusterman, pragmatist estetięi geliştiren düşünürlerle aynı görüşte olarak insanın bedensel boyutu ile zihinsel ve kültürel boyutunun bir bütün olduğunu düşünür (Yıldırım, 2013b: 145, 146). Somaestetik felsefesinde, insanın zihinsel ve bedensel tepkileri farklı olgular değildir. İnsan, bedeni ve aklıyla, duyguları ve inançlarıyla ve diğer tüm özellikleriyle birlikte bütün bir varlıktır. Estetik deneyimde beden bir algı merkezi olarak çok önemli bir rol oynar ve somaestetik anlayışla gerçekleşen sanat bu durumu deneyimlemenin en üst noktasındadır.

Bu makalede sanatta beden deneyimi ve pragmatist estetik ışığında ortaya çıkmış olan

somaestetik kavramı ile sürükleyici sanat olaylarının bağlantısı incelenmiştir. Günümüzde AR, VR, MR, XR teknolojileri ile üretilen, sunulan veya sergilenen sanat olayları, sürükleyici sanat (immersive art) diye adlandırılmaktadır (http1). Sürükleyici sanatta immersive (daldırma) özelliği bulunan, insan algılarını manipüle edebilen takılabilir, giyilebilir vb. teknolojiler kullanılmaktadır. Böylece, beden bir algı merkezi olarak ortaya çıkmaktadır.

Makale giriş ve sonuç bölümleri de dahil, 2.*Pragmatist Estetik ve Somaestetik*, 3.*Sürükleyici Sanat ve Beden Algısı*, 4.*Sürükleyici Sanatta Somaestetik Yaklaşımlar* olmak üzere beş bölümde incelenmiştir. 2.*Pragmatist Estetik ve Somaestetik* adlı bölümde önce somaestetik felsefenin büyük ölçüde dayandığı pragmatist estetik ve pragmatizm kısaca tanımlanmıştır. Yine bu bölümde William Shusterman'ın pragmatist estetiği daha farklılaştırarak önerdiği somaestetik felsefesine değinilmiştir. 3.*Sürükleyici Sanat ve Beden Algısı* adlı bölümde sürükleyici sanat tanımlaması yapılmıştır. Sürükleyici sanatta kullanılan sürükleyici teknolojilerin insan algısını manipüle etme özelliği ve bu bağlamda değişen gerçeklik anlayışları tartışılmıştır. 4.*Sürükleyici Sanatta Somaestetik Yaklaşımlar* adlı bölümde Elyne Legarnisson'un 2019 yılında sergilediği (Un)Balance XR deneyimi, somaestetığın ileri sürdüğü, algılamada beden deneyiminin önemini ortaya koymak açısından incelenmiştir.

## 2. PRAGMATİST ESTETİK VE SOMAESTETİK

Pragmatizm, 19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkan bir felsefe akımıdır. Pragmatizm akımının ilk temsilcilerinden olan William James, Pratiklik, faydalılık ve verimlilik kavramlarına dayanan felsefi anlayışını 1907 yılında yazdığı Pragmatizm kitabında ortaya koyar. James'e göre zihnen veya soyut olarak ne kadar doğru olur veya görünürse görünsün pratiği olmayan ve hayatta bir etki meydana getirmeyen şey, bir değer ifade etmez ve gerçek sayılmaz. O halde var olan gerçeklik, deneyimden ayrı ve bağımsız değildir. Deneyimin akışı, pek çok alternatif gerçeklik için bir temel oluşturur (Bulut, 2020: 34,39). Yıldırım'a (2013a: 232) göre insanı bilgi, bilim, felsefe ve sanat gibi birbirinden farklı alanlarla bir araya getirip dünyayla bütünleşmesini sağlayan tek şey, özne ile nesnenin içinde eridiği bir deneyimdir. Deneyim doğadan bağımsız değildir. Çevredeki nesnelere etkileşim sonucu gerçekleşmektedir. Görüldüğü gibi pratik çözüm ve sonuç, odaklı olmayı hedefleyen pragmatizm deneyim kavramını öne çıkaran ve her tür ikiliği reddeden bir felsefedir. Pragmatizm yalnızca felsefe ile sınırlı kalmayıp, farklı disiplinlerin de çalışma alanına girmiştir.

John Dewey, pragmatist felsefeyi William James'in önerilerinden bir senteze ulaşılarak

mantıksal ve ahlaki bir boyuta taşımıştır (Bulut, 2020: 38). Deneyimle eş zamanlı olarak natüralizmin de ön planda tutulduğu anlayış, Dewey'in pragmatist felsefesinin özünü oluşturur. Dewey, devamlılık ile süreklilik kavramlarını da estetik deneyimde ele almış ve sanatı da deneyim olarak ifade etmiştir. Estetik, insan organizmasındaki ihtiyaçların doğal bir sonucu olup, temel hayati işlevlerle ortak bir kaynağa sahiptir. Algısal deneyim estetiğin temel formudur. Dewey de James gibi, sanatın, hayattan kopuk değil, insan ve insan hayatının tüm yönleriyle bağlantılı olarak ele alınması gerektiğini savunmuştur. Dewey, sanatın yaşattığı estetik deneyimi, insanın dünyayla bütünleşmesini sağlaması bakımından tamamlanmış bir deneyim olarak kabul etmiştir (Yıldırım, 2013a: 217, 218).

Somaestetik alanında incelemeler yapan Richard Shusterman, William James'in ve John Dewey'in pragmatist felsefe yaklaşımları ve görüşleri ışığında yeni bir öneri getirir. Bu öneri felsefi antropolojide bedenin önemini vurgulayan somaestetiktir. Somaestetik, sadece felsefede değil sanat estetiğinde de beden deneyimini öne çıkaran bir öneridir. Richard Shusterman (2011) *Soma, self, and society: Somaesthetics as pragmatist meliorism* isimli makalesinde, bedeni, insan vücudunun duyuları veya algılarının bütünü olarak tarif etmektedir. Shusterman'a (2011: 315, 316) göre soma kavramı yalnızca fiziksel bedeni değil, zihinsel, sosyal ve zihinsel, sosyal ve sosyal kavramları içeren yaşamış, duyarlı bedeni ifade eder. Soma yalnızca bir bilinç nesnesi değil, farklı bilinç (ve bilinçsizlik) düzeylerini gösteren bilinçli bir özneliktir ve kültürel boyutlara sahiptir. Bu tanımlamaya göre, Özdemir'in de vurguladığı gibi, fiziksel beden ve bedenin algıladıklarının tamamının bütüncül içeriğine "beden" denilmektedir (http 2). Bedenin dış dünyaya ilişkin algılarının içeriği, insanın maddi ve fiziksel bedeninden olduğu kadar yorumlama etkinliğini üreten beyin ve zihninden de kesinlikle farklıdır. Bu bağlamda beden, kişisel olduğu kadar toplumsal bir nesne haline gelir.

Richard Shusterman (1999: 300, 301), *A Disciplinary Proposal'da*, önerdiği Somaestetinin temel amaçlarını, öğelerini belirtmek ve somaestetinin estetik geleneğe dayandığını göstermek için Alexander Baumgarten'ın *Aesthetica'sını* (1750) inceleyerek metne başlar. Baumgarten, estetiği duyuşal biliş bilimi ve onun mükemmelleştirilmesini amaçlayan bir bilim olarak tanımlar. Ama duyular kesinlikle bedene aittir ve onun durumundan derinden etkilenirler. Bu nedenle duyuşal algımız, vücudun nasıl hissettiğine ve işlev gördüğüne ne arzuladığına ne yaptığına ve acı çektiğine bağlıdır. Shusterman'a göre Baumgarten, estetik programına vücudun incelenmesini ve mükemmelleştirilmesini dahil etmeyi reddeder. Teolojiden eski mite kadar burada kucaklanan birçok bilgi alanından fizyoloji veya fizyonomi gibi bir şeyden söz edilmez. Oysa ki Shusterman yaklaşımına göre beden, estetik deneyimde hayati ve karmaşık bir rol oynar. Baumgarten estetiğinde beden işlenmemiştir. Somaestetik ise Baumgarten estetiğinin dışlanmış olduğu bedeni merkeze

koyar. Fakat bu Baumgarten estetiğini reddetmek değildir. Yıldırım'ın da (2013b: 145, 146) vurguladığı gibi somaestetik teorisinde, tüm estetik algı ve beğenilerin kökeninde beden vardır. İnsan, bedeni ve aklıyla, duyguları ve inançlarıyla bütün bir varlıktır. Bedensel ve biyolojik boyutu ile zihinsel ve kültürel boyutu birbirinden ayrılamaz. Baumgarten'ın erdem ve iyi yaşamı amaçlayan pratik ve mükemmeliyetçi ideal estetik anlayışı içine duyuşsal algıların kaynağı olarak beden de dahil edilir. Kısacası somaestetik önerisi beden merkezli bir disiplindir ve beden algı merkezi olarak ortaya çıkar.

### 3. SÜRÜKLEYİCİ SANAT VE BEDEN ALGISI

Sürükleyici teknolojiler ile gerçekleştirilen sanat olayları günümüzde Sürükleyici Sanat olarak adlandırılmaktadır. Bu teknolojiler; Sanal Gerçeklik Teknolojisi (VR), Arttırılmış Gerçeklik Teknolojisi (AR), Karma Gerçeklik Teknolojisi (MR), Genişletilmiş Gerçeklik Teknolojisi (XR) olarak çeşitlendirilebilir. Sürükleyici teknolojiler, giyilebilir, takılabilir, dokunulabilir çeşitli özellikler taşır. Sanal gerçeklik teknolojisi, sözde mevcudiyet duygusu sayesinde başka bir yerde olma yanılsaması verebilen bir teknolojidir. Simüle edilmiş bir ortamda kullanıcının duyularını etkileyebilecek etkileşimli bir medya sağlamaktadır. Sanal Gerçeklik, gerçek bir ortamın veya tasarlanan bir ortamın kopyalanarak kullanıcıların gerçekten o ortamda oldukları hissine ve etkileşime girmelerine yol açan sürükleyici bir deneyimdir (Künüçen ve Samur, 2021: 40,42). Gerçek ortam algısı yaratmak bir dizi teknolojiyle sağlanır. Gözlük, başlık, eldiven, özel giysi gibi VR donanımları kullanıcının simülasyon ortamıyla etkileşimini sağlar. Sanal gerçeklik sistemleri, sanal ortamda yer alan kullanıcılara VR donanımları, yapay uyarılarla kullanıcıların zihinsel ve fiziksel olarak etkileşimini sağlamaktadır. VR donanımları yapay uyarılarla kullanıcının görsel, işitsel, dokunsal, koku ve tat vb. duyularına etki etmektedir.

Arttırılmış Gerçeklik Teknolojisi gerçeğin bir simülasyonu olmayıp, dijital içeriğin gerçek ortam deneyimine eklenmesi ile elde edilir. Gerçek ortam ve dijital içerik eş zamanlı olarak deneyimlenir (Steffen ve diğerleri, 2019: 687). VR, sanal ortamda bir varlık hissi oluşturmaya çalışırken AR kullanıcıların şu anki gerçekliğine katkıda bulunur ve AR, kullanıcının yakın fiziksel ortamında bir varlık hissi sürdürür (Aydoğan, 2021:140). Karma gerçeklik (MR), fiziksel ve dijital nesnelerin gerçek zamanlı olarak bir arada bulunduğu ve birbirleriyle etkileşime girdiği ortamlar ve görselleştirmeler üretmek için gerçek ve sanal dünyaların birleştirilmesini ifade eder (Selonen ve diğerleri, 2012: 215). Genişletilmiş gerçeklik (XR), VR, AR ve MR teknolojilerinin tümünü kapsayan, hepsinden yararlanan ve gerçeklik algısını simülasyon durumuna taşıyan bir teknolojidir (Aydoğan, 2021:147).

Sürükleyici teknolojilerin ortak özellikleri teknolojiyle sağlanan veya arttırılan, değiştirilen varlık= mevcudiyet=bulunuş(presence) hissidir denilebilir. Sürükleyici teknolojiler algıları yöneterek varlık hissini yönetebilmektedir. Bu, sürükleyici bir sistemin psikolojik olarak ortaya çıkan bir özelliğidir ve katılımcının sanal çevre teknolojisi tarafından yaratılan dünyada “orada olma” hissini ifade eder (http 3). Yaratılan sanal çevrede mevcut konumdan farklı bir konumda bulunduğu hissi yani “orada olma hissi” telebulunuş (telepresence) olarak adlandırılır (Narin, 2022: 13). Daldırma (immersion) bir varlık hissine yol açabilir. Simüle edilmiş stereofonik veya kuadrafonik ses teknikleri, dokunsal ve haptik izlenimler, termoreseptif ve kinestetik duyumlar ve geri bildirim sistemleri, katılımcıya, mümkün olan en yoğun daldırma hissini üreterek, doğal bir dünyanın karmaşık yapılı bir alanında olma yanılması iletmek için birleşir (Bozkurt, 2019: 35). Daldırma mevcudiyet=varlık için yeterli değil gerekli bir koşuldur. Daldırma yukarıda da değinildiği gibi sürükleyici teknolojinin bir türünü ve aynı zamanda mevcudiyetle ilişkili bir bilinç durumunu tanımlar.

Varlık hissi, katılımcıyı ortamın içine daldıran teknolojilerle çeşitli derecelerde sağlanır. Katılımcı, sanal ortama iki şekilde daldırılır (http3). İlk olarak, çevresini tasvir eden duyuşsal verileri gösteren VR teknolojisi aracılığıyla, katılımcının beden temsili ve sanal çevre yaratılır. Elektromanyetik sensörler gibi vücut izleme cihazları, kişinin tüm vücudunun ve uzuvlarının hareketlerinin, kişinin doğrudan kontrolü altındaki sanal çevredeki nesnelere meydana gelen dinamik değişikliklerin bir parçası olmasını sağlar. Daldırmanın ikinci yönü ise insan vücudunun ve parçalarının düzeni ve dinamik davranışı hakkındaki sinyallerin, insan vücudunun, sanal bedenin temsili hakkındaki tutarlı duyuşsal verilerle üst üste bindirilmesidir. Başka bir şekilde ifade edilirse: kişinin bedeninin ve dinamiklerinin bilinçsiz bir zihinsel modeli oluşturulur. Bu zihinsel model, sanal beden ile ilgili görüntülenen duyuşsal bilgiyle eşleşmelidir. Daha sonra kişinin motor eylemlerinin anında kontrolü altında olan sanal bedenin kendisi görüntülenen sanal ortamın bir parçası olduğundan, kişi sanal ortamın içine daldırılır.

Sürükleyici sanatta beden olgusu ve beden ile deneyimlenen algılar sanat olayının ortaya çıkışının kaynağıdır denilebilir. Sosyal bilimler bedene sosyal bir varlık olarak bakmaktadır. Fen bilimleri mekanik bir sistem olarak bedeni çözümlenmeye çalışır (Çuhacı, 2007: 232). Ancak somaestetiğin ileri sürdüğü gibi beden kavramı bir bütünlük gerektirmektedir. Beden tüm anlam ve çeşitliliği ile ve bazen farklı katmanların bir araya gelerek oluşturduğu yoğunlukla sanatsal ifadenin içine girebilmektedir. Kullanıcının veya sanatçının bedeni sanat öznesi olarak yer aldığı gibi ikincil beden ya da avatarlar hem özne hem de nesne olarak sanal dünyanın içinde yer almaktadır. Sanal gerçeğin ve sanal çevre yaratmanın özü, kişilerin (bireysel, grup, eşzamanlı, eş zamansız olarak) bilgisayarla üretilmiş



bir ortama bedensel olarak taşınmasıdır (http 3). Orada, çevremizi ya da mekanımızı, vücudumuzun o ortamda bir nesne haline gelmesiyle tanırız. Başkalarının mekânlarını da kendi bedenlerinin temsili yoluyla tanırız. O halde buradan çıkarılacak sonuç şu olabilir. Sanal beden, sürükleyici sanal ortamlarda benliğin temsili olarak birincil bir rol oynar. Varlık hissini arttırır. Paylaşılan ortamlarda başkalarıyla bir iletişim aracına dönüşür.

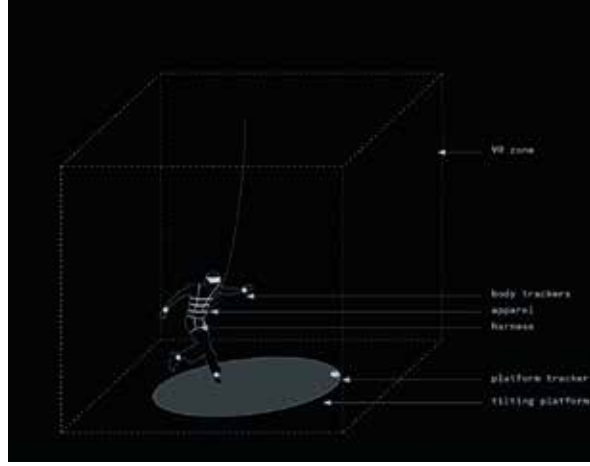
#### 4. SÜRÜKLEYİCİ SANATTA SOMAESTETİK YAKLAŞIMLAR

Elyne Legarnisson, XR teknolojisi ile *(Un)Balance* deneyiminde fiziksel hareketin gücü ve algıyı birleştirerek denge kavramına dikkat çeker. Elyne Legarnisson, bu çalışma ile, en son teknolojiyle çalışan sanatçıları teşvik eden bir organizasyon olan Lumen Prize'in 2020 Lumen XR Ödülü'ne layık görülür (http 4). *(Un)Balance*, kullanıcıları denge sınırında oynamaya davet eden etkileşimli bir XR deneyimidir.

Sanal gerçeklik yapıtlarında kullanıcının bedeni bir arayüz olarak işlev görmekte ve kullanıcının bedeni olmadan yapıt tamamlanamamaktadır (Şahin, 2010:129). Sürükleyici teknoloji kullanılan yapıtların birçoğunda, kullanıcının bedeni bir arayüze dönüşmektedir. Projenin amacı XR ortamında denge farkındalığı oluşturmak ve yeni davranış biçimleri geliştirmektir (http 5). Deneyim tasarımcısı VR ve AR tasarımcısı Elyne Legarnisson'un, XR teknolojisi ile gerçekleştirdiği *(Un)Balance* adlı çok duyuşsal deneyim, bedenin bir arayüz olarak kullanılmasının ve beden olmadan sanat yapıtının tamamlanamayışına çarpıcı bir örnektir.

İlk olarak, vücutta dolaşan ağırlıklar aracılığıyla bedensel duyular ve sesli geri bildirim yaratan fiziksel araçlar tasarlanır (Görsel 1). Böylece katılımcıların çevreleriyle ilişkilerini değiştiren fiziksel ve sanal öğeleri birleştiren bir deneyim tasarlanmış olur. Görsel, dokunma ve ses uyarınları birleşerek katılımcının bedeni ve çevresi hakkındaki algısını arttırırlar.





**Görsel 1.** (Un)Balance, Tasarım, 2019 (<http> 5).

10 dakikalık solo sanat enstalasyonu ile katılımcı, hareketlerin, sesin ve dokunuşun beden ve çevre algısını değiştirdiği sanal ve fiziksel bir dünyaya tanıklık eder. Kullanıcı bedenini hareket ettirdikçe, yapıt içinde cevaplar almakta ve aldığı cevaplar doğrultusunda yapıtı tamamlamaya dek bedenini hareket ettirmeye devam etmektedir (Görsel 2). Platforma gömülü kurşun boncuklar, hareketlerine yanıt olarak işitsel uyarıya izin vererek, eğilirken yer değiştirir. Ayrıca katılımcı gövdesinde, ağırlık değiştirme hissini artıran ve dokunsal ve işitsel stimülasyona katkıda bulunan bir giysi giyer. Bunu, ince silikon tüpler içindeki kurşun boncukları değiştirerek yapar. İnce neoprenden yapılan giysi, ağırlığı tutarken dokunsal duyuumlara izin verecek bir yapıya sahiptir.



**Görsel 2.** Elyne Legarnission, “(Un)Balance”, XR, 2019 (<http> 5).

Katılımcı, denge duygusunun sınırlarını zorlayan eğimli bir platform üzerinde hareket eder (Görsel 3).



**Görsel 3.** Elyne Legarnission, “(Un)Balance”, XR, 2019 ([http 5](http://5)).

Eğilebilir platform (merkez noktasının etrafında dönen ve köpük bloklarla yastıklı) denge-siz bir zemin işlevi görür ve bu kaygan zeminde katılımcı VR gözlüklerle, dengede kal-maya çalışır ve dengede kalmaya çalışırken kendi avatarını mat gri tonlarda tasarlanan sanal bir dünyada görür (Görsel 4). Bu araçlar arasındaki farklı kombinasyonlar, dikkati vücuttan çevreye ve geriye kaydırarak tutarlılık anları ve tutarsızlık anları yaratacaktır.



**Görsel 4.** Elyne Legarnission, “(Un)Balance”, XR, 2019 ([http 5](http://5)).

(Un)Balance XR Deneyimi bedenini özne ve nesne olarak kullanımının bir örneğidir. Katılımcının bedeni sanat deneyimini gerçekleştiren bir öznedir. Bunun yanı sıra be-den kendi avatarıyla sanat nesnesine dönüşmektedir. Bu durum dijital sanatlarda insan

bedeninin, dijital sanatın bilime yakınlığı dolayısıyla mekanik bir sistem, işleyen bir organizma, çözümlenmesi gereken bir yapı, çeşitli uyarılarla harekete geçirilebilecek organik ve yapay bir bütün olarak görülebilmekten kaynaklanmaktadır (Çuhacı, 2007: 264). (Un)Balance XR Deneyiminin, vücut farkındalığı, sıra dışı hareketler ve dünya algısı arasındaki bağlantıları vurgulayan somaestetik teorisinden esinlendiği söylenebilir.

## SONUÇ

Beden, insanın gerçeklikle olan bağlantısıdır. Gündelik gerçekliğe katılımı sağlayan araçtır. Aynı zamanda beden insanın sosyal ve kültürel bir temsilidir. Duyu organları, algıya, bilişe ve nihayetinde bu bilgiyi dış gerçekliğin değiştirildiği anlamlı eyleme dönüştüren dış gerçeklikle ilgili verileri alır. Bu verilerin deneyimlenmesi ve bir gerçeklik olarak türlü disiplinlerde yer alması bedenle birlikte gerçekleşir.

İnsan bedeni sürükleyici sanatta hem özne hem nesne durumunda olabilen en önemli araçtır. Beden farkındalığını, etkileşimini ve deneyimini sağlamanın yolunun sanat olduğunu savunan somaestetik felsefesi sürükleyici sanat olaylarında kendini göstermektedir. Sanatta bedenin bir algı merkezi olarak öne çıkışı, sürükleyici sanat olarak ifade edilen sanal gerçeklik (VR), Arttırılmış Gerçeklik (AR), Genişletilmiş Gerçeklik (XR), Karma Gerçeklik (MR) gibi daldırma (immersive) özelliği olan teknolojilerin kullanıldığı sanat olaylarında artmıştır. Çünkü sürükleyici teknolojilerle yaratılan sanal çevre ve yaratılan sanal gerçeklik ancak çeşitli duyuların beden tarafından algılanması ile kavranabilir ve eyleme dönüşebilir. Sürükleyici teknolojinin en birincil özelliği insan algularını yapay yoldan bedene deneyimletmesidir.

Sanal çevre, vücudun algısal donanımını sağlayan, duyu organları, beyin ve sinir sistemi gibi duyu organları aracılığıyla deneyimlenmektedir. Bu deneyimin yaşanmasında aracı olan sürükleyici teknolojidir. Beden deneyimi alguları yöneten sürükleyici teknoloji ile sağlanmakta ve değiştirilebilir algılama yöntemi ile farklı deneyimler, sonuçlar elde edilmektedir.

Somaestetik, gerçeği anlamının beden deneyimi ve duysal algı yoluyla gerçekleştiğini savunan dinamik bir felsefedir ve bu felsefeye göre beden deneyiminin sergilendiği en üst yer sanattır. Uzaktan kumanda edilen sanal bedenlerin oluşturulduğu sanal ortamlarda bile bireyin somatik katılımı gereklidir. Somutlaştırılmış deneyim, somanın yani somutlaşmış varoluşun farkındalığını arttırarak estetik deneyimler için olasılıklar açmaktadır. Sanatta beden bilinci sürükleyici teknolojiler ile bir adım daha ileriye taşınmaktadır.

## KAYNAKLAR

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. 1. bs. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bozkurt, A. (2019). Immersed Into Constant Change: Usage Of Generative Systems In Immersive & Interactive Installation Art. Yüksek lisans tezi. Danışman Andreas Treske. Ankara İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi.
- Bulut, F. (2020). Bireysel ve Toplumsal Fayda Açısından Ahmet Midhat Efendi'nin Romanlarında Pragmatizm. Doktora Danışman: Prof. Dr. Kemal Timur. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Tezi.
- Cevizci, A. (2005). Paradigma Felsefe Sözlüğü. 6. bs. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Lichte, E.F. (2016). Performatif Estetik.Çev. Tufan Acil.İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Aydoğan, D. (2021). Sanal Gerçeklik Sistemleri İle Sanatın Dijital Dönüşümü.Doktora Tezi. Danışman Prof Dr. Lütfü Kaplanaoğlu. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı.
- Çuhacı, G. (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı. Doktora Tezi. Danışman: Doç.Dr. Mehmet Cem Pekman. Marmara Üniversitesi.Sosyal Bilimler Enstitüsü.İletişim Ana Bilim Dalı.
- Künüçen, H. H ve Samur, S. (2021). Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme. Yeni Medya.s 11.38-62.
- Narin, H. (2022). Tarih Öğretimine Yönelik Sanal Gerçeklik Uygulamasının Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Danışman: Prof. Dr. Ercan Akpınar. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Fakültesi.
- Selonen, P., Belimpasakis, P., You, Y., Pylvänäinen, T., and Uusitalo, S. (2012). Mixed reality Web service platform. Multimedia Systems, 18, 215-230.
- Shusterman, R. 1(999). Somaesthetics: a Disciplinary Proposal. The Journal of Aesthetics and Art Criticism 57, no. 3 (Summer 1999): 300; reprinted in Richard Shusterman, Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art, 2nd ed. (Lanham, MD: Roman & Littlefield, 2000), 262–83.
- Shusterman, R. (2011). Soma, Self, And Society: Somaesthetics As Pragmatist Meliorism. Metaphilosophy. Vol. 42, No. 3, 314-327.

- Steffen, J. H., Gaskin, J. E., Meservy, T. O., Jenkins, J. L., & Wolman, I. (2019). Framework Of Affordances For Virtual Reality And Augmented Reality. *Journal of Management Information Systems*, 36(3), 683-729.
- Şahin, S. (2010). Dijital Devrim İle Birlikte Sanatta Mekân, Beden, Algı Değişimi. Sanatta Yeterlilik Tezi. Danışman: Prof. Nilüfer Ergin. Marmara Üniv. Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yıldırım, İ. (2013a). İdealist Estetik İle Pragmatist Estetik Anlayışlarının Karşılaştırılması. Doktora Tezi. Danışman: Prof. Dr. Celal Türer. Ankara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Dinbilimleri Anabilim Dalı Felsefe Tarihi Bilim Dalı.
- Yıldırım, İ. (2013b). Somaestetik Filozofu Shusterman: Kendini Bilmenin Bir Yolu Olarak Somaestetik. *Felsefe Dünyası*, (58).145-158.

### İnternet Kaynakları

- http 1. Yürür, M. D. (2021). Immersive Media: Yeni Çağda Yeni Bir Medya. <https://www.e-skop.com/skopbulten/immersive-medya-yeni-cagda-yeni-bir-medya/6083>, (Erişim Tarihi 21.03.2023).
- http 2. Özdemir, M. (2021]. Beden Bilinci ve Zihnin Manipülasyonları.Akademik Akıl. <https://www.akademikakil.com/beden-bilinci-ve-zihnin-manipulasyonlari/muhammetozdemir/> (Erişim Tarihi 21.03.202).
- http 3. Slater, M. ve Usoh, M. (1999). Body Centred Interaction in Immersive Virtual Environments. <https://www.researchgate.net/publication/2646214>
- http 4. Carlton, B.(2020). Multi-Sensory XR Experience ‘(un)Balanced’ Receives 2020 Lumen XR Award.VKScout. <https://vrscout.com/news/multi-sensory-xr-experience-un-balanced/#> (Erişim Tarihi 21.02.2023).
- http 5. Elyne Legarnisson. Un (Balance) @ Interactive Architecture Lab. <https://elyne-legarnisson.myportfolio.com> (Erişim Tarihi 21.03.2023).  
<https://vimeo.com/306062183> (Erişim Tarihi 20 03.2023).