

## DİJİTAL YENİDEN ÜRETİM ÇAĞINDA SANAT ESERİ: “AURA” KAVRAMININ DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

CANAN ARSLAN

Yrd. Doç. Dr., İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi  
Radyo ve Televizyon Programcılığı  
arслан.c@gmail.com

### Öz

Walter Benjamin'in birçok kuramsal çalışmaya esin kaynağı olan “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilmediği Çağda Sanat Eseri” (1936) isimli makalesinden günümüze, sanat eserinin “aura”sı ya da “hale”si tartışma konusu olmayı sürdürmektedir. Benjamin, sanat eserinin sahip olduğu “hale’yi” o sanat eserinin zaman ve uzam içindeki buradallığı, eserin meydana getirilmiş bulunduğu yerdeki biricik varlığı olarak tanımlar ve sanat eserinin halesinin biriciklik, gelenek, tarihe tanıklık, yaklaşılmazlık gibi etmenlerin birleşiminden doğduğunu iddia eder. Benjamin, teknik yeniden üretim çağında sanat eserinin sınırsız sayıda yeniden üretilmesi sonucu halesinin yitip gittiğini belirtir. Dijital sanat çeşitleri Walter Benjamin’in “hale” tanımı açısından ele alındığında birçoğunun Benjamin’in kıstaslarına uymadığını, ancak halen tümüyle yitirilmediğini, aksine farklı medya biçimlerinde yeniden biçimlendirildiğini gözlemliyoruz.

Bu çalışmanın amacı, Benjamin’in “hale” kavramının dijital sanata nasıl yansıdığını tartışmaktır. Çalışmada özellikle sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, tele-mevcudiyet gibi dijital sanat çeşitlerinden örnekler verilerek dijital yeniden üretimin, Benjamin’in iddia ettiği gibi “hale”yi tümüyle yok etmediği ancak yeniden biçimlendirerek “sanal hale’ye dönüştürdüğü” savı tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** aura, Walter Benjamin, dijital sanat.

## **ART IN THE AGE OF DIGITAL REPRODUCTION: RECONSIDERING THE CONCEPT OF “AURA” IN DIGITAL ARTS**

### **Abstract**

Since Walter Benjamin wrote his renowned essay “The Work of Art In The Age Of Mechanical Reproduction” in 1936, the aura of an artwork has always been an issue of debate. Benjamin describes “aura” as an “art work’s unique existence at the place it happens to be” and claims that the aura of an artwork is born out of the combination of factors such as uniqueness, tradition, distance and authenticity. Benjamin announces the “death of aura” as a consequence of new Technologies which enable artworks to be reproduced mechanically.

Considering Benjamin’s aura in digital arts, it can be observed that a majority of digital art forms do not match with Benjamin’s aura criterias. However, aura has not definitively decayed in the age of digital reproduction; it has transformed into a new form as a result of the advancements in media technologies.

This paper aims to discuss how Benjamin’s aura finds its reflections in digital art. The paper proposes that digital reproduction has not exterminated the Aura of artworks but transformed it into a new form, which can be named as “digital aura”.

**Key Words:** aura, Walter Benjamin, digital arts.

## Giriş

Walter Benjamin'in 1936 yılında kaleme almış olduğu "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Eseri" adlı makalesi, o yılların "yeni medya"sı olan film ve fotoğrafı Yeniden Üretim Çağı'ndan önceki klasik sanat eserleri ile kıyaslayarak, teknik yeniden üretimin sanatın işlevini ve ontolojisini temelden değiştirdiği fikrini savunur. Benjamin'e göre, fotoğraf gibi, mekanik yollardan yeniden üretilen sanat eserleri, "biricikliğini", şimdi ve buradalığını, tarihini, Benjamin'in deyimiyle "hale"sini (aura) yitirir.

Tüm bu nedenlerden dolayı, birçok kuramcı dijital tekniklerle üretilen sanat eserlerinin aura'dan yoksun olduğunu iddia etse de, çalışmada gelişen medya teknolojilerinin yaşamın her alanını, hatta gerçeklik algısını bile değiştirdiği göz önünde bulundurularak, "aura" kavramının da Benjamin'in tanımladığı 1930'lu yıllardan günümüze değişime uğradığı savı tartışılmıştır. Benjamin'in makalesi dijital ortamlarda üretilen sanat eserleri açısından ele alındığında da farklı bir öneme sahiptir.

Dijital sanatın, seyirciyi sanat eserinin içine alma (immersion), şeffaflık (transparency), iyileştirme (remediation), vücut bulma (embodiment) ve etkileşim (interactivity) özellikleri, katılımcının tüm bedenine ve tüm duyularına hitab ederek onu farklı bir ortama taşır ve orada bulunma hissi yaratır. Medyumun şeffaflaşması ve katılımcının sanat sürecinde bir aktöre dönüşmesi, gerçeklik algısının da dönüşüme uğramasına neden olur. Bu bağlamda katılımcı, bir laboratuvarında bilgisayar ekranı önünde oturduğu gerçeğini unutup, kendisini sanal bir gerçekliğin içine taşınmış hisseder. Bu şekilde Benjamin'in ortaya koyduğu "aura" kavramı tümüyle yok olmaz, farklı medya biçimlerinde yeniden biçimlenir.

## Dijital Sanat ve Özellikleri

Sanat, varoluşundan beri içinde bulunduğu dönemin gerçekliğini yansıtır. Sanat işinin amacını, kullanılacağı yeri, anlatılması istenen konuyu, kullanacağı malzemeyi ve tekniği toplumun o andaki ekonomik, kültürel ve teknik düzeyi saptar. İçinde bulunduğumuz dijital çağın teknolojisinden beslenen sanatın da dijital teknolojilerin özelliklerini taşıması ve bu kavramlarla isimlendirilmesi kaçınılmazdır.

Dijital Sanat kısaca, dijital ortamda bilgisayar aracılığıyla üretilen sanat olarak tanımlanır. "Dijital Sanat" terimi yalnızca kod, yazılım ya da veri ile ifade edilen maddesiz sanat işlerini içermez. Aynı zamanda dijital medyayı kullanan enstalasyonları ve edimsel işleri de içerir. Üretim metodlarının bir parçası olarak dijital teknolojileri kullanan sanatların yanı sıra (dijital fotoğraf gibi) dijital teknolojilerin oluşumsal özelliklerinin sanatın temelini oluşturduğu jeneratif yazılımlar, etkileşimsel sanat işleri dijital sanatlar çatısı altında yer alırlar. (Kwastek'den aktaran Akın, 2015: 89)

Dijital sanat, bir şeyler üretmek yerine nesneyi yeniden şekillendiren, yeniden amaçlandıran, yeni içeriklerle ilişkilendiren bir süreçtir. Sanatçı, varsayılan problemin, seçilen bir dizi işlem sonucunda mümkün olan en ekonomik şekilde çözülmesini amaçlar. Bu nedenle, sürecin sonucunda bitmiş bir nesne üretimi yerine bir sonucun çözümüne ulaşılır. Dijital sanatta, geleneksel estetik ve özerklik kavramlarının yerine yazılım,

birleřtirme, hibritleřme, iyileřtirme, Őeffaflık, etkileřim gibi yeni kavramlarla karřılařırız. Diđer bir deyiřle, dijital sanatın estetik fonksiyonu ikinci plandadır. Medya kuramcısı Lev Manovich, teknolojik aygıtlar ve bilgisayar bilimcilerin çağımızın sanatçıları, dijital teknolojilerin de günümüzün sanat eseri olduđunu iddia eder.

“...XX. yüzyılın son yıllarını gerçek kültürel yaratıcıları ressamlar, film yapımcıları ya da kurgu yazarları deđil, arayüz tasarımcıları, bilgisayar oyunu tasarımcıları, yönetmenleri ve Dj’ler... (Manovich, 2003: 21)

Dijital sanat, farklı sanat biçimlerini ve farklı medya teknolojilerini bir çatı altında birleřtirerek hibrit bir ifade biçimi yaratır. Kullandıđı yeni medya teknolojilerinin tümü var olan medyanın iyileřtirilmiř biçimidir. İyileřtirme stratejisi olarak kullandıđı “aracısız Őeffaflık” (immediacy transparency) teknolojinin görünmez kılınmasını ve süreci deneyimleyen öznenin sanat işinin tümüyle içine girmesini sağlar. Dijital sanatın amacı bir sanat nesnesi üretmek deđil, katılımcının tümüyle içine alındıđı bir sanatsal süreç yaratmaktır. Bu süreci yaratırken zaman ve mekan kavramları deđiřime uğrar. Tüm bunların sonucunda izleyicinin sanatsal üretim sürecine dahil olduđu, sanatçı- sanat eseri- izleyici arasındaki sınırların bulanıklařtıđı, izleyicinin pasif konumdan aktif konuma geçtiđi etkileřimsel sanat işleri üretimi mümkün olur. (Akın, 2015: 92-93)

Çalıřmanın bu bölümünde dijital ortamda üretilen sanat işlerinde “hale” kavramı tartiřmasına ışık tutacak olan izleyiciyi içine alma, iyileřtirme, etkileřim kavramlarına açıklık getirilecektir.

### **İyileřtirme Kavramı**

Marshall McLuhan, Understanding Media adlı eserinde, “Bir medyanın içeriđi her zaman diđer bir medyumdur; yazının içeriđi konuřma, basılı yazının içeriđi kelime, telgrafın içeriđi basılı yazıdır” diye belirtir (McLuhan, 1997: 8). McLuhan’ın bu sözleri, bir medyumun kendisini diđer bir medyumda temsili anlamına gelir ve daha sonra yeni medyanın en belirgin özelliđi olarak tanımlanan “iyileřtirme” kavramının, bir bakıma öngörüsüdür.

Jay Bolter ve Richard Grusin’in 1999’da yayımladıkları Remediation: Understanding New Media adlı kitaplarında “iyileřtirme”yi bir medyumun diđerinde temsili olarak tanımlarlar ve günümüzde hiçbir medyumun kültürel görevini diđer medyadan soyutlanmıř bir biçimde yapamayacađını iddia ederler. (Bolter, Grusin, 2000: 15)

Bolter ve Grusin iyileřtirme’nin ana stratejilerinin “Őeffaflık ve “hiperaracılık” olduđunu öne sürerek her iki stratejinin de amacının temsil sınırlarını ařarak otantik ve duygusal bir kullanıcı deneyimi yaratmak olduđunu savunurlar. Bunu gerçekteřtirmek için, Őeffaf bilgisayar uygulamaları aracılık gerçegiini inkar ederken, hipermedya paradigması, deneyim yođunlařması yaratmak için aracılıđı çođaltır (Bolter ve Grusin’den aktaran Dixon, 2007: 156). Őeffaflık, izleyiciye medyumunu görünmez kılarak varlıđını unutturmayı amaçlar. Hiperaracılık ise medyumun varlıđını hatırlatır. Diđer bir deyiřle hiperaracılık deneyim yođunlařması yaratmak için aracılıđı çođaltır. (Bolter, Grusin, 2000: 272)

## İzleyiciyi İçine Alma (Immersion)

Dijital sanatın en önemli özelliklerinden biri olan içine alma (immersion), kişinin bir deneyimin içine tümüyle girmesi sonucu fiziksel benliğinin farkındalığının azalması olarak tanımlanır ve XVIII. yüzyıldan beri sanatçılar tarafından erişilmek istenen bir hedef oluşturur. İçine almanın (immersion) etkileşimsellik ile ortak yaşam oluşturmaları ise çoğu dijital sanat işinin temelini oluşturur. (Grau, 2003:5) İçine alan (immersive) sanatta yaratılan ilüzyon (yanılsama), gözlemcinin duyularını etkileyerek, algısını ve bilişselliğini değiştirir ve gözlemciyi görsel uzama taşır. Elde edilen içine alma, imge ve izleyici arasındaki geleneksel bariyeri yok ederek, izleyicinin sanatı nesnelleştirmesine olanak sağlayan eleştirel mesafeyi de yok eder. Oliver Grau bu durumu şöyle dile getirir: “Çoğu durumda içine alma zihinde odaklanır ve bir zihinsel durumdan diğerine geçişi ifade eder. Gösterilen şeye karşı eleştirel mesafenin azalması ve meydana gelen şeye duyusal katılımın artmasıyla tanımlanır.” (Grau, 2003: 13) Grau’nun sözlerinden de anlaşıldığı gibi içine alan sanat uygulamaları izleyiciyi yalnızca görsel olarak değil, duyusal ve bilişsel olarak da etkiler.

## Etkileşim Kavramı

Etkileşim kavramı, içinde bulunduğumuz dijital çağda yeni medyanın küresel bir sloganına dönüşmüş durumdadır. Günlük deneyimlerimizden sanata, yaşamın her alanına nüfuz eden etkileşim kavramı, dijital sanatlar açısından ele alındığında etkileşim, sanatçı- sanat işi- izleyici ilişkisinde köklü değişimlere yol açar.

Steuer, etkileşimselliği, “kullanıcıların gerçek zamanda aracılı ortamın içeriğini ve biçimini değiştirmeye katılım boyutu” olarak tanımlar. (Steuer, 1992: 86). Dijital sanatlar bağlamında ele alındığında, izleyicinin kendisini zihinsel algının ötesine taşıyan aktivitelerle ilgilenmesini gerektiren dijital sanat işleri, “etkileşimsel sanat” olarak tanımlanırlar.

Sanatçı Ozan Türkkkan, etkileşimsel sanatı, Rönesans’tan beri yalnızca sanat işine bakmakla yetinen izleyicinin işe katılması, işi değiştirmesi ve hatta işi yaratması olarak tanımlar. Türkkkan, etkileşimsel sanat işlerinin beş duyuyu harekete geçirip, altıncıyı da (bilişselliği) zorlayabilen işler olduklarını ve bu işlerin, izleyicinin doğasına göre şekillendiklerini öne sürer. Türkkkan bu görüşünü şöyle ifade eder:

“Ben sadece oraya siyah ekranı koyuyorum. İzleyici oraya dokunduğu anda, iş gerçekleşiyor. Çünkü herkes farklı dokunuyor, doğasına göre... İzleyicinin doğasına göre şekillenen bir şey ve etkileşimsel sanatı heyecan verici kılan da bu”. (Türkkkan, ’dan aktaran Akın, 2015: 127)

Sanatçı Büşra Tunç ise etkileşimi, “duyulan bir şey değil, duyumsanan bir şey” olarak tanımlar ve etkileşimsel sanat işinin belli bir duyuya atış yapıyor olması gerekliliğini vurgular. Tunç’a göre, etkileşim sadece teknik anlamıyla üretilen ve sensörlerle kurulan bir olgu değildir ve mutlaka bir duyuyu uyarması gerekir. (Tunç’dan aktaran Akın, 2015: 128)

Etkileşimsel sanatta sanatçı, sanat işinin mutlak yaratıcısı konumunu yitirirken, izleyici sanat işinin üretim sürecine katılarak yazarın rolünü paylaşır. Sanat işinin anlamı,

izleyicinin arayüzle etkileşimi sonucunda ortaya çıkar ve bu süreçte izleyicinin yalnızca duyuları değil, bilişselliği de etkilenir.

### **Benjamin ve Aura Kavramı**

Dijital yeniden üretim çağında sanat eserinin “hale”sini tartışabilmek için, Benjamin’in “hale” kavramının içeriğini irdelemek gerekmektedir. “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretim Çağı’nda Sanat Eseri” (1936) adlı ünlü makalesinde Benjamin, yeniden üretim tekniklerinin sanat eserini geleneğinden kopardığını, biricikliğin yerini kitlesel varlığın aldığını iddia eder. Benjamin’e göre, özgün yapıtın “şimdi ve buradalığı” yapıta hakikilik kazandıran en önemli unsurdur. Mekanik Yeniden Üretim, sanatın doğasında temel değişime neden olur; sanat eseri tarihsel olarak gömülü olduğu ritüel ve geleneksel içerikten uzaklaştığından hakikiliği, biricikliği, Benjamin’in deyimıyla “aura”sı yok olur. Benjamin, teknik yolla yeniden üretimin yapıtın otoritesinin yok olmasına neden olduğunu öne sürer. Bu da, yeniden üretilen yapıtların izleyiciye yakınlaşmasının sonucudur. İmge, yeniden üretilerek farklı içeriklerde, örneğin billboardlarda ya da posta pullarında izleyiciye sunulduğunda, orjinalliğini, otantikliğini, biricikliğini, kısaca “aura”sını yitirir. (Benjamin, 2012: 54)

Biricik, orijinal eserin yerini kopyaları alırken, eserin kült değeri de sergileme değeri ile yer değiştirir. Artık, eserin kendisi değil, eser ile ona bakan arasındaki ilişki önemlidir. (Benjamin, 2012: 61)

Sanat eserinin “hale”si ile ilgili Benjamin’in ileri sürdüğü bir diğer nokta da sanat eseri ve izleyici arasında oluşan uzaklık duygusudur. Benjamin “hale”yi “ne denli yakın olursa olsun, benzersiz bir uzaklık görünümü” olarak tanımlar. (Benjamin, 2007: 22) Yeniden üretim yoluyla sanat eserlerini uzamsal olarak daha yakına getirmek, tüm gerçekliklerin biricikliğini yok eder. Burada Benjamin’in “uzaklık”tan kastı, izleyicinin orijinal nesne önünde hissettiği saygı ve erişemezlik duygusudur. Bir sanat eserine dokunabilecek kadar yakın olabilsek de, onun biricik geçmişine dokunmak mümkün değildir.

Benjamin’in “hale” kavramını tartışmaya açmış olduğu 1930’lu yılların “yeni medya” biçimleri fotoğraf ve film olduğu için, makalelerinde fotoğraf ve filmin geleneksel sanatın sahip olduğu “hale”yi yok edişini dile getirmiştir. İçinde bulunduğumuz çağın medyası ise dijital medyadır. Her geçen gün artan bir şekilde veri uzamıyla ve sanal gerçeklikle kuşatıldığımız, sanal ortamların adeta gerçeğe dönüştüğü dijital çağda, sanat eserinin “hale”sinin de yeniden yorumlanması kaçınılmazdır.

### **Dijital Sanat ve Hale**

Walter Benjamin’in 1934 yılında tanımladığı sanat eserinin “hale”si kavramı, dijital ortamda üretilen sanat işleri bağlamında ele alındığında farklı bir yapıya bürünür. İzleyiciyi içini alan, duyulara hitab eden, şeffaf ve etkileşimsel sanat işlerinde “hale”, Benjamin’in iddia ettiği gibi tümüyle kaybolmaz, farklı medya türlerinde farklı şekilde biçimlenir.

Çalışmada daha önce de belirtildiği gibi, dijital sanatın en önemli özelliklerinden birisi “etkileşimsellik”tir ve sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, tele- mevcudiyet gibi dijital sanat uygulamaları izleyiciye etkileşimsel deneyim sunarlar. Etkileşimsel deneyim, sanat işi ve

izleyici arasında gerçek zamanda oluşur ve işin anlamı bu etkileşim sonucunda oluşur. Diğer bir deyişle, her izleyicinin etkileşim deneyimi kendine özgüdür, biriciktir. Dijital veriler yeniden üretilebilse de etkileşim o anda gerçekleşir ve hiçbir etkileşimsel deneyim kendini tekrarlamaz. Bu nedenle, etkileşimsel dijital sanatlar, doğası gereği “hale” yaratma kapasitesine sahiptir. (Akin, 2015: 264)

Sanal gerçeklik uygulamaları ele alındığında, Benjamin’in “hale”sinin tümüyle yok olmadığını, sanal ortamın yarattığı sanal “hale”ye dönüştüğünü gözlemlemek mümkündür. Benjamin’in “şimdi ve buradalık” kavramını Sheridan, (1992) “sanal bir ortamda bulunma ya da sanal bir ortamla sarmalanma” olarak tanımlar. Sanal Gerçeklik uygulamalarının amacı, izleyiciyi içine alarak ve şeffaflık uygulayarak, bulunduğu fiziksel ortamdan sanal ortamın içine taşımaktır. (Bolter, Grusin, 2000: 28) Sanal ortamla çevrelenen izleyici, bu ortamın içinde dolaşabilir ve bu ortamla etkileşime girerek değiştirebilir.

Sanal Gerçeklik uygulamalarında, kullanıcı aslında bir laboratuvarında, kafasında HMD başlıkları takılı olarak dijital gözlüklerden bilgisayar ekranındaki görüntülere bakmaktadır. Bazen de görüntülerin duvarlara, tavana ve yere yansıtıldığı bir mağaranın (CAVE) içindedir. Bu durumda, teknoloji şeffaflaşır ve görünmezleşirse, izleyici teknolojinin varlığını unuttur ve kendisini o ortamda mevcut hisseder. Diğer bir deyişle, şeffaf ve aracısız sanal ortamlar, izleyiciye “şimdi ve buradalık” hissi vererek sanal “hale” yaratma kapasitesine sahiptir.

Yukarıda da belirtildiği gibi, Benjamin “hale”yi ne kadar yakın olursa olsun, benzersiz bir uzaklık duygusu olarak da tanımlar. Bu bağlamda, Benjamin’in halesi sanal gerçeklik aracılığıyla yaratılan mevcudiyet kavramıyla çelişir. Örneğin, tele-mevcudiyet uygulamalarında özne fiziksel olarak ne kadar uzakta olsa da kendisini deneyimin içinde mevcut hisseder. Uzakta ve erişilmez olanı öznenin yakınına getirmek, Benjamin’e göre “hale”yi yok eder.

Mark Hansen (2004), sanat maddesizleştikçe, vücut bulma (embodiment) ve estetik deneyim arasındaki ilişkinin daha fazla önem kazandığını iddia eder. Hansen’e göre Sanal Gerçeklik ortamlarını yalnızca algılamakla kalmayız; bedenimiz aracılığıyla deneyimleriz.(Hansen, 2004: 22) Bu bağlamda Benjamin’in zaman ve mekanda biriciklik olarak nitelendirdiği “hale” vücut bulma (embodiment) ile ilgili hale dönüşür.

Sanatçı Charlotte Davies tarafından 1995 yılında gerçekleştirilen ve sanal gerçeklik çalışmalarının öncüsü olarak kabul edilen Osmose, izleyiciyi içine alan, etkileşimsel ve çoklu algı içeren bir sanal gerçeklik ortamıdır. (Gatti, 2010:149)

Osmose’u diğer sanal gerçeklik uygulamalarından farklı kılan, katılımcının sanal uzamdaki gezintisini nefes alışverişiyle ve beden dengesiyle yönlendirebilmesidir. Bu sayede katılımcı kendisini tüm bedeniyle sanal uzamın içinde hisseder ve bilgisayarın yarattığı uzamı aracısız olarak deneyimler. Gerçek uzamdan sanal uzama taşınma ve sanal uzamın tümüyle içine girebilme hissi duysal ve psikolojik tepkileri güçlü bir şekilde tetikler. Davies, “olağandışı” sanal bir ortamın tüm bedenle içine girmenin, zihinsel farkındalıkta değişimlere yol açtığını iddia eder. Yaşadıkları deneyimin ardından bazı katılımcılar gerçekten farklı bir yerde bulduklarını hissettiklerini, zaman kavramını kayb ettiklerini,

fiziksel bedenlerinden kurtuldukları hissine kapıldıklarını ancak bir o kadar da kendi beliklerinin farkına vardıklarını dile getirirler. (Davies, 1997: 294)

Bu bağlamda Osmose katılımcılara, Benjamin'in deyişiyle, sanal uzamda "şimdi ve buradalık" duygusu yaşatır. Yoğun bir vücut bulma (embodiment) duygusu oluşturarak katılımcıların tüm duyularına etki eder. Her katılımcının deneyimi kendisi için "biriciktir" Ancak, "Osmose" teknolojik sistemin kurulabileceği her ortamda gerçekleşebilecek sanal bir deneyimdir. Başka bir deyişle, mekandan bağımsız olarak sürekli yeniden üretilebilir. Tüm bu nedenlerden dolayı "Osmose'un yarattığı "hale" Benjamin'in tanımladığı "hale"den farklı, "sanal hale"dir.

Konuya artırılmış gerçeklik uygulamaları açısından bakıldığında, bu uygulamaların daha güçlü bir "hale" yaratma kapasitesine sahip oldukları gözlemlenir. Artırılmış gerçeklik uygulamalarında, gerçek dünya ve sanal dünya bir arada varlık gösterirler. Diğer bir deyişle, artırılmış gerçeklik uygulamaları tümüyle sanal değildir. Sanal gerçeklik uygulamaları tekrar tekrar yeniden üretilerek farklı kullanıcılara sunulabilirler. Ayrıca, sanal gerçeklik teknolojilerinin kurulabileceği her tür mekanda bu uygulamalar kalitesinden ödün vermeden tekrarlanabilir. Ancak, artırılmış gerçeklik uygulamaları tümüyle sanal olmadığından sürekli yeniden üretilemezler. Gerçekleştirildikleri mekanların fiziksel ve kültürel biricikliği, şimdi ve buradalığı artırılmış gerçeklik deneyimlerini de biricikleştirir ve hale oluşturma olasılığını artırır.(Bolter, Grusin, 2000: 23)

Benjamin'in "hale" kavramını tanımlarken kullandığı "ne kadar yakın olursa olsun, benzersiz bir uzaklık duygusu" ifadesi, artırılmış gerçeklik deneyimleriyle örtüşür. Artırılmış gerçeklik uygulamalarının gerçekleştirildiği fiziksel mekanların tarihi, otantikliği izleyicide bir erişilmezlik ve saygı duygusu yaratarak Benjamin'in "hale"sinin yeniden hayat bulmasına yol açar.

2015 yılında "Yoğunluk" Sanatçı İnsiyatifi tarafından gerçekleştirilen "Su Ruhü" sergisi artırılmış gerçekliğin yarattığı "hale"yi izleyiciye yoğun bir şekilde yansıtır. Sultan Ahmet Nakilbent Sarnıcı'nda gerçekleştirilen sergide, eskiden suyla dolu olan sarnıç, su zerreciklerinin oluşturduğu sisle yeniden doluluk hissi yaratarak izleyiciyi sanal bir deneyimin içine alır. Dijital olarak tasarlanan ışık enstalasyonu aracılığıyla zaman zaman katılımcı suyun yükseldiği hissine kapılır. Sarnıcın tarihi dokusu ve otantikliği, katılımcıda saygı uyandırarak "uzaklık" duygusu yaratır. Sarnıcın biricikliği, deneyimin farklı bir mekanda yeniden üretilmesini olanaksız kılar. Bu bağlamda, serginin mekanı Benjamin'in "hale" kavramını oluşturur. Bunun yanı sıra, dijital olarak üretilen suyun varlığı ve hatta katılımcının boyunca yükseliyormuş hissi katılımcıyı içine alarak ve şeffaf bir ortam yaratarak farklı bir uzama taşır. Bir başka deyişle, bir artırılmış gerçeklik örneği olan "Su Ruhü" Sergisi, Benjamin'in bahsettiği "hale" ile "sanal hale"yi birlikte barındırır.

## Sonuç

Gerçek ile sanal arasındaki çizginin bulanıklaştığı, gerçekliğin kendisinin adeta sanala dönüştüğü dijital çağda sanat da köklü değişimlere uğramıştır. Mekanik yeniden üretim tekniklerinin, fotoğraf ve filmlerin çok sayıda kopyalanmasına olanak sağlaması, sanat eserini izleyiciye yaklaştırırken, yaratıldığı ortamdan, tarihinden, "şimdi ve



buradalığından”, “biricikliğinden”, kısacası Walter Benjamin’in deyimiyle “hale”sinden (aura) yoksun bırakmıştır.

Günümüzde, dijital yeniden üretim teknikleriyle çoğaltılan dijital sanat uygulamalarında, Benjamin’in “hale” kavramı tartışma konusu olmayı sürdürmektedir. Dijital sanat uygulamaları, sanat eseri ile izleyici arasındaki mesafeyi tümüyle yok ederken sanal bir “şimdi ve buradalık” duygusu yaratır. Dijital sanat, içine alma (immersion), vücut bulma (embodiment) ve etkileşim (interactivity) özellikleri ile izleyici farklı bir dünyaya, sanal bir gerçekliğe taşınır. Aynı zamanda, katılımcıların tüm duyularını, hatta bilişselliğini de etkileyerek sanal bir “hale” oluşturur. Artırılmış gerçeklik uygulamaları ise gerçek ile sanal bir arada sunduklarından, oluşturdukları hale bir yandan Benjamin’in tanımıyla örtüşürken, diğer yandan dijital ortam tarafından yaratılan “sanal” haledir. Diğer bir deyişle, sanal gerçeklik uygulamalarında gözlemlenen sanal hale, artırılmış gerçeklik uygulamalarında Benjamin’in “hale”si ile bütünleşir.

Sonuç olarak, Walter Benjamin’in 1936 yılında tanımladığı sanat eserinin “hale”si, dijital yeniden üretim çağında tümüyle yok olmadan, farklı ortamlarda yeniden yaratılarak farklı biçimlerde varlığını sürdürmektedir.

#### KAYNAKLAR

- Akın, Canan. 2015. *Dijital Sanatlarda Etkileşimsellik: Türkiye’de Etkileşimsel Dijital Sanatın Konumu Üzerine Bir İnceleme*. Basılmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Benjamin, Walter. 2012. *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı*. Pasajlar. Çev. A.Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Bolter, Jay David ve Grusin, Richard. 2000. *Remediation*. London: MIT Press
- Davies, Char. 1997. *Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being*. Ed. R. Packer, K. Jordan. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality içinde. (2001) New York: Norton& Company
- Dixon, Steve.2007. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. London: MIT Press.
- Gatti, Gianna Maria. 2010. *The Technological Herbarium*. Edt. Trans. Alan Saphiro. Berlin: Avinus Verlag
- Grau, Oliver.2003. *Virtual Reality: From Illusion to Immersion*. London:MIT Press
- Hansen, Mark. 2004. *New Philosophy for New Media*. London: MIT Press
- Manovich, Lev. 2003. *Introduction to New Media Reader. The New Media Reader*. Edt. Noah Wardrip- Fruin and Nick Montfront. London: MIT Press
- McLuhan, Marshall. 1997. *Understanding Media*. London: Routledge
- Steuer, Jonathan. 1992. *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*; Journal of Communication, 4: 72- 93