



Gerçeküstü Sanat Akımının Kurgusal Mekânlara ve Metaverse Kavramına Katkısının Norm Bağlamında İncelenmesi

Tütem TURAN ^{1*} , İsmail Emre KAVUT ² 

ORCID 1: 0000-0002-6690-9431

ORCID 2: 0000-0003-2672-4122

¹ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık, 34357, İstanbul, Türkiye.

² Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık, 34357, İstanbul, Türkiye.

* e-mail: tutemturan@gmail.com

Öz

Gerçeküstücülük, 19. yüzyılda bilinç üstüne dair yapılan çalışmaların ön plana çıkmasıyla Sürrealist sanatçılar tarafından yorumlanmış bir sanat akımıdır. Sigmund Freud'un 19.yüzyılda bilince dair yaptığı araştırmalar gerçeküstü sanatçılara ilham olmuştur. Rene Magritte, Salvador Dali, Giorgio de Chirico gibi sanatçıların surreal çalışmaları, gelecek Metaverse mekânlarının ilk adımları olarak düşünülebilir. 19.yüzyılda modern çağın mükemmel form arayışı insan bedenlerinde olduğu gibi mekânları da şekillendirmiştir. Gerçeküstü akımın öncüleri, eserlerinde; kanonik beden ve mekânları bilinçüstü ele alarak yerleşmiş algıları tersine çevirmişlerdir. Gelişen 3d teknoloji ve metaverse ile norm dışı mekânların, bedenlerin tasarımı daha olanaklı hale gelmiştir. Çalışmada gerçeküstü akımla birlikte sanal gerçekliğin yarattığı düşüncenin kurgusal mekân ve bedenlere etkisi norm çerçevesi içinde değerlendirilmiştir. Çalışma sonucunda sanal gerçeklikte olağandışı kurguların daha sık görüleceği ve norm algılarının değişeceği öngörülmüştür. Sanal gerçekliğin mistik evreninde, organsız bedenler üretilerek; toplumsal, cinsel, kültürel devrimlere neden olacağı varsayılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, metaverse, gerçeküstücülük, norm

An Investigation of the Surrealist Art Movement's Contribution to Fictional Spaces and the Concept of the Metaverse in the Context of the Norm

Abstract

Surrealism is an art movement interpreted by Surrealist artists with the advent of consciousness studies in the 19th century. Sigmund Freud's research on consciousness in the 19th century inspired surreal artists. Surreal works of artists such as Rene Magritte, Salvador Dali, Giorgio de Chirico can be considered as the first steps of future Metaverse spaces. In the 19th century, the search for the perfect form of the modern age shaped spaces as well as the human body. The pioneers of the surrealist movement inverted established perceptions by addressing the canonical body and spaces in their works. With the development of 3D technology and metaverse, the design of non-normative spaces and bodies has become more possible. The study evaluated the effect of thoughts created by virtual reality along with surreal movement on fictional spaces and bodies within the norm. As a result of the study, it is predicted that unusual fiction will be more common in virtual reality and the perception of norms will change. It is assumed that in the mystical universe of virtual reality, spaces and bodies without organs will emerge and trigger social, sexual, and cultural revolutions.

Keywords: Fictional space, metaverse, surrealism, norm

Citation: Turan, T. & Kavut, İ. E. (2022). An investigation of the surrealist art movement's contribution to fictional spaces and the concept of the metaverse in the context of the norm. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 7 (1), 346-363

DOI: <https://doi.org/10.30785/mbud.1079846>



1. Giriş

Gerçeküstücülük, 1924'te alışılmışı ve normları yıkarak algıları bilinç üstüne çıkarmış bir sanat akımıdır. Gerçeküstü akımlardan olan Sürrealizm, Metafizik ve Sembolizm'de, kurgulanan mekânlarda norm dışına çıkmış ve gerçeküstü hikâyelerle kurgu desteklenmiştir. Yaratılan mekân kurguları insanların yerleşmiş algılarıyla ters düşmektedir. Mekânlarda objelerin dışında boşlukta anlamlandırılmış ve kurguda önemli bir yer edinmiştir. Bu boşlukta birbirleri ile ilişkisi olmayan her bir obje birer simgeye dönüşür ve bilinçaltını yansıtır. Gerçeküstücü sanatçılarda geçmişin izleri bilinçaltında kalmaz, sınırsızca sanatçılar tarafından eserlerinde açığa çıkarılmıştır.

Rene Magritte, Salvador Dali, Giorgio de Chirico gibi sanatçıların eserlerindeki mekân kurgularında tıpkı rüyalarda olduğu gibi zamansızlık hâkimdir. İnsanlar mekânları, geçmiş imgeleri ile bütünleyip algılarları ve mekânları kodlarlar. Yaşadıkları yerler, buldukları mekânlar, kamusal alanlar her bir kişinin imgesinde farklı yer tutar. İnsanlar, bu mekânlarda sadece bedensel olarak var olmamaktadır. Bilinç te mekânla birlikte bütünleşir ve bilincin bedenini yapabildiklerinin aksine sınırı yoktur. Her ne kadar modern çağla birlikte devletler, mimarlar özellikle kentsel ve mekânsal bağlamda insanları belirli bir düzen içerisinde yaşamalarını sağlasa da insanlığı doğuştan sahip olduğu içgüdüleriyle bu düzene tarih boyunca karşı çıkmıştır. Norm kavramı 19.yüzyıldan itibaren, insanlara dayatılan bir algı mekanizmasına dönüşmüştür. Günümüzde bilimkurgu sinemasının, dijital sanatın, animasyon mekânlarının bu kadar ilgi görmesinin sebebi, insanların norm değerlerinin topluma dayatılmak istenilenin aksine akışkan, kurguya açık ve bilince daha yakın olduğunu gösterir. Bu çalışmada gerçeküstülüğün günümüze etkisi ve varlığı irdelenecektir. Gerçeküstü akımın tarihsel sürecine değinilecek ve sanatçıların eserlerindeki mekânsal kurgularının günümüze etkisi araştırılacaktır. Dijital kurgu mekânlarının, gerçeküstü akımının mekân kurgularından ne kadar etkilendiği ve gelecekte insanların hayatlarına ne kadar müdahil olacağı incelenecektir.

1.1. Gerçeküstücülük

Gerçeküstücülüğün kökeni metafizik terimden ortaya çıkmıştır. Felsefe bilimi ile birlikte filozoflar var olmayan konuları irdelemeye başlamıştır. Metafizik; Yunanca, "sonra", "öte", "üst" anlamlarına gelen "meta" sözcüğüyle, doğa ve özdeksel anlamlarını veren "phusika" sözcüğünün birleşiminden meydana gelir. Metafizik deyimini yüzyıllar boyunca doğa dışı niteliğini sürdürmüş, çeşitli anlamlarda kullanılmış ve farklı zamanlarda Felsefe (Filozofi), Tanrı bilimi (Teoloji), Varlık bilimi (Ontoloji) ve Bilgi bilimi (Epistemoloji) kavramlarıyla anlamdaş kılınmıştır (Hançerlioğlu, 1993).

İnsanlar yeryüzü ile ilişkisini sürdürürken öte dünyalara, varlıklara ilgi duymuş ve çeşitli anlamlar yüklemiştir. Gözlemedikleri mekânsal çevrelerinin dışında gökyüzüne ait mitler ortaya çıkarmışlardır. Buldukları mekânların dışında imgelerinde bir idealer dünyası mevcuttur. İnsanların çevrelerinde gördüklerinin dışında bilinç, imgelerin toplandığı ikinci bir mekân kurgusu yaratır.

Kant, mekânın var olan şeylerin bir özelliği olmadığını, insanın duyuşsal tasarım gücünün bir şekli olduğunu altını çizmiştir. Ona göre mekân, var olan şeyler arasındaki ilişkinin açıklayıcısı niteliğinde değildir, sadece saf bir görüdür; bu dışsal görü de mekânın varlığında olanaklıdır (Erdoğan, 2020). Bu dışsal görü filozoflara ve sanatçılara ilham olmuştur.

Sigmund Freud'un 19.yüzyılda rüyaları psikanaliz yöntemi ile yorumlamaya başlaması ile bilinçaltına atılmış imgelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Modern çağın tek tip insan yaratma çabası ve mükemmel form arayışındaki baskıcı tutum, insanların duyu durumlarını da kontrol altında olmasına sebebiyet vermiştir. Sanayi devriminin ortaya çıkması ve 1.Dünya Savaşı'nın getirdiği buhran ve çöküntü 20.yüzyıl sanatçıları etkilemiş ve bu buhrandan çıkmak için bilinçaltına yönelmişlerdir. Dadaizm başta olmak üzere Sürrealizm, Gerçeküstücülük ve Sembolizm gibi akımlar ortaya çıkmış ve sanatçılar manifestolarını yayınlamıştır.

Dadaizm'in dönemin ahlakına ters düşen yıkıcı manifestosunu Paul Virillio: "20.yüzyıl sanatı temel olarak teröristtir ve terörize olmuştur. İki dünya savaşıyla, soykırımla, tekno-nükleer güçle vb. mahvedilmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nı hesaba katmadan Dada veya sürrealizmi anlayamazsınız" olarak açıklar (Artun, 2013).

Sanayileşme ve savaşlar, devletlerde tek tip insan yaratma amacını hedeflemiş fakat savaşların sonucunda insanların dışarıya aktaramadığı yıkımlar bilinçaltında birikmiştir. Sürrealist sanatçılar, bilinçaltına süpürülen her bir duyguyu ortaya çıkarmış ve bilincin sağladığı özgürlükler ile birlikte norma karşı çıkmışlardır. Şekillendirilmiş biçimleri, kodlanmış normları sanatçılar 20.yüzyılda sorgulasa da normun inşası daha önceki yıllara dayanmaktadır. Lennard J. Davis'e göre normal sözcüğü İngilizceye 1840 civarında girmiştir ve öncesinde bu sözcük dikey anlamına gelmekteydi, kelimenin kökeninde "norm" adı verilen marangoz gönyesi vardı. Norm kavramı, nüfusun çoğunluğunun bir şekilde normun parçası olmak zorunda olduğunu ya da olması gerektiğini ima etmektedir (Bezmez, Yardımcı ve Şentürk, 2011). Bu bağlamda tasarlanmak istenen ütopyalarda insanlar norm sınırları içerisinde kalmalıydılar. Norm dışı mekânlar ve sakat bedenler ise distopyaya itildi. İdeal toplum ve mekânlar, farklı bedenleri ve biçimlere karşı savaşır hale getirmiştir. (Bezmez ve diğerleri, 2011)'de Doktor Frankenstein'in kendi yarattığı canavarın kendine eş bulup bir canavarlar ırkı yaratabileceği korkusu "normal" olan kişinin farklı şekilde sağlam olanlara dehşetle baktığını vurgulamıştır. 2. Dünya savaşında Hitler'in üstün ırk tasarlamada sergilenen öjeni anlayışında diğer ırklar üstünde soykırım yapılmıştır. Sadece politika değil sanat tarihine bakıldığında Barok dönemine kadar mükemmel biçim arayışının sürdüğü görülmektedir. İdea kavramı antik yunanla başlamış, klasik resim anlayışında güzel bedenler ve mekân kurguları yaratılmıştır. Sürreal sanatçılar bedenleri, eşyaları, mekânları ters yüz etmiştir. Onlara göre mekânlar ve bedenler herhangi bir norm değerine ait değildir. Her bir beden bilinçle var olur. Gerçeküstü sanatçıların kurgularında bulunan mekânlar, objeler geometrik formlardan oluşsa da net bir biçim algısı yaratmamaktadır. Vurgulanmak istenen sonsuzluk hissi ölüm ve yaşam gibi kavramlardan uzaktır. Metafizik dünyalarının kurgularında imgeler ve semboller bütünde net bir ifade sağlamaz.

Sürrealizmin aklın düzeninden (order of reason) başka türlü bir düzen kurma peşinde olduğu da iddia edilebilir. Sürrealizmi diğer hareketlerden farklı olarak ilgi çekici kılan ve mimari alanda daha çok malzeme vermesini sağlayan da belki de bir sistemin reddi olarak rol oynamasından çok, peşinde olduğu sistem ya da düzenin "rasyonelliğin" karşısında olmasıdır. Sürrealizmin asıl derdi gerçeği tamamen reddetmek değil, Vesely'nin sözleri ile, düş ve gerçek arasında mutlak bir mutabakata ulaşmaktır (Gönül, 2014).

Var olan dünya düzeninden çeşitli şekillerde kaçışlar, mitik evren tasarımları ya da alternatif yeni dünya tasarımları sunan sanatçılarıyla sürrealist akım, sanatın dünyayı değiştirebilme potansiyeline olan inanç üzerinden oluşturduğu manifestolarını ilk olarak 1924'te yayınlamış ve akımın önderlerinden olan André Breton'un sunmuş olduğu manifestoda, gelecekte rüya ile gerçekliğin uzlaşabileceğine dair inanç vurgulanmıştır (Aslan, 2015).

Andre Breton'a göre, bu iki gerçeklik arasındaki fark ne kadar büyükse, imge de o denli ışıltılı olmaktadır. Gerçeküstücü akımın kurgusal resim kanadını oluşturan Salvador Dali, René Magritte, Giorgio de Chirico ve Max Ernst gibi sanatçılar da rüya atmosferlerine benzer bir şekilde, birbirinden çok farklı nesnelere resimlerinde aynı mekân içinde kullanmışlardır. Bu şekilde, farklı gerçeklikleri yan yana getirerek imgenin ışığını yakalamaya çalışmışlardır (Artun, 2013). Andre Breton, "Frued'un buluşlarıyla, ancak insan realiteye bağlı olmaktan kurtulabilir" demiştir (Tunalı, 2008). Gerçeküstücülüğün temel bir önermesi olan, realiteden ve ona bağlı olan mantıktan kurtulmak, ancak bilinçdışı görüş (kuram) ile olanak kazanmaktadır. Bu felsefe, geleneksel anlayışa karşı çıkmakta ve kültür, duygu, mantık kavramlarının dayandığı gerçeklik anlayışını değiştirmek, onu bir "Sürrealite"ye, bir "üst gerçekliğe" dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Bu amaca göre, dünya temellerine kadar yıkılmak zorundadır. Bütün dinsel, ahlaksal değerler, ruhsal yapılar, öncelikle de mantık yok edilmelidir (Büyükkaya, 2014). Diğer bölümde bu kavramı desteklemek adına Gerçeküstü akımın ilk temsilcilerinin yarattığı mekân kurguları incelenecektir.

1.1.20.Yüzyıl ve Öncesi Gerçeküstü Sanatçıların Mekân Kurguları

Gerçeküstücük 20.yüzyılda ortaya çıksa da sanatçılar, 15.yüzyılda yaşamış sanatçı Hyreniomus Bosch'dan etkilenmişlerdir. Anna Krausse'ye göre Bosch'un niyeti bu geç müritlerinininkinden (sürrealist) oldukça farklıydı. O, insan ruhunun derinliklerinde yatan kötülükleri değil, insan eyleminin kötü sonuçlarını tuvale aktarmak çabasıydı. Korkunç görüntülerin ardında ahlakçı bir mesaj saklıydı. Resimleriyle insanoğlunun bu dünyada yaptığı yanlışlar yüzünden çekeceği cehennem azabına dikkat

çekmek istemekteydi. Manzara, insan, hayvan ve değişik nesnelerin aynı atmosfer içinde eritilmesiyle bu cehennem “gerçeklik” kazanmıştır, yeryüzüne inmiş gibi hissedilmektedir. Resimlerinin planlı bir çabaya dayandığı kesindir (Krausse, 2005).



Şekil 1. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1504 (Wikipedia, 2021)

Bosch, ‘Dünyevi Zevkler Bahçesi’ adlı eserinde doğaya ait birçok simge kullanmıştır (Şekil 1). Triptik olan resmin orta bölümü dünyayı temsil etmekte fakat eserde gerçekçilikten ziyade sembollerden yararlanılmıştır. Resimde cehennemi temsil eden sağ bölümünde koyu renk bir atmosferle cehennemin karanlık yüzü temsil edilmiştir. Bosch, dinsel bir tema üzerinden absürt form ve biçimler yaratarak gerçeküstü mekân kurgularında zamansız bir tasarım fikri sunmuş ve gerçeküstü sanatçılara ilham vermiştir.

20.yüzyıla gelindiğinde resimlerinde farklı biçimleri bir araya getiren Alman sanatçı Max Ernst, kolaj tekniğini benimsemiştir. Max Ernst’in anlatımıyla kolaj ilkesi, heterojen unsurlardan, birbirlerine yabancı gerçekliklerin bilinçli bir şekilde bir araya getirilmesinden oluşmaktadır (Schneede, 2014). Ernst; Sigmund Freud’un rüya teorilerini çalışmalarına yansıtan öncü ressamlardan biridir. Bu nedende dolayı Ernst, yaratıcılığının kaynağını araştırmak için ruhunun derinliklerine bakmayı tercih etmiştir (Kayapınar, 2021).

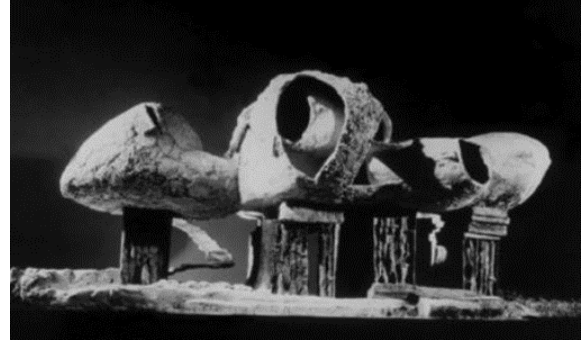


Şekil 2. Max Ernst, II. yağmurdan sonra Avrupa, 1940-42, Tuval Üzerine Yağlıboya, 54,8 x 147,8 cm (“Max-ernst”, 2021)

Ernst’in ‘Yağmurdan Sonra Avrupa’ adlı eserindeki mekân kurgusunda mavi gökyüzünün önünde savaşın yıkımını andıran inorganik biçimler mevcuttur (Şekil 2). Resimdeki iki figürden biri loplop kuşu başıyla temsili Ernst olduğu görülmektedir. Birçok sanat eleştirmenin yorumladığı üzere, bu resim Ernst’ün Amerika’ya gitmek üzere olduğu döneme denk gelmektedir ve Ernst kafasını geleceğe doğru çeviren loplop kuşudur. Resimde insanla birlikte çürüyen bir mekân yaratılmıştır. Kurguda çürümüş metal yığınına benzeyen zeminden göğe yükselen yapıya benzer formlar yükselir ve arkadaki mavi fonla kontrast oluşturur (Dönmez, 2014).

Sürrealist sanatçı Salvador Dali’nin çalışmalarına bakıldığında basit rüya anlatımları görülmemektedir. İmge oluşturmak için rüya öncesi ve sonrası dönemlerini kullanmaktadır. Dali hedefini; *Resim*

alanındaki bütün hedefim, saltık us dışılığın imgelemi, mantıksal algılamanın ya da ussal düşüncenin sınırları dışında kalan, dolayısıyla mantıkla, usla açıklanamayacak imgeleri inanılmaz bir kesinlikle, tüm ayrıntılarıyla somutlaştırmaktır. Eleştirici paranoya, açıklaması olmayan imgesel olguların ve kendiliğinden ortaya çıkan us dışı düşüncelerin eleştirel bir biçimde ele alınması, irdelenmesi gerekir şeklinde vurgular (Neret, 1997). Dali mekân kurgularında biçimlerin formlarıyla oynamıştır. Belleğin Azmi isimli eserinde resmettiği saatler sert yüzeyi gereği akışkan bir form alamamaktadır fakat Dali eserinde saate akışkan bir form vermiştir. Dali'nin eserlerinde daha çok açık mekân kurgusu vardır. Çölü andıran geniş mekânlarda yere aitlik hissedilmez. Sürrealizm'in akışkan formlarından esinlenen bir diğer sanatçıda Frederick Kiesler'dir.



Şekil 3. Frederick Kiesler, Endless house Adlı Desen ve Maketi, (Sonsuz Ev), 1956 (Altınıyıldız, 2014)

Kiesler'in hayali 40 yıl düşündüğü 'Sonsuz Ev'dir (Şekil 3). Kiesler'in tekinsiz mekânları çalışmalarında baskın bir şekilde görülmektedir. Akışkan ve yuvarlak formlar tercih ederken Sürrealizm'in değişken ve akışkanlığa olan yakınlığını hatırlatmaktadır (Ural, 2017). Kiesler, 'Sonsuz Ev' üzerinde kırk yıl çalışmasına rağmen tasarımı hayata geçmemiştir. Sonsuz Ev tasarımı, genel yaklaşımı olan hayal ve gerçeklik birliğini sağlamak istemiştir. Kiesler: "Tüm sonlar 'Sonsuz'da buluşur, tıpkı hayatta buldukları gibi. Hayatın ritmi döngüselidir. Yaşamaya dair tüm sonlar yirmi dört saat boyunca, bir hafta boyunca, yaşam boyunca buluşurlar." şeklinde ifade eder (Altınıyıldız, 2014). Kiesler'in biçimsel ve işlevsel sınırları reddeden bir tavrı olmuştur. Rasyonelliği ve sınırları reddeden, rüya ile gerçeği birleştirmek isteyen bu mimari tavır çağdaş mimarlık üzerine düşünenler tarafından reddedilmiştir. Alışılmışın dışında tasarlanan mekânlar, formalist mimari bakış açısı tarafından eleştirilmiştir (Ural, 2017). Kiesler'in sonsuz evi temel barınma mekânından ayrılmaktadır. Dış etkilerden korunma, güvenliği sağlama, ergonomi gibi etmenler mekânları sınırlara bölmüştür. Temel ihtiyaç ve güven duygusu adı altında mekânlar kurgulanmış, kentler tasarlanmıştır. Çevresel düzen sağlanmak istense de insanoğlunun doğasında keşfetme güdüsü mevcuttur. Keşifte insanlar sadece mekânları değil kendilerini de yeniden tanımlamaya başlarlar. Modern mimarinin tasarlanmış mekânlarında Gerçeküstücülüğün sağladığı bilinç üstü özgürlük nadiren sağlanmıştır. Kiesler'in sonsuz evi herhangi bir mekân tipine vurgu yapmaz. Heykelsi yapısıyla işlev ve ergonominin üstünde çok farklı bir boyuttadır. Bilincin ortaya çıkardığı norm dışı mekân kurgusu, dönemin yapılandırılmış ve şekilsel mimari anlayışıyla ters düşmüştür.

Resimlerindeki iç mekân kurgularında birbirinden tamamen farklı iki olguyu bir araya getirerek sembolik mekân yaratan diğer bir sanatçıda Rene Magritte'dir. Magritte, *Benim resmimde, tarakla birlikte diğer nesnelere toplumsal kimliklerini' tümüyle yitirmişlerdir* der ve norm değerlerinin imgelerini ters yüz eder (Torczyner, 1992). Sanatçı 'İmgelerin İhaneti' adlı eserinde resmettiği pipo biçim olarak pipodur fakat Rene resmin altına 'bu bir pipo değildir' yazar. Gerçeküstücülükte hiçbir olgu gerçek anlamında değer kazanmaz ve Rene Magritte semboller üzerinden bu olguyu vurgular.

Sürrealistler bilinç üstü ile ilgilenirken dinle aralarına mesafe koymuşlardır. Sanat tarihçilerine göre Rene Magritte'nin '1930 yılında bitirdiği 'The Annunciation' isimli eseri Katolik Kilisesine gönderme yapmaktadır ("Tate", 2016) (Şekil 4). Cebrail'in Meryem'e Hz. İsa'ya hamile olduğunu bildirmesini konu alan 'Annunciation', birçok ressam tarafından resmedilmiş, Magritte'de bu konuyu birbirinden bağımsız şekilleri bir araya getirerek gerçeküstü yapılarla yorumlamıştır. Resimde de gri bulutların önünde dairesel metal boruların oluşturduğu fütüristik bir yapı ve onun önünde dantele benzeyen

desen bulunmaktadır. Resmin sağ köşesinde bulunan sopaya benzeyen, herhangi bir işlevselliği olmayan yapılar boyut olarak ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4. Rene Magritte, The Annunciation (müjde), 1930 (Tate, 2016)

Rene Magritte, Hegel, Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre ve Michel Foucault gibi birçok filozoftan etkilendiği gibi eserlerinden ilham aldığı sanatçı Giorgio de Chirico olmuştur. Chirico'nun diğer Sürreal sanatçılardan farkı, mekân kurgularında Rönesans mimarisini kullanmasıdır. Resimlerinde klasik heykeller, İtalya meydanları, tekinsiz gölgeler, geometrik objeler ve vitrin mankenlerinden oluşan alışlagelmişin dışındaki rüya mekânları yaratılmıştır (Schmied, 2002). Chirico mekân kurgularında; zamanın hareketsizce duran varlığını belirsiz bir şekilde ortaya çıkararak ve tekinsiz bir boşluk, terk edilmişlik etkisini derinlemesine hissettiren geniş meydanlar yaratmıştır (Şekil 5). Yatay konumdaki bu geniş ve yüceltilmiş alanlara, normal ölçülerinden daha büyük olarak betimlenmiş, dikey pozisyondaki kuleler, dev bacalar ve kemerler eşlik etmiştir. Boş ve çorak mekânı örten yeşil gök, ancak düşlerde görülebilen bir atmosfer sunmaktadır. Bu, boşluğu, aynı meydanlar gibi tekinsiz bir gökyüzüdür ve bir metafizik peyzajda kullanılabilir en doğru fondur. De Chirico'ya göre sanat, onu her türlü genellemeler, alışkanlıklar, kabullenilenler ve en önemlisi antropomorfik (İnsana özgü, canlı yapı benzeri) bir yapılanmadan kurtararak özgür bırakır. De Chirico, geleneksel obje ve mekân kurgusu anlayışının, gerçeküstücü düşünce ile ters düştüğü, zaman zaman bir tuvalin sadece düş kaydı amacıyla kullanılmasını, sanrıların, acayipliklerin, tuhaf yaratıkların bayağı bir şekilde ele alınarak dünyevi gözle görünür kılınmasını sağlamıştır (Aral, 2009).



Şekil 5. Giorgio de Chirico, The Evil Genius of a King, Paris, 1914 (Moma, 2021)

Gerçeküstü sanatçılar, savaş sonrası üretilmek istenen keskin hatlı mekân kurgularını reddetmiştir. Dönemin mimari olan Le Corbusier, işlevselci bir yaklaşımla kullanım nesnesinin yerine duygu nesnesini koymayı tehlikeli bulmuştur. Ona göre duygular sürpriz taşımaktadır. Le Corbusier, tasarımlarında sürpriz ve şaşkınlığa yer bırakmak istemez. Sürrealistler ise bireyselliğe tepki olarak daha kolektif ve akışkanlığa yönelmişlerdir. Sürrealist sanatçı Louis Soutter 1936'da Minotaure'da yayınlanan bir makalesinde, gelecekte evlerin yarı saydam camdan yapılması gerektiğini; pencereye, dışarıya

bakmaya gereksinim olmadığını söyler. Le Corbusier aynı dergide ona yanıt verme, karşı görüşlerini açıklama gereği duymuştur. Ona göre Soutter'nin düşünceleri 'bir kullanım nesnesinin yerine bir duygu nesnesi koyma tehlikesini taşır'. Le Corbusier'nin tehlike olarak kabul ettiği, tam da sürrealistlerin evde aradığı niteliktedir: yalnızca görsel değil, aynı zamanda duysal ve tensel olan; arzuları, hazları, kaygıları, hatta korkuları barındıran bir mekân (Ural, 2017).

Lefebvre, *İnsan kelimelerle yaşamaz; her 'özne' kendini tanıdığı ya da yitirdiği, dolayısıyla yararlandığı ya da değiştirdiği mekânın içine yerleşir* diye belirtmiştir (Lefebvre, 2014). İnsan imge ve anıları ile mekânları biçimlendirmektedir. Bu biçimler tıpkı doğa gibi organik ve öngörülemezdir. Günümüzde sıra dışı mekânları genellikle film mekânlarında, enstalasyonlarda ve müzelerde görmekteyiz. Bugün tasarlanan mekânlar aşırı tüketim ve büyüme sonucu oluşan açığa yönelik yapılmakta ve sıra dışı kurgusal mekânlar sadece ilginç proje olarak hayata geçmekte ve belirli mekânlar dâhilinde konumlanmaktadır. Günümüz Gerçeküstü mekânlarının yerini saptamak adına bir sonraki bölümde gerçeküstü sanat akımınının 21. yüzyıldaki konumu ve mekânlara etkisi incelenecektir.

1.2. Gerçeküstü Sanat Akımınının 21.Yüzyıl Mekân Kurgularına Etkisi

Gerçeküstü sanat, film endüstrisindeki teknolojik gelişmelere paralel olarak sinemadaki mekân kurgularında daha çok yer edinmeye başlamıştır. Distopik şehirlerin yaratıldığı, formsuz ve biçimsiz yaratıkların şehirleri istila ettiği, absürt nesnelere mekânlarda yer bulduğu hatta insansı özellikler kazandığı senaryolar yazılmış ve bilim kurgu mekânları tasarlanmıştır. Bilinç üstü mekân kurgusunda ilk sinema örneklerini Sürrealistler gerçekleştirmiştir. 1928'de Man Ray tarafından çekilen L'etoile de Mer (Sea Star) filmde aşk öyküsü anlatılmakta ve deniz yıldızı kadın bedeni ile özdeşleştirilip gerçeküstü sanatçıların sıkça kullandığı bilinç altı birer arzu nesnesi halini alır. Filmde ara ara bozulmuş bir camın arkasından bakan izleyiciye bilinçte olduğu gibi netlik sunulmaz.1979'a çektiği 'Stalker' (İz Sürücü) adlı filmi ile yıkık bir kent dokusu sunan Andrei Tarkovsky filmi bilim kurgu kategorisi içinde değerlendirmek istemese de filmde geçen mekân kurguları insan-varoluş-bilinç düzeyinde kurgulanmıştır (Şekil 6).



Şekil 6. İz Sürücü, Andrei Tarkovsky, 1979 (Akyüz, 2020)

Pallasmaa Tarkovsky için *O (Tarkovsky)*, binanın mükemmelliğinin erişilemez ve reddediciliğini ortadan kaldırır ve sonsuzluk için tasarlanmış yapıların zayıflığını ortaya çıkarır. İzleyiciyi çıplak bir yapıda hisler ve empati ile donatır. Kullanışlı bir bina mantığımızı hitap eder, oysa yıkık bir bina hayal gücümüzü ve bilinçsiz fantazilerimizi uyandırır şeklinde ifade edilmiştir.

Sürreal mekânlar, bilimkurgu filmlerinde daha fazla görülmektedir. Günümüz yapı teknolojisi ile bu tür yapıların maliyetli olması ve devletlerin politikaları, ürreal yapıların şimdilik bilim kurgu filmlerinde tasarlanmasına neden olmuştur. Kurgu mekânlar ve form dışı varlıklar birçok bilim kurgu filminde yer almıştır. Bunlardan biri olan Star Wars, Antik Yunan, zaman zamanda Victoryya dönemine gönderme yaparak Fütüristik mekânlar sunmuş ve gerçeküstü şehirler yaratılmıştır. Star Wars: Klon Savaşları bölümünde Naboo Galaksi'sinde Otoh Gunga adlı şehir suyun altına inşa edilmiş ve balona benzer dairesel formdan oluşmuştur. Her bir dairenin materyal seçiminde cam ağırlıkta kullanılmış böylelikle aydınlatma elemanları karanlığın içerisinde denizanelerine benzer parlak yapıları oluşturmuştur. Cam kürelerin iç tasarımında orta aksı merkeze alan dairesel oturma alanı tasarlanmış ve her bir oturma elemanı Art Nouveau (Yeni Sanat) akımına benzer organik formda tasarlanmıştır (Şekil 7).



Şekil 7. Otoh Gunga Şehri, Starwars, 1999 (Starwars, 2021)

Filmin bir diğer sahnesinde çöle benzer gezegende konumlanan Tatooine şehri görülmektedir (Şekil 8). Gerçeküstücü sanatçılığın sıkça konu edildiği geniş çorak alanlar, filmde sıklıkla kullanılan dairesel binalarla kaplanmıştır. Antik dönem ve Roma yapılarından referans alan yapılar çölün doğal yapısına uygun pastel tonlarda tasarlanmıştır. Tatooine şehri filmin diğer galaksi şehirlerine göre köy mekânlarını andırmaktadır. Üst makamların yaşadığı şehirler gökdelene benzer yüksek yapılardan oluşurken Tatooine kentinde yatay mimari benimsenmiştir. Kentte iki adet güneş bulunmakta ve kum fırtınaları yaşanmaktadır. Tatooine şehrinde insan dışı varlıklara insansı özellikler eklenerek birlikte iletişim kurabilecek olanaklara sahip olmuşlardır. Filmde Jar Jar Binks adlı kurgusal karakter diğer bireylerin yadırgamayacağı şekilde yemek yer vaziyettedir (Şekil 9).



Şekil 8. Tatooine Şehri, Starwars, 1999 ("Starwars", 2021)



Şekil 9. Tatooine Şehri Mutfak, Starwars, 1999 (Benjamin, 2016).

Film sektörünün temeli olan fotoğraf sanatında da özellikle kavramsal sanatçılar mekân kurgularında sınırsızca hayal güçlerini kullanmışlardır. Fotoğrafçı Sandy Skoglund, fotoğraflarında norm dışı yan yana gelemeyecek iki farklı olguyu bir arada kullanır. Fotoğraflarında hayvanlar ön plandadır ve insanların işgal ettikleri mekânlarında onlarla birlikte hatta mekânın sahibiymiş gibi konumlanmışlardır. Skoglund, gerçekliğin yaratılmış kaos olduğunu ve insan algısı tarafından sınırlandığını söyler, çalışmalarında gerçekliği bilinçten kopuş olarak gösterir (Skoglund, 2008). Skoglund'un 'Revenge of the goldfish (Japon balığının intikamı' adlı fotoğraf kurgusunda mavi renkte yatak odası ve turuncu balıklar denizaltı veya akvaryumu temsil etmektedir (Şekil 10). Yatağın içinde iki kişiden biri uyanıktır. Fotoğrafta genel bir huzursuzluk hâkim olmakla beraber iki kişiden birinin uyanık olması ve gerçeküstü bir mekâna uyanması bilincin sadece rüya ile sınırlı kalmadığını yansıtmıştır.



Şekil 10. Revenge of the Goldfish, Sandy Skoglund, Amerika Birleşik Devletleri, 1981 (Learner, 2021)

Kentlere, meydanlara görülen norm dışı kurgulardan biri de yerleştirme sanatı olan enstalasyonlardır. Yerleştirme sanatı sanat galerilerinden çıkıp kent meydanlarında da görülmeye başlanmıştır. Şaşırtıcı bir etkiye sahip enstalasyonlar sıradan kent dokularına hareket katmakta ve algıları farklı bir alana doğru çekmektedir. Eserlerinde politik kaygı güden sanatçı Matthew Mazotta, oturma odalarını sokaklara yerleştirerek iç mekân norm değerimizi sorgular. Tampa Havalimanına yerleştirdiği fiberglastan üretilmiş dev flamingo ile göç edenlerin sadece insanlar olmadığını ve mekânların insanlar tarafından gasp edilmemesini gerektiğini vurgulamış, flamingoyu normal boyutların üstüne çıkarmıştır (Şekil 11).



Şekil 11. Home (Ev), Matthew Mazotta, Tampa Havalimanı, Florida, 2021 (Matthewmazzotta, 2021).

Enstalasyon kent ölçeğinde görünür kılınırken gelişen teknolojiler ile birlikte dijital medyada da kurgu mekânları yaratılmaya başlanmıştır. Bilgisayar tarafından üretilen sayısal temelli imge Cgi (Computer-generated imagery) sayısal tabanlı grafiğin, üç boyutlu modellemelerin, efektlerin, simülasyonlar aracılığıyla kullanıldığı, yeni tekniklerin barındığı farklı bir ortam yaratmaktadır. Genellikle video oyunları ve yeni nesil sinema estetiğinin yaratılmasında kullanılan Cgi uygulamaları, bambaşka bir estetik deneyim başlatmış ve etkileşimli algı sistemi yaratmıştır. İmge ve formların fotoğraf, video, resim ve sinema pratiklerinin tamamen dışında siber ortamda tasarlanabilir olması 'yeniden yazılabilir' olma özelliğini imgenin doğasına sokmuştur (Albayrak, 2017).

Çizim programlarının gelişmesi ile birlikte norm dışı biçimler Visual art adı altında mekânlarda yerini almıştır. Bu kurgularda gerçek kentlerin video çekimi yapılmakta ve sanal ortamda tasarlanan başka bir form videoya eklenmektedir. Böylece sanal kurgu gerçek alem ile iç içe gözükmektedir. Kurgularda büyük boyutlarda hayvanlar, dev toplar birden sokağın ortasından çıkabilmektedir. 3d programların sağladığı gerçeklik, kent dokusuyla uyum sağlamak ve sürreal görüntüler giderek insanlar tarafından ilgi çekici hale gelmektedir. Dijital mekân üreten Antireality, sosyal ağ sitesi olan Instagram’da sürreal mekân kurguları yaratır. Winter Cherry Cafe adlı çalışması dağın kenarına konumlanmış kafe tasarımıdır. Tasarımda goncayı andıran birimlerin her biri oturma mekânına dönüşmüş ve klasik kafe anlayışından oldukça uzaklaşmıştır (Şekil 12).



Şekil 12. Antireality, 2021 (“Instagram”, 2021)

3d sanatçısı Rek0de binaların arasına sürreal biçimler yerleştirerek kent kimliğine farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Rek0de yüksek katlı binanın ara boşluğuna büyük boyutlarda yumurta yerleştirmiştir (Şekil 13). Beton binanın sert dokusu ile yumurtanın kırılğanlığı arasındaki ilişki absürtlüğü daha da ön plana çıkarmıştır. Rek0de, gerçeküstü sanatçılar gibi nesnelere amacından saptırmıştır.



Şekil 13. Rek0de, Eggsistential, 2019 (“Instagram”, 2019).

Bugün 3d kurgu sağlayan video sanatının yanı sıra led ekranlar mekânların yüzeylerini kaplamaktadır ve yüzeylerdeki üçüncü boyut video kurgusu ile sağlanmaktadır. Bu yüzeyler, insanların tamamen mekânda ve anda olmamalarına veya mekânı terk ettiklerinde, sokaktan geçip gittiklerinde ekran görüntüsünü de arkalarında bırakmalarına neden olmaktadır. Gerçeküstücülüğün savunduğu olgu sürreal dünyanın gerçek olabileceğidir. Bu doğrultuda dijital sanat fotoğrafa veya tuvale baktığımız noktada bizi belirli süre his dünyasında tutacaktır. Gelişmekte olan yazılım programı Metaverse dijital sanatın iki boyutluluğunun aksine insanları sanal alemin içine yerleştirmeyi hedeflemektedir.

1.3. Gerçeküstülük ve Metaverse

Metaverse ilk olarak 1992 yılında hem görsel hem de sosyal içeriğin, sakinlerin kendileri tarafından tasarlandığı üç boyutlu bir sanal dünya fikri ilk olarak, Neal Stephenson'ın Snowcrash adlı bilim kurgu romanında ifade edilmiştir. Öte evren anlamına gelen Metaverse, Stephenson'un romanında bilgisayar ortamında üç boyutlu grafik bir sanal dünya olarak sunulmuştur. Fiber optik ağ üzerinden kişisel bilgisayarlarını kullanarak bu dünyaya bağlanan kullanıcılar, kendilerini Avatar adı verilen temsillerle ifade etmektedirler. Metaverse fikrini ele alan James Cameron'un yönettiği Avatar filminde, uzak bir kent olan Pandora'nın kaynaklarını ele geçirmek için dünyadaki askerler, gezegende yaşayan norm dışı büyüklükte mavi renkli avatarların bedenine zihinlerini aktararak Pandora'ya gitmeden gezegende bulunabilmektedirler (Şekil 14). Avatar filminde bedenler zihinsel bağlarla insan bedeninden vazgeçip farklı bir bedene geçiş yapabilmektedirler. Pandora'da doğa ön plandadır. Havada asılı duran dağ parçaları mevcuttur. Neon ışıklı dev bitkiler ormanı kaplamakta ve avatarlar doğa ile bilinç üstü hislerle iletişim sağlamaktadır (Şekil 15).



Şekil 14. Avatar karakterleri, Avatar, 2009 (Avcioğlu, 2021)



Şekil 15. Pandora, Avatar, 2009 (Holland, 2022)

Metaverse'yi çevrimiçi bilgisayar oyunlarından ayıran en önemli fark, kullanıcı-yaratımı-içerik düşüncesidir. Metaverse'de kullanıcılara gerek 3d tasarım açısından gerekse kurgu açısından, hazır yapılmış ve kurgulanmış bir dünya ve senaryo sunulmamakta, tersine sıfırdan başlayarak bu dünyadaki her tür içeriği, Avatarlarının dış görünüşlerini, jestlerini, sahip oldukları nesnelere, yaşadıkları mekânları ve hatta kimliklerini ve bu dünyada var olma amaçlarını sıfırdan kendilerinin tasarlaması beklenmektedir (Tasa, 2009). 2018 yılında Steven Spielberg tarafından yönetilen Ready Player One filmi bu konuya değinmektedir. 2045 yılında geçen filmde Oasis adlı sanal oyun dünyası yaratılmış, insanlar bu oyuna dokunmatik giysiler ve sanal gerçeklik gözlükleri ile dâhil olabilmektedir. Filmin karakterleri, gerçek dünyada gecekondular mahallesine benzer üst üste yığılmış konteyner benzeri konutlarda yaşamaktadır (Şekil 16).



Şekil 16. Ready Player One, Kent görüntüsü, 2018 ("Just Jared", 2018)

Bu bölgede yaşayan bireyler dev ekranlardan yapılan sürekli Oasis reklamları ile oyuna yönlendirilmektedir. Oasis kenti mevcut dünyanın gri tonunun aksine neon ışıklı eğlenceli bir ortam sunmaktadır. Bireyler kendi yarattığı Avatarlarla sanal dünyada oyun oynamak, yarışmak, aşk yaşamak, para kazanmak gibi dünyaya ait her türlü olguyu yaşamaktadırlar. Oyunda Avatarlar birbirleri ile yarıştırmakta ve sanal sermaye oluşturulmaktadır. Sanal yaşam ve gerçek dünyanın birbirine karıştığı sistemde norm dışı yaşam hüküm sürerken oyundaki kaos gerçek dünyaya da yansımıştır. Metaverse bu noktada gerçek dünyada yeni mekânlar yaratmıştır. Şekil 17 görselinde Metaverse oyuncuları dairesel donatılar üzerinde oyuna katılım sağlamaktadır.



Şekil 17. Ready Player One, Oyun sahnesi, 2018 ("Just Jared", 2018)

Siber mekân kurguları için sadece yazılımcılar çalışmamakta, mimarlar da mekânları tasarlanmaktadır. Bunlardan biri olan Marcos Novak, siber ortam için önerdiği "likit" mimaridir. Likit mimari, maddesizleşmiş, ışık, mekân ve form gibi gerçek dünya hâlleriyle tatmin olmayan, başkalaşım geçiren, devingen, akışkan ve Novak'ın ifadesiyle müziğe benzeyen bir mimaridir. *Likit mimari kapıları ve koridorları olmayan, bir sonraki odanın her zaman benim olmasını gereksindiğim yerde olan bir mimaridir* (Novak, 1991). Bu noktada Novak, sürrealist mimar Frederick Kiesler'la benzer bir mekân tasarımından söz etmektedir (Şekil 18).



Şekil 18. Marcos Novak, Turbulent Topologies (Türbülanslı Topolojiler), 2008 (Exibart, 2021)

Novak da Kiesler gibi bu tasarım anlayışının fiziksel dünyanın kısıtlarından tamamen özgür bırakılmış, “uçucu” ve “dalgalı” mimari anlayışı diğer yandan, olumsuz anlamda şaşırtıcı ve yön kaybettirici olduğu gerekçesiyle eleştirilmiştir. Lou ve Mahrer’e göre niyetlenen işlev ve davranışın önemli olduğu ifade edilirken, gerçek anlamda işlevsel bir sanal ortamın da “oturulabilir” ve “dolaşılabilir” bir ortam olarak tasarlanması gerektiği; sanal ortam sakinlerinin, bu ortamda gerçek dünyadaki beklenti ve deneyimlerini referans alarak var oldukları da ifade edilmiştir (Lau ve Maher, 2009).

Metaverse öncesi bu fikirler sanal mimarının gerçek yaşamdan referans almasını ve modern mimarının gereksinimlerini es geçmemesini savunmuştur. Mitchell, yeniçağın dijital devrimi karşısında mimarların önündeki esas zorluğun, binaların ağ ve bilgisayar kullanımını barındırmak üzere tasarlanması değil, insanların önemli ihtiyaçlarını yeni ve etkili yollarla karşılayabilen, yaratıcı ve şaşırtıcı mekânlar tasarlamak olduğunu ifade etmiştir (Harle, 2005).

2. Materyal ve Yöntem

Bu çalışmanın temel amacında; gerçeküstücülüğün günümüze etkisini, gelişen sanal gerçeklikle birlikte norm değerleri üzerinden saptamaktır. Bu doğrultuda literatür taraması yapılmış, geçmişten günümüze gerçeküstü sanatçıların düşüncelerine yer verilmiş ve mekân kurguları analiz edilmiştir. Akımın etkisi; bilimkurgu filmlerinde, 3d mekânlarda incelenmiş son olarak Metaverse ve norm kavramı doğrultusunda değerlendirilmiştir.

3. Bulgular ve Tartışma

Metaverse’nin ilerleyen yıllarda, sanal ile gerçekliği bir arada tutan geçiş mekânları yaratacağı düşünülmektedir. Metaverse dünyası; eğlenceyle bilinç üstü yaşamın bir arada olduğu oyun sahası yaratmıştır. Kurgularda tek başına ya da grup halinde her çeşit sürpriz ve garipliklerle karşılaşan Avatarlar kendi düşsel dünyalarını yaşayacaklardır. Günümüzde Facebook gibi sosyal ağlar, sistemlerini Metaverse üzerinden tasarlamak üzere harekete geçmiştir. Sistem henüz gelişmekte olduğundan kullanıcılar bakımından henüz benimsenememiştir. Sanal gerçeklik gözlüklerinin, piksel kalitesinin netlik sağlamada yetersiz kalması ve ağır olması gibi problemler, kullanıcıların Metaverse’ye ilgisini azaltmıştır. Öte yandan bazı ülkeler kendi Metaverse kentlerini yaratmaya başlamışlardır. Yazılımcılar gerçekçiliği sağlamak adına insan bedeninin hareketlerini inceleyerek yazılımlarını geliştirmeye devam etmektedir. Metaverse insan algılarının kalıplarını değiştirme imkânı sunmaktadır. Marcos Novak’ın likit mimari anlayışına yön ve şaşırtıcılık üzerinden gelen eleştiriler gibi sanal gerçekliğe henüz adapte olunamaması, Metaverse sisteminin henüz geniş kitleler tarafından kullanılmadığını göstermektedir.

4. Sonuç ve Öneriler

19.Yüzyıl ile başlayan toplumsal norm dayatmasına karşı çıkan gerçeküstü sanatçıların tuale yansıyan fikirleri, bilinç üstüne çıkararak yeni mekânlar ve normlar üretmiştir. Bir mekânın gerçeküstü olabilmesi için tıpkı rüyalar gibi herhangi bir kriterden bahsetmek mümkün değildir. Fakat bu çalışmanın içeriği kapsamında gerçeküstü mekân kurgusu yaratmada birtakım fikirlerden bahsedebiliriz. Bunlar;

- Mekânlarda sonsuzluğu hissettirecek geniş alanlar yaratılması.
- İki farklı uç formun ve fikrin bir arada bulunması.
- Formların herhangi bir kavrama ve norma gönderme yapmaması.
- Nesnelerin ve yapıların işlevlerinin dışına çıkarılıp bambaşka nesneye dönüşmeleri
- Akışkan ve eğrisel formların ağırlıkta olması.
- Kurgularda herhangi bir merkez ve o merkeze doğru yönelen formların olmaması.
- Mekân kurgularının sadece sebep-sonuç ilişkisi içerisinde değil bilinç-his bağlamanın da tasarlanması.
- Bedenlerin yarı insan-hayvan özelliklerine sahip olması
- Kurgularda sürprize açık ani mekân ve form değişimi olması

Gelecek zamanlarda gerçeküstü kurgu; teknolojik gelişmelerle birlikte daha gerçekçi kılınacak ve mekânlarda, kentlerde yerini alacaktır. Metaverse gibi yazılımlarda gerçekçiliğe yaklaşım, insan beden üzerinden yaratılmak istense de bilincin sağladığı çekicilik, insanların kendi Avatarlarını yaratırken norm değerine ne kadar sadık kalacağı konusunda belirsizlik sağlamaktadır. Geçmişten günümüze toplumun bilinç altına dâhil edilmeye başlanan kanonik ve mezaformik bedenler, siber alemde grotesk biçimlere daha kolay evrilmiştir. Modern çağda, Metaverse gibi sanal dünyalar giderek hayatımızın bir parçası haline gelerek norm dışına çıkacak ve uyumsuz parçaların bir araya gelebildiği mekânlar yaratacaktır. Bugün bize absürt gelen tanım ve fikirler gelecekte yaşamımızın bir parçası haline gelecektir. Metaverse fikri ve tasarımı, devletler tarafından kullanılarak toplumu yönlendirecek fikirler sunacak ve bir tür gözetleme ağına dönüşebilecektir. Kurgu mekânlarda farklı biçimlerle aynı ortamda ilişki kuracak olan insanın gelecek çağlarda norm değerinin değişebileceği düşünülmektedir. Gerçeküstücü sanatçıların açtığı yol henüz bilimkurgu, dijital sanat gibi küçük çerçeveye sıkışmışsa da yazılım programlarının gelişmesiyle hayatımızın bir parçası olacak ve mekân kurgularını beden algısıyla birlikte bambaşka noktalara getirecek ve normu tekrardan yaratmamıza sebep olacaktır. Modern düşünce, muğlaklığı reddedip mutlak olanın peşinde koşarken bilineni yüceltip bilinmezi arka plana atarak sınıflandırmıştır. Sanal gerçeklik ile gerçeküstü kurgularda insanlar kendi dünyasına ters, kimliksiz, zamansız ve başıboş yaşayabilecektir. İnsanlar, sanal dünyada kişilikten başka bir kişiliğe, bir mekândan başka bir mekâna hızlı bir geçiş yapabilecektir. Ülke ve yurt kavramının olmayacağı bu mistik evren, organsız mekânlar ve bedenler üreterek toplumsal, cinsel, kültürel devrimlere sebebiyet vereceği düşünülmektedir. Yaşanılacak bu gelişmelerle birlikte sosyologlar, sanatçılar, kent planlamacıları ve mimarlar toplum değerleri ve normlarını tekrar değerlendirerek algı-psikoloji ve mekân bağlamında düzenlemelidirler. Sanal gerçeklikte tasarlanan insan dışı bedenlerin fiziksel özelliklerine göre yeni mekân kurguları ve donatı elemanları tasarımcılar tarafından tasarlanmalıdır. Metaverse kavramının özü aslında tüm verileri alıp tasarıma verilen değer ve normları işlemektir. Gerçeküstü kurgu ve sanal dünya, çağdaş mimarinin sadece yapısal teknoloji kriterleri bağlamında değerlendirilmemesi, bilinç üstünün getirdiği fikirler üzerinden de yorumlanması gerektiğini ortaya çıkarmıştır. İnsanlar, sosyalleşme gibi kamusal mekânlara ait her aktiviteyi kendi gerçeküstü imgeleriyle yeniden şekillendirebilecektir. 21.yüzyılda, çeşitli firmaların fiziksel mekânların yanı sıra sanal mekânlarının da olduğunu belirtmesi, Metaverse kavramının giderek yaygınlaşacağını düşündürmektedir. Bu doğrultuda kamusal mekânların fiziksel varlığı gerçeküstü kurguyla tasarlanmış sanal mekânlara dönüşeceği fikri öngörülmektedir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Yazar Katkısı ve Çıkar Çatışması Beyan Bilgisi

Makalede tüm yazarlar aynı oranda katkıda bulunmuştur. Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynaklar

- Akyüz, Ö. (2020). Erişim Adresi: <https://sozvekalem.com/andrei-tarkovsky---iz-surucu-stalker-1979>
- Albayrak, A. (2017). Batı dışında sanatsal form ve imgeleri kodlamak: cgi video ve cgi ortamı bağlamında deneysel sanat. *International Journal of Social Science*, 227-238.
- Aral, Ö. Y. (2009). De Chirico: Mekânın metafizik belleği. *Sanat Dergisi*, 37-42.
- Artun, A. (2013). *Sanat Manifestoları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Altınıyıldız, N. (2014). Erişim Adresi: <https://www.e-skop.com/skopdergi/sunus-mimarligi-bastan-cikarmak/193>
- Aslan, R. (2015). Gerçeküstücü harekette ütopya kavramı. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 34-47.

- Avciođlu, H. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.webtekno.com/ubisoft-avatar-oyununu-2022-yilina-erteledi-h101612.html>
- Benjamin, B. (2016). Eriřim Adresi: <https://coffeewithkenobi.com/four-star-wars-characters-that-im-thankful-for/>
- Bezmez, D., Yardımcı, S. ve řentürk, Y. (2011). *Sakatlık alıřmaları*. İstanbul: Ko Üniversitesi Yayınları.
- Büyükkaya, İ. T. (2014). Gereküstü Resmin Yapılanmasında Bilindışının Rolü. Iřık Üniversitesi.
- Dönmez, N. I. (2014). *Freud'un Düş Kuramları ve Sürrealistler*. Iřık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Anabilim Dalı.
- Erdođdu, N. Ö. (2020). 20. Yüzyılda metafizik resimlerde mekân ve zaman iliřkisi. *İdil*, 1147-1158.
- Exibart (2021). Eriřim Adresi: <https://www.exibart.com/evento-arte/marcos-novak-turbulent-topologies/>
- Neret, G.(1997). *Öncü Ressamlar Salvador Dali*. İstanbul: Taschen.
- Gönül, H. (2014). *Mimarlıkta Formsuzluk Kavramı Üzerine Bir Arařtırma*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Hanerliođlu, O. (1993). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitapevi. 258-259.
- Harle, R. (2005). Review of 'Digital Ground: Architecture, Pervasive Computing and Environmental Knowing. Eriřim Adresi: https://leonardo.info/reviews_archive/oct2004/digital_harle.html
- Holland, D. (2022). Eriřim Adresi: <https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/creating-pandora-on-earth>
- Instagram. (2019). Eriřim Adresi: <https://www.instagram.com/rek0de/>
- Instagram. (2021). Eriřim Adresi: https://www.instagram.com/anti__reality/
- Instagram. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.instagram.com/p/CIuibkmYAjOd/>
- Just Jared. (2018). Eriřim Adresi: <https://www.justjared.com/2018/03/28/is-there-a-ready-player-one-end-credits-scene/>
- Kayapınar, U. (2021). Max Ernst'in resimlerinden çözümleme örnekleri: "Sessizliğin Gözü", "Yađmurdan Sonra Avrupa II,Antipope. *Journal Of Arts*, 129-134.
- Lau, K. H. ve Maher, L. M. (2009). Architectureweek. Eriřim Adresi: http://www.architectureweek.com/2000/0517/tools_3-1.html
- Krausse, A. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. Almanya: Literatür Yayıncılık.
- Learner. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.learner.org/series/art-through-time-a-global-view/dreams-and-visions/venge-of-the-goldfish/>
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Matthewmazzotta. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.matthewmazzotta.com/home-tampa>
- Max-ernst. (2021). Eriřim Adresi) <https://www.max-ernst.com/europe-after-rain.jsp>
- Moma. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.moma.org/collection/works/78834>
- Novak, M. (1991). Liquid Architectures in Cyberspace. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. *Newyork: W. W. Norton & Company*. 272-285
- Schmied, W. (2002). Giorgio de Chirico. *The Endless Journey*, 11.
- Schneede, U. M. (2014). *Exposition Internationale du Surréalisme, Paris 1938*. Eriřim Adresi: <https://e-skop.com/skopdergi/exposition-internationale-du-surr%C3%A9alisme-paris-1938/19>
- Skoglund, S. (2008). *Betta Frigieri Arte Contemporanea*. (L. Panaro, Röportaj Yapan).
- Starwars. (2021). Eriřim Adresi: <https://www.starwars.com/databank/otoh-gunga-history-galler>

- Tasa, B. U. (2009). *İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life üzerine Bir Vaka Çalışması*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Tate. (2016). Erişim Adresi:<https://www.tate.org.uk/art/artworks/magritte-the-annunciation-t04367>
- Torczyner, H. (1992). *René Magritte- Gerçeküstü Resim Sanatı*, çev. Nil Boyacı . Düzlem Yayınları.
- Tunalı, İ. (2008). *Felsefenin Işığında Modern Resim*, s.204 . İstanbul: Fol Kitap.
- Ural, A. G. (2017). *Mimarlık ve Sinema İlişkisi İçerisinde Sürrealist Mekân Yaratma Konusunda Sinematografik Yaklaşımlar*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Wikipedia.(2021).ErişimAdresi:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias%2C_de_El_Bosco.jpg

An Investigation of the Surrealist Art Movement's Contribution to Fictional Spaces and the Concept of the Metaverse in the Context of the Norm

1. Introduction

Surrealism is an art movement that brought perceptions above consciousness by breaking the usual norms in 1924. Surrealism, Metaphysics, and Symbolism, which are among the surreal movements, went beyond the norm in the constructed spaces and supported the fiction with surreal stories. The created space fictions are in contradiction with the settled perceptions of people. In this space, each object that is not related to each other turns into a symbol and reflects the subconscious. Traces of the past do not remain in the subconscious of surrealist artists, they are unlimitedly revealed in their works by artists. Sigmund Freud's research on consciousness in the 19th century inspired surreal artists. Just like in dreams, timelessness dominates the spatial setups in the works of artists such as Rene Magritte, Salvador Dali, and Giorgio de Chirico. People integrate and perceive the spaces with their past images and code the spaces. The places they live in, the places they are in, and the public spaces occupy a different place in the image of each person. People do not only exist physically in these places. Consciousness integrates with space, and consciousness has no limits, unlike what the body can do. Although states and architects have enabled people to live in a certain order, especially in the urban and spatial context, with the modern age, human beings have historically opposed this order with their innate instincts. The places they live in, the places they are in, and the public spaces occupy a different place in the image of each person. People do not only exist physically in these places. Consciousness integrates with space, and consciousness has no limits, unlike what the body can do. Although states and architects have enabled people to live in a certain order, especially in the urban and spatial context, with the modern age, human beings have historically opposed this order with their innate instincts. In this study, the effect and existence of surrealism will be examined. The historical process of the surreal movement will be mentioned and the effects of the spatial fiction of the artists on their works will be investigated. It will be examined how the digital fiction spaces and the surreal movement are affected by space fiction and how much they will be involved in people's lives in the future.

2. Material and Method

The main purpose of this study is to determine the effect of surrealism on our day, together with the developing virtual reality, through norm values. In this direction, a literature review has been made, the thoughts of surreal artists from the past to the present have been included, and space fiction has been analyzed. The effect of the movement was examined in science fiction movies, and 3d spaces and finally evaluated in line with the concept of Metaverse and norm.

3. Findings and Discussion

It is believed that Metaverse will create transition spaces that combine virtual and reality in the coming years. The metaverse world; has created a playground where entertainment and superconscious life coexist. Avatars, encountering all kinds of surprises and strangeness in fiction, alone or in groups, will live in their imaginary world. Today, social networks like Facebook have moved to design their systems on the Metaverse. As the system is still under development, it has not yet been adopted by users. Problems such as the inadequacy of the pixel quality of virtual reality glasses and their heavy weight have reduced the interest of users in Metaverse. On the other hand, some countries have started to create their Metaverse cities. Software developers continue to develop their software by examining the movements of the human body to ensure realism. The metaverse offers an opportunity to change the pattern of human perception. The fact that the Metaverse system has not yet been used by the masses, as the criticism of Marcos Novak's liquid architecture understanding through direction and surprise, has not yet been adapted to virtual reality.

4. Conclusion and Recommendations

The ideas of surreal artists, who opposed the imposition of social norms that started in the 19th century, reflected on the canvas and produced new spaces and norms by rising above consciousness.

Just like dreams, it is not possible to talk about any criteria for a place to be surreal. However, within the scope of this study, we can talk about some ideas on creating surreal space fiction. These;

- Creating large spaces that will make the spaces feel like infinity.
- The coexistence of two different extreme forms and ideas.
- Forms do not refer to any concept or norm.
- The transformation of objects and structures out of their functions into a completely different objects.
- The predominance of fluid and curvilinear forms.
- Absence of any center and forms oriented towards that center in fiction.
- Designing space fiction, not in a cause-effect relationship, but also linking consciousness-feeling.
- Bodies have half-human-animal characteristics.
- A sudden change of space and form open to surprise in fiction.

In the future, surreal fiction will be made more realistic with technological developments and will take its place in spaces and cities. Although it is desired to create an approach to realism through the human body in software such as Metaverse, the attraction provided by consciousness provides uncertainty about how long people will stick to the norm value when creating their avatars. Canonical bodies, which have been included in the consciousness of society from past to present, have evolved into grotesque forms more easily in the cyber world. In the modern age, virtual worlds such as Metaverse will gradually become a part of our lives, going out of the norm and creating spaces where incompatible parts can come together. Definitions and ideas that seem absurd to us today will become a part of our lives in the future. The idea and design of the Metaverse will be used by the states to offer ideas that will guide society and can turn into a kind of surveillance network. It is thought that the norm value of the person who will establish a relationship in the same environment with different forms in fictional spaces may change in the coming ages. Although the path paved by surrealist artists is still stuck in a small framework such as science fiction and digital art, it will become a part of our lives with the development of software programs and will bring space fiction to different points together with body perception and cause us to recreate the norm. While modern thought rejects ambiguity and pursues the absolute, it has classified the known by exalting the unknown and throwing it into the background. In virtual reality and surreal fiction, people will be able to live in their world without identity, timeless and adrift. People will be able to make a rapid transition from one personality to another personality, from one place to another in the virtual world. It is thought that this mystical universe, where the concept of country and homeland will not exist, will cause social, sexual, and cultural revolutions by producing spaces and bodies without organs. With these developments to be experienced, sociologists, artists, urban planners, and architects should reevaluate the values and norms of society and organize them in the context of perception-psychology and space. New space setups and equipment elements should be designed by designers according to the physical characteristics of non-human bodies designed in virtual reality. The essence of the concept of the metaverse is actually to take all the data and process the values and norms given to the design. The surreal fiction and the virtual world have revealed that contemporary architecture should not be evaluated only in the context of structural technology criteria, but should also be interpreted through the ideas brought by the superconscious.