

Özgür BALLI

Doçent, Düzce Üniversitesi, ozgurballi86@gmail.com, Düzce-Türkiye  
ORCID: 0000-0001-5931-6753

## Plastik Sanatlar Özelinde Grotesk Kavramının Teknoloji Temelli Sanatsal İfadeleri Üzerine<sup>1</sup>

### Özet

Bu çalışma dijital ve sayısal altyapıların teknolojiyle biçimlenen dünyamızda ne ölçüde söz sahibi olmaya başladığını ve plastik sanatlar özelinde grotesk kavramı ile birlikte hangi oranda kullanılabilen, uygulanabilen bir konu olduğunu araştırmaktadır. Konu bağlamında üzerinde durulan grotesk kavramının tarihsel süreç içerisindeki söylemlerinden, dijital teknolojinin olanaklarıyla evrilen anlatımının farklılaşan yönleri üzerinde durularak, günümüz sanatına kapı açan yönlerine değinilmiş ve bahsedilen kavram özelinde çalışmalar yapan sanatçıların sanatsal üretim örneklerine yer verilmiştir. Teknoloji temelli sanatsal üretim örnekleri üzerinden; biçim, malzeme ve kavramsal altyapı gibi temel sanatsal kriterler çerçevesinde ele alınarak irdelenen grotesk kavramı günümüz plastik sanatların teknoloji temelli sanatsal üretim potansiyeli özelinde yeni sorgulama alanları oluşturduğu öngörülmektedir. Zihinsel bir sürecin yansıması olan bu sorgulama alanları insan bedenini geri plana atarak, ironik bir biçimde ele alınmaktadır. Grotesk bir üsluba neden olan ironi üzerinden ele anılan bu makalede plastik sanatların teknolojik imkânlar ile üretilen yeni sorgulama alanları oluşturduğu düşüncesi üzerine odaklanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Grotesk, Dijital, Dijital Sanat, Beden, Tuhafılık.

### On The Technologically Based Artistic Expressions Of The Concept Of Grotesque In The Context Of Plastic Arts

### Abstract

This study investigates to what extent digital and digital infrastructures have started to have a say in our world shaped by technology, and to what extent they can be used and applied together with the concept of grotesque in plastic arts. In the context of the subject, the discourses of the grotesque concept in the historical process, the differentiating aspects of its expression, which evolved with the possibilities of digital technology, were emphasized, the aspects that opened the door to today's art were mentioned, and the artistic production examples of the artists who worked on the concept were included. Through technology-based artistic production examples; format, It is predicted that the concept of grotesque, which is examined within the framework of basic artistic criteria such as material and conceptual infrastructure, creates new fields of inquiry specific to the technology-based artistic production potential of today's plastic arts. These areas of inquiry, which are the reflection of a mental process, ironically handle the human body by putting it in the background. This article, which is discussed through this irony that causes a grotesque style, focuses on the new questioning areas of plastic arts produced with technological possibilities.

**Keywords:** Grotesque, Digital, Digital Art, Body, Strangeness.

### 1. Giriş

<sup>1</sup> Bu makale 2016 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalında Prof. Refa Emrali danışmanlığında yürütülen "Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhafılık" başlıklı Yüksek Lisans Sanat Eseri Raporundan üretilmiştir.

Temel olarak duyguların yaratıcı ifadesi veya dışavurumu olarak estetik kavrama süreci ile ilişkilendirilen sanat ve sanat nesnesinin kavranan boyutu modernizm ve sonrası dönemde değişikliğe uğramıştır. Bu dönemde sanat eserinin yaratımıyla ilgili olan ilişkimiz hem sanatçı hem de izleyici düzeyinde özne-nesne ilişkisidir. Nesneyle çoğu zaman doğrudan ilişkisi olan plastik sanatlarda sanat yapıtı, sanat eseri, sanat nesnesi dediğimiz şey özerk bir nesne olarak kendi ifadesini modernizmden almaktadır.

18. Yüzyılda başlayan makineleşmeyle ulaşılan endüstri devriminden, 20. Yüzyıl ortalarına kadar olan süreçte, toplumsal ve kültürel alanlardaki derin yarılmalar insanın üretim gücü olma olanağını askıya almıştır. Değişen kültürün etkileri, sanattaki yeniden üretilebilirlik potansiyelini etkileyerek yaratıcı süreç ve kavrayış durumunu kökten değişime uğratmıştır. Değişime neden olan dolaylı etkenlerden makineleşmenin sanatta getirdiği yeni estetiğinin ön plana çıkması ve endüstrileşmenin yaygınlaşması ile hız kazanan evrensel dinamizm, sanat olaylarında farklı yönelimlere sebep olmuştur. Örneğin fütüristlerin resimdeki kronofotografi üslubu, kübistlerin yapısal biçim dili, 1910 yılından itibaren, endüstri çağının başladığı dönemlerde dijital teknolojilerin geliştirilebilmesi anlamında günümüzde birer öncü örnek olarak sanat tarihinde yerini almaktadırlar.

Marcel Duchamp ve sonrasında sanat nesnesinin ne olduğu sorgulanmış, sanat nesnesi ile bağlamı arasındaki tanım ön plana çıkararak; gündelik yaşamda kullanılan hazır üretim nesnelere sanat içerisine dâhil edilmiştir. Nesne kavramı ve algısı değişen böyle bir ortamda, sanat nesnesi estetik kavrayışın merkezinde kalamayarak hayatın birçok sorun ve dinamiğiyle ilişkilendirilme düzeyine gelmiştir. 20. Yüzyılın ikinci yarısında görülecek, Pop Art, Fluxus, Kinetik Sanat, Performans Sanatı, Happening ve Land Art gibi disiplinler ve gelişimler avangart sanat tanımları içinde yer alırlar. Makine ve teknolojik aletler gibi unsurların kullanıldığı tüm bu disiplinler dijital teknolojilerin ve kavramların sanat alanı içerisinde yer almalarına öncül olmuştur. Bu disiplinlerin teknoloji ile olan birleşimi ve etkileşimi günümüz sanatı açısından çok daha farklı açılımların, kodlamaların ve kavramların oluşmasına olanak sağlamıştır.

Gelişen teknolojinin olanakları görsel algı şeklimizi ve nesnelere kavrama düzeyimizdeki gerçeklik algısını değiştirerek, farklı izleme biçimleri sunan bir ortamı meydana getirmiştir. Kitleli iletişim araçlarıyla yayılan imgeler, dönüşerek yeniden üretilmekte ve özne ile nesne arasındaki gerçeklik düzlemi artık kaybolmaktadır. Sanatın kavramları içerisinde bulunan gerçeğin sorgulanma süreci yeni bir boyut kazanarak kavranan bu gerçekliğin somutluğu yerini simülasyon üretimlere bırakmaktadır. Postyapısalcı felsefenin önemli kuramcılarında Baudrillard'a göre simülasyon düzeyinde, nesne artık imgeye taşınmış, imge dil olmaktan çıkarak gerçeğin kendisine dönüşmüştür.

Çağdaş sanatçılar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi üretim süreçlerinin bir parçası olarak benimsiyorlar. Bilgisayar sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkânı sunuyor. Bunlara örnek olarak elle yaratılmayan çok karmaşık görüntüleri, bir taş ya da madene oymak yerine üç boyutlu veri tabanlarında oluşturulan heykeller, internet aracılığıyla yeryüzünün yapay hayat formlarının içerisinde yaşayıp öldüğü sanal dünyaları gösterebilmektedirler (Wands, 2006, s. 8).

Dijital teknolojilerinin giderek yaygınlaştığı sanat söylemleri gerçeklik algısını deformasyonlar halinde sunarak günümüzde grotesk kavramıyla ilgili yeni okumalara neden olmuştur. Tuhaf, karmaşık, gülünç figürlerden oluşturulan grotesk yaratımı, dijital teknoloji ve bu kavramın desteklediği yönelimler ile birleşerek güçlü bir anlatım olanağı sağlamıştır. Bu olanaklar ile modern dünya içinde belirlenen sınırlar, mekânsal kısıtlamalar aşılar; post-modern olan kendimizdeki yersizlik daha da vurgulanmıştır. Artık imge temsilini; şebekelere, dağıtım sistemlerine devretmektedir. Böylece eski algılama sistemlerimizi arkaikleştirmekte ve ağlardan kurulu yeni terminaller olarak isimlendirebileceğimiz yeni alanlara taşımıştır.

Dijital veya elektronik kültür olarak bahsedebileceğimiz bu durum, görsel algı biçimlerimizi ve nesnelere hızla değiştirerek parçalamış, farklı ve hızlı tüketilen bir izleme biçimi getirmiştir. Herkesin bilgisayarla yeni bir ortam

içerisinde bulunduğu dijital dünyanın içerisinde kitlesel iletişim araçlarıyla yayılan imge kültürü, imgelerin imgelerine dönüşerek yeniden üretilmekte ve özne ile nesne arasındaki gerçeklik düzlemi ortadan kalkmaktadır.

Geleceğin sanatçıları bilgisayarların olmadığı bir dünyayı asla bilmeyecekler ve bu yüzden onların teknolojiyle yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayırım yapmaları da mümkün olmayacaktır (Wands, 2006, s. 30). Bahsedilen bilgiler ışığında ele alınarak hazırlanan bu çalışma da bilgisayar sistemli dijital teknolojilerin grotesk kavram ve bu kavramın plastik sanatlar özelinde kullanım örnekleri üzerine eğilmektedir. Ayrıca dijital olanakların yer verildiği eserler üzerinden grotesk kavramının bu alan içinde ortaya çıkışı yeni bir okuma/araştırma alanı olarak ele alınmıştır. Dijital Sanat ve Grotesk 'in dijitale evrimi gerekli ve uygun görülen başlık ve alt başlıklarla birlikte örnekler üzerinden değerlendirilmeye çalışılacaktır.

## 2. Grotesk ve Dijital Groteskler

Türk Dil Kurumu'nun Büyük Türkçe Sözlüğü'nde kelime anlamı olarak "grotesk": "1. isim Eski Çağ Roma yapılarında bulunan tuhaf, gülünç figürlerden oluşmuş süsleme üslubu 2. tiyatro Kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi" olarak tanımlanmaktadır (<http://www.tdk.gov.tr>).

Grotesk sözcüğünün kökeni, adı bilinmeyen bir kişinin, 1500'lü yıllarda Roma'da Nero'nun altın evinin kalıntılarını bulmasında aranabilir. Bu yer kazılıp, tavanları ve duvarları açığa çıkarıldı. Bir dizi fresko ilk yüzyıldan beri ilk kez gün ışığına çıkarılıyordu. Romalı sanatçı Famulus'a atfedilen bu çalışmalar, insan bedeniyle bitki ve hayvanlarınkini, bir hayvanla başka bir hayvanınkini fantastik biçimde yan yana getiren figürlerden oluşuyordu. Dönemin tarih yazarları, bu insan, bitki, hayvan parçalarının bir araya getirilerek temsil edilmesini tiksindirici ve ahlaksız buldular. Belirtilen resimleri tanımlamak için "grotte" (İtalyanca'da "mağaralar" ve bu sözcüğün uzanımıyla "kazılar" anlamına gelir) sözcüğünden "grottesco" sıfatı ve "le grottesca" ismi türedi (Aycıl, 2003, s. 69).

Araştırmalar kapsamında daha sonra 'grotesk' ifadesi resim ve mozaik sanatı dışında edebiyatta, özellikle Fransa ve İngiltere'de kullanılmaya başlanmıştır. Sözcüğün kökeni etimolojik olarak incelendiğinde Fransızca "grotesque" kelimesine karşılık gelir ki fantastik, ürpertici, çok çirkin olarak dilimize çevrilir.

Sözcük, 18. yüzyılda karikatürle ilişkilendirilmiş ve bu durum Wolfgang Kayser'in sözcüğün anlamında kayıp olarak nitelediği duruma yol açmıştır; sözcüğe, groteskin korkutucu ya da itici niteliği bastırılarak tuhaf ve gülünç olanı aşırı biçimde vurgulama anlamı da katılmıştır. 19.yüzyılda groteske eğilimi olan yazarlar bile bu sözcüğü, komiğin kaba bir türü olarak tanımlamışlardır. Groteskin önemli kuramcılarında olan Kayser, sözcüğün abartılı soytarıllık biçiminde ele alınmasına itiraz etmiş ve groteskin itici ya da korkutucu anlamının önemine değinmiştir. 18. ve 19. Yüzyıllarda groteskin rahatsız edici niteliğini vurgulayan yazarlar arasında John Ruskin ve Victor Hugo gibi isimler vardır (Aycıl, 2003, s. 69).

Bernard McElroy'un, Fiction of the Modern Grotesque adlı kitabında, grotesk konusunda ayrıntılı ve kavramın tanımının gelişmesinde önemli bir yeri olan, John Ruskin'in Stones of Venice (Venedik taşları) adlı yapıtı gösterilmektedir. Venedik taşları diye çevirebileceğimiz bu kitap Orta çağ ve Rönesans dönemindeki Venedik plastik sanatları ve mimarisi hakkında yaptığı araştırmaları içermektedir. Bölge "sağlıklı", "güçlü", "dindar" bir toplum iken nasıl "saygınlıklarını kaybettiklerini" ifade etmek isteyen Ruskin, bu nedenle groteski soyluluk ve alçaklık, ruh ve günah, Tanrı ve insan hakkındaki zıtlıklara taşır. Ruskin'e göre groteskin korkunçluk öğeleri barındıran kaynağı özel bir durum değil, aksine insanın kendisidir. Ruskin groteskin gerçek ustasının "gören adam" olduğunu söyler, "kendisini çevreleyen dünyanın dehşeti onun yüreğine ağır gelir (...) onun hayvanları, kuşları her ne kadar canavarca olsa da gerçek ile daha derin ilişkiler içindedir." (Akt: McElroy, 1989, s. 6).

Konuya özgü kuramlarıyla bilinen diğer bir düşürür olan Philip Thomson ise *The Grotesque* adlı kitabında, groteskin anlamını tanımlamak için araştırmalarda bulunan kuramcılardan biri olan Wolfgang Kayser'den

bahsetmektedir. Kayser, groteskin bilimsel bir araştırma çerçevesinde estetik bir değerde anlamını bulmasını sağlamak için çalışan en önemli kişilerden biridir. Kayser'in araştırmalar sonucu ulaştığı bilgileri Thomson şöyle ifade etmektedir:

Grotesk, soğuk ya da yabancılaşmış dünyanın ifadesidir, başka bir deyişle tanıdık dünyaya, onu aniden tuhaf kılan bir perspektiften bakılır (varsayım olarak bu tuhaflık, komik ya da korkutucu veya her ikisi olabilir) (Thomson, 1972, s. 11).

Grotesk kavramı özelindeki araştırmalardan çıkarım yapacak olursak; 20. Yüzyılın başlarında grotesk'i bir kavram olarak görsel sanatlar çerçevesinde tanımlamak mümkün değildir. Grotesk söylemin sanata dâhil oluşu romantik periyotta başlayarak, modern söylem içerisinde belirginleştirilerek devam etmektedir. Bu söylem ve deneyim farklı biçimlerin keşfini ve evrensel klasik güzellik anlayışının değişimini anlamının da başlıca dönüm noktası olmuştur.

20. Yüzyılın ikinci yarısına kadar grotesk kavramı uyuşmazlık veya kaba komedi olarak ele alınmıştır. Thomson'a göre, Kayser'in *The Grotesque in Art and Literature* (1957) adlı kitabında yaptığı "absürd ile oyun" ve "dünyadaki şeytansı öğeleri denetlemek ve onları kovmak için yapılan girişim" tanımından sonra grotesk yoğun bir kavramın ürettiği estetik çözümleme ve eleştirel değerlendirme malzemesi olarak ele alınmaya başlamıştır. Grotesk yapıtlarda, sanatçının psikolojik yapısı ve yaratıcı mizahının yanı sıra, yapıtların izleyicide ortaya çıkardığı tepkide görülen uyumsuzluk Thomson'un altını çizdiği en önemli özelliklerden birisidir. Ayrıca, özgürleştiren ama aynı zamanda gerilim yaratan özelliği, verilen ani tepkinin saldırganlık etkisi yaratması, tanıdık gelen gerçekliğin bozulup tekrardan kurgulanmasını; yabancılaştırma, psikolojik etki, oyunsallık bağlamında incelemiştir.

Şimdiki eğilim groteski zıtların bir çarpışması biçiminde, bu nedenle en azından bazı biçimlerde varoluşun sorunsal doğasının yakın bir ifadesi olarak, özünde çift değerli bir şey biçiminde görmektir. Resim ve edebiyatta grotesk tarzın savaşımları, radikal değişiklikler ve dezoryantasyonu belirlediği toplumlar ve çağlarda belirgin olmaya eğilim göstermesi rastlantı değildir (Thomson, 1972, s. 11).

McElroy ise groteskin ağırlıklı biçimde görsel olduğunu belirten *Fiction of the Modern Grotesque* adlı çalışmasıyla ünlüdür. McElroy'a göre, modern dünyanın inançtan uzaklaşması ve bunun yerine değerlerini oturtacak benzer bir sistem sağlayamaması, modern groteskin doğuş nedenlerinden birisidir. Grotesk kavramının sadece modern dünyaya ait olmadığını, onun çeşitli kültürlerin sanatında var olduğunu savunan McElroy, bu düşüncesini Freud'un animalizm varsayımıyla açıklamaya çalışmıştır. Freud'a göre ilkel insandan modern insana bırakılan bazı kalıntılar, insanın anılarını hatırlatan imgelerle karşılaşıldığında zihinde belli aktiviteleri harekete geçirmektedir. Bu anılar çocukluk çağı komplekslerini ve korkularını içerebilir. Dolayısıyla McElroy'a göre grotesk, modern insanın içindeki travmatik olaylara, korkulara yani hayranlık ve nefret karışımı duygular uyandıran imgelere seslenmektedir.

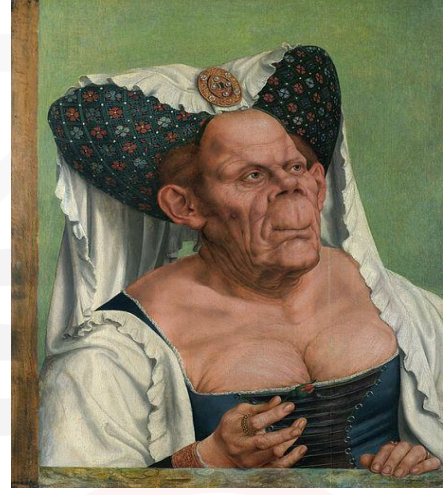
Bu sözcüğün tanımının sınırlarının oldukça esnek olmak zorunda olduğunu başından kabul etmek gerekir. Grotesk sözcüğü şurda biter' gibi bir kesin nokta olamaz, çünkü grotesk bir şeyin ait olduğu ya da olmadığı bir kategori değildir. Belirli bir okul ya da sanat teorisinden köken almamaktadır. Ancak tüm okulların ve teorilerin öncesinde vardır ya da tüm bunlardan daha eskidir. Tam olarak var ya da yok olan bir mutlak da değildir. Bunun yerine başka türlü karşılaştırılabilmesi mümkün olmayan şeylerdeki çeşitli derecelerde var olabilen bir sürekliliktir (McElroy, 1989, s. 2).

Grotesk tanımları farklılık göstermekte fakat kavramın tanımı zıtlıklardan doğan gülünç ve korkunç öğelerin yarattığı gerilimde ayrılmayacak düzeyde birleşmektedir. Grotesk sanatı bu kuramlar çerçevesinde, birçok sanat türünde (mimari, edebiyat, resim, heykel) eserler verdikten sonra artık kendine özgün ve tanımını netleştiren bir tavır içinde; varlıkların sıra dışı özelliklerini yeniden betimleyerek, onları hayali, bir nevi dünya dışı olgular haline getirmeye çalışmış ve dikkat çekici simgeler kullanmıştır. Örneğin barok mimaride kiliselerdeki şeytan ve melek tasvirleri ve bunların zıtlıklarından doğan ilgi çekici durum ve geçmişteki abartıyı daha da abartarak kullanılan cephe süslemeleri gargoyllar ve chimera adı verilen mimari öğelerinde bu etkiyi rahatlıkla görebiliriz (Görsel 1).

Kavramın plastik sanatlardaki kullanımına örnek olarak 16. YY ressamı Quentin Matsys'nin en bilindik eserlerinden biri olan "The Ugly Dushes" tablosu gösterilebilir. Tablodaki modelin kimliği bilinmese de böyle bir düşesin var olup olmadığı tartışılmaktadır. Genç ve güzel bir kadına özenen yaşlı ve çirkin bir kadın portresi ele alınarak bir ironi yaratmaya çalışılabileceği gibi, kemik hastalığı sonucu deformasyon yaşamış bir kadın portresi de olabilir. Bu anlaşılmaz duruma karşın, Ruskin'in de bahsettiği gibi, kavramın içinde barınan, kaynağı insan olan, soyluluk ve alçaklık, ruh ve günah ile zıtlıklar belirginleşmiş olabilir. Döneme ait öğeler, (modelin duruşu, kıyafeti, elindeki gül..) zarafeti vurgularken, portrede ve vücutta bulunan deformasyon ve çirkinlik bu zarafeti kırarak bir ironi yaratmıştır. Netleşen grotesk tanımı ile birlikte, günümüzde çalışmanın alternatif ismi olarak A Grotesque old woman (Yaşlı Grotesk kadın) da kullanılmaktadır (Görsel 2).



**Görsel 1.** Gargoyle, Notre Dame Katedrali, Paris.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/GvIMRT>



**Görsel 2.** Quentin Matsys, 1513, Çirkin Düşes  
Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/WxAoZy>

Barok dönemden sonra plastik sanatların aksine edebiyat ve sahne sanatlarında kendine daha fazla yer bulacak olan grotesk, ilginç olanın ortaya çıkarılması ve bunun gülünçlüğe indirgenmesi şeklinde kullanılıyordu. Abartılı ve gülünç burnunun büyüklüğü nedeniyle aşkı dile getirmekten endişe duyan silahşor Cyrano de Bergerac karakterinin hüzünlü ve komik hikâyesi ile yaratılan bu gerilim, edebiyat ve tiyatro sanatı üzerinden işlenen önemli grotesk örneğidir (Görsel 3).



**Görsel 3.** ABD yapımı *Cyrano de Bergerac* filminden bir kare, 1950, Başrol oyuncusu.  
Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/yFuFeH>

Grotesk kavramı, ortaya çıktığı ilk günden bu yana farklı sanat akımları ve sanat üslupları içerisinde yorumlanarak yeni biçimler kazanmıştır. Sanatta kullanılan materyallerin çeşitliliğinin artması groteski de etkilemiş, yeni anlatım olanaklarının oluşmasına neden olmuştur. Gelişen teknoloji ve yeni teknikler, farklı ve anlatımı güçlendiren grotesk çalışmaların oluşumuna katkıda bulunmuştur.

Dijital teknolojinin hâkim olduğu günümüzde ise grotesk, bilgisayar sistemlerine bağlı olarak çalışan çeşitli tasarım programları üzerinden varlığını sürdürmektedir. Bu tasarım programları aracılığıyla nesnelerin topoğrafik yüzeyleri bilinçli ve sistematik deformasyonlar haline getirilerek yeniden yorumlanabilmektedir. Bu bağlamda; dijital çağın en büyük olanağı olan bilgisayarda kullanılan programlar aracılığıyla renk, doku, biçim, ses, hareket gibi öğeler kullanılarak, grotesk kavramının tanımı ve çeşitliliği geliştirilerek güçlenmiştir.

Dijital çağın içerisinde kavram olarak sıkça kendinden bahsettirecek olan grotesk eğilimler, sanattaki beden olgusunun somut ve soyut yaratımıyla ele alınmasını yeterince güçlendirmekte, geliştirmektedir. İnsanın yaşadığı çevresiyle, bağlı olduğu teknolojiyle, bilgiyle ve bu olguların sonucunda ulaştığı öz bilinci ile olan etkileşimini sorgulayarak; dijital teknoloji aracılığıyla yeniden yorumlanan grotesk, günümüz sorunlarına da ışık tuttuğundan; rasyonalitenin yerini irrasyonel ve metafizik eğilimlerin aldığı çağdaş sanatta da tercih edilen bir anlatım biçimi olarak karşımıza çıkar.

### **3. Dijital Beden ve Grotesk Kavramları Üzerine Sanatsal Üretim Örnekleri**

Günümüzde bazı sanatçılar dijital teknolojileri sadece araç olarak kullanırken, bazı sanatçılar ise bu teknolojilerin verdiği imkânlar bağlamında çalışmalarında ortam odaklı kullanmaktadır. Bu kullanım çeşitliliği sanatsal üretimin yapıldığı çağın özelliklerine göre değişiklik göstermektedir.

Sanat tarihi incelendiğinde, egemen olan sanat anlayışının toplum yapılarına ve yaşanan çağın özelliklerine göre değişimler gösterdiği bilinmektedir. Sanatın bu özelliği aslında değişime, yeniliklere ve devinime açık olduğunu da ortaya koymaktadır. Sanatta yaşanan bu devinim ise hiçbir zaman kesintiye uğramadan devam etmektedir. Çünkü sanat tıpkı yaşam gibi kesintisiz bir süreci ifade etmekte, toplumda gerçekleşen tüm önemli değişimler sanatta da yankılarını bulmaktadır (Altunay, 2004, s. 191).

Gerçeklik, yanılsama ve grotesk kavramları, çağdaş dünyanın sorunlarına ışık tuttuğundan dolayı özellikle teknoloji temelli üretim yapan günümüz sanatçıları özelinde yeni bir ilgi alanı oluşturmuştur. Günümüz sanatı, plastik sanatların kabul görmüş kurallarını irdelemekte, teknolojik çağın hızlı gelişimi ile birlikte ortaya çıkan medyalar, sanatın yanılsama ve gerçekliğini, toplumdaki yerini, rolünü, tanımını ve toplumla iletişim biçimlerini de sorgulamaktadır.

Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir (Baudrillard, 2011, s. 15).

Guy Debord'un tanımıyla bizler artık "gösteri toplumu"nun bir parçasıyız. Böyle bir toplumda herhangi bir duygunun gerçekliğe bürünmesi yalnızca 'seyirlik' hale dönüşmesiyle mümkün olacaktır. Bu çağda sanatın amacı, bizleri gerçeğin kendisiyle yüz yüze getirmek için, pratik olarak faydalı sembolleri, uzlaşım ve toplumsal olarak kabul edilen gelenekleri ve nihayetinde bizden gizleyen her şeyi saf dışı bırakmaktır.

"Genel" olarak kabul edilen olguları saf dışı bırakmaya çalışan, bedeni/bedenin parçalarını konu alan ve sanatsal üslubunu teknoloji üzerine inşa eden sanatçılardan biri olan Tony Oursler'ın çalışmaları insan yüzünün yeniden keşfine dayanmaktadır. Oursler teknolojisi artan bir sanat anlayışına doğru giderek insanlar ve makineler arasındaki empatik bağın gün geçtikçe dijital alanda nasıl bir karşılığı olacağını sorgulamaktadır.

Tony Oursler projeksiyon teknolojisiyle projection mapping (projeksiyon giydirme) yaparak fotoğraf ve videoları, gererek, bükerek ve dijital ortamda işleyerek bir çeşit yeni bir heykel kaplama tekniği geliştirmeye başlamıştır. Genellikle grotesk karakterleri, trajikle komiği, bayağıyla yüceliği bir oyun havasında birleştirir, bir çeşit ironiyle, izleyicileri kavram ve nesne arasında düşünmeye zorlar. Biyomorfik yaratıklar, boyut ve şekil değiştiren gözler, dişler ve ağız gibi insani özellikleri gösteren projeksiyon giydirmelerinde, öngörülen insan anatomisi için kendi veya arkadaşlarının vücut parçaları kullanmaktadır. İlk bakışta, bu tuhaf yabancı varlıklar eğlenceli ve güldürmeye yönlendiriyor gibi görülebilir. Ancak, Oursler, yanıp sönen gözleri, çırpınan kirpikleri, büyük ve gülen ağızları, donuk kırmızı dudakları, kurgusu için hazırladığı kürelere ve malzemelere şaşırtıcı biçimlerle karşıt görüntüleri birleştirip yansıtmaktadır. Bu şekilde seyirciyi yabancılaştırıp tuhaf ve rasyonel dizgiye karşı çıkarak, temelde ciddi, ama görünüşte gülünç ve abartılı olan biçimler yaratmaktadır (Görsel 4-5). Yeni teknoloji olanakları ile elde edilen görüntüler, aslında erken bir örnek olarak Picasso'da da görülen 'yüzü grotesk bir hale sokmak', Dadaistler ile Sürrealistler tarafından da kullanılmıştır. Günümüz sanat anlayışı içinde yüz parçalarıyla oynamaya başlayan Oursler da bu parçaları grotesk bir tavırla, bilinçaltının işleyişini ortaya çıkarmak isteyen uygulamalar yapmaktadır. Ancak Picasso'nun aksine, Oursler, teknolojiyi kullanarak yüz parçalarından bazılarını seçmiştir. Bazen yüzün ağırlık noktası olan burun organını saf dışı bırakmıştır. Burun olmadan erimiş gibi görünen yüz imgesi ile hastalık ya da kazada yaralanmış, eroin veya kokainden dolayı zarar görmüş insanların durumuna çağrışım yapmakta; bazen de yekpare olarak algılanan 'başı' ı ortadan ikiye bölerek, rahatsız edici bir his yaratmayı amaçlamaktadır (Görsel 6).



**Görsel 4.** Tony Oursler, 1994, Bana Bakma  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/6IDm3Q>

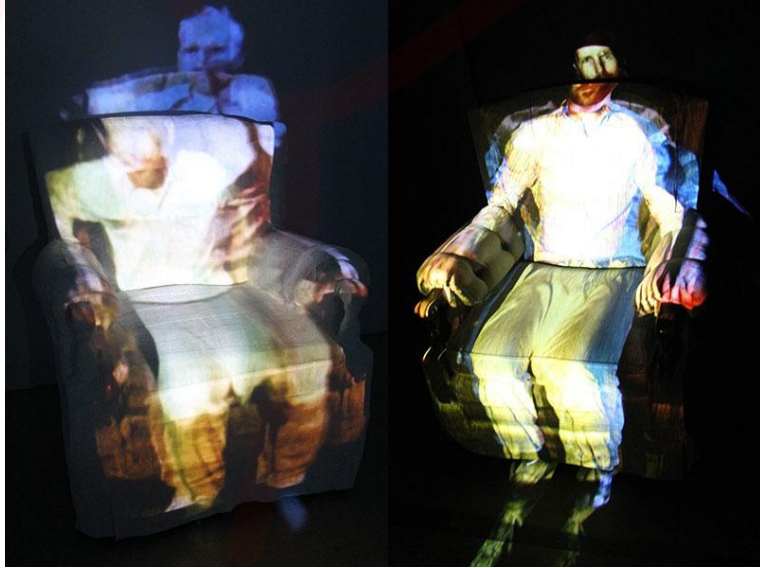


**Görsel 5.** Tony Oursler, 1998, Cyc  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/CdSxED>



**Görsel 6.** Tony Oursler, 1998, Yarım Beyin / Half Brain.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/CdSxED>

Buadrillard'ın hipergerçeklik tanımına uygun çalışmalarıyla bilinen Eric Owen Wood ise, bilgi, model ve siberetik oyunlardan oluşan, simülakr ve mutlak bir denetimin hedeflendiği çalışmalarında illüzyonla oluşturulan yüzeylere izleyicinin eleştirel bir gözle bakmasını amaçlamıştır. Bu çalışmalarda illüzyonun kasten gerçek noktasına götürülmesi ile bazen gerçeklik bazen de nesnenin görmezden gelinmesi sağlanmaya çalışılmıştır (Görsel 7).



**Görsel 7.** Eric Owen Wood, 2014, Oturmaya Devam / Sit Still.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/sq5tlq>

Burada yanılsama gerçeği, simülakr yüzeylerle saklanmak için değil; onu performanslarda yer alan anlaşılmaz nesnelere ortaya çıkarmak için kullanılır. Böylece nesnelere yabancılaştırılır. 'Eric and eric' isimli çalışmasında 'beden' kavramı üzerine sorgulama yapan sanatçı, bedenin gerçekliği ve varoluşunu hipergerçeklik üzerinden incelemiştir. Kendi vücut kalıbı üzerine yansıttığı kendi imajı yanına tekrardan bedeninin videosunu yerleştirerek bir yatak üzerinde video enstalasyon yapmıştır (Görsel 8). Bu çalışmasında sanatçı bedenini dijital görüntü ve nesne üzerinden irdelemiştir.



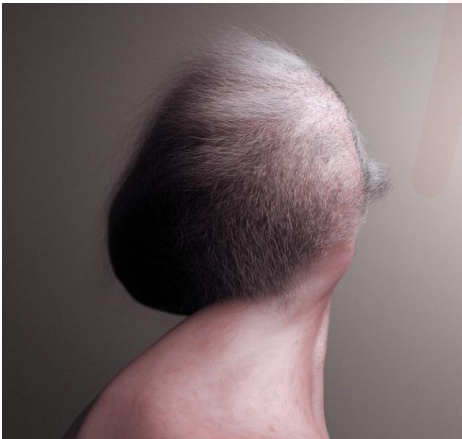


**Görsel 8.** Eric Owen Wood, 2014, Eric ve Eric / Eric and Eric.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/k3WoPE>

Oursler, dijital boyut içerisinde gerçekliği parçalanmış bedenlerle irdeleyip yeniden kurarken, Wood ise, çok daha görünür ve doğrudan bir biçimde bedeni sorgulamıştır.

Bu yeni boyut içinde “beden”in yaratımı, kullanımının hem “somut” hem de “soyut” bir kurgu niteliği taşıdığını ileri sürebiliriz. Dijital sanat alanı içinde bedenin somut kullanımı, makinesel uzantılar, yapay zekâ uygulamaları, robotlar, siborglar, hibrit yaratıklar ve benzeri yaratımlarla belirmektedir. Soyut kullanımı ise, özellikle “insan” olma, insanın özü, bugünü ve geleceğine ilişkin sorularla ve insanın evrimine dair sorgulamalarla belirmektedir. Bilimin ve teknolojinin ortaya koyduğu gerçeklerle insanoğlu, sınırlılıklarını ve sonsuzluğunu bir kez daha, yeni bir biçimde sorgulamaktadır. Bedenin dijital sanat alanı içinde kazandığı bu yeni boyutun, sorgulamaların dijital teknolojilerin “beden”e yaşattığı “deneyimleme” olgusu ile şekillendiği öne sürülebilmektedir (Çuhacı, 2007, s. 149).

Dijital teknoloji olanakları ve grotesk beden kavramı ile eserler veren bir başka sanatçı ise Can Pekdemir'dir. Dijital modelleme programları ve onların gerçekçi görünmesi için özel görüntü işleme yazılım programları ile çalışmalar yapan Pekdemir, dijital insan deformasyonu ile insan ve hayvan bedenlerinin metodolojik deformasyonları üzerine çalışmaktadır. Çalışmalarındaki bedenlerin ve onu oluşturan parçaların farklı ve değiştirilmiş fiziksel koşullar altında nasıl biçimleneceği ve nasıl tekrar yeniden yapılacağı üzerine denemeler yapmaktadır (Görsel 9-10).



**Görsel 9.** Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı I.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/KSXZTX>



**Görsel 10.** Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı II.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/zZis3V>

Pekdemir, bilgisayar programlarıyla sanal bir bedenin ele alınış biçimi üzerinden deformasyonlar gerçekleştirmiştir. Bilgisayarların veri işleme kapasitesi günümüzde birçok cihazda kendini göstermektedir. Örneğin akıllı bir telefon, tarayıcılar (scannerlar) veya dijital fotoğraf makineleri vb. cihazlar gibi. Bilgi ve görüntüyü kendi kendine işleyebilen bu cihazlardan dijital fotoğraf makinesiyle kendi tarzını ve kavramı üzerinde grotesk'in görsel estetiğini oluşturmaya çalışan diğer bir sanatçı ise Asger Carlsen'dir. Danimarkalı asıllı Amerikalı fotoğrafçı ve heykeltıraş olan Carlsen fotoğraf sanatı ile bir heykeltıraşın en bilindik konusu olan figür (beden)'ün, günümüz çağdaş sanatının geldiği yerdeki ayrık kurgusuyla ve yapısıyla birlikte işleyerek dijital manipülasyon ile eserler vermektedir.

Bu kapsamda birçok seri çalışmalar yapmıştır. Bu serilerden biri olan Hester serisinde, kendi bedeninin görüntüleri de dâhil olmak üzere modeller üzerinden dijital görüntüleri üst-üste bindirerek tek bir görüntü elde eden Carlsen bedeninin eylem algısının farklılığından ve tuhaflığından doğan sorunlar üzerine çalışmaktadır (Görsel 11-12).



**Görsel 11.** Asger Carlsen, 2012, Otoportre.  
Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/v8pauB>



**Görsel 12.** Asger Carlsen, 2012, İsimli.  
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/3EbkfZ>

### 3. Sonuç

Geçmişte plastik sanatlar belirli bir zamana ve mekâna bağlı durumda iken, günümüz sanatında kullanılan dijital olanakların sağladığı bu üslup; mekân-zaman-gerçeklik-beden ilişkilerini sorgulayarak yeni yaklaşım biçimlerini beraberinde getirmiştir. Oursler, Wood, Pekdemir ve Asger gibi sanatçıların eserleri bu kapsamda alternatif ve güncel yorumların görüldüğü dijital ifade olanaklı grotesk anlatımlar içermektedir.

20. yüzyılın bilim ve teknolojisindeki hızlı değişimler, felsefi yaklaşımlarda ve sanat olaylarında yeni düşünce sistemlerini ortaya çıkarmış ve bu çağdaki insanların düşünme biçimlerini yaşadıkları çağın gereğine göre biçimlemiştir. Sürekli değişen ve gelişen yaşam şartları insanların görsel izlenimlerini ve algılarını değiştirmiştir. Dolayısıyla dönemin düşünür ve sanatçıları gerçeklik üzerine yeni fikirler üretmeye başlamışlardır. Sanat ve kuramda 1960'tan sonra ortaya çıkan yeni arayışlarla ilgili analizlerde sanatçı ve eleştirmenlerin çoğu, taklit, gerçeklik, yanılsamacılık ve grotesk konusunda tartışmışlardır. Postyapısalcı felsefe ve postmodernizm üzerine olan çalışmalarıyla tanınan ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard' a göre; her türlü gerçek ve düşsel kavramının yarattığı ayırmadan yoksun, yalnızca aynı konu üzerinde dolanan modellere dayalı bir hipergerçekten söz edilebilir. Baudrillard' da simülasyon "mış gibi yapmak" değildir. "Gerçekmiş gibi yapmak" durumunda "mış gibi"nin gönderdiği bir gerçek kabulü vardır. Baudrillard'a göre bu

gerçek kaybolmuştur. Simulakr, gerçeğin (hipergerçeğin) ta kendisidir (Baudrillard, 2011, s.16) Postmodernizm kuramcılarında, edebiyat teorisyeni ve Fransız düşünür Lyotard ise, işimizin gerçekliği arz etmek değil, algılanabilen ancak sunulamayan imâları keşfedip, açığa çıkarmamız olduğunu düşünmektedir. (Lyotard, 1997, s.158) Debord ise, yaşanan gerçeklikle, bu gerçekliğin temsili içerisindeki farklılığın altının belirgin bir şekilde çizilmesiyle görünür olanın, başta medya olmak üzere çeşitli kültürel araçların varlığını ve yaşamın, daha önce hiç olmadığı kadar parçalanmış (fragmented) halde olduğunu düşünmektedir. Debord'a göre gerçeklik yerini tümüyle sahteye (temsile) bırakmıştır. Sahte olan şey zevki biçimlendirir ve kişisel olanı anımsatacak her türlü ihtimali bilinçli bir şekilde kaldırarak kendi kendini güçlendirir. Sahte olanına benzemek için doğru olan bile mümkünse yeniden yapılır. İşte bu yüzden Michelangelo'nun freskleri çizgi filmlerdeki gibi parlak ve canlı renklere bürünmek zorunda kalır; Versailles'ın özgün mobilyaları, yüksek fiyatlarla Teksas'a ithal edilen 14. Louis dönemi tarzındaki sahte mobilyalara benzesinler diye parlak yıldızlara bezenir (Debord, 2012, s.207).

21. yüzyılın ilk dönemlerinde artarak gelişen iletişim teknolojileri, özellikle sanat gibi alanlar üzerinde çok belirgin bir şekilde kalıcı etkilerde bulunmuştur. Böylece oluşan yeni biçimlerin ve karışık tekniklerin ortaya çıkışıyla, teknoloji, sanat ve bilimin bulunduğu günümüz çağdaş söylemleri içerisinde kendisine daha fazla ileti olanakları sağlamıştır. Günümüz sanatı, plastik sanatların kabul görmüş kurallarını irdelemekte, teknolojik çağın hızlı gelişimi ile birlikte ortaya çıkan medyalar, sanatın illüzyon ve gerçekliğini, toplumdaki yerini, rolünü, tanımını ve toplumla iletişim biçimlerini de sorgulamaktadır. Günümüz sanat üretimi farklı birçok alanı bir araya getirerek söylemi melezleştirir. Bu disiplinler arası söylem yeniden üretilebilirlikle, eserin oluşturduğu aura'yı eserin kendinde tutmayarak farklı birçok boyuta (mekân-olay-beden-vb.) dağıtır. Bu süreç göz önüne alındığında Martin Heidegger gibi düşünürlerin sanat eserini bir hakikat olarak ele almasının tersine değişkenlikle kurgulanan gerçeklik modelleri güncel sanatın temel dinamikleri içerisinde yer alır. Güncel sanatın içerisinde yer alan bu yeni gerçeklik sorgulamalarının amacı hakikate ulaşmak değil, bu kapsamdaki değişken bakış açılarının yorumlanmasıyla ilişkilidir. Zihinsel bir sürecin yansıması olan bu sorgulama alanları insan bedenini geri plana atarak, ironik bir biçimde ele alır. Grotesk bir üsluba neden olan bu ironi, araştırma ve uygulamalar sürecinde hem dijital sanat kavramı hem de dijital sanatın teknolojik imkânları üzerine yoğunlaşmaktadır. Canlıların beden parçaları harmanlanarak dijital olanaklar çerçevesinde grotesk'e yönelen üretimler gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalarda gerçeklik ile yarısamalar arasındaki sorgulamalar, gelgitler ve anlam bulmak adına yapılan bu uygulamalar grotesk ve tuhaflik kavramları üzerinden çözümlenmeye çalışılmıştır.

### **Kaynakça**

Altunay, A. (2004). Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

Aycıl, N. Ü. (2003). Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı, [http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/181/1439.pdf]. Ankara Üniversitesi, D.T.C.F, Tiyatro Araştırma Dergisi, 16, 68-84.

Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon, (O. Adanır, Çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları

Çuhacı, G. (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul

Debord, G. (2012). Gösteri Toplumu, (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı yayınları

Lyotard, J.F. (1997). Postmodern Durum, (A. Çiğdem, Çev.) Ankara: Vadi Yayınları

Mc Elroy, B. (1989). Fiction of the Modern Grotesque, New York: St. Martin's Press

TDK Büyük İnternet Sözlüğü (Dijital)

[ h t t p : / / w w w . t d k . g o v . t r / i n d e x . p h p ? option=com\_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.560cedbb5e7931.05156052] (Erişim: 01.10.2015)

TDK Büyük İnternet Sözlüğü (Grotesk)

[[http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5661511cb41251.71394199](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5661511cb41251.71394199)] (Erişim: 02.11.2015)

Thomson P. (1972). The Grotesque, The Critical Idiom Series, London: Methuen Young Books

Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı, (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Akbank Yayıncılık

