ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI
ATATURK UNIVERSITY PUBLICATIONS

Art and Interpretation

Araştırma Makalesi / *Research Article*

DOI: 10.54614/AI.2022.976866

Güncel Heykelde Foto Manipülasyon Uygulamaları

Photo Manipulation Applications in Contemporary Sculpture

Şeyma Müge İBA

Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, El Sanatları Bölümü, Konya, Türkiye

ÖZ

Manipülasyon görsel sanatlar alanında özellikle de grafik sanatında çok kullanılan bir tekniktir. Güncel heykel sanatında bu tekniğin dijital uygulamaları mevcuttur. Son dönemde, üç boyutlu geleneksel şekillendirme yöntemleri ile foto manipülasyon tekniğini işlerinde birleştiren sanatçılar vardır. Bu durum, heykel sanatında yeni bir ifade şekline doğru yönelim yaratmaktadır. Bu sanatçı örneklerinden teknik olarak ayrılan ve dijital heykel disiplini ile birleştiren Yuichi Ikehata, söz konusu alanda farklılaşmaktadır. Sanatçı foto manipülasyon tekniğini kullanarak, heykellerinde gerçeklik ve kurgusal dijitalize edilmiş yapı arasındaki ilişkiyi sorgular. Bu kurgusallık ve konstrüksiyonel yapı, gerçekliğin dijital teknikle heykellere yansımasından oluşur. Bu çalışmada güncel heykel sanatındaki foto heykeller, foto manipülasyon tekniği ve bu tekniğin güncel heykeldeki etkisi, teknik olarak incelenecektir. Bu bağlamda öncelikli olarak sanat yapıtları ve manipülasyon arasındaki ilişkiler ve örnekleri değerlendirilecek, daha sonra heykel sanatında güncel manipülasyon tekniklerine ve uygulamalarına değinilip, Ikehata'nın heykelleri üzerinden konuya ait değerlendirilme yapılması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital heykel, foto manipülasyon, güncel heykel, heykel, manipülasyon

ABSTRACT

Manipulation is a widely used technique in the field of visual arts, especially in graphic art. There are digital applications of this technique in contemporary sculpture art. Recently, there are artists who combine three-dimensional traditional forming methods with photo manipulation techniques in their work. In this case, it creates a tendency toward a new form of expression in the art of sculpture. Yuichi Ikehata, who is technically separated from these artist examples and combines with the discipline of digital sculpture, differs in this field. Using the technique of photo manipulation, the artist questions a relationship between reality and fictional-digitized structure in sculptures. This fictional and constructive structure consists of the reflection of reality on sculptures with digital technique. In this study, photo sculptures in contemporary sculpture art, photo manipulation technique, and the effect of this technique on contemporary sculpture will be examined technically. In this context, the relationship and examples between artworks and manipulation will be evaluated first, then current manipulation techniques and practices in sculpture art are mentioned, and it is aimed to evaluate the subject through Ikehata's sculptures.

Keywords: Contemporary sculpture, digital sculpture, manipulation, photo manipulation, sculpture

Geliş Tarihi/Received: 31.07.2021

Kabul Tarihi/Accepted: 7.01.2022

Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Şeyma Müge İBA
E-mail: muge@mugeiba.com

Cite this article as: İBA, ŞM. (2022). Photo manipulation applications in contemporary sculpture. *Art and Interpretation*, 39(1):24-33.

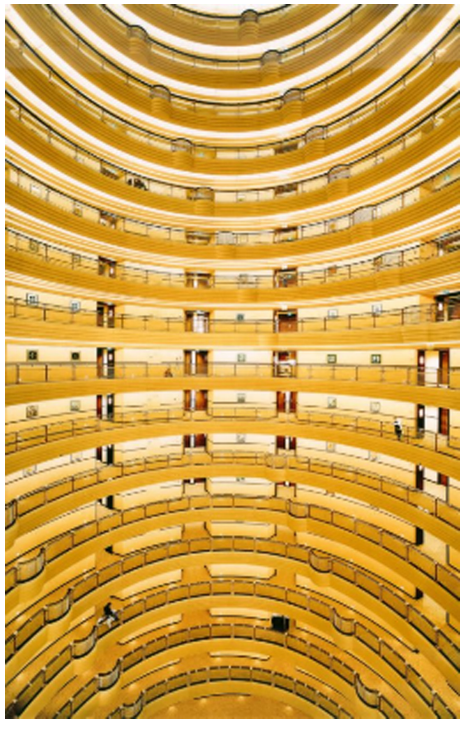
Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Heykel sanatı yüzyıllar boyunca insanlığın kullandığı en yaygın sanat biçimlerinden biridir. İnsanlık tarihinin gelişmeleriyle şekillenmiştir ve her kültürde önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda dijital sanat kültürü içinde de bir grameri vardır. Bu konjonktürde güncel heykel sanatı dijital uygulamalar içerisinde kendi teknolojisini oluşturarak gelişmektedir. Bu teknoloji heykel yapım ve tasarım aşamalarında kullanılan bilgisayar programları, geleneksel yöntemlerle üretim yapan sanatçılar için yardımcı teknik donanım ve sanatçıların güncel ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde şekillenmektedir. Bu durumda bazı sanatçılar kendi inovasyonel çözümleri yapar hale getirmiştir. Konuya örnek olarak Oliver van Herpt'ün kendi tasarladığı üç boyutlu yazıcılar gösterilebilir.

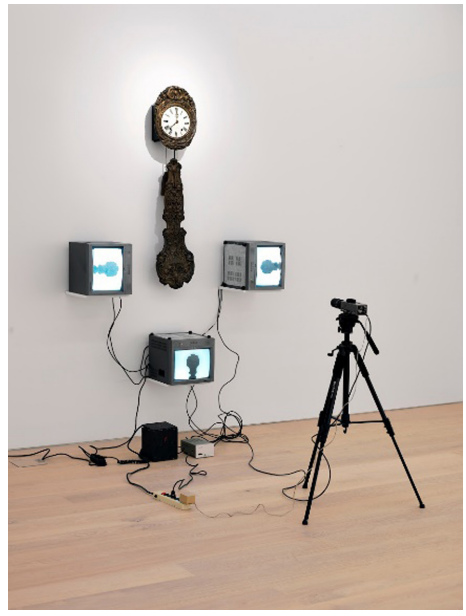
Sanat ve teknoloji ilişkisi bazında dijital sanat kavramına da bakmak gerekmektedir. The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF) tarafından 2005 yılında hazırlanan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü"ne göre, dijital sanat, "bir veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat" (Johnson ve Shaw, 2005: 10) olarak tanımlar. Sağlamtimur 'a göre; dijitalize olmuş yeni dünyanın sanatı olarak kabul edilen dijital sanat, genel anlamda dijital teknoloji ile üretilen sanal nesnelerin estetik değerlerle kurgulandığı sanat biçimine denmektedir (Sağlamtimur, 2010: 217). Teknoloji çağında biçimlenen bu anlayış pek çok disiplininde kendine yer bulmuştur. Bunlardan biri olan dijital heykel; dijital ortamda bilgisayar yardımıyla şekillendirilmektedir. "Dijital heykel" tanımı, üç farklı aşamayı kapsayan bir üst başlıktır. Bu aşamalar, üç boyutlu modelleme, üç boyutlu tarama ve üç boyutlu çıktı almadır (Turhan, 2006: 3). Dijital heykel sanatını temel olarak iki alt başlıkta incelemek mümkündür. İlki dijital tabanlı programlar yardımıyla bilgisayar ortamında oluşturulan heykeller (sanal heykeller), ikinci ise yapımında ya da tasarımında dijital teknolojilerden yardım alınarak oluşturulan heykeller. Bu noktada iki grup arasında bazı temel farklar bulunduğunu söylemek gerekir.

Geleneksel olarak heykel tasarlama ve yapım süreçlerinin oldukça uzun ve zahmetli olduğu bilinmektedir. Fakat güncel teknolojiler kullanılarak bu tasarım ve yapım süreçlerinin kısaltılması mümkündür. Bu da güncel sanatçılar için öncelikle zamansal bir kazanç sağlamaktadır. Hatta bu durum malzeme, atölye, teçhizat ve diğer unsurlar bakımından da fayda sağlamaktadır. Geleneksel heykel yapım sürecinde malzeme ile teknik beceri ilişkisi, heykelin dengesi, kütle ve espas gibi sorunlar da heykeltıraş tarafından çözümlenmektedir. Oysa dijital platformda yerçekimi yoktur, malzemeyi işleyecek teknik bilgi de gerekli değildir ve bütün bunların ötesinde gerçek malzemeyle yapılamayacak her türlü varyasyona açıktır. Bu durum da bazı sanatçılar için dijital heykeli oldukça cazip hale getirmektedir.

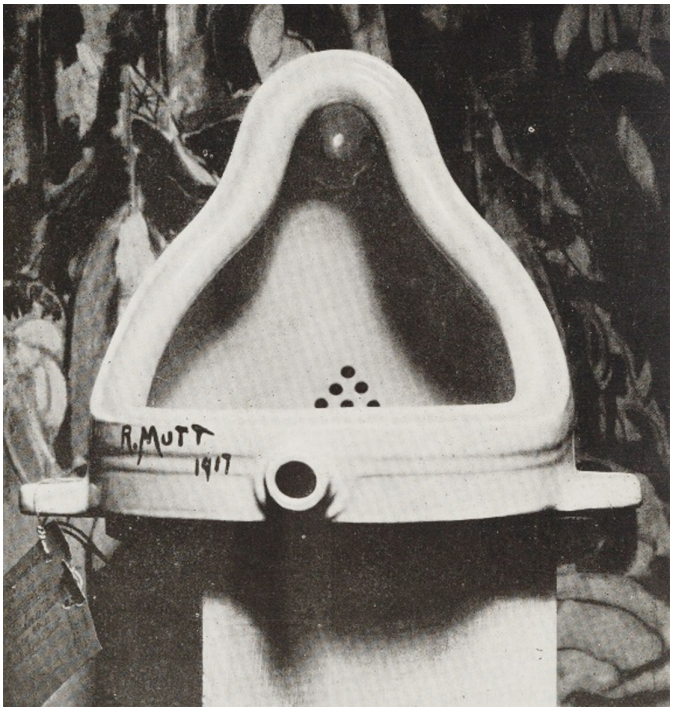


Görsel 1.
Andreas Gursky ,Shanghai, 2000, Plastik cam yüzeye monte edilmiş baskı, 301,63 cm x 207,01 cm

Dijital heykelde en yeni eğilim "sanal heykeldir". Sanal heykel adı, yalnızca İnternet ortamında (cyber8) ve/veya "sanal (virtual) gerçeklikte" sergilemek üzere üretilen "malzemesiz" yapıtlar için kullanılmaktadır (Turhan, 2006: 10). Nesnesiz sanat anlayışının dijital sanatı farklı bir boyuta taşıdığını söylemek mümkündür. Bu durum bazı sanatçılar için, değişen ya da dijitalleşen malzeme, teknik ve mekan olgularını dijital platformda arayış sürecine götürebilmektedir. Dijital heykel sanatçıları için bu durumda, üç boyutlu programlar kullanarak tasarım sürecini bitirdikten sonra, tasarımlarını üç boyutlu yazıcıyla reel formlara dönüştürebilecekleri gibi, heykellerini sadece gerekli gördükleri malzeme kaplamalarını yaparak sanal ortamda varlıklarını sürdürecek şekilde de bitirebilmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durumun dijital heykel sanatçıları için avantajı, temel düzeyde sahip oldukları ekipmanla daha çok üretim yapabilecek olmalarıdır. Dezavantajları ise bu tekniklerle yapılan heykellerin sanatçı dokunuşu taşımadığı eleştirisidir. Walter Benjamin 1935 yılında yayımladığı "Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı" makalesinde; sanat eserlerinin teknoloji kullanılarak kopyalanmasını ve çoğaltılmasını sanat eserinin biricikliğinin kaybı olarak betimlemiştir (Benjamin, 2020: 14). Sanat eserinin dijital yöntemlerle kopyalanabilir olması ve izleyici için kolay ulaşılabilir olması dijital sanatın geleneksel sanat kültürü içerisindeki yeri konusunda eleştirileri doğurmuştur. Walter Benjamin'e göre sanat eseri kıstaslarından olan "sergileme değeri" ve "kült değeri" ni neredeyse tamamen ortadan kaldıran dijital sanat, kolay ulaşım ve etkileşim kurabilme olanaklarıyla sanat eserini izleyici için günlük yaşamın içine dahil ederek bu değerleri değişikliğe uğratmıştır (Torun, 2015: 7). Bu durum da sanat yapıtı ve izleyici arasındaki diyaloğun farklılaşmasına sebep olmuştur. Obje odaklı üretimin aksine geçici, çoğu zaman istikrarsız, sayısal kodlarla üretilen eserlerin, depolanması, sergilenmesi, korunması ve sınırsız kez kopyalanabilmesinin beraberinde getirdiği özgünlük meseleleri de geleneksel sanat formlarında görmeye alışık olunmayan kaygıları gündeme getirmektedir (Mutlu, 2016: 9). Bazı durumlarda eserin sadece dijital mecrada var olması ve sanatçının geleneksel şekillendirmede olduğu kadar



Görsel 2.
Nam June Paik, Fransız Saati Televizyonu, 1989, Sarkaçlı duvar saati, 3 monitör, 3 ahşap raf, tripod üzerinde video kamera, transformatörler, elektrik kablosu, 260 x 140 x 200 cm



Görsel 3.
Marcel Duchamp, Fountain by R. Mutt, 1917, pisuvar (hazır malzeme)



Görsel 4.
Matt Gatton, "Recuerdos de Los Antepasados" fotoğraf heykeli, 2020. Alçı ve kil, büst üzerine baskı

esere müdahalesinin olmaması eleştirilmiştir. Bu nokta da üç boyutlu tarayıcılardan söz etmek gerekir. Sanatçının geleneksel yöntemlerle elde şekillendirdiği formlar bu tarayıcılar sayesinde bilgisayar ortamına aktarılabilmektedir. Sanatçı bazı programları kullanarak tarattığı heykellerinin ebatlarıyla ya da kaplamalarıyla oynayarak istediği değişikliği yapabilmektedir. Hem sanatçının dokunuşu hem de teknolojik müdahaleler bu süreçte ilişkilendirilebilmektedir. Bu durum da yukarıda anlatılan dijital heykel sanatının ikinci grubuna bir örnek oluşturmaktadır.

Dijital heykel üreten bazı sanatçılar için müdahale alanı ve heykel ilişkisi oldukça heyecan verici olduğunu söylemek mümkündür. Bazı sanatçıların kişisel anlatımları için, inovasyonel çözümlere ihtiyacı olmuştur. Bu durum, dijital platformda sanatçıların geliştireceği anlatım diline yenilikler getirmektedir. Böylece sanatçılar benzer teknikler ile değişik varyasyonlara ulaşabilmektedir. Bu tekniklere ek olarak global ulaşım imkanlarının kolaylaşmasıyla beraber, dijital platformda bazı sanatçılar için özgün bir dil yaratma ve uygulama alanı açılmış olmaktadır. Bu tekniklerden biri de foto manipülasyon tekniğidir.

Manipülasyon ve Sanat İlişkisi

Manipülasyon terimini Türk Dil Kurumu Genel Türkçe Sözlükte; yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim olarak tanımlamaktadır (Genel Türkçe Sözlük, Erişim Tarihi:25.07.2021). Manipülasyon, bilerek ve isteyerek, durumu kontrol etmek ya da yapay şekilde etkilemek suretiyle kullanıcıları aldatmayı ve yönlendirmeyi amaçlayan davranışlar olarak da ifade edilebilir (Kanaç, 2018: 11). Manipülasyon ve sanat ilişkisi açısından (manipülasyonu uygulayacak olan) manipülatörün karşısındaki kişi farklı bir bakış açısında olduğundan; manipülatörün, izleyicinin istekli yaklaşmayacağı noktaları bilip sunduğu şeylerle izleyicinin bu noktalara yaklaşmasını ve onlara bakmasını sağlar (Gökçe, 2014: 8). Sanatçı böylece manipülatif bir alan yaratır bu da izleyicinin algısı ile belleği arasında sanatçının kurulmasını istediği türden bir ilişki kurulmasına sebep olur. Bu noktada manipülasyonun farklı türleri olarak; mekânsal, psikolojik, sosyolojik ve algısal olarak değerlendirmek mümkündür.

Sanatta manipülasyon, kendinden önceyi kabul etmeme, yenilik ve değişim talebi, sosyolojik ve teknik değişim ve dönüşümlerin neticesinde kendini göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ve olanakların artmasıyla birlikte, özellikle bilgisayar teknolojisi manipülasyona hizmet eder hale gelmiştir. Bu sebeptendir ki, dijitalleşme ile birlikte pek çok disiplin manipülasyona açık alanlar halini almıştır (Atan vd., 2013: 66). Sanatta manipülasyon uygulamalarında, fotoğraf makinesinin bulunması bir kırılma noktası yaratır ve öncelikle fotoğraflar üzerinde teknolojik müdahalelerle yapılmıştır. Fotoğrafın gerçeği olduğu gibi yansıtmasına karşın manipülasyon yöntemleriyle izleyicinin algısı üzerinde gerçeği sorgulayıcı yeni yönlendirmeler oluşturulmuştur. Foto manipülasyon tekniği ise, istenen görüntüyü oluşturmak için fotoğraf üzerinde değişiklikler yapma sürecidir (Foto manipülasyon tanımı, Erişim Tarihi: July 08, 2021). Bu durumda sanat ve manipülasyon ilişkisi bazında gerçekliğin algısında sanatçının vizyonuna bağlı yeni anlayışlar geliştirmiştir.

Avrupa'da 18. ve 19. yüzyıllarda yaşanan sanayi devrimi sonrası üretim teknikleri ve üretim felsefesi değişmiştir. Kitle iletişim araçları ve medya daha yaygın bir konjonktüre taşınmıştır. Bu eğilim, reklamcılık ve grafik sanatları gibi farklı disiplinlerin popülerleşmesine neden olmuştur. 20. yüzyılın başında Almanya da başlayan Bauhaus ekolü ile tasarım kültürü ve sanatçı/ zanaatkâr ilişkisi değişmiştir. Bu ekol Avrupa da benimsenirken, 1950'li yıllarda yaşanan toplumsal dönüşüm, özellikle Amerika'da ve İngiltere'de popüler tüketim toplumunun temellerini oluşturmuştur. 1950'lerin sonlarında ortaya çıkan Pop Art, güzel sanatlara yönelik yaklaşımları geri dönüşü olmayan bir şekilde değiştirmiştir.



Görsel 5.
Karen Navarro, Bükülmüş Varyasyon, 2021, Ahşap,metal ve baskı, 24x24x15 inç



Görsel 6.
Kacy Jung, 21 Gram Serisi - Otoportre 1, Alçı, bronz tozu, yazdırılabilir kumaş ve reçine, 38 x 30 x 15 inç

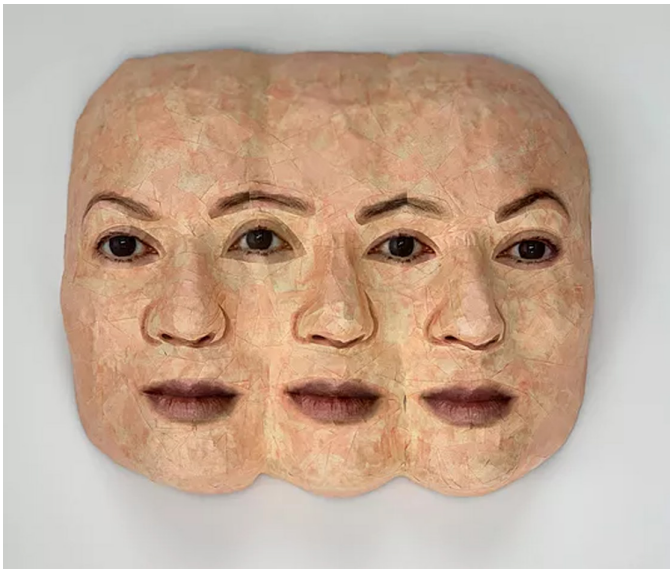
Postmodernizmin ilk yaratıcı dışavurumlarından olan Pop Art sanatçıları, tüketim toplumunun sembolleri olan imge ve objeleri kullanarak kolaj eserler sergilemişlerdir (Torun, 2015: 5). Kolaj, asamblaj gibi pek çok teknik Pop Art sanatçıları tarafından kullanılmıştır. Andy Warhol, bu tekniklerden biri olan manipülasyon tekniğini kullananlardan biri olmuştur. Warhol popüler kültürün bir getirisi olan fotoğrafik imgeleri sanatında farklı ve özgün bir şekilde kullanarak çok ses getirmiştir. Amerika 'daki sanayileşme ve makineleşmenin yarattığı etki o dönemin sanatçılarını etkilemiştir. Warhol'da kendisini bir makine gibi görerek, çalışmalarını sadece çoğaltmak ve kopyalamak istemiştir. Popüler kültürün öne çıkardığı isimleri serigrafi ve fotografik imgelem tekniğiyle çalışmalarında kullanmış ve sanat çevrelerinin dikkatini çekmiştir (Atan vd., 2013: 68). "Kusursuz makine" ye dönüşen Andy Warhol, Jean Baudrillard için de çok önemli bir yere sahiptir. Warhol teknolojiden yararlanan biri değil, eline geçirdiği her imgeye hiç ayrım yapmaksızın tamamıyla görsel bir ürüne dönüştüren biri olarak makinenin kendisidir (Baudrillard, 2005: 26).

1960'lı yıllarda ise Robert Heineken ve Harry Callahan gibi deneysel fotoğrafçılar, görüntüleri karanlık odada manipüle etmeye başlarlar. Daha sonraki yıllarda Cindy Sherman, 1990'lı yıllardan sonra Thomas Ruff, Andreas Gursky gibi sanatçılar dijital olarak fotoğraflardaki detaylarında (Görsel 1) gerçek dışı ve mekânsal illüzyonlar yaratırlar (Fineberg, 2014: 486). Bu süreç, manipülasyon tekniğinin sanattaki kullanımı ve etkileri bakımından gittikçe yaygınlaştığını göstermektedir.

Video sanatında ve enstalasyonlarda manipülasyon örneklerini görmek mümkündür. Nam June Paik imajları (Görsel 2), resimsel montajları ve manipülasyonları için televizyonu tükenmez bir bellek olarak kullanmıştır. Paik, videolarında, somut görüntüleri parçalayarak soyut hareketli görüntüler ile yeni bir strateji de oluşturmuştur (Şahiner, 2008: 60) ve böylece manipülatif tavrını ortaya koyar. İnsan bilincini manipüle etmekte çok başarılı bir araç olarak kullanılan televizyonu, Paik bir sanat malzemesi olarak seçmiş, böylece sisteme karşı eleştirel yaklaşımını monitörlere farklı işlevler yükleyerek vermiştir (Beyaz, 2016: 11). Bu noktada Paik'in manipüle ettiği şeyin görünürlük, gerçeklik ve aidiyet gibi kavramlar olduğunu söylemek mümkündür.

Heykel sanatında manipülasyon kavramına bakılır ise Marcel Duchamp'tan söz etmek gerekir. 20. yüzyılın en önemli sanatçılarından biri olan Duchamp , sanat eseri kavramını sarsıcı bir hareketle pisuarı galeriye bir sanat nesnesi olarak koymuştur (Görsel 3). Sanatta hazır nesne kullanımı ve nesnenin ait olduğu yerden çıkarılması yapıldığı zaman itibariyle manipülatif bir anlam taşımaktadır. Marchel Duchamp çağdaş sanattaki manipülasyonun gerçek anlamda ilk çıkışına imza atmıştır. Çeşme olarak sunduğu pisuar onun elinden yapılmış bir eser olmamakla birlikte kullanım nesnesi de değildir. Duchamp çeşmeye kendi imzasını koymamıştır. "R. Mutt, 1917" yazarak, sanattaki düşünselliğin ön plana çıkmasını sağlamıştır (Atan vd., 2013: 69). Bu bağlamda algılarla oynayan ve sanatın eylemsel bir şey olduğundan çok fikirsel yönüne dikkat çeken bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Duchamp, sanat galerisine pisuvarı koymakla kalmaz, kendi ismiyle bile imzalamadığı görülmektedir. Bu bakımdan da kitle kültüründe sahip olduğu sanatçı imajından sıyrılarak yine aynı manipülatif tavırla sadece sanat eserini değil sanatçı kimliğini de manipüle etmiştir.

Sanat ve manipülasyon ilişkisine teknik olarak da bakmak gerekir. Görsel imajlarda farklı bir algı yaratmaya yönelik pek çok teknik bulunmaktadır. Bunlar; asamblaj, kolaj, kurgu ve montaj yöntemleridir. Bunların sanatta kullanımına akımlara bağlı kalmaksızın rastlanmaktadır. Burada temel mantık nesnenin kendi ait olduğu yeri dışında farklı anlamlar ifade etmek üzere başka alanlarda



Görsel 7.
Miya Turnbull, Triplets maske, 2020, alçı,kağıt ve dijital baskı

kullanımıdır. Bu durum, manipülasyonun temel amacı olan algı yönlendirmesine işaret eder.

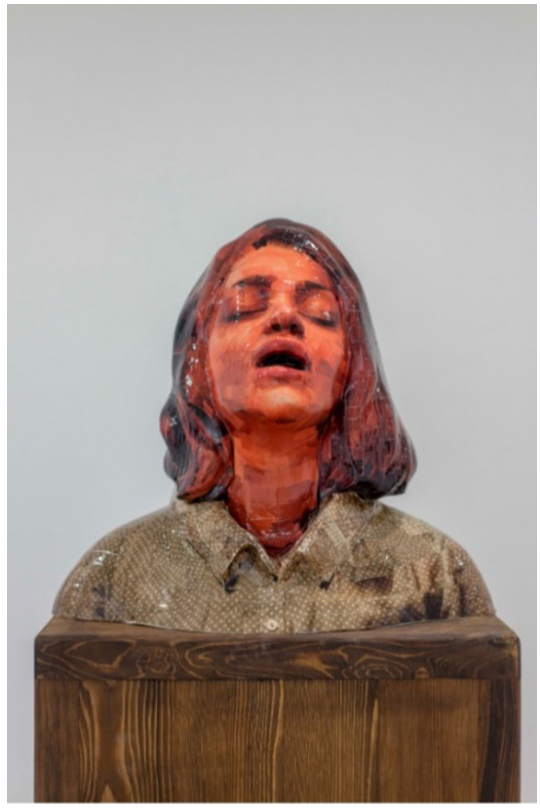
Güncel Heykel Sanatında Foto Manipülasyon Kullanımı

Walter Benjamin'in özgün eser için bahsettiği aura gibi, simüklaların da bir aurası vardır. Bir hakiki simülasyon, bir de sahte simülasyon vardır. Formlar icat ederek gerçeklikten kopma, onun karşına başka bir sahne çıkarma, aynanın arkasına geçme kabiliyetinden, başka bir oyun ve oyun için başka kurallar icat etme yetisinden doğan yanılsama artık imkansızdır, çünkü imgeler şeylerin içine girmiştir. İmgeler artık gerçekliğin aynısı değildir, gerçekliğin bağlarını kuşatmış ve onu hipergerçekliğe dönüştürmüşlerdir. İmge sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidir (Baudrillard, 2021: 35-37). Bu durumdaki sanallık, formda temsil sorununa dönüşebilmektedir. Bu sebeple gerçeklik ve yaratılan/ manipüle edilen gerçeklik arasında ironik bir kurgu oluştuğunu söylemek mümkündür.

Sanatın yapmış olduğu her şey, dışarıdaki dünyaya yabancılaşan insanın tutumudur (Abacı, 2019: 268). Bu bağlamda kendine yabancılaşan insanlığa fark edebileceği şekilde, kendi kimliği hatırlatmayı amaç edinmiş, bir sanat yaklaşımı olasıdır. Bu çalışmanın temel amacı heykel sanatında foto manipülasyon örneklerini incelemektir. Bu nedenle sanatçıların kültürel kimliğin gerçek temsilini oluştururken, hem sorguladıkları hem de gerçekleri manipüle ederek farklılaştıkları örneklere değinilmiştir. Böylece kimlik ve aidiyet karmaşası yaşayan izleyiciye "ben neredeyim", "ben kimim" ve "ben nasıl ben oldum" sorusunu sordurmayı hedeflerler. Bu karşılaşmalar, parçalanan ve manipüle edilen her formu izleyicinin zihninde yeniden oluşturur. Sanal bir gerçeklik algısını deneyimlendirir. Güncel heykel sanatında foto manipülasyon yöntemiyle sanal bir gerçeklik yaratma ya da arama itkisiyle hareket eden sanatçılar mevcuttur.

Matt Gatton

1967 doğumlu sanatçı daha çok foto-heykel olarak adlandırılan heykelde foto manipülasyon örnekleri üzerinde çalışmış en önemli sanatçılardan biridir. Gatton heykellerinde önce, geleneksel yöntemlerle üç boyutlu alt bir zemin hazırlar ve bu yapının üzerinde süblimasyon baskı tekniği ile kaplamalar yapmaktadır.



Görsel 8.
Kadriye İnal, Kara Delik, 2015, ahşap, kil, alçı ve dijital baskı, 170x47x21cm

Gatton büst çalışmalarında dijital baskı tekniklerin yanı sıra geleneksel şekillendirme yöntemlerini birleştirerek kullanır (Görsel 4).

Foto-heykel, fotoğrafın iki boyutlu gerçekliğini, heykelin üç boyutlu gerçekliği ile birleştirir. Bu teknik ile inşa ettiği görsel katmanlarının dışında manipüle edilmiş gerçekliliği ve özünü arttırır. Foto-heykel, bazı açılardan, Yunan antik çağının ve sanatçıların konularını son derece ayrıntılı yüzey işlemleriyle canlandırmaya çalıştıkları İspanyol Altın Çağının olağanüstü çok renkli heykellerinin modernize edilmiş bir çevirisidir. Gatton'ın portre çalışması iki formatta sunulmaktadır: ilki üç boyutlu olarak, fotoğraf heykellerinin kendileri ile iki boyutlu olarak, fotoğraf heykellerinin baskıları olacak şekilde (Matt Gatton The Work, Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Gatton'nın heykellerinde polygonal modelleme ve kaplama, aynı üç boyutlu tasarım programlarında olduğu gibi kullanılmaktadır. Dijital tabanlı heykelleri bilgisayar ortamından çıkararak bu süreci kendisinin tamamladığı görülmektedir. Geleneksel kil malzeme ile şekillendirdiği heykellerinin pozitif alçı kalıbında bu işlemleri uygulamaktadır. Bu durum bilgisayar tabanlı dijital heykellerdeki süreçlerden farklı olarak kaplama sürecini de reel ortamda sanatçı dokunuşlarıyla gerçekleştiği görülmektedir.

Karen Navarro

1990 doğumlu sanatçı kolaj, fotoğraf ve heykel çalışmaktadır. Bu teknikleri birleştirip güncel uygulamalar yapmaktadır. Kendi tanımladığı şekliyle yaptığı portreler, renk teorisi, gerçeküstü sahneler ve minimalist detayların kullanımıyla bilinir. Navarro'nun çalışması, kimliğin inşası, toplumsal beklentiler ve varlığın anlaşılması fikirlerine çok daha geniş bir ölçekte bağlanan, kendine



Görsel 9.
Yuichi Ikehata, Fragment of LTM6 , 2015, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar



Görsel 10.
Yuichi Ikehata , Fragment of LTM3, 2014, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar

referanslı soruları ifade eder (Karen Navarro Collection, Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Navarro benliğin yeniden keşfi heykel serisinde (Görsel 5), kütleleri parçalayarak portreleri parçalanmış yüzeylerde yeniden oluşturur. Gerçekliğin parçalanarak düzlemsel varyasyonlarda yeniden birleştirerek, kültürel kimlik bunalımına dikkat çeker. Arjantinli sanatçı son yıllarda ABD 'de yaşanan kitlesel ırk ayrımcılığına vurgu yapmak amacıyla etnik kökenlerin farklı renk tonlarını işlerinde ele alır. Bu amaçla toplumu oluşturan sıradan bireyleri ayrıştırmadan yeniden kitle olduklarına işaret eder. Böylece kitlesel bilinçaltını uyandırarak ayrımcılığı bitirmeyi hedeflemektedir.

Kacy Jung
Tayvanlı sanatçı göç olgusunu ve kitlesel kimlik arayışını işlerinde konu edinmektedir. Göçmen olarak ABD'de yaşayan sanatçı yaşadığı çevre içindeki kimlik bunalımına ve toplumsal varlık problemlerine değinmektedir.

Jung, çalışmalarında Amerikan rüyasının kapitalist sistemini eleştirmekte ve ayrıca göçmen bir sanatçı olarak yaşadığı toplumsal sorunlarla yüzleşmektedir. Ruhun bedenden ayrılışının metaforik olarak incelediği "21 Gram-Ruhların Ağırlığı" isimli sergisinde yumuşak heykeller yapmıştır. Bu heykellerin üzerine portreler basmış ve geçiciliği, yaşamın ağırlığını ve kimlik sınırlarının yaşattığı ruhsal bocalamaları yansıtmıştır (Görsel 6).

Jung kendi işlerini "...günümüzde insanlar, kapitalist sistemin işleyişini sağlayan itici güçler olduğuna inanılması gereken kâr odaklı toplum, tüketimcilik ve sosyal-ekonomik eşitsizliğin olumsuz yönü tarafından köleleştirilmiştir: bazı insanlar temel insani ihtiyaçları karşılamak için birkaç işte çalışmak zorundadır. Gösterişçi tüketim mantığında barınma, eğitim ve sağlık gibi temel hakların bazıları kaybolmuştur. Kişisel çıkarlar bir ayrıcalık haline gelir ve bu salgın sadece toplumsal bazda tutarsızlığı daha da büyütür. "21 Gram-Ruhların Ağırlığı" başlıklı bu çalışmamda, özellikle istikrarlı bir gelire sahip olmak ve hayallerinin peşinden gitmek arasında mücadele eden orta sınıfın yüzlerinin ve anlatılmamış hikayelerinin kapsamlı bir kataloğunu oluşturmak niyetindeyim. Bu dizi, söz konusu orta sınıfın hayatlarında yaşanan geçişler boyunca hissettikleri içsel mücadelelerini ve en müreffeh alanlardan birinde aşırı eşitsizlikle sanatçı olmanın zorlukları arasındaki yaşam deneyimlerini yansıtıyor. Portreleri kumaş parçalarına dijital olarak basıyorum ve onlardan fotoğraf heykeller yapıyorum. Dijital fotoğrafçılığın, kumaşın yumuşaklığı ve ağ benzeri dokusuyla birleşimi ile bu çarpık dünyayı temsil eden özgün bir görsel dil yaratmaktadır" (Kacy Jung 21 Grams Series - The Weight of Souls, Erişim Tarihi: July 30, 2021) şeklinde anlatır.

Jung, kendi oluşturduğu dil ile son zamanlarda yaşanan toplumsal kimlik ve varlık sorunsalına dikkat çekmektedir. Onun heykellerinde bu vurgular bronz eller olarak sembolize edilmiştir. İşlerinde sembolik olarak pek çok anlam katmanı vardır.

Miya Turnbull
Japon kökenli Kanadalı sanatçı, performans, maskeler ve origamiler yapmaktadır. İşlerinde kendi portresini kullanır, kimlik, aidiyet ve ben algısının çokluğu olgularını işlemektedir. Foto heykel teknik çatısı altında değerlendirmek mümkündür. Kendi portresinin kalıbı ile çeşitli düzenlemeler yapar, üzerinde renkli çıktılarla kaplama yapmaktadır. Kendi portresini başkalaştırarak manipüle etmektedir (Görsel 7).

Turnbull maskelerinde kılık değiştirme, dönüşüm ve koruma olgularını, kişilik, öz imaj ve kimlik için sembol (Miya Turnbull Bio, Erişim Tarihi: July 30, 2021) olarak kullanır. Japon kökenlerindeki kültürel imajları yenileyerek, dönüştürerek ve manipüle ederek kullanmaktadır. Dış kimlik ve bireyin iç dünyasının uyumsuzluğunu vurgular. Kendi yüzüne yabancılaşarak içsel arayışlarıyla karşılaşmalar yapmaktadır.

Kadriye İnal
Türk sanatçı, toplumsal ve kültürel olarak kimlik ve beden arasındaki sorunları ele almaktadır. Heykellerinde görsel imajları ve



Görsel 11.
Yuichi Ikehata , Fragment of LTM, 2014, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar

mimikleri kullanarak kimliğin kültürel yansımalarını şekillendirir. Geleneksel figürlerin üzerine dijital baskı teknikleriyle giydirmeler yapmaktadır (Görsel 8). Üç boyutlu bir temel üzerine yaptığı dijital kaplamalar ile gerçekliği sorgular. Günlük yaşamın içinden seçtiği kişilere ait imajları, yaratığı kurgusal karakterlerle kolajlayarak gerçekle kurgu arasında gidip gelen bir anlatı oluşturmaya çalışmaktadır. Bu bir anlamda anonimleşmiş, ara karakterler elde etmesini sağlamaktadır (Kadriye İnal-Magnet, Erişim Tarihi: July 30, 2021). Yarattığı karakterlerde foto manipülasyon yöntemini kullandığı görülmektedir.

Güncel heykel sanatı içerisinde, manipülasyon etkisini işlerine yansıtan pek çok sanatçı görmek mümkündür. Temel olarak kimlik, beden gerçeklik algısını sorgulayan bu heykeller kişinin kendine yabancılaşmasını konu edinmiş olması olasıdır. Buna bağlı olarak da bireyin en önemli vurgusunu şahsiyeti tekrar gündeme sokar ve böylece kişi kendisiyle karşılaşmış olur.

Metinin önceki bölümlerinde görüldüğü üzere, incelen sanatçılardan teknik olarak farklı olan, foto manipülasyonu dijital heykele dönüştüren sanatçılar mevcuttur. Bu güncel eğilimi, sanatında farklı bir şekilde irdeleyen ve uygulayan Yuichi Ikehata alanında popülerleşmiş örneklerden biridir.

Yuichi Ikehata

1975 doğumlu Japon sanatçı fotografik öğeler, kil, tel ve alçı gibi malzemeleri birleştirerek foto manipülasyon tekniği ile işler üretmektedir. Uzun Süreli Belleğin Parçası (LTM) serisinde parçalanmış ve kurgulanmış yapıların ürkütücü birlikteliği görünmektedir (Görsel 9).

Ikehata, öncelikle figürleri tel ızgaraları biçimlendirerek kurgular, daha sonra aynı pozda genelde kendisinin fotoğraflarını çeker ve bütün bu yapıları dijital ortamda birleştirir. Bu bağlamda metinde incelenen diğer sanatçılardan ayrılmaktadır. Onun işlerinde; kurgusallık, parçalanmışlık ve gerçeklik algılarını manipüle ederek yeniden dijital platformda kurgulandığı görülmektedir (Görsel 10).

Sanatçı işlerindeki beden parçalarının her birinin bozulmasına ve çürümesine sebep olan farklı hikayeleri olduğunu da belirtir (Simone Marino-Cicinelli, Erişim Tarihi: July 30, 2021). Böylece fütüristik etkilere ulaşmış olmaktadır. Gerçeklik ve kurgu arasındaki sınırları zorlayarak zamanın içinde hareketsiz bir anı betimler (Görsel 11).

Ikehata, işlerinde yarattığı gerçekliği ve parçalanmış bir bütünün değişen algısını kendi görünümüyle foto manipüle etmektedir. Kişisellikten ifadesizliğe, duygusaldan yabancılaşmaya pek çok durumu izleyicinin zihninde uyandırdığını söylemek mümkündür. Böylece yarattığı manipülatif etkilerin zaman, beden, kimlik ve kişisellik ekseninde imaj olarak kendine bir yer bulduğu söylenebilir.

Ikehata, LTM konseptini "*Uzun Süreli Belleğin Parçası (LTM), gerçekliğin parçaları aracılığıyla gerçekçi olmayan bir dünyayı aktarıyor. Benim gerçeklik anlayışım onun güzellik, hüzün, eğlence, mükemmellik anlarından ve özel hiçbir şeyin olmadığı o günlerden geliyor. Bununla birlikte, anılarımızın pek çok kısmı sıklıkla unutulur veya hatırlaması zordur. Bu parçalanmış anları geri alıyorum ve onları gerçeküstü görüntüler olarak yeniden inşa ediyorum. Gerçekliğimizin belirli bölümlerinden bu yanlış yerleştirilmiş anıları topluyorum ve birlikte, fotoğraflarımda birbirleriyle rezonans eden doğrusal olmayan bir hikâye oluşturuyorlar. İş, izleyiciyi neyin gerçek neyin gerçek olmadığını bilmemek gibi ikircikli bir konuma sokar. Sanatım, bu iki dünyanın -gerçek ve kurgu- çok yakın olduğunu ve çoğu zaman net bir ayrım olmadan ortaya çıktığını gösteriyor. Gerçeklik, gerçekçi olmayan dünyaya erişmenin anahtarıdır ve gerçek dışılık da gerçekliğe erişmenin anahtarıdır*" (Yuichi Ikehata Fragment of LTM Series concept, Erişim Tarihi: July 30, 2021) şeklinde anlatmaktadır.

Yuichi Ikehata dijital heykel sanatında foto manipülasyonu diğer sanatçılardan farklı kullanarak kendi üslubunu yaratmıştır. Teknik, etki ve uygulama bağlamında gerçekliği sorgulayan işler yapmaktadır. Güncel sanatta trend olan hiperrealizme farklı bir açıdan yaklaşmaktadır. Kurgusal bir gerçeklik ve zamandan kopukluk onun işlerinin temelindedir.

Sonuç ve Öneriler

Güncel sanatta ifade biçimleri, sanatçıları farklı teknikler ve üsluplar kullanmaya yönlendirmiştir. Bu çalışmada ele alınan sanatçılar, foto manipülasyon tekniğini işlerinde kullanmaktadırlar. Bu teknikle gerçeklik algısı ve kimlik bunalımını sorgulamaktadırlar. Küreselleşmiş ama bir o kadar da ayrımcılaşmış dünyada sanatın merkezine "ben"i koyarlar. Yani sıradan olan başkalaşmıştır ve pasifize olmuştur ama onu uyandırmak ve kurtarmak gereklidir. Bu sebeple algı manipülasyonları yapan sanatçılar uyanış için işe kendi toplumlarından başlarlar. Toplum içerisinde kimlik ve benlik konusunda uyanış için önce bireyden başlanır. Çünkü kişisel kararlar küresel faktörleri etkiler; kişiden gezegene doğru (Giddens, 2014: 275) bir yayılım yapar.

Sanatın dili, sanat çalışmalarının gerçek şeyleri desteklediği ilişkilerde olduğu gibi olağan bir söyleme ihtiyaç duyar. Biri bunu gerçekliğin taklidi olarak düşünebilir. Sanat çalışmalarına uygulanırken, gerçek şeylere uygulanamayan ve gerçekte olmayan ama sanal bir oluşum ile uygulanabilen terimler vardır (Danto, 2012: 176). Bu terimlerden biri manipülasyondur. Algıların farklılaşmasına sebep olan bu yaklaşım sanat içerisinde fazlaca kullanılmıştır. Güncel sanatta ise foto manipülasyon tekniği, daha çok otoportre ve portreler üzerinde yoğunlaşmış olduğu metindeki örneklerde görülmektedir. Bu çalışmadaki örneklerden Yuichi Ikehata'nın heykelleri

dijital sanat uygulamalarına dahil olabilecek yapıdadır. Pek çok dijital üretim yapan sanatçılar için, fotomekanik üretim sayesinde imgeler ucuz, bol ve kolaylıkla temin edilebilir hale gelmiştir. Böylece bazı sanatçılar imgeleri orijinal kullanımındaki anlamları değiştirerek (Barrett, 2015: 304) kullanmanın farklı ve güncel yollarını bulmuşlardır. Bu çalışmadaki bazı sanat yapıtları ve dijital heykel uygulamalarında bile geleneksel heykel yapım tekniklerine vurgu yaptığı görülmektedir. Bu durum, klasik heykelin tamamen yok olmadığını ama kullanılan materyalin ve aldığı formların değişebileceğini gösterir. Çağdaş sanatın bu janrının öncekinden farklı olduğunu söylemek doğruysa da, bunun önceki sanat pratiklerinden kopma değil, gelişme olarak görülmesi gerekir (Whitham ve Pooke, 2018: 118). Bu durumda hibrit bir yapıyı ortaya çıkartmıştır.

Sonuç olarak bu çalışmadaki örneklerde sanatçıların yaratım süreçlerinin dijital imajlarla destekleyerek üretim yaptıkları görülmektedir. Bu durum gerçeklik algısıyla izleyicinin sahip olduğu görsel imaj arasında manipüle edilerek daha direkt bir bağ kurulmasına olanak sağlamaktadır. Yuichi Ikehata ise bu noktada farklılaşmaktadır. Onun sanatındaki kurgular bedeni parçalar ve mekanikmişçesine gerçeklikten koparır. Kendi gerçekliğini dijital platformlarda yaratır. Bu platformlarda sınırlar realitenin dışındadır ve yerçekimi, kütle etkisi ve ışık-gölge gibi kavramlar zorlayıcı değildir. Hatta tam tersine bu kavramlar bükülebilir ya da esnetilebilir. Ikehata'nın heykelleri ya da foto manipülasyonları uzamsal bir düzlemde, zamansız ve kurgusal bir gerçeklikte yerini aldığı görülmektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author has no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça

Abacı, M. K. (2019). Sanat ve Yabancılaşma Etkinliği. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 42, 266–273.

Atan, A., Uçan, B., & Renkçi, T. (2013). Çağdaş Sanat Ve Tasarımda Manipülasyon Etkileri. *Sakarya Üniversitesi Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiriler Kitabı*. 21–23 Kasım- Sakarya. 65–71

Barrett, T. (2015). *Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri*. (Çev. Esra Ermert). Hayalperest Yayınevi.

Baudrillard, J. (2005). *Sanat Dünyasının Kurduğu Komplo- Estetik Bir İllüzyon Üretmek, Üretilen Estetik İllüzyonu Yitirmek*. (Çev. Oğuz Adanır). Sens & Tonka.

Baudrillard, J. (2021). *Sanat Komplosu*. (Çev. Elçin Gen, Işık Ergüden). İletişim Yayınları.

Benjamin,W.(2020). *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. (Çev. Gökhan Sarı). Zeplin Kitap.

Danto, A.C. (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*. (Çev. Esin Berktaş, Özge Ejder). Ayrıntı Yayınları.

Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat*. (Çev. Simber Atay Eskier, Göral Erinç Yılmaz). Karakalem Kitabevi Yayınları.

Giddens, A.(2014). *Modernite Ve Bireysel-Kimlik- Geç Modern Çağda Benlik Ve Toplum*. (Çev.Ümit Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları.

Gökçe, B. K. (2014). *"Güncel Sanatta Teknolojik Manipülasyonlar-Özel Yaşam Hikâyeleri"*. [*Sanatta Yeterlik Tezi*]. Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.

Görenek Beyaz, G. (2016). Nam June Paik ve Onun Tabula Rasa'sı: Video. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 8(29), 1–16

Kanaç, A. R. (2018). *Resimde Manipülasyon Bağlamında Mekân ve Figür*. [Yüksek Lisans Tezi]. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Sanat Dalı.

Mutlu, R. (2016). Tıpkı diğer her şey gibi ama biraz farklı. *Art News*. Temmuz / Ağustos. Sayı: 33.

Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3).

Şahiner, R. (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*. Yeni İnsan Yayınevi.

Torun, A. (2015). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal*, 2(1).

Turhan, Ö. (2006). *Bilgisayar Teknolojilerinin Heykel Sanatına Sağladığı Yeni Olanaklar: Dijital Heykel*. [Yüksek Lisans Eser Metni]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı Heykel Programı.

Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. (Çev. Tufan Göbekçin). Hayalperest Yayınevi.

İnternet Kaynakça

Genel Türkçe Sözlük. https://sozluk.gov.tr/ (Erişim Tarihi: July 25, 2021).

Foto manipülasyon tanımı. https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manip%C3%BClasyon (Erişim Tarihi: July 08, 2021)

Johnson, H. ve Shaw, J.S. (2005). Glossary of Digital Art and Printmaking, https://www.bermangraphics.com/dapttf/glossary.html (Erişim Tarihi: March 06, 2021)

Kacy Jung 21 Grams Series - The Weight of Souls. https://www.kacyjung.com/Photo-sculpture/21-Grams-the-Weight-of-Souls/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Kacy Jung Porfolyo. https://www.kacyjung.com/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Kadriye İnal Porfolyo. http://www.kadriyeinal.com/ (Erişim tarihi: July 30, 2021).

Kadriye İnal-Magnet. https://www.magnet.istanbul/kadriye-inal (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Karen Navarro Collection. https://www.life-framer.com/photographer/karen-navarro/ (Erişim tarihi: July 30, 2021).

Karen Navarro Porfolyo. https://www.karennavarroph.com/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Matt Gatton Porfolyo. https://mattgatton.com/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Matt Gatton The Work. https://mattgatton.com/art-portfolio/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Miya Turnbull Bio. https://japanesecanadianartists.com/artist/miya-turnbull/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Miya Turnbull Porfolyo. https://www.miyaturnbull.com/ (Erişim tarihi: July 30, 2021).

Simone Marino-Cicinelli. https://www.juliet-artmagazine.com/en/fragment-of-mlt-by-yuichi-ikehata/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Yuichi Ikehata Fragment of LTM Series concept. http://works.kakuunohito.com/?p=1751 (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Yuichi Ikehata Porfolyo. https://works.kakuunohito.com/ (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Andreas Gursky ,Shanghai, 2000, Plastik cam yüzeye monte edilmiş baskı, 301,63 cm x 207,01 cm, https://www.sfmoma.org/artwork/FC.707/, (Erişim Tarihi: 25.07.2021).

Görsel 2. Nam June Paik, Fransız Saati Televizyonu, 1989, Sarkaçlı duvar saati, 3 monitör, 3 ahşap raf, tripod üzerinde video kamera, transformatörler, elektrik kablosu, 260 x 140 x 200 cm. https://artsandculture.google.com/asset/french-clock-tv-nam-june-paik/jAEtfwbxcASsUw?hl=tr , (Erişim Tarihi: July 25, 2021).

Görsel 3. Marcel Duchamp, Fountain by R. Mutt, 1917, pisuvar (hazır malzeme), https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Duchamp_Fountaine.jpg , (Erişim Tarihi: July 25, 2021).

Görsel 4. Matt Gatton, "Recuerdos de Los Antepasados" fotoğraf heykeli, 2020, Alçı ve kil büst üzerine baskı, https://mattgatton.com/art-portfolio/# , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 5. Karen Navarro, Bükülmüş Varyasyon, 2021, Ahşap,metal ve baskı, 24x24x15 inç, https://www.karennavarroph.com/the-constructed-self#2 , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 6. Kacy Jung, 21 Gram Serisi - Otoportre #1, Alçı, bronz tozu, yazdırılabilir kumaş ve reçine 38 x 30 x 15 inç, https://www.kacyjung.com/Photo-sculpture/21-Grams-Series-Self-Portrait/ , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 7. Miya Turnbull, Triplets maske, 2020, alçı,kağıt ve dijital baskı https://www.miyaturnbull.com/collection?lightbox=dataItem-kjq707s7 , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 8. Kadriye İnal, Kara Delik, 2015, ahşap, kil, alçı ve dijital baskı, 170x47x21cm http://www.kadriyeinal.com/?page_id=4700 , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 9. Yuichi Ikehata, Fragment of LTM6 , 2015, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar.
http://works.kakuunohito.com/?paged=2&p=1806 , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 10. Yuichi Ikehata , Fragment of LTM3, 2014, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar,
http://works.kakuunohito.com/?paged=2&p=1806, (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Görsel 11. Yuichi Ikehata , Fragment of LTM, 2014, kil , tel, alçı ve dijital çıktılar,
http://works.kakuunohito.com/?p=1751 , (Erişim Tarihi: July 30, 2021).

Structured Abstract

In this article, the aim is to deal with the photo sculptures in contemporary sculpture, the photo manipulation technique, and the impact of this technique on contemporary sculpture. Later, the relationship between manipulation and artworks shaped with this technique, and current manipulation techniques and applications in sculpture will be evaluated. Throughout this article, the compilation of the research and findings will be executed respectively. This article is based on a scanning model, and the material of the article is generated from various visual resources and data acquired from literature scanning.

The art of sculpture is one of the most common art forms that mankind used throughout centuries. It is shaped by the progress of human history, and it has an important place in every culture. In this context, it also has a grammar in the digital art culture. In this conjuncture, the contemporary sculpture develops by forming its own technology within digital applications. This technology is shaped by computer programs used in the design and construction phases of the sculpture so as to supply the needs of the artists. In the context of art and technology relation, it is also vital to see the digital sculpture concept in digital art. The "digital sculpture" definition is the main heading involving three different phases. These phases are 3D (three-dimensional) modeling, 3D scanning, and 3D printing (Turhan, 2006:3). It is possible to analyze the art of digital sculpture on mainly two sub-titles. The first one is the sculptures formed on computer media via digital programs (virtual sculptures), while the second one is the sculptures formed in the design or construction phases by getting help from digital technologies.

It is known that traditional sculpture design and construction processes could be long and exhausting. However, it is possible to shorten these design and construction processes by making use of current technologies. It is possible to declare that the object-free art approach moved digital art to a different dimension. This situation put some artists in a searching period for their changed or digitalized material, technique, or space phenomenon on a digital platform.

In terms of manipulation and art relation; the manipulator (who applies the manipulation) makes the audience approach and deal with the issues which they would otherwise hesitate to approach (Gökçe, 2014:8). Thus, the artist creates a manipulative area and that leads to a relation (that the artist aims to form) being formed between the perception and the memory of the audience. If we look into the manipulation concept in the art of sculpture, we need to mention Marcel Duchamp. Duchamp had put urinal in a gallery as an art object unsettlingly questioning the concept of work of art. Moreover, he signs the urinal in the gallery with his own signature. In this respect, he does not only manipulate the work of art but also his own artistic identity with the same manipulative attitude by sloughing himself of the artistic image that he holds in the mass culture.

It is possible to claim that for some artists that produce digital sculpture, the interference area and sculpture relation are quite exciting. Some artists required innovative solutions for their personal expression. This case brings innovation to the expression language that the artists will develop in the digital platform. Thus, the artists can end up with different variations using similar techniques. In addition to these techniques, together with the ease of the global reach, original language creation and application area are created for some artists. One of these techniques is the photo manipulation technique. The invention of the camera creates a breaking point in art manipulation applications and is primarily used on photographs via technological interferences. Whereas photograph reflects pure reality, by using the manipulation methods, new inducement that question the reality is created in the audience's perception. And the photo manipulation technique is the process of making changes to the photograph (Photo manipulation definition, Date accessed: July 08, 2021). So this situation develops a new understanding of reality perception in terms of art and manipulation relation depending on the artist's vision. Virtuality in the art could transform into a representation of problem in the form. Therefore, it is possible to declare that an ironic fiction arises between reality and created/manipulated reality.

In this article, the artworks of the artists who use manipulation techniques in contemporary sculpture, Matt Gatton, Karen Navarro, Kacy Jung, Miya Turnbull, Kadriye İnal, and Yuichi Ikehata are analyzed technically. In this context, initially, the relationship between the work of art of the artists and the manipulation and their samples are evaluated and the study is finalized by interpreting the findings regarding the subject matter.