



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Heykel Anasanat Dalı

DİJİTAL TEKNOLOJİ OLANAKLARIYLA SANATTA GROTESK BEDENLER VE TUHAFLIK

Özgür Ballı

Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu

Ankara, 2016

DİJİTAL TEKNOLOJİ OLANAKLARIYLA SANATTA GROTESK BEDENLER VE
TUHAFLIK

Özgür Ballı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Heykel Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu

Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

Özgür Ballı tarafından hazırlanan "Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhaflık" başlıklı bu çalışma, 06.01.2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanat Eseri Çalışması olarak kabul edilmiştir.

[İ m z a]

(Başkan) Prof. Tansel TÜRKDOĞAN

[İ m z a]

(Danışman) Prof. Refa EMRALI

[İ m z a]

Prof. Turhan ÇETİN

[İ m z a]

Prof. A.Sibel KEDİK

[İ m z a]

Yrd. Doç. Seval ŞENER

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

[06.01.2016]

[İmza]

Özgür Ballı



ÖZET

BALLI,Özgür." *Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhafılık*", Sanat Eseri Raporu, Ankara, 2016.

"*Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler ve Tuhafılık*" başlıklı bu çalışmaya başlarken öncelikle dijital ve sayısal altyapıların teknolojiyle biçimlenen dünyamızda ne ölçülerde söz sahibi olmaya başladığını, bununla birlikte plastik sanatlarda pratikte hangi oranda kullanılabilen, uygulanabilen bir kavram olduğu araştırılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda ilk bölümde "Dijital", "Dijital Kültür", "Dijital" sanat kavramının sanattaki tarihsel süreci ile bu kavramların öncüllerinin getirdiği teknolojik üslubun etkisi ortaya çıkarılmak istenmiştir. İkinci bölümde grotesk kavramının tarihsel süreç içerisindeki söylemlerinden, dijital teknolojinin olanaklarıyla evrilen anlatımın, farklılaşan yönleri üzerinde durularak günümüz sanatına kapı açan yönlerine değinilmiştir. Ayrıca konu ve kavram kapsamında çalışmalar yapan sanatçıların işlerine yer verilerek; üçüncü bölümde uygulamalar kısmında günümüz teknolojik olanakları ile üretilen çalışmalar biçim, malzeme ve kavramsal alt yapı gibi temel sanatsal kriterler çerçevesinde ele alınarak konu irdelenmiştir. Sonrasında dijital temelli grotesk kavramı üzerinden güncel açılımlar sağlayan sanatsal uygulamalar üretilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Dijital, Dijital Sanat, Grotesk, Beden, Tuhafılık.

ABSTRACT

BALLI, Özgür. "Grotesque Bodies and Oddness via Utilities of Digital Technology"
Proficiency in Art, Art Work Report, Ankara 2016.

While starting "Grotesque Bodies and Oddness via Utilities of Digital Technology" it is examined that how much role digital and numerical basis play in our technologically formed world and at what rate they can be used, conducted in plastic arts practice. In this context, in the first part concepts of Digital, Digital Culture, Digital historical processes in art and effect of technologic style brought by processors of these concepts try to be detected. The second part focuses of differences from the discourse of grotesque in historical process to its evaluation to utilities of digital technology and its sides connecting with today's art are mentioned. And art works fit on these subjects and concepts are added to this part. In the third part which is application part, art works created by today's technologic utilities are reviewed considering their material and conceptual basis. Then artistic applications, which might have contemporary expansions, through the concept of grotesque are tried to be produced.

Key Words:

Digital, Digital Art, Grotesque, Body, Oddness.

İÇİNDEKİLER

| | |
|---|-----|
| KABUL VE ONAY | i |
| BİLDİRİM..... | ii |
| ÖZET..... | iii |
| ABSTRACT..... | iv |
| İÇİNDEKİLER..... | v |
| GÖRSELLER DİZİNİ | vi |
| | |
| GİRİŞ..... | 1 |
| 1.BÖLÜM : DİJİTALLEŞEN SANAT..... | 5 |
| 1.1. Dijital ve Dijital Kültür..... | 5 |
| 1.2. Sanatta Dijital ifade Olanaklarının Öncülleri ve Açılımlar..... | 7 |
| 1.3. Dijital Sanat ve Tarihsel Süreci..... | 18 |
| | |
| 2. BÖLÜM : GÜNÜMÜZ SANATINDA GROTESK KAVRAMININ DİJİTAL İFADELERİ..... | 28 |
| 2.1. Grotesk ve Dijital Groteskler..... | 28 |
| 2.2. Dijital Beden ve Grotesk Kavramlarını Kullanan Sanatçılar..... | 34 |
| | |
| 3. BÖLÜM:ARAŞTIRMA VE UYGULAMALAR SÜRECİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİ OLANAKLARIYLA GROTESK BEDENLER VE TUHAFLIK..... | 44 |
| | |
| KAYNAKÇA..... | 64 |

GÖRSELLER DİZİNİ

| | | |
|-------------------|---|----|
| Görsel 1: | John Cage, 1952, 4.33 / 4.33..... | 8 |
| Görsel 2: | John Cage, 1952, İmgesel Manzara No. 5 / Imaginary Landscape No. 5...8 | |
| Görsel 3: | George Macuinas,1966, Zaman 1 / Time 1..... | 9 |
| Görsel 4: | Bruce Nauman, 1970, Çeşme Olarak Sanatçı / Artist as a Fountain | 11 |
| Görsel 5: | Chris Burden, 1971, Ateş / Shoot..... | 11 |
| Görsel 6: | Nam June Paik, 1994, Uzanan Buda / Reclining Buddha..... | 13 |
| Görsel 7: | Nam June Paik, 1974, Tv Buda / Tv Budhha | 14 |
| Görsel 8: | Ben Laposky, 1952, Kararsız 40 / Oscillon 40..... | 20 |
| Görsel 9: | Herbert Franke,1961, Elektronik Soyutlamalar / Electronic Abstractions.. | 21 |
| Görsel 10: | John Whitney,1961, Katalog / Catalog..... | 22 |
| Görsel 11: | Sibernetik Tasadüfler / Cybernetic Serendipity, Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü, 1968..... | 23 |
| Görsel 12: | Charles A. Csuri, 1997, Bahçe Aşıkları / Garden Lovers..... | 24 |
| Görsel 13: | Charles A. Csuri, 1996, At oyunu / Horse Play..... | 25 |
| Görsel 14: | David Hockney, 2008, Atölyesinde bilgisayarla dijital çizim yaparken | 26 |
| Görsel 15: | Birmingham City Üniversitesi, 2010, Dijital Sanat Stüdyosu..... | 27 |
| Görsel 16: | Gargoyle, Notre Dame Katedrali, Paris..... | 33 |
| Görsel 17: | Quentin Matsys,1513, Çirkin Düşses / The Ugly Duchess. | 34 |
| Görsel 18: | Cyrano de Bergerac adlı ABD yapımı filminden bir kare, 1950. | 35 |
| Görsel 19: | Tony Oursler, 1994, Bana Bakma / Don't Look at me. | 38 |
| Görsel 20: | Tony Oursler, 1998, Cyc / Cyc..... | 39 |
| Görsel 21: | Tony Oursler, 1998, Yarım Beyin / Half Brain..... | 40 |
| Görsel 22: | Eric Owen Wood, 2014, Uslu Duran / Sit Still..... | 41 |
| Görsel 23: | Eric Owen Wood, 2014, Eric ve Eric / Eric and Eric.. | 42 |

| | | |
|-------------------|--|----|
| Görsel 24: | Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı I: Sonraki..... | 43 |
| Görsel 25: | Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı II: Bölüm II | 44 |
| Görsel 26: | Can Pekdemir, 2012, Düzensiz Yapı: İnsan III..... | 45 |
| Görsel 27: | Asger Carlsen, 2012, Oto-portre, / Oto-portrait | 46 |
| Görsel 28: | Asger Carlsen,2012, İsimsiz / Untitled. | 47 |
| Görsel 29: | Asger Carlsen, 2012, İsimsiz / Untitled. | 48 |
| Görsel 30: | Özgür Ballı, 2014, Amorf | 51 |
| Görsel 31: | Özgür Ballı, 2014, Arayış... .. | 53 |
| Görsel 32: | Özgür Ballı, 2014, Arayış... .. | 54 |
| Görsel 33: | Özgür Ballı, 2014, Ötekinin Bedeni. | 55 |
| Görsel 34: | Özgür Ballı, 2014, Ötekinin Bedeni | 56 |
| Görsel 35: | Özgür Ballı, 2014, Kimin Gözü? I | 57 |
| Görsel 36: | Özgür Ballı, 2014, Kimin Gözü? II..... | 58 |
| Görsel 37: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi I..... | 59 |
| Görsel 38: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi II..... | 60 |
| Görsel 39: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi III..... | 61 |
| Görsel 40: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi IV..... | 62 |
| Görsel 41: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi V | 63 |
| Görsel 42: | Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi VI..... | 64 |
| Görsel 43: | Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi I..... | 66 |
| Görsel 44: | Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi II..... | 67 |
| Görsel 45: | Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi III..... | 68 |
| Görsel 46: | Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi IV | 69 |
| Görsel 47: | Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi V..... | 71 |
| Görsel 48: | Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi I / Morph Body Fragment Series I..... | 71 |

| | |
|--|----|
| Görsel 49: Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi II / Morph Body Fragment Series II..... | 72 |
| Görsel 50: Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi III / Morph Body Fragment Series III..... | 72 |
| Görsel 51: Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi IV / Morph Body Fragment Series IV..... | 73 |

GİRİŞ

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. yy'da başlayan makineleşmeyle ulaşılan endüstri devriminden, 20. yy 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 kronofotografi¹ 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 çıkarak; gündelik yaşamda kullanılan hazır üretim nesnelere sanat içerisine dahil edilmiştir. Nesne kavramı ve algısı değişen böyle bir ortamda, sanat nesnesi estetik kavrayışın merkezinde kalamayarak hayatın bir çok sorun ve dinamiğiyle ilişkilendirilme düzeyine gelmiştir.

¹ Bir olayın art arda gelen evrelerini tek bir görüntüymüş gibi saptayan fotoğraf tekniğinin ismidir.

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.

Ferdinand de Saussure ve yapısalcı düşüncenin dilsel kodlamalar üzerinden anlamın doğasını incelemeleri, yaşantının bir çok alanına sızarak, yaşam içerisinde oluşan ve kavranan anlamın doğasını değiştirerek, gerçeklik ile ilgili problemlerin dijital ortama taşınmasına ve tartışılmasına sebep olmuştur. Bu kodlamanın sebep olduğu dijital ortam, yeni bir gerçeklik alanı yaratarak sanat kavramı üzerinde de etki göstermiştir. Bu süreçte teknolojik anlatıların dijital sanatın öncüleri olarak kabul edebileceğimiz ilk örneklerdeki etkileşimi, alışla gelmiş sanatın ifade tarzında bir çatlama neden olmuştur.

Gelişen teknolojinin olanakları görsel algı şeklimizi ve nesnelere kavrama düzeyimizdeki gerçeklik algısını değiştirerek, farklı izleme biçimleri sunan bir ortamı meydana getirmiştir. Kitle 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 simülasyon² üretimlere bırakmaktadır. Post-yapısalcı felsefenin önemli kuramcılarında Baudrillard'a göre simülasyon düzeyinde, nesne artık imgeye taşınmış, imge dil olmaktan çıkarak gerçeğin kendisine dönüşmüştür.

Kavramın gelişmesine kuramsal olarak katkı sağlayan sanatçı ve kuramcılarının yanı sıra savaşlardaki araştırma ve geliştirme sürecinde karşımıza çıkan

²Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hiper-gerçek yani simülasyon denilmektedir. (Baudrillard, 2011, s.14)

bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle kişiselleşerek evlere girmesi ve 1989 yılında internetin keşfedilmesi, dijital teknoloji ve dijital kültüre ait sanat yapıtlarının meydana getirilmesindeki çıkış noktasını oluşturmuştur.

Bugün bilgisayara bağlı yeni teknolojiler üretime yeni kolaylıklar getirdi. Kitlesele üretim, kitlesele tekrar. Bilgisayarla modelleme, otomatik üretim, kitlesele ölçekte üretmemize olanak veriyor. Medyatik araçlarla kolay, hızlı üretilen, kolay, hızlı tüketilen görüntüler yine medyatik sanatçılar üretti. Fotoğrafik imgeler, fotoğraf makinasının kendinden, bilgisayar çıktılarından, videolardan elde edildi; imge, nesne, özne aynı uzamda buluştu (Emralı, 2002, s. 84).

Teknolojinin günümüz sanatındaki çağdaş yaklaşımlara katkısı kuşkusuz çok önemlidir. Günümüz sanatının ilgilendiği ve değindiği konulara kendi potansiyel yaklaşımı ile ışık tutan bu dijital kültür için; Bruce Wands'ın da söylediği gibi;

Çağdaş sanatçılar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsiyorlar. Bilgisayar sanatçılara daha önce asla mümkün olmayan türden eserler ve yeni eser/iş türleri yaratma imkanı sunuyor. Bunlara örnek olarak elle yaratılamayan çok karmaşık görüntüleri, bir taşta 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 modernite içinde belirlenen sınırlar, mekansal kısıtlamalar aşılır; post-modern olan kendimizdeki yersizlik daha da vurgulanmıştır. Artık imge alış verişi şebekelere, dağıtım sistemlerine devreder, eski algılama sistemlerimizi arkaikleştirip, ağlardan kurulu terminallere taşımıştır.

Bilgi toplumu, elektronik toplum gibi adlarla anılan çağdaş dünya küresel elektronik kültürün içerisinde artık. Sanatçı bugün nerede olursa olsun bütün dünyayı kaplayan ortak bir dilden, işaretlerden oluşan dijital bir ağın içindedir.

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).

Bu kapsamda yapılmış olan araştırmalar ve uygulamalar bilgisayar sistemli dijital teknolojiler ve grotesk kavramı üstüne eğilir. 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 dijital evrimi gerekli ve uygun görülen başlık ve alt başlıklarla birlikte açıklığa kavuşturulmaya çalışılmıştır.

1. BÖLÜM

DİJİTALLEŞEN SANAT

1.1. Dijital ve Dijital Kültür

Türk Dil Kurumu'nun Büyük Türkçe Sözlüğü'nde kelime anlamı olarak 'dijital'; "1. Verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi. 2. Sayısal, 3. Verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren." olarak tanımlanmaktadır ([http:// www.tdk.gov.tr](http://www.tdk.gov.tr)). Daha geniş bir anlamda ise dijital; Teknolojik bir altyapı üzerine gelişim temeli oluşturan bu kavram özellikle yazının tarihsel gelişimi ile farklı bir boyuta ulaşmış olup, bilginin hızla yayıldığı eklektik bilgi teknolojileriyle özellikle 14. yüzyıldan sonra matbaa'nın büyük bir atılım göstermesi beraberinde iletişim teknolojilerinin de eş zamanlı olarak gelişmesine yol açmıştır. Dijital (sayısal) kavramı ise bu süreçte tanımlanamayan, henüz adı konmamış bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Elektronik devrimi kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyon ve radyo'nun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Televizyon ile radyo 'yayın medyası' olup yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, başkalarıyla etkileşim halinde fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşmaya imkanı tanımaktadır (Wands, 2006, s.8).

Teknoloji alanındaki gelişmeler toplumsal hayatımızda önemli etkiler meydana getirmişti. Elektronik devrimin yayın medyası üzerindeki etkisi özellikle bilgisayar devrimi ile çok farklı bir boyut kazanmıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte insan eliyle çok uzun zaman zarfında çözümlenecek birçok işlem çok hızlı bir çözüm sürecine kavuşmakta olup gerçeğin tanımı, içeriği ve bulunduğumuz kültürün değişiminde etkin bir rol oynadı. Değişen bu tanım ve içeriklerin altyapısı, yaşanan kültürün oluşturduğu davranış ve uygulamalarını

tahmin edilemeyecek bir düzeyde kendi konumunu oluřturmasına neden olacaktır.

Bir kltrn ortak zelliklerinin krokisi, ne btn bireylerin benzer Őekilde kltrel davranıř yada hareket iinde bulunacađını, ne de bir dizi uygulamanın lineer bir ilerleme ya da nceki uygulamaların geliřeceđini ngremezdi. (Deuze, 2005, s. 66) (eviri bana aittir)

1950'lilerden itibaren radyonun, 1970'lerden itibaren de televizyonun hayatımıza girmesiyle iletiřim aralarıyla etkileřimimiz bařlamıř oldu. Tm dnyada zellikle 1990'lardan sonra internetin yayılmasıyla, siyasal, ekonomik, kltrel, sosyal vb. birok alanda deđiřim meydana geldi. Artık siyasal sylemler bile sosyal medya zerinden dađılmaya bařladı. Ticaret yeni bir Őekil olarak E-ticaret gibi kavramlar yaygınlařtı. İnsanlar sokađa ıkmadan evden alıřveriř yapabilme fırsatı yakaladı. Aynı anda aynı rn satın alabilen evrensel bir kitle oluřtu. Tketmek iin performansın sergilendiđi lokal mekana gidilmesi gereken; mzik, performans, tiyatro gibi sanat yapıtları sanal ortamda ulařılabilir oldu. Literatr online sistemde bloglara ve web sitelerine tařındı. Birka yazarın hakim olduđu dnem kapandı. Herkesin yazabileceđi ve fikirlerini herkese ulařtırabileceđi bir ortam oluřtu. Farklı fikirlerin ve farklı dřncelerin sınırsız paylařılabildiđi bu ortamda bilgi akıřı hızlı ve bilgi eriřimi kolay hale geldi. Teknolojinin hakim olduđu bu yeni dnyada evrensel yeni terimler oluřtu. Kitleler arası ortak zevk ve paylařımların hakim olduđu yeni bir kltr anlayıřı meydana geldi. Bylece dijital kltr hayatımızda nemli bir yer kaplamaya bařladı. kısacası dijital kltr, yeni teknolojinin hayatımıza kattıđı unsurların btndr.

Dijital kltr herkes er yada ge online (evrimii) olacaktır anlamına gelmez. Ama eřitli yollarla insanların ve makinelerin artan cybernation ve dijital toplumla etkileřimini geliřmekte olan dijital kltrle ifade edileceđini varsayar(Deuze, 2005, s. 66) (eviri bana aittir).

Dijital dnyanın geliřmesine bađlı olarak dijital ortamda yapılan bilgi paylařımı ve eriřilebilirlik dijital kltrn oluřmasında en nemli etkenlerden biri olmuřtur. Bireysel olarak gidilemeyen lkeler ve keřfedilemeyen kltr, online ortamda

kolay ve hızlı bir şekilde ulaşılabilir olmuştur. Örneğin online olarak sergilenen tarihi mimari yapılar, geleneksel sanatlar. Bu iç-içe geçmişlik sanatı da etkiledi. 21. yüzyıla damgasını vuran dijital kültür, sanatta da etkili oldu. Sanal ortamda sergilenen sanat yapıları, aynı anda milyonlarca kişiye ulaştı. Teknolojinin imkanları kullanılarak oluşturulan sanat yapıları ile oluşan dijital sanat ve dijital sanata bağlı yeni terimler sanat akımlarının içerisinde yerini buldu ve böylece sanat yeni bir biçim ve yeni bir kitle kazanmış oldu.

1.2. Sanatta Dijital ifade Olanaklarının Öncülleri ve Açılımlar

Dijital sanat kavramını, kendi içinde tanımı ve bütünlüğü olan, kendi keline ortaya çıkmış bir kavram olarak tanımlamak doğru olmayacaktır. Çünkü dijital sanat, üretimi içerisindeki konuları ve kökenini teknolojinin gelişimi ve öncülerinden almaktadır.

Dijital sanatın öncülü olan çevresel sanat, kavramsal sanat, happeningler, beden ve gösteri sanatları, onlara geleneksel sanat kalıplarıyla yaklaşımı imkansız kılarsa bile çağın dinamiklerinin kavranmasında etkin bir role sahiptir (Çuhacı, 2009, s.1).

Çuhacı'ya ek olarak dijital sanatın öncülü olan ve özellikle 1960'ların ikinci yarısından sonra etkinliğini artıran Fluxus, Vücut Sanatı, Oluşumlar ,Video Sanatı, Ses Sanatı, Yazılım Sanatı (Net Sanatı) ve Hyper Text sanatı, dijital sanatın başlangıcı olarak ele alınabilir, işlediği konu ve kavramlarının öncülleri olarak kabul edilebilir. Bu sanatların, dijital sanatın ifade olanaklarının gelişmesine olan katkısı, aynı zamanda çağın anlatım biçimlerine de ışık tutmaktadır.

1960'lı yıllarda Avrupa'da ortaya çıkmış, doğanın ve insanın sürekliliğini, değişimini ifade eden, enstalasyon ve performans öğelerini içerisinde barındıran bir hareket olan fluxus, sanatta devrimsel bir gelgitin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı yaymak istemiştir. Fluxus akımının önemli temsilcilerinden George Maciunas, George Brecht ve John Cage; videonun raslantı ve

tekrarlanamaz eylemleri belgeleyen özelliğini, günümüz yaşamına ait, disiplinler arası bir kolaj estetiğinin altını çizmişlerdir.

George Maciunas ve John Cage, Fluxus'un öncüleri olarak görülebilmektedir. 1954'de Cage, bu konuda en köktenci ve ilk çalışmayı gerçekleştirmiştir. 4'33" (Dört dakika otuz üç saniye) olarak adlandırılan bir müzik parçasını yorumlamıştır. Cage bu çalışmasında, hiçbir müzik aletinin çalınmadığı, müziksiz geçen, sadece mekânın içinde çıkan seslerin oluşturduğu bir olayı gerçekleştirmiştir (Boyancı, 1994:23) (Görsel 1-2-3).



Görsel 1. John Cage, 1952, 4.33 / 4.33.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/wkAtJC>



Görsel 2. John Cage, 1952, İmgesel Manzara No. 5 / Imaginary Landscape No. 5.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/m2tL6t>

John Cage, 1930'lu yıllardan ölümüne kadar (1992) müzikte öncü çalışmaların başta gelen bir temsilcisidir. Yalnızca bir müzisyen değil, performans ve enstalasyon sanatçısıdır. İlk dönem (1930-40) çalışmalarının tamamına yakını hazırlanmış piyano ve vurmali çalgılar için hazırladı. "Canlı Müzik Odası" adlı müzik çalışmasını, oturma odasındaki eşyaları

kullanarak gerçekleştirdi. 1940'ların sonunda eserlerinde etkisi yoğun olarak görülen "Zen" ve "Budizm" felsefeleriyle ilgilendi. Manyetik teyp üzerine kaydettiği ilk eserlerinden biri olan "Landscape No5" adlı çalışmasında Cage'in disiplinler arası bir sanatçı olduğu açıkça görülür. Tüm nesnelere çalışmalarında kavram çerçevesinde malzemeye dönüşebilir. Nesnelere sadece biçimsel değil işlevsellikleri de önemlidir. 42 adet plaktan çıkan sesleri önce kasette birleştirip, sonra kesip değiştirerek ve tekrar birleştirerek oluşturduğu kolaj işleri videoda uygulanan serbest kurguyu anımsatır. 1952'de yaptığı "Water Music" bir performanstır: Bir takım kaplardan dökülen suyun altından ısıklık çalar. Oyun kâğıtları, radyo ve domino taşları gibi birçok aletle oluşturduğu seslerin yanında görselliği de katar. Cage, 1960'lardan itibaren eserlerinde de teknolojiden çok fazla yararlandı. 1968'de satranç oyununun 71'de çeşitli grafik çizimleri, 1974'de de şiiri, 1979'da James Joyce'un bir romanını müzikal kompozisyon olarak kullandı. Bunun dışında birçok konçerto ve elektronik müziğe imza atar. 1962'de "00" adlı konseri tümüyle bir performansa dönüşür; sahnede sebzeleri temizleyip, dilimleyip, onları blender'ın içine koyar ve çıkan suyu içerek ses, beden, eylem ilişkisini gerçekleştirdi (Bozkurt, 2005, s. 177-178).



Görsel 3. George Macuinas, 1966, Zaman 1 / Time 1.

Erişim : 16.01.2016. <http://goo.gl/1FG4St>

Yaptıkları performanslar sonucunda eylemlerini izleyiciye ulaştırmak isteyen sanatçılar, performanslarının fotoğrafını ya da videosunu çekip sergilemiştir. Dijital teknolojiyi kendi sanat anlayışları içerisinde harmanlayarak kullanan

sanatçılar, sanatsal problemlerini bu teknolojinin getirdiği olanaklarla sorgulamışlardır.

Zira video, uzam- zaman temelinde formun tam olarak bulunduğu yerde konumlandığı tek sanat ya da mediumdur; zira; makinası eşine rastlanmayan bir şekilde aynı anda hem nesneyi, hem özneyi başatlığı altına alır, ve makinayı, özne ve nesnenin ve video görünümü ya da akışın makine zamanını kaydeden yarı-özdeksel bir cihaza dönüştürür (Jameson, 1994, s. 117).

Bu yıllarda video tekniğiyle uygulamalar yapan sanatçılar televizyonu yeni bir görsel sanatlar en önemli temsilcisi olarak kullanmış, bu kitle iletişim araçlarıyla çalışmalarını milyonlarca izleyiciye gösterebileceklerini ve değişen sanat alanını bu yolla radikal biçimde dönüştürebileceklerine inanmışlardır.

Diğer yandan videonun teknik olanakları sanatçıların performans eylemlerini dokümanlaştırmak için kullanılmış ve sanatın ifade olanakları içinde yer almıştır. Sanatçıların insan bedenlerinin performatif eylemlerini ortaya koymalarıyla, vücut sanatı ortaya çıkmıştır. Video bu noktada belgeleme için devreye sokulmuş ve vücut sanatındaki eylemin görsel ve işitsel bilgilerini kaydederek, yeniden okunabilecek ve daha fazla kişiye erişilebilir olma durumunu ortaya çıkarmıştır.

Vücut Sanatı'nda sanatçının bedeni doğrudan ortaya konur, gösteriler çoğu zaman halkın önünde gerçekleştirilir ya da vücudun fotoğrafları çekilip seyirciye ulaştırılır ve sonuçta Kavramsal Sanat'ın seyirci üzerindeki etkisine benzer bir etki sağlanır (Germaner, 1997, s. 55).

Vücut Sanatı içerisinde önemli bir yeri olan Bruce Nauman, Arnulf Rainer Dennis Oppenheim ve Chris Burden vücut sanatında performatif eylemler gerçekleştiren diğer sanatçılardır. Nacy Atakan'a göre: "ABD'li sanatçı Bruce Nauman, 'Çeşme Olarak Sanatçı' adlı çalışmasında kendi kendiyi dalga geçercesine, çektiği bir dizi fotoğrafla sözcük oyunlarını görsel oyunlara dönüştürmüştür." Chris Burden ise (d.1946) kendisinin kırık cam arasından yarı çıplak dışarı çekilmesi ve koluna kurşun sıkılması gibi bedenine zarar getiren bir dizi eyleme girişmiştir." (Atakan, 1998, s. 43) (Görsel 4-5).



Görsel 4. Bruce Nauman, 1970, Çeşme Olarak Sanatçı / Artist as a Fountain.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/YpKjBI>



Görsel 5. Chris Burden, 1971, Ateş / Shoot.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/JPwUdH>

Vücut sanatı çerçevesinde yapılan enstalasyon ve performans çalışmalarında, video teknolojileri kullanılmış ve sanatta süreç kapsamında yeni bir hareket

alanı oluşturulmuştur. Performans çalışmalarında sonucun önemi kadar süreç de önemlidir. Ancak performans 'o an' da gerçekleştirildiği için gelip-geçicidir. Dolayısıyla bu süreç orada var olan izleyicilere aktarılır. Bu aktarımın, daha fazla kişiye ulaştırılması, yayılımının sağlanması ve saklanabilmesi amacı ile belgelenmesi çok önemlidir. Frank Popper'a göre;

Örneğin, Happening (oluşum) gibi anında ortaya çıkarılan yaratıcı çalışmaların belgelenmesinde videonun sıkça kullanıldığı görülmektedir. Video aygıtı, daha önce fotoğraf ve filmin üstlendiği bu belgeci tavrı, kendine özgü avantajlarla bütünleyerek başarıyla gerçekleştirmiştir. Elektronik görüntü üretme ortamı sanatçılar için önceleri birer kayıt aracı işlevi taşıırken, ancak sanatçıların elektronik görüntünün kendine özgü olanaklarını keşfetmeleri ile video sanatı ortaya çıkmıştır. Böylelikle, gelişerek güncellenen teknoloji ile estetik ve toplumsal ön oluşumları bir araya getiren özgün bir sanat akımı ortaya çıkmıştır. Bu olgu, 20. yüzyılda teknolojik sanatın kurumsallaşma hareketinden biri ve belki de en önemlisi olarak kabul edilebilir (Akt: Altunay, 2004, s. 78).

Belgeleme özelliği ile daha fazla izleyiciye ulaşmak için kullanılan video üslubu bir çok özelliği içerisinde barındırması, anlatımın güçlenmesi ve sanatçıların bu üslupta eserler vermeye başlamasıyla video sanatı kendi alanını yaratmış bir sanat üslubu haline gelmiştir.

Fotoğraf makinesinin icadından sonra, modern sanat ortamının sonlarında kendini belirgin bir şekilde gösteren video sanatı, film(sinema)den ayrılarak, hareketli imgelere dayalı sanatsal işlerin bir alt türü olmuştur. İçerisinde oyuncu, diyalog, konu ve senaryo barındıran filmin aksine video sanatında bu aktörler kullanılmayabilir. Bu farklılık videoyu yalnızca sinemadan değil, anlaşılması güç, kısa filmler, farklı video türleri gibi sinemanın diğer dalları olarak bahsedeceğimiz bu alt kategorilerinden de ayırmaktadır.

Video mecrasının sınırlarını keşfetmek veya izleyicide alışılmış sinema beklentilerine saldırıda bulunmak gibi çeşitli amaçları olan sanatçılar video sanatı aracılığıyla teknik keşiflerde bulunmuş ve düşüncelerini elektronik ortamdaki gelişmeler düzeyinde (bilgisayar, dijital fotoğraf vb.) kendilerine özgü yorumlamışlardır.

Videonun belgeleyici özelliği arazi sanatı, pop sanat, happening gibi çeşitli sanat akımlarında görülmüştür. Ancak videonun belgeleyiciliğinin aşılması, bu tekniğin olanaklarını değişik deneyimlemelerle gün yüzüne çıkaran ve onu farklı bir ortam olarak kullanan Nam June Paik, video sanatının en önemli temsilcilerinden birisidir.

Nam June Paik ilk sergisini 1963 yılında açmış ve bu sergi bir anlamda video sanatı için bir milat olmuştur. Açtığı sergilerde mekanın içerisine televizyonlar yerleştirmiştir. Yerleştirme biçimiyle ve televizyonlarda yayınladığı videolarındaki görüntü ve seslerin birbirleriyle etkileşimi ve birleşimiyle yeni bir sanat yorumu yaratmıştır. June Paik'in bu teknik ile ortaya çıkardığı video sanatı kavramı izleyicilerin sanat anlayışına değişik bir bakış açısı ve okuması getirmiş; bir anlamda yeni bir sanat üslubu oluşturmuş ve bu uygulamaları günümüze kadar yapılmamış bir şekilde farklı bir yolla yapmıştır. Başka bir deyişle Koreli sanatçı kavramsal sanatın elektronik yönünü temsil etmiştir (Görsel 6-7).



Görsel 6. Nam June Paik, 1994, Uzanan Buda / Reclining Buddha.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/W8EuO6>



Görsel 7. Nam June Paik, 1974, Tv Buda / Tv Budhha.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/oLUZ5J>

Video sanatı kendi zaman dilimini ve mecrasını kendi yaratmış, böylece izleyici özne ve nesnesinden bağımsız şekilde zaman ve mekanda üretilmiş eserlerle karşı karşıya kalmıştır.

1960'lı yıllar sonrasında sanat ortamında yaşanan belki de en büyük dönüşüm, sanatın, nesneye olan gereksiniminin tartışılmaya başlanmasıdır. Düşüncenin ön plana geçtiği bir sanat pratiğinin etkileri yoğun bir biçimde hissedilmeye başlayınca, yapının maddi varlığı ve biçimi etkisini büyük ölçüde yitirmiştir (Antmen, 2010, s. 193).

1960 yılından sonra anlamı yeniden sorgulanmaya başlanan kavramsal sanatın dijital teknolojiler ile ilişkisi, dönemin karakteristik yapısından tahmin edileceği üzere geleneksel biçim ve yöntemlerin dışındadır. Kavramsal sanat oluşumu

doğrultusunda çalışma yapan sanatçılar döneminin getirdiği imkanlarla her türlü malzeme ve teknolojiyi kullanmaya başlamıştır.

Video sanatı en güçlü olduğu dönemini 1960 ve 1970'lerde yaşadı. Halihazırda uygulama içerisinde kullanılan *video art* kavramı, günümüzde farklı mecralarda ve farklı araçlarla birleştirilmektedir. Mesela büyük bir yerleştirme çalışmasının içerisinde enstalasyon ve performans odaklı kullanılabilir.

Boyancı'ya göre; kavramsal sanat; plastik sanatların tarihsel gelişimi içerisinde tüm sorunlarını ele alıp, irdeleyip maddesel anlamda tüm teknolojik gelişmeleri de kapsayan yeni bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Amaç, sanata dördüncü boyutu getirmektir. Bu dördüncü boyut, nesnelerin görünen biçimleri dışındaki anlamlarının araştırılmasıdır. Zaman, hareket, ışık bu amacı ortaya çıkarabilmek için sıkça kullanılmıştır. Düşünsel plânda görsel veya işitsel varlığa dönüşen bu yeni olgu, aklın kurallarını ve alışkanlıklarını sarsmakta; böylece izleyicide çeşitli tepkilerin doğmasına neden olmaktadır (Boyancı, 1994, s. 5).

Sanatçılar videoyu, iletişim teknolojilerini, dijital olanakların yarattığı formları, sanatın içerisine değişik formlara evirdiler. Uygulanan bu ilk örnekler sonucunda, iki ve üç boyutlu dışavurumsal ve algılanması zor biçimlerin ve sanatçıların performanslarının ses ve hareketle birleştirilmesiyle oluşan dijital düzenlemeler; teknolojinin olanakları ile ışık olarak yansıtarak ses eşliğinde oluşturulan video heykel gibi çalışmalar ortaya çıkarmışlardır.

Dijital sanatın 1970'li yıllardaki gelişmesinin ayırt edici özelliği, sanatçıların sürekli olarak teknolojiyi keşfetmeleriydi. Bilgisayarlara ulaşmak çok zordu ve yaratıcı deneylerin çoğunluğu hâlâ araştırma merkezlerinde yapılabiliyordu, ancak o dönemde dijital sanatın pek çok yapı bloğu da üretilmişti. 1970'de Xerox Corporation, bilgisayar grafik uygulamaları alanında araştırmalar yapma perspektifiyle, California'daki Stanford Üniversitesinde Palo Alto Araştırma Merkezi'ni (PARC) kurmuştu. Yine 1970'de General Electric Company, ilk yüksek çözünürlüklü renkli grafik sistem olan Genigraphics'i geliştirecekti. Aslen şirket grafik uygulamaları için tasarlanmış olmasına rağmen, sanatçılar bu imkânı da yüksek kalite dijital görüntüler ortaya koymakta kullanacaklardı (Wands, 2006, s. 25).

Dijital sanatın olanaklarının gelişmesinde öncü olan sanat hareketleri, dönemin teknolojik imkanlarıyla sınırlı kalmıştır. 1970'lerden bu yana ise dijital teknolojinin ilerlemesiyle birlikte dijital sanat kavramı da geniş bir çerçeveden ele alınarak irdelenmiştir. Bu gelişim, dijital sanatta olanakları arttırmış ve bünyesinde birçok uygulamanın da önünü açmıştır. Artık dijital sanat, bünyesinde net sanat, yazılım sanatı, video sanatı, ses sanatı, çoklu medya sanat gibi birçok dal bulunan bir sanat üslubu olmuştur. Bu üslup ve kendine özgün yeni teknikleri ile günümüzde dijital sanat, çağdaş sanatın kapsamında büyümeye devam etmektedir. Bruce Wands'ın Dijital Çağın Sanatı Kitabında da bahsettiği gibi;

Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiştir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin sanatçıların o eserleri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler. Yine de, sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt kümesi olarak değerlendirilebilir (Wands, 2006, s. 11).

Neredeyse bütün çalışmaların ve yaşamımızın teknoloji ile iç-içe geçtiği bu ortamda, sanatın da farklılığı uyum sağlayarak yalnızca dijitalleşmesi beklenemeyecektir; ancak dijital sanatın gerçekten sanat kavramı içerisinde olduğu, yani sanat ortamı içerisinde kullanılırsa varlığını sürdürebilecek bir olgu olduğu belirtilebilir.

21.yüzyılda içinde bulunduğumuz çağının sanatı olarak kabul edebileceğimiz dijital sanatın neredeyse bütün alanlarının veri birikimini kendi sanatsal okuma sürecine katarak, farklı ve alışıla gelmedik yorumlarını devam ettireceği, olanaklarının ve mecrasının daha da genişleyerek, aşıldığı düşünülen sanatın sınırlarını topyekün geliştirerek aşacağına inanılmaktadır.

Dijital sanatı açıklarken, bizim onu içinde gördüğümüz bağlamı -'sanat deneyimini'nin kendisini-kavramak temel bir önem taşır. Büyük sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde birden (algısal, duygusal, zihinsel, ve tinsel düzeylerde) iletişim sağladıkları söylenebilir. Bizim gerek sanata gerekse gündelik dünyaya dair karmaşık tepkilerimizi belirlemeye katkıda bulunan öge de, beden, yürek ile zihin arasındaki bu eşzamanlılıktır (Wands, 2006, s. 10).

Dijital sanatın temeli ve uygulamacısı olan teknoloji, yalnızca günümüzde çağdaş veya güncel sanat alanlarındaki üretimde kullanılan bir araç değildir. Bu olanağın yanında bu üretimlerin ortamı ve medyası durumuna ulaşmıştır.

Bu yeni sanat anlayışı ile sergileme anlayışı da değişmiştir. Sanatçılar, bilgisayar teknolojilerini kullanarak, geleneksel heykel mantığının dışında yeni biçim ve formlar üretmişlerdir. Dijital teknolojinin kullanıldığı tüm sanatsal yapıları ve uygulamaları olanaklar doğrultusunda yeniden şekillendirmiş, mekana bağlı kalmaktan aynı anda tüm dünyaya ulaşabilecekleri online sergiler açmışlardır. Böylece yerel ve "beyaz küp"e bağlı kalmadan dünyanın tümüyle sanatsal ve bilgi aktarımı sağlayabilmişlerdir.

Benjamin'e göre; sanat eserinin tekliği, bulunduğu mekanla ilişkisi, yapının atmosferini güçlendirir ve izleyiciyi etkilemesi kaçınılmazdır. Rönesans dönemi bunun örnekleriyle doludur. Dinsel yapılar içine yerleştirilmiş bir duvar resminin yapının mistik ortamıyla bütünleşmesi, boyut, mekan ilişkisi gibi bir çok etmen eseri orada ve tek kılmaktadır. Ancak fotoğrafla sahip olunan kopyaların etkisi aynı kalabilir miydi? Bunun yanıtını Benjamin şöyle açıklar :

Yazının teknik yoldan yeniden üretimi demek olan baskının edebiyat alanında yarattığı dev değişiklikler herkesçe bilinmektedir. Fotoğrafla birlikte insan eli, imgenin yeniden-üretim süreci içerisinde ilk kez önemli yükümlülüklerden kurtuldu; bu yükümler yalnızca objektife bakan göz tarafından üstlenildi (Benjamin, 2014, s. 51-52).

Çağdaş sanat bünyesinde, dijital teknolojiyle gelişen dijital sanat da her sanat üslubu gibi bazı problemlerle karşılaşmıştır. Dijital sanat tarihine bakıldığında bu problemlerin bir kısmının gelişen teknolojik unsurlarla ortadan kalktığını görünür. Örneğin, dijital sanatın ilk yapıtlarının görüldüğü dönemde yapılan çalışmalar dönemin teknolojik elverişsizliği nedeniyle korunamamış ya da analog ortamda saklanmıştır. Yayılım hızının daha zor olduğu bu dönemin aksine zaman içerisinde gelişen teknolojik imkanlarla, çalışmalar dijital ortamda

saklanmış, korunmuş ve yayılımı daha kolay ve hızlı hale gelmiştir. Ayrıca ses ve görüntü kalitesi de artmıştır.

Ancak, elektronik ortamda internet ve mobil ağlar üzerinden paylaşılan materyal, kopyalanmaya ve taklit edilmeye açık hale gelmektedir. Dijital sanat yapınının kopyasınının orijinalinden ayırt edilememesi çözüm getirilememiş (devam eden) önemli bir problem olarak görülmekle birlikte kavramın gelişmesindeki etkili bir faktördür. Dijital teknolojinin geldiği bu noktada sanat kavramı tartışılacak yeni konu ve kavramlar bulmasına karşılık, önlemez bir gelişim göster bu medya üzerinde sanatın etkisine karşı koyamayacaktır.

Dijital sanat kavramı üzerine kuramları ile bilinen Wands'ın 'Dijital Çağın Sanatı' adlı kitabında da belirttiği gibi; gelecek nesildeki insanlar bilgisayarsız bir dünyayı asla bilmeyecekler. Bu nedenle sanatı okuma ve içselleştirme eylememiz dijital kavramlara kayarak yeni ve güçlü bir alan oluşturacaktır.

1.3. Dijital Sanat ve Tarihsel Süreci

Christiane Paul, "Digital Art" kitabında, "dijital sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelere üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine denir" (Paul, 2003, s. 21) olarak tanımlarken Bruce Wands ise "Dijital Çağın Sanatı" adlı kitabında dijital sanatı şöyle tanımlamaktadır;

Çizimler, resimler, fotoğraflar ya da video kareleri şeklinde ortaya çıkabilecekleri gibi, ya sanatçının ya da ticari yazılımın eseri olan bir bilgisayar programının ürettiği görselleştirmeler şeklinde de görünebilirler. Bu görüntülerin büründüğü nihai formlar da çok farklı olabilir: Dijital baskı yöntemleri kullanılmış olsa bile geleneksel formlara benzeyebilecekleri gibi, DVD, CD ya da internet gibi dijital ortamlarda da yer bulabilirler. Bilgisayar yazıcıları geniş yelpazede kâğıt türlerine veya tuvale, filme, kumaş üzerine ve diğer birçok malzemeye baskı yapabilmektedir (Wands, 2006, s. 33).

2005 yılında Ayrıca The Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTF) tarafından hazırlanan "Dijital Sanat ve Baskı Sözlüğü"ne göre, "bir

veya daha fazla dijital işlem ya da teknoloji ile yaratılan sanat” olarak nitelendirilmektedir (Johnson ve Shaw, 2005, s.10).

Bilgisayar devrimi sonucu doğmuş olan dijital sanat bilgisayar destekli bir sanat formudur. Dijital sanatın uygulayıcısı olan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programlarını kullanıp değiştirerek yeni ürünler ortaya koyabilirler (Keser, 2005, s.101).

Dijital sanat kavramı, bilgisayar sanatı olarak da adlandırılmasına karşılık, bu terim, dijital sanat kapsamını tam anlamıyla karşılamamaktadır. Ancak bilgisayar sanatı denmesine neden olan bu cihaz, dijital sanat içerisinde çok önemli bir yere sahiptir.

21. yüzyılın sanat dünyasına hızlı bir giriş yapan bu sanatın tarihsel sürecine değinecek olursak, bilgisayar devriminin başlamasını oluşturan dolaylı etkenin, 18. yüzyılın sonlarına doğru, bilimsel ilerlemenin hız kazandığı dönemle birlikte başladığını söylemek mümkün olacaktır. Bu yüzyıldaki Fotoğraf Makinesi ve Telefonun icadı ile elektronik çağ müjdeleniyor ve günümüzde etkin olan teknolojinin temellerini oluşturur. Daha sonra 2. Dünya savaşı öncesi ve sonrasında gelişen bilimsel, askeri araştırmalar ve teknoloji ile birlikte karşımıza bilgisayarların yaratım süreci çıkmıştır.

Bilim adamları, 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronic Numerical Integrator and Computer), ABD’li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur. Teknoloji alanında uzmanlaşmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalışmalara yöneltmek amacıyla 1966’da New York’ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyleri (EAT) adlı bir kuruluş oluşturmuşlardır (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Gelişen teknoloji ve bilgisayar devrimi, 21. yüzyılın yeni arayış içerisinde olan sanat dünyasına ve bilgisayara yakınlık duyan sanatçıları da etkileyerek farklı eserler verme fırsatı sağlamıştır. Dijital sanatın öncülerinden biri olarak görülen Amerikalı bir matematikçi olan Ben Laposky’dır. Aynı zamanda sanatçı olan

Laposy 1950'li yılların başında dijital dalga biçimlerinden elektronik görüntüler üretmiştir. Sanatçı seri olarak gerçekleştirdiği bu çalışmalarında küçük bir ekran üzerinde elektronik dalgaları manipüle etmek için bir osiloskop³ kullanmıştır. Çalışmalarında dijital teknolojileri yaratım olanaklarını kullanarak Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm'le ilişkilendirmiştir (Görsel 8).

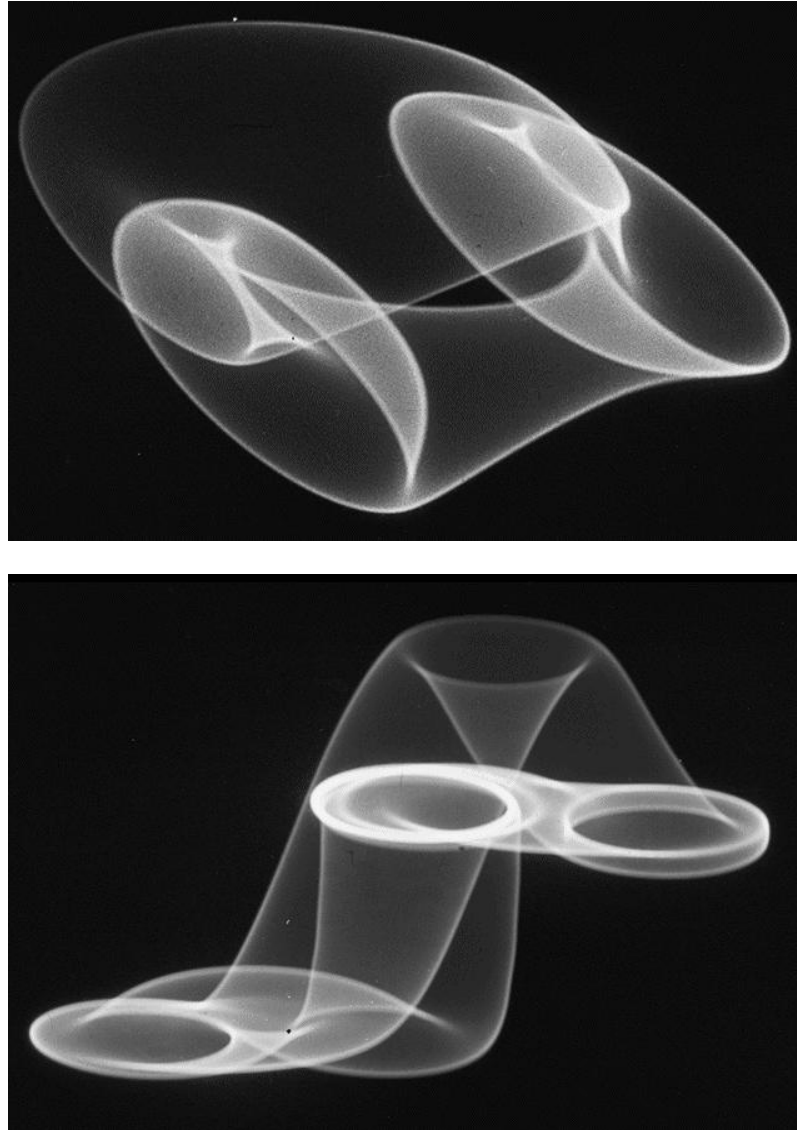


Görsel 8. Ben Laposky, 1952, Kararsız 40 / Oscillon 40.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/Yvd2hA>

Dijital sanatın öncülerinden ve aynı zamanda Laposky gibi matematikçi olan Herbert W. Franke, 1960'larda yaptığı "Elektronik Soyutlamalar" isimli çalışmaları anabilim dallarının benzerliliği gibi Laposky'nin çalışmalarıyla çokça benzerlik göstermektedir (Görsel 9).

³**Osiloskop** veya diğer adıyla salınım ölçer, elektriksel ölçü ve gözlem aracıdır. Gerilim ve akım değerlerinin değişimleri ile genliğini zamana bağlı olarak grafik halinde gösterir. Bu grafiklerden sinyalin darbe ve boşluk süreleri, genliği, frekansı ve periyodu elde edilebilir. Elektrik devrelerinden çok, elektronik devrelerdeki ölçümlerde kullanılır. Kare veya sinüzoidal girişli devrelerin çıkışlarını ve karakteristiklerini belirlemek üzere tasarlanmışlardır. (Wikipedia)

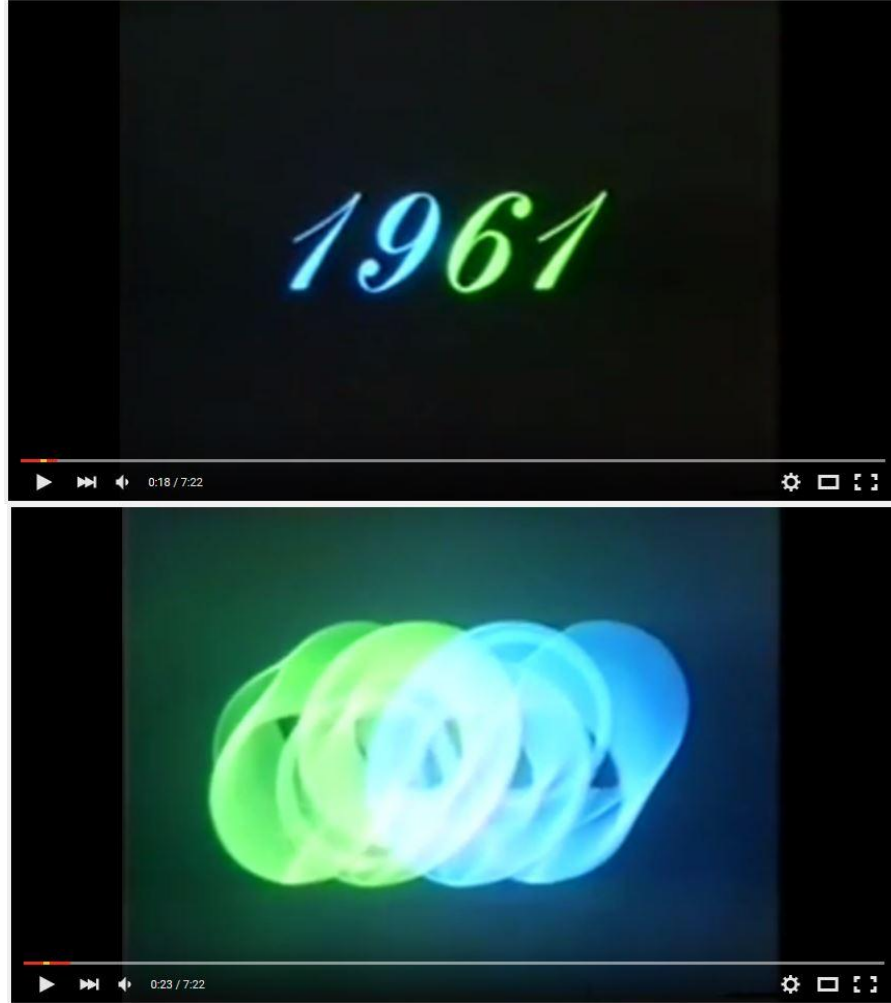


Görsel 9. Herbert Franke, 1961, Elektronik Soyutlamalar / Electronic Abstractions.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/AHQNKs>

Daha sonra ise Amerika'da ünlü bir yönetmen John Whitney' nin dijital videoları dikkat çekmiştir. Çalışmalarından deneysel videolar yaratan sanatçı çalışmalarındaki kavramı uygulayabilmek için gerekli teknoloji temelli sayısal algoritmalar geliştirmiştir. Geliştirdiği bu verilerle dönemin ilk dijital animasyon videolarını oluşturmuştur (Görsel 10).

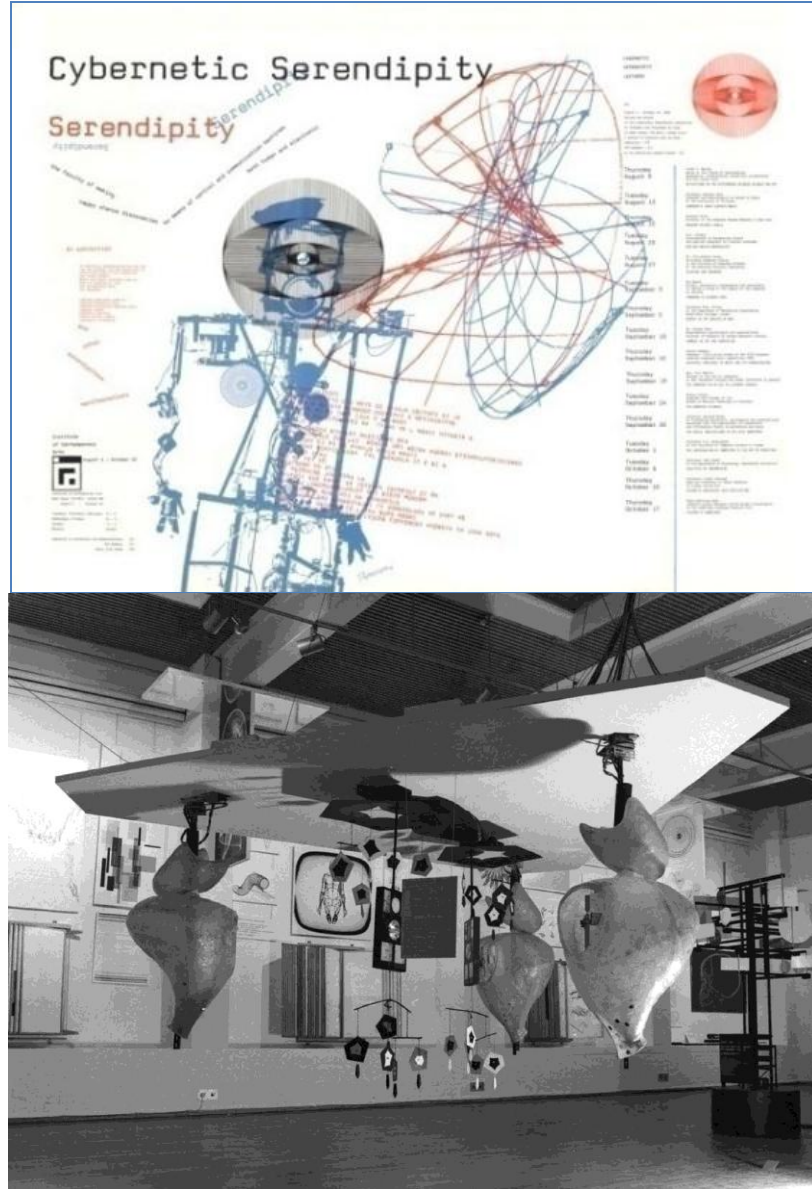
Sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çöktürmüş anlamsız kılmıştır (Akçadoğan, 2006, s. 328).



Görsel 10. John Whitney, 1961, Katalog / Catalog.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/e2fSab>

Böylece, bilgisayarın sanatçı için potansiyel bir araç haline gelmesiyle birlikte bu alanda geleneksel yöntemlerden ve konulardan çok farklı eserler üretilmeye ve sergilenmeye başlanmıştır. “Cybernetic Serendipity” adlı bilgisayar ile üretilen ilk eserler sergisi 1968’de Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde açılmıştır (Görsel 11).



Görsel 11. Sibernetik Tesadüf /Cybernetic Serendipity, 1968, Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/h2cxnZ>

1968 yılında, o günün teknolojisiyle, dijital verilerle oluşturulan sayısal resimler, baskılar ve objeler gibi disiplinlerarası alanında açılan bu sergi, sanat çevresi tarafından oldukça önemsenmiştir. Sergilenen bu yapıtlar, teknolojik olarak bugüne göre oldukça geri olmasına rağmen, dijital sanata ait bugünkü birçok gelişmeye öncülük etmiş ve ilham kaynağı olmuştur.

Dijital sanatın ilk örneklerinden sonra bu sanatın başlangıcında ve gelişiminde önemli bir yere sahip olan Charles A. Csuri'den bahsetmek gerekir. A. Csuri bilgisayarda görüntü yaratmanın ve animasyonun öncüsü olarak bilinmektedir. A. Csuri dijital temelli eskiz yazılım programlarıyla çalışmaktadır. Nihai formları çeşitli şekillerde olan 3B (3 boyutlu) görüntüler yaratmaktadır. Örneğin; tamamen yapraklarla oluşturulan eserdeki parçalanmış figürler, somut olarak algılanan dünyadan daha farklı bir dünyaya ait bir bahçede dans ettikleri izlenimini vermektedir (Görsel 12).

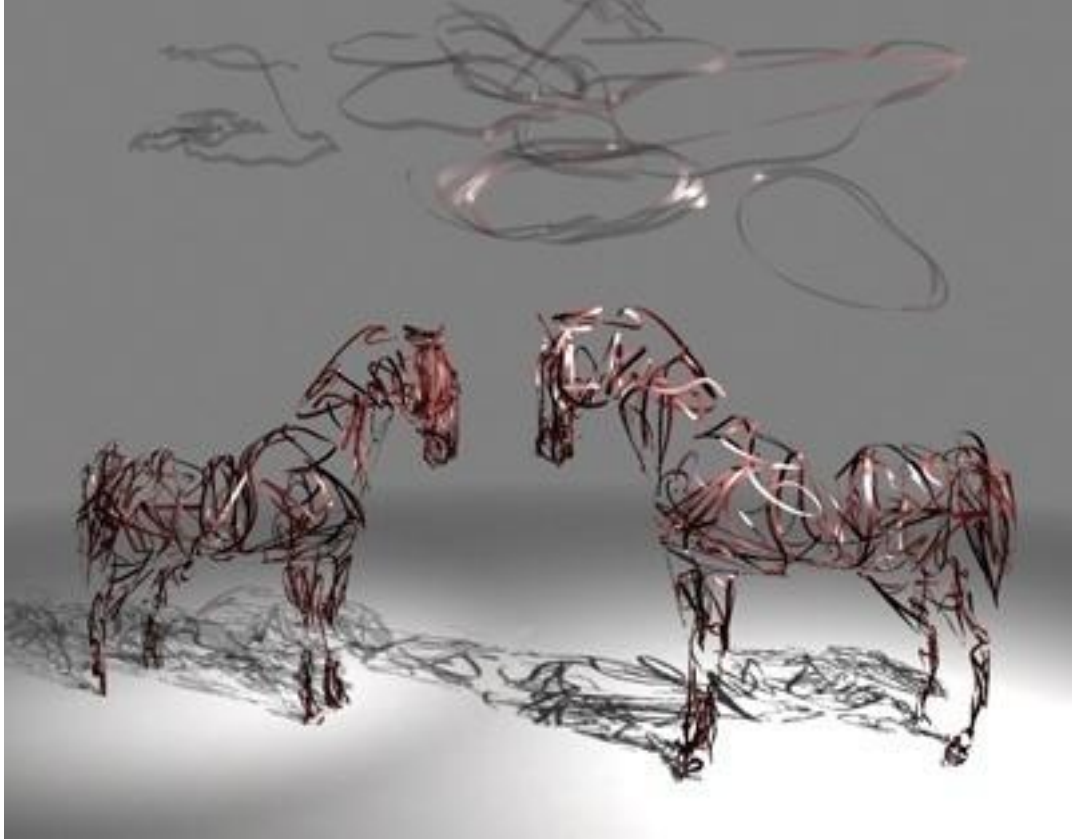


Görsel 12. Charles A. Csuri, 1997, Bahçe Aşıkları / Garden Lovers.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/Nw50SQ>

1965'ten itibaren bilgisayarlar, benim gözümde, hiyerarşik bir denetim sürecini gerektiren bir yaratıcılık anlayışını açığa çıkardı. Ben, bir fikrin gerçekleşmesinin kurallarını ya da koşullarını belirleyen karmaşık algoritmalarından yararlanırken üst düzeyde çalışıyorum. Bana göre, tek bir çözüm yoktur: Her örnek ya da kare farklıdır. Bu süreçte fikirler, zamanın sonuna dek hareket edebilecek animasyonlar ya da slayt gösterileri haline gelirler. [Charles A. CSURI] (Wands, 2006, s. 37).

Bir başka çalışmasında ise dijital olarak kurdele-benzeri liflerden oluşturmuş olduğu at figürünün üzerindeki ışığı ve gölgeleri yansıtan bir algoritma yaratmıştır (Görsel 13).



Görsel 13. Charles A. Csuri, 1996, At Oyunu / Horse Play.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/SWQ6Cy>

Yazılım programlarıyla ürettiği eserleriyle, dijital sanatın gelişimde çok önemli rol oynayan A. Csuri' den sonra, alışılmış, geleneksel araçları kullanan birçok sanatçı dahi, yeni görsel görüntüler yaratmak için bilgisayarları keşfetmiş ve yeni arayışlara girmiştir.

Bilgisayarların sanatçılar için açtığı ufuğu keşfetmelerinde, 1980'lerde kişisel masaüstü bilgisayarların satışa çıkmasının da payı büyüktür. Her gün büyük bir hızla gelişen teknoloji ile kapasiteleri yükselen bilgisayarlar ile yapılan eselerin kavram ve konuları da gün geçtikçe artacaktır.

Örneğin, İngiliz Pop Art akımına önemli katkılarda bulunmuş ,tuval ve fırça ile oldukça fazla bir geçmişi olan Hockney, dijital resim oluşturma programlarıyla birlikte; bu tekniğin sanatına kattığı kavramlar üzerinden eserler üretmiştir.

1990'lı yıllarla karşılaştırıldığında kişisel bilgisayarlar oldukça ucuzlamıştır. Hatta öyleki, fakültelerin güzel sanatlarla ilgili bölümlerinde özellikle grafik tasarım dersini alan geleceğin sanatçı adayı olan öğrencilerin neredeyse hepsi derslere dizüstü bilgisayarlarıyla girmektedir. David Hockney'de, Q.Paintbox yazılımı ile ekran üzerine resim yapan ilk önemli sanatçı olarak,teknolojiye olan tutkusunu sürdürmeye devam etmiş, gelişen donanım ve yazılımları kullanarak sayısal resimler üretmiştir (Türker, 2011, s. 154-155) (Görsel 14).



Görsel 14. David Hockney, 2008, Atölyesinde bilgisayarla dijital çizim yaparken.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/q6w2Ar>

1990' lardan günümüze kadar sanatçılar, dijital teknolojileri gerek kavram, gerekse araç olarak kullanarak eseler vermiş ve yaratıcı ifadenin sınırlarını zorlamayı sürdürmüşlerdir. Gelişen bu etkilerle sanat eğitimi veren kurumlar ve akademiler de bu eğilime katılarak, sanat eğitimleri içerisinde dijital ekipmanların kullanımından, yaşadığımız dijital dönemin kavramsal sorunlarına eğilerek, eğitimler vermeye başlayarak dijital sanatın temellerinin kuramsal olarak irdelemeye çalışmışlardır (Görsel 15).



Görsel 15. Birmingham City Üniversitesi,2010, Dijital Sanat Stüdyosu.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/ainDTB>

Bugün, dijital sanat müzelerle galerilerde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Dijital sanat, kendisi ile çağdaş sanat arasında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanat manzarasında yerini almaktadır. Biz bir geçiş dönemindeyiz: 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).

Bilgisayar olanakları ile işlenen dijital sanat eserlerinin, 2 ve 3 boyutlu yazıcılar aracılığıyla somut yapıtlar haline dönüşmesi ve sergilerde yer alması, bir sanat biçimi olarak kabul edilip edilmeme konusunda bilindik bir tartışma yaratacaktır. Günümüzde bir sanat biçimi olarak kabul görmüş olan fotoğrafta, ilk çıktığı yıllarda benzer tartışmalara neden olmuştur. Fotoğraf ortaya çıktığı zamanlarda; fotoğrafın sanat olup olmadığı, estetik değer taşıyıp taşımadığı ve geleneksel araçların yerini alıp alamayacağı gibi konularda yapılan olumlu olumsuz eleştirilerin benzerleri bilgisayarlarda yapılan-üretilen dijital sanat eserleri içinde yapılacaktır. Ancak fotoğraf, çok uzun yıllar sanattaki yerini güçlendirmek için resme ait birçok değeri kullanırken, resim de onun gerçeklikle olan ilişkisinden yararlanmıştır.Aynı düzeyde ve kavramda dijital sanat teknolojisi de, çağın dinamikleri içinde sanattaki yerini dönemine ait sorunlara getirdiği çözümler ile güçlendirerek yapıtlar vermeye devam edecektir.

Melvin Prueitt “Bilgisayar ve Sanat” adlı kitabında bilgisayarlarda yapılmış sanat çalışmalarını ciddi bir şekilde ele alır ve bilgisayarda yapılmış çalışmaları geleneksel sanat terimleri içinde tartışarak okuyucuya sunar. Çeşitli geleneksel sanat tarzları ve konularının arasından bir seçimle, o bilgisayar sanatçısının bilgisayar yoluyla bu konuları nasıl aktardıklarını gösterir. Yanı sıra perspektif ve gölgelendirilmiş (hacimlendirilmiş) simetrik ve asimetrik olarak resimlenmiş işlerin nasıl yapıldığını gösterir. Manzara, ölü doğa, insan biçimi ve soyutlama gibi geleneksel konulardaki işlere odaklanır. Prueitt, geleneksel sanat biçimlerinde de (kendi iç dinamiklerinde) aynı konular ve başlıklarda tartışmaların sürdüğünü belirtir (Türker, 2011, s. 160).

Bilgisayarda yapılmış işlerde de, geleneksel malzemelerle yapılmış eserde de açıkça sanatçının tarzının bir yansıması görünür. Örneğin, sayısız sanatçının-ressamın en önemli aracı, fırça ile tuvalin yüzeyinde oluşturduğu görüntüler hiçbir zaman aynı olmayacaktır. Sanatçının karakterinden, bilgisinden, deneyiminden ve dönemin anlayışından beslenen öznel yapısının seçiciliği, yorumlayışı yaptığı eserde ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden de bilgisayarda yapılan işler de , sanatçının izlerini taşıyacağından mutlaka öznel farklılıklar olacaktır. Bilgisayarı ve dijital teknolojileri araç ve amaç olarak kullanan sanatçıların kendi birikimlerini, uygulamaları üzerinden ve estetik anlayışlarını gösterme çabasını sürdürecekleri şüphe götürmez.

Gelişen bu denli teknoloji ve günümüz sanat dünyası içerisinde yerini iyice belirginleştiren bu sanat ile sanatta ki ifademiz değişecek, ayrıca 21. yüzyılda tecrübelerimiz hala devam ederken; dünyayı bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar aracılığıyla nasıl algıladığımız ve tecrübe ettiğimiz, sanatı tecrübe etme yöntemimiz olacaktır. Dijital sanat daha tanımını ve içeriğini ortaya keskin bir biçimde koyamadan; kavramların gelişmesinde önemli bir yeri olan kitle iletişim araçları, mobil ağlar, internet, vb. gibi medyalar sayesinde Yeni Medya Sanatı (New Media Art) ana başlığı altına girerek çağdaş sanat alanında eserler üretmeye devam etmektedir. Günümüzde Yeni Medya sanatının dijital sanat ile gerek içli-dışlı oluşu, gerek kavramların terminolojide bir yere oturmuyışı sebebiyle birbiriyle karıştırılmaktadırlar.

Sanal ve sibernetik bir mecrada oluşturulan bu kavramlar birbirine benzemesinin yanında ilgilendiği konu ve alanları birbirinden farklılık göstermektedir. Yeni medyanın ilgi alanları ve irdelediği konular, sanat eserlerini oluşturan, kitle iletişim araçları ve dijital eğilimlerin yarattığı yöntemlerden yola çıkarak üretilen eserlerken, dijital sanat temelinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle ve bu temeli gerek araç gerekse kavram olarak kullanabilecek bir olanağın üzerinden çıkarımlar yapmaktadır.

2. BÖLÜM

GÜNÜMÜZ SANATINDA GROTESK KAVRAMININ DİJİTAL İFADELERİ

2.1. 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 hayvanını 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 (Ünlüaycıl, 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, komığın kaba bir türü olarak tanımlamışlardır. Groteskin önemli kuramcılarında olan Kayser, sözcüğün abartılı soytarılık 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 (Ünlüaycıl, 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 Ortaçağ ve Rönesans dönemindeki Venedik plastik sanatları ve mimarisi hakkında yaptığı araştırmaları içermektedir. Bölge "sağlıklı", "güçlü", "dindar" bir toplumken 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 dolayındaki araştırmalar sonucunda 20. yüzyılın başlarından beri, grotesk'i görsel sanatlar çerçevesinde tanımlamak mümkün değildi. Grotesk söylemin sanata dahil oluşu romantik periyotta başlayarak, modern

söylemde devam etmektedir. Bu söylem ve deneyim farklı biçimlerin keşfini ve evrensel klasik güzellik anlayışının değişimini anlamanın da başlıca dönüm noktası olmuştur.

20.yy 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 savaşım, 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 grotesk'in doğuş nedenlerinden birisidir. Grotesk'in 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 karşılaştığında 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 yada 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 ayrılamayacak 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 *gargoyle* ve *chimera* adı verilen mimari öğelerinde bu etkiyi rahatlıkla görebiliriz (Görsel 16).



Görsel 16. Gargoyle, Notre Dame Kathedralı, Paris.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/GvIMRT>

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 çalışabileceği 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..) zerafeti vurgularken, portrede ve vücutta bulunan deformasyon ve çirkinlik bu zerafeti kırarak bir ironi yaratmıştır. Netleşen grotesk tanımı ile birlikte, günümüzde çalışmanın alternatif ismi olarak *A Grotesque old woman* (Yaşlı Grotesk kadın) da kullanılmaktadır (Görsel 17).



Görsel 17. Quentin Matsys, 1513, Çirkin Düşes / The Ugly Duchess.

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 aşkını dile getirmekten endişe duyan silahşör Cyrano de Bergerac karakterinin hüznü ve komik hikayesi ile yaratılan bu gerilim, edebiyat ve tiyatro sanatı üzerinden işlenen önemli grotesk örneğidir (Görsel 18).



Görsel 18. 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 hakim olduğu günümüzde ise grotesk, bilgisayar sistemlerine bağlı olarak çalışan çeşitli tasarım programları üzerinden varlığını sürdürmektedir. Bu tasarım programları aracılığıyla nesnelerin topografik yüzeyleri bilinçli ve sistematik deformasyonlar haline getirilerek yeniden yorumlanabilmektedir. Dijital çağın en büyük olanağı olan bilgisayarda kullanılan programlar aracılığıyla renk, doku, biçim, ses, hareket gibi öğeler kullanılarak, grotesk kavramının tanımı ve çeşitliliği gelişerek 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.

2.2. Dijital Beden ve Grotesk Kavramlarını Kullanan Sanatçılar

Günümüzde bazı sanatçılar dijital teknolojileri sadece araç olarak kullanırken, bazı sanatçılar ise bu teknolojinin verdiği imkan ve çözümleri bilinçli olarak çalışmalarında kavram olarak kullanmaktadır.

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 günümüzün yeni ilgi alanı oluşturmuştur. 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.

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, uzlaşımsal ve toplumsal olarak kabul edilen genellikleri 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'in 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 (Görsel 19).



Görsel 19. Tony Oursler, 1994, Bana Bakma / Don't Look at Me.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/6lDm3Q>

Tony Oursler projeksiyon teknolojisiyle projection mapping⁴ (projeksiyon giydirme) yaparak fotoğraf ve videoları, gererek, bükerek ve dijital ortamda işleyerek bir çeşit yeni bir heykel kaplama tekniği geliştirmeye başladı.

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 kullanılır. 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, projeksiyon ile, kurgusu için hazırladığı kürelere ve malzemelere şaşırtıcı biçimlerle karşıt görüntüleri birleştirip yansıtmaktadır. Bu

⁴ Video mapping (video giydirme) olarak da bilinen izdüşüm gönderimi yapan bir projeksiyon teknolojisidir. (Wikipedia)

şekilde seyirciyi yabancılaştırıp tuhaf ve rasyonel dizgiye karşı çıkararak, temelde ciddi, ama görünüşte gülünç ve abartılı olan biçimler yaratmaktadır (Görsel 20).

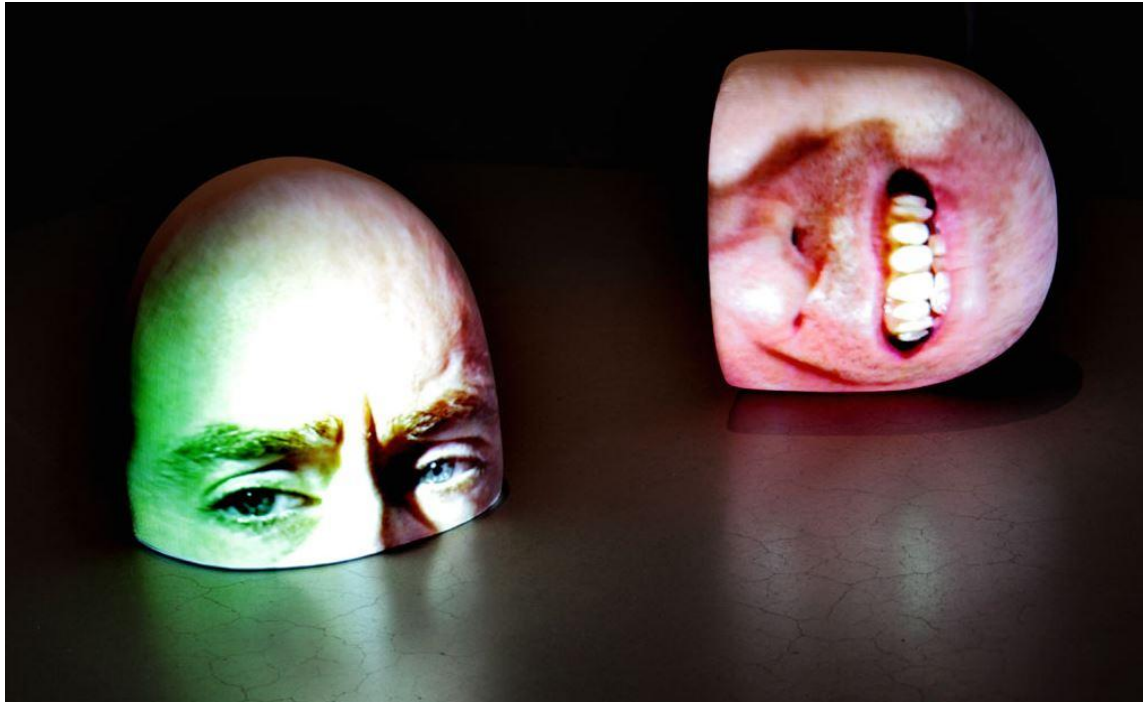


Görsel 20. Tony Oursler,1998, Cyc /Cyc.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/CdSxED>

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, bilinç altının işleyişini ortaya çıkarmak isteyen uygulamalar yapmaktadır. Ancak Picasso'nun aksine, Oursler, teknolojiyi kullanarak yüz parçalarından bazılarını seçmiştir. Bazen yüzün ağırlık noktası olan 'burun'u saf dışı bırakmış, burun olmadan erimiş gibi görünen yüz imgesi ile hastalık ya da kazada yaralanmış, eroin veya kokainden dolayı zarar görmüş insanların durumuna çağrışım yapmayı (Görsel 18); bazen de yekpare olarak algılanan 'başı' ı ortadan ikiye bölerek, rahatsız edici bir his yaratmayı amaçlamıştır (Görsel 21).



Görsel 21. 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 sibernetik 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 22).



Görsel 22. Eric Owen Wood, 2014, Oturmaya Devam / Sit Still.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/sq5tlq>

Burada yanılısama 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 var oluşunu hipergerçeklik üzerinden incelemiştir. Kendi vücut kalıbı üzerine yansıttığı kendi imajı yanına tekrardan bedeninin videosunu yerleştirerek bir yatak üzerinde video enstelasyon yapmıştır (Görsel 23). Bu çalışmasında sanatçı bedenini dijital görüntü ve nesne üzerinden irdelemiştir.



Görsel 23. Eric Owen Wood, 2014, Eric ve Eric / Eric and Eric.

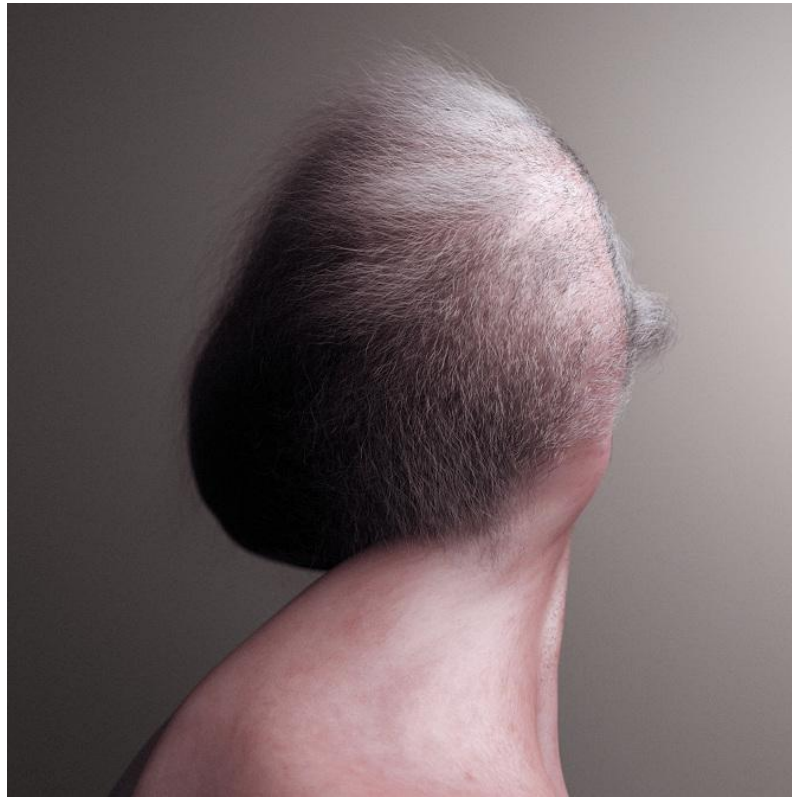
Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/k3WoPE>

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 zeka uygulamaları,

robotlar, siborglar, hibrit yaratıklar ve benzeri yaratımlarla belirlemektedir. Soyut kullanımı ise, özellikle “insan” olma, insanın özü,bugünü ve geleceğine ilişkin sorularla ve insanın evrimine dair sorgulamalarla belirlemektedir. 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 Pekdemirdir. 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 çalışmakta; bedenlerin ve onu oluşturan parçaların farklı ve değiştirilmiş fiziksel koşullar altında nasıl biçimleneceği ve nasıl tekrar yeniden yapılanacağı üzerine denemeler yapmaktadır (Görsel 24-25-26).



Görsel 24. Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı I: Sonraki.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/KSXZTX>



Görsel 25. Can Pekdemir, 2015, Kemik Yapısı II: Bölüm.

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 bir çok cihazda kendini göstermektedir.Örneğin akıllı bir telefon, tarayıcılar (scannerlar) veya dijital fotoğraf makineleri vb. cihazlar gibi.



Görsel 26. Can Pekdemir, 2012, Düzensiz Yapı: İnsan III.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/gjeLHr>

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 bir çok seri çalışmalar yapmıştır. Bu serilerden biri olan Hester serisinde, kendi bedeninin görüntüleri de dahil olmak üzere modeller üzerinden dijital görüntüleri üst-üste bindirerek tek bir görüntü elde eden Carlsen beden'in eylem algısının farklılığından ve tuhaflığından doğan sorunlar üzerine çalışmaktadır (Görsel 27-28-29).



Görsel 27. Asger Carlsen, 2012, Oto-Portre / Oto-Portrait.

Erişim: 17.01.2016. <https://goo.gl/v8pauB>



Görsel 28. Asger Carlsen, 2012, İsimsiz / Untitled.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/3EbkfZ>



Görsel 29. Asger Carlsen, 2012, İsimsiz / Untitled.

Erişim: 17.01.2016. <http://goo.gl/DGoJKg>

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

3. BÖLÜM

ARAŞTIRMA VE UYGULAMALAR SÜRECİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİ OLANAKLARIYLA GROTESK BEDENLER VE TUHAFLIK

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.

Post-yapısalcı felsefe ve post-modernizm 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. Simulakr⁵, gerçeğin (hipergerçeğin) ta kendisidir (Baudrillard, 2011, s.16) Post modernizm 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

⁵ Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm. (Budrillard, 2011, s.8)

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.

Bu kapsamdaki araştırma ve uygulamalar sürecinde ilk olarak yapılan, sıra dışı biçimlerle yeniden tasvir edilen mask, video enstalasyon yapılarak, gerçek dünyada biçimsel karşılığı olmayan bir olgu haline getirilmiştir. Yüz hatlarındaki oynamalar rutin olduğu için günlük hayatta hiç de dikkatimizi çekmeyen vücut hareketlerimiz (jest ve mimik) iletişimde önemli bir rol oynamaktadır. İnsan vücudunun parçalarının günlük etkileşimde oynadıkları rolün önemi deforme edilen mask ile vurgulanmaya çalışılarak, hiper-gerçeklik düzleminde yeni biçimler oluşturulmuştur (Görsel 30).



Görsel 30. Özgür Ballı, 2014, Amorf.

Mask üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi.

Beden kavramını grotesk bir şekilde ele alırken; Yaptığı heykellerde, figürleri sakatlayan, kollarını koparan, büstleri kafasız bırakan; ışık-gölge-mekân ustası olan Rodin'in; 'Milo Venüsüne mektup' isimli yazının içerisindeki göndermeler durmadan yeni biçim ve kavram arayışındaki plastik sanatlar açısından ilgi çekicidir.

Anatominin hiçbir anlam ifade etmediğini düşünen Rodin'in milo venüsü mektubundan yola çıkarak 'grotesk bedenlerin güncel manifestosu' olarak adlandırdığım bir çalışma hazırlanmıştır. Klasik heykel anlayışla modellenip alçı dökümü yapılan bir kadın figürü üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi kullanılmış ve aşağıda yazılan sözler "arayış..." isimli çalışma tarafından söylenmiştir (Görsel 31).

"Arayış!, inanç!, konu!, biçim!, nesne!.

Bir dakika, bir dakika biçim Rodin Milo Venüsü için yazdığı mektupta ne diyordu;

Adele, kol, bacak oyluk ve buna benzer harciâlem kelimelerin plastik sanatlarda hiçbir anlamı yoktur. Sanat eserinin sentezinde kol ve bacak onları bir bütün halinde birleştiren parçalara göre bir araya geldiği zaman anlam ifade eder. bu doğada da böyledir. bu yüzden bizim analitik tasvirlerimiz doğa için bir kıymet taşımaz. bu sözlerden de anlaşılacağı üzere Rodin için anatomi hiçbir anlam ifade etmiyordu. Hem de hiç. oysa Rodin Milo Venüs'üne bakarken başka bir şey fark etmiştir.

O da ışık ve gölgenin önemi!

Denebilir ki, gölgeler şaheserlere aşiktir. onları süsler diyordu. ışık ve gölgenin onun için ifade ettiği önem hakkında.

Arayış!, inanç!, konu!, biçim!, nesne!.

Ya şimdi? Şimdi mi?

Hepsi

veyahut hiçbiri;

veya bir kısmı

ya da biri.

19. yy da fotoğraf makinesi ortaya çıktığında sanat camiasında etki ve tartışmaları ne kadar sürmüştü di mi ama ?

Bazı çevreler halen daha heykelin yerleştirmeye dönüşmesini yadırgarken bugünün sanatı ; videoartlar, ses enstalasyonları, ışık estalasyonlarıyla şekilleniyor.

Peki ya şimdi ?

Şimdi teknolojinin olumlanması ve içselleştirilmesi sanatçının düşünsel temeline dayanan bir dayanıklılık unsuruyla desteklendiğinde ortaya konulan işler, üretim biçimi, üretim süreci ne olursa olsun güçlü unsurlar içeriyor.

Arayış!, inanç!, konu!, biçim!, nesne!.

Mesela ben;

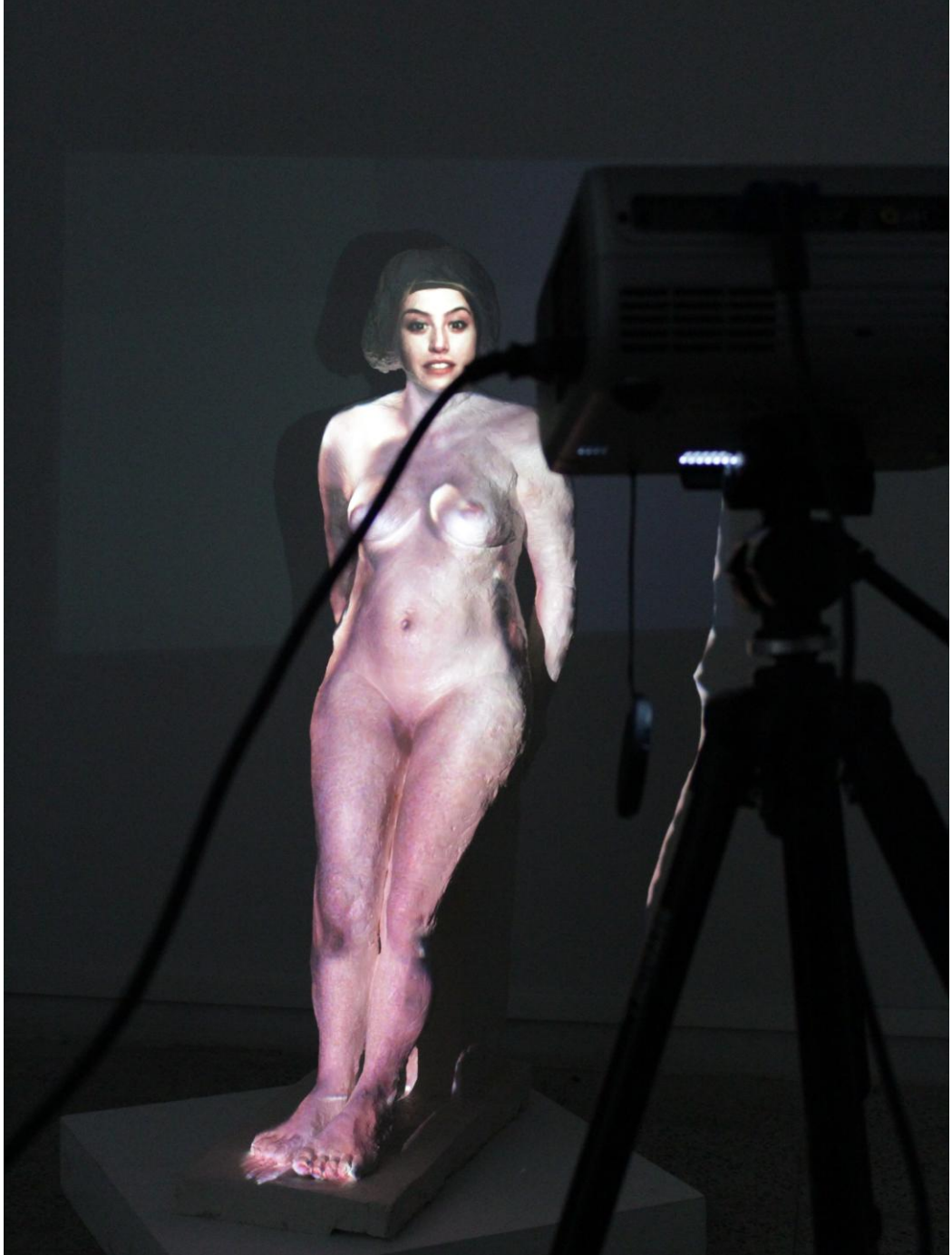
ben nerdeyim,

ben kimim?"



Görsel 31. Özgür Ballı, 2014, Arayış...
Alçı figür üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi.

Milo Venüs'üne yazılan bir mektup ve heykel mantığını temelden etkileyen bir ustanın anlayışından esinlenerek gerçekleştirilen bu çalışmada dijital data ile somut bir nesnenin iç-içe geçerek melezleşmesinin yarattığı eylem anındaki ironiye dikkat çekilmek istenmiştir (Görsel 32).



Görsel 32. Özgür Ballı, 2014, Arayış...
Alçı figür üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi.

Kaprow ve Beuys gibi sanatçılar, beden aracılığıyla eylem anındaki varoluşa dikkat çekmişlerdi. Yves Klein, Herman Nitsch, Gina Pane, Piero Manzoni, Marina Abramoviç, Carolee Scheneemann, Chris Burden, Stelarc ve Orlan gibi sanatçılar araç ve amaç ilişkisini tersine çevirerek, eylem aracılığıyla beden üzerine yoğunlaştılar (Yılmaz, 2013, s. 354).

Sanat tarihi boyunca, insan bedeninin konu ediliş tarzı dönemden döneme ve çağlara göre önemli farklılıklara uğramıştır; bazen idealize edilerek, bazen gerçekçi bir şekilde, bazen de deformasyona uğratarak incelemeler yapılmış ve sanatsal üretimde bulunulmuştur. Görsel 33'deki çalışma Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bahçesinde bulunan, toplum ve kültür arasındaki ilişkileri dile getiren, temel anlamda bedenin en yalın haliyle doğasının gösterildiği, Prof. Turhan Çetin tarafından yapılmış olan bu heykel üzerine projeksiyon giydirme tekniği ile insan iskeleti yerleştirilmiştir.



Görsel 33. Özgür Ballı, 2014, Ötekinin Bedeni.

Mermer yontu üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi, fotoblok üzerine dijital baskı, 80x160 cm.

...Fakat bedenin görünür olmayan ve genellikle öyle kalmaya da devam eden bir başka boyutu daha vardır ki bu da içerisidir: et, organik olan. İçerinin bir kısmı keşfedilebilir çünkü bedensel girintiler vasıtasıyla ulaşılabilir(burun, ağız, kulak vs) ve biliyoruz ki en küçükler ve daha büyükler bunları keşfeder; diğer kısım ise (et, kas, iç organlar) ancak açılarak içine girilmesiyle keşfedilebilir....Bedenin içi, kişinin kendi bedeni, ötekinin bedeni çocuksu merak ve ondan türeyen bilme aşkına yol açacaktır (Talpin, 2012, s. 120).

Prof. Turhan Çetin'in çalışması modern anlamda bedenin birleştiriciliği, belirlenimciliği ve dengesini temsil ederken, üzerine yansıtılan insan iskeleti ir-

rasyonaliteyi ve ironiyi temsil ettiği düşünülürken; yansıtılan imge ile mermer heykelin temsilinin bize işaret ettiği ama aslında olmayan bedenın iç yapısıyla ilişkilendirilmeye çalışılmıştır. "Nihayet, burada bizim işimizin gerçekliği arz etmek değil, algılanabilen ancak sunulamayan imaları keşfetme olduğu açığa çıkmalıdır." (Lyotard, 1997, s. 158).



Görsel 34. Özgür Ballı, 2014, Ötekinin Bedeni.

Mermer yontu üzerine projeksiyon giydirme teknolojisi, fotoblok üzerine dijital baskı, 80x160 cm

"Kimin Gözü " adlı seri çalışmaları benzer bir ima üzerine inşa edilmiştir. Tuval üzerine baskı alınan balık imgesinin gözü yerine dijital bir insan gözünün videosu yerleştirilerek, Lyotard'ın değindiği algılanabilen ancak sunulamayan imalara ulaşmaya çalışılmıştır. Anlatılmak istenen balık bedeni ve parçaları değil, balık üzerinden insan bedeninin aktarılmasıyla ima edilen tuhafıktır (Görsel 35-36).

Tuhaf, farklı ve bilinmez olandır; bu anlamda ilk bakışta hiç bir temsil gönderme yapmaz. Özne tarafından olduğu gibi algılanır, anlam deneyimini, anlamlandırmayı çağırır, hatta onu askıya alır (Guerin, 2012, s. 228).



Görsel 35. Özgür Ballı, 2014, Kimin Gözü? I
Tuval üzerine Baskı, Led ekran.



Görsel 36. Özgür Ballı, 2014, Kimin Gözü? II
Tuval üzeri dijital baskı, led ekran.

Bu tuhaflık, yaşamın sudan gelen halinin bedeninin evriminin günümüzdeki varoluş veya evrim ile ilişkilendirmektedir. Bu nedenle bir tek söylemi olmayan, içerisinde çoklu anlatımı barındıra bilen, izleyiciyi , 'genel olarak komik görünen ancak temelde ciddi' olan eser üzerinden tartışmaya iten bir algı yaratılmak istenmiştir.

Devam eden uygulama aşamasında, bilgisayar temelli araçlarla , bedeninin somut ve soyut yaratımı güçlendirip, geliştirilmeye çalışılmıştır. Bedeni dijital bilgiyle ve bunların yarattığı sonuçla dijitalleşen grotesk kavramının farklılaşan etkileşimini sorgulayan çalışmalarla devam eden bir seri uygulanmıştır (Görsel 37-38).



Görsel 37. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi I
El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 50 x 50 x 4 cm.



Görsel 38. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi II
El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 50 x 50 x 4 cm.

Çalışmada, fotoğrafların ya da önemli belgelerin bilgisayarda dijital resimler (resim dosyaları) halinde görüntülenmeleri ve depolanmalarına olanak sağlayan "tarayıcı" teknolojisi kullanılmıştır. Günümüzde kullanılan bilindik sabit tarayıcılar'ın (scanner) aksine "el tarayıcısı" ile beden üzerinden yüksek kalitede taramalar yapılmıştır.

Bu cihaz kendi alanın teknolojisi dışındaki bir disiplinde kullanıldığı için farklı problemleri yanında getirmiş olsa da dijital kavramının kendine has veri

işleme kapasitesi , dijitalin yaratım sürecindeki etkisi ve farklı bir alanda kullanılmasının beraberinde getirdiği problemler dijital tuhafılık kavramına açık bir ifade olanağı sağlamıştır.

El tarayıcısı cihazıyla beden kavramının anlaşılmasına yardımcı olacak şekilde modellerin göğüsleri üzerinden veriler kaydedilmiş ve görselleri datalar halinde işleyerek birleştiren cihazın yaratma sürecindeki potansiyelinden yararlanılmıştır (Görsel 39-40-41-42).



Görsel 39. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi III
El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 50 x 50 x 4 cm.



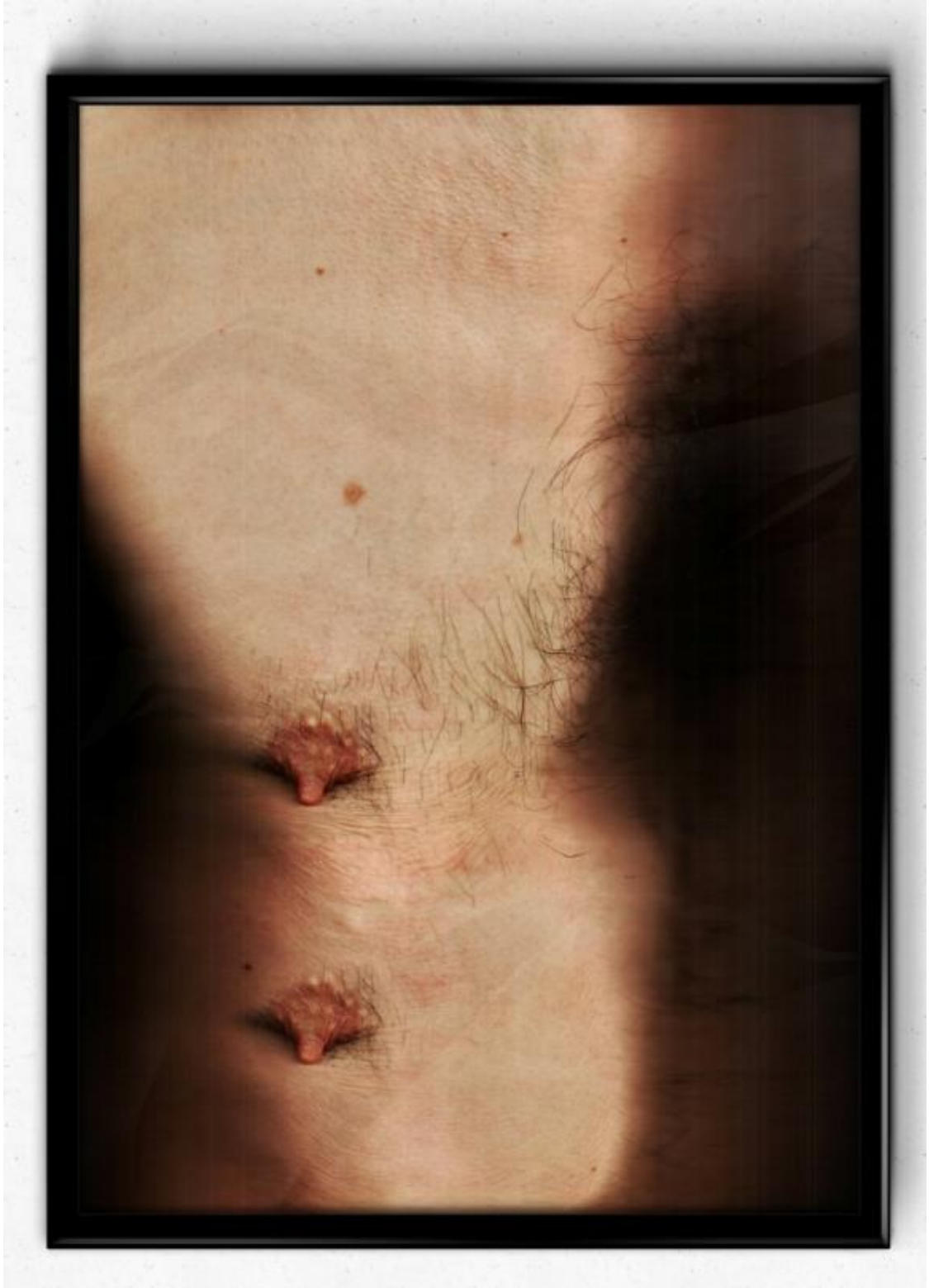
Görsel 40. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi IV

El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 50 x 50 x 4 cm.



Görsel 41. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi V

El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 70 x 100 x 4 cm.



Görsele 42. Özgür Ballı, 2015, Grotesk Göğüsler Serisi VI

El tarayıcısı ile vücut tarama, Dijital Baskı, 70 x 100 x 4 cm.

Tarayıcı ise "canlı imge"nin yeniden üretimi konusunda belki en büyük devrimi gerçekleştirmiş görünüyor. Kolajın, yani modern sanatın esas unsurlarından birinin alabildiğine kolaylaşması ise, insanlar artık sanatın yeniden bir tanım değişikliği geçirmesinin gerekip gerekmediği sordurmaya başladı bile [Ulus Baker] (Türkdoğan, 2015, s.274).

Kendi alanı dışında farklı bir alanda veri işleyebilen bu dijital teknoloji, beden kavramını yeniden inşa etmekle kalmayıp, soyut ve somut olarak yeniden üretmekte; bedene fiziksel bir şekilde farklı deneyimler yaşatmakta; bedensel duylara ilişkin verileri ve bedenün cihaz ile etkileşimini fiziksel bir gerçekliğe dönüştürmektedir.

Dijital kavramının doğurduğu tuhaflıktan yola çıkarak; anamorf⁶ tekniğün sayısal kodlamaları üzerinden işlem yapan bir yazılımın rastgeleliği ve bedenün dijital etkileşimiyle ortaya çıkan raslantısal sonuçlar *Anamorph Beden Serisi*; çalışmalarda kullanılmıştır.

Bu seride erkek ve kadın beden fotoğrafları üzerinden alınan fragmanlar cinsiyet ayrımındaki algılama biçimi ve beden algısındaki gerçeklikle ilgili kavrayışı başkalaştıran imajlar içerir. *AnamorphMe2* adlı açık kodlu yazılım sayısal kodlamaları kendi içerisinde sistematik bir düzende kurgulasa da sonuç olarak ortaya çıkan görsel ne bilindik ne de düzenli bir imge bütünü olarak ortaya çıkmamaktadır (Görsel 43-44-45-46).

⁶ Görme duyusuyla algılanamayan, belirli bir biçime sahip değilmiş gibi görünen çizim, fotoğraf veya nesnelerin özel bir bakış açısından algılanabilir olması anlamına gelir.



Görsel 43. Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi I
Kanvas üzerine dijital baskı, 100 x 100 x 3 cm.



Görsel 44. Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi II
Kanvas üzerine dijital baskı, 100 x 100 x 3 cm.



Görsel 45. Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi III
Kanvas üzerine dijital baskı, 100 x 100 x 3 cm.



Görsel 46. Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi IV
Kanvas üzerine dijital baskı, 100 x 100 x 3 cm.

Anamorf Beden Serisi 'nde araştırılan ve üretilen çalışmalarda, beden dijital olarak yorumlanmasıyla ortaya çıkarılmış grotesk kavramı irdelenmiştir. Dijital yazılımın kendi ve raslantısal yaratım sürecinden yararlanılmış, gerçeklik ve bu gerçekliğin sanal ortamdaki işlenebilir tuhaflık anlatım yöntemi olarak kullanılmıştır. Sanal olarak işlenen imgeler günümüz anlatısında simülasyon

(Hiper-gerçeklik) söylemleri ile bağlantılıdır. Baudrillard bu kapsamda şöyle demektedir:

Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle gerçeğin akılcı bir görünüme sahip olmasının gerek yoktur, çünkü " gerçek" ideal ya da olumsuz süreçlerle başa çıkabilecek (boy ölçülebilecek) bir durumda değildir. Gerçek artık işlemsel bir görünüme sahiptir. Aslında buna gerçek bile denilemez, çünkü çevresinde onu sarıp sarmalayan bir düşsellik yoktur. Bu atmosferden yoksun bir hiper uzamda kombinatar modeller yayan, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek yani hipergerçektir (Baudrillard, 2011, s.15).

Düşsellikten, duyumsama alanlarından uzak bu düşünce yaklaşımları, güncel sanat pratiğinde üretim alanlarını derin etkilemiştir. İmgeyi geriye iten, ardını boşaltan bu süreç bir yandan imge yaratımımıza da yeni olanak sunmaktadır. İmgenin üretiminde ortaya çıkan bu yeni kavrayış biçimleri çerçevesinde üretilen *morph body fragment* seri çalışmaları bedeninin bir çok katmanda okunmasının olanaklarını araştırmaktadır.

Dijital bir beden görseli manipüle edilerek kanvas baskı alınan çıktılar üzerine(Görsel 47), başka bir uzamda animasyon tekniği ile hazırlanmış video yansıtılmıştır (Görsel 48).

Bu teknik yaklaşım imgeyi katmanlara bölerek bu katmanlar arasındaki ilişkileri, tuhaf,farklı ve abartılı bir beden üzerinden ortaya koyar. Groteskleşen görüntünün yaratılan gerçeklik ile olan bağı bu işlerde temel sorgulama alanı olarak konu edinilmiştir (Görsel 49-50-51).



Görsel 47. Özgür Ballı, 2015, Anamorf Beden Serisi V

Kanvas üzerine dijital baskı, 50 x 70 cm.



Görsel 48. Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi I / Morph Body Fragment Series I.

dijital kanvas baskı üzerine projeksiyon giydirme.



Görsel 49. Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi II / Morph Body Fragment Series II.
dijital kanvas baskı üzerine projeksiyon giydirme.



Görsel 50. Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi III / Morph Body Fragment Series III.
dijital kanvas baskı üzerine projeksiyon giydirme.



Görsel 51. Özgür Ballı, 2015, Morf Beden Fragman Serisi IV / Morph Body Fragment Series IV.
dijital kanvas baskı üzerine projeksiyon giydirme.

Günümüz sanat üretimi farklı bir çok alanı bir araya getirerek söylemi melezleştirir. Bu disiplinler arası söylem yeniden üretilebilirlikle, eserin oluşturduğu aura'yı eserin kendinde tutmayarak farklı bir çok boyuta (mekan-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 imkanları üzerine yoğunlaşmaktadır. Canlıların beden parçaları harmanlanarak dijital olanaklar çerçevesinde grotesk'e yönelen üretimler gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalarda gerçeklik ile yanılsamalar arasındaki sorgulamalar, gel-gitler, ve anlam bulmak adına yapılan bu uygulamalar grotesk ve tuhafılık kavramları üzerinden çözümlenmeye çalışılmıştır.

KAYNAKÇA:

- Akçadoğan, I. İ. (2006). *Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık
- Altunay, A. (2004) *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları
- Antmen, A. (2010) *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Atakan, N. (1998) *Arayışlar*, İstanbul: YKY 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: Doğubatı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014) *Sanat Komplosu*, (E. Gen ve I. Ergüden, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Boyancı, E. (1994) *Kavram ve Türkiye'deki Kavramsal Sanat Grup Etkinlikleri*, Sanatta Yüksek Lisans Eseri Raporu. Gazi Üniversitesi, Ankara
- Bozkurt, M. (2005) *Video Sanatı*, İstanbul: Bileşim Yayınevi.
- Çokokumuş, B. (2012) Dijital Ortamda Kültür Ve Sanat, *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66.
- Çuhacı, G. (2007) *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çuhacı, G. (2009) "Dijital Sanat ve Beden".
http://gulizarcuhasi.com/marmara_full.html (Erişim:15.07.2014).
- Deuze, M. (2005) Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture, *In: The Information Society*, Cilt:22(2), 63-75.
- Debord, G. (2012) *Gösteri Toplumu*, (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı yayınları

- Emrali, R. (2002) Sanat Nesnesinin Değişimi. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, Cilt:9, 79-87.
- Guerin,C. (Kış 2012) Tuhafın Büyüsünden Yabancılığın Simgeleştirilmesine Roger Caillois, *Cogito Tuhaflık ve Yaratıcılık*, 72, 227-247
- Germaner, S. (1997) *1960 Sonrası Sanat*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Jameson, F. (1994) *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*, (N. Plümer ve A. Gölcü Çev.), İstanbul: Nirengi Kitapevi.
- Johnson, H. ve Shaw, J. S. (2005). *Glossary of Digital Art and Printmaking*, [<http://www.bermangraphics.com/dapttf/GlosDigArt.pdf>] Digital Art Practices & Terminology Task Force (DAPTTF).
- Keser, N. (2005) *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- 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
- Paul, C. (2003) *Digital Art*, London: Thames & Hudson Ltd.
- Robins, K. (2005) *Görmenin Kültür ve Politikası*, (N. Türkoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı yayınları
- Talpin, J. M. (Kış 2012) Tanıdığı Yabancılaştırmak/Tuhafılaştırmak, Yabancıyı/Tuhafı Tanıdıklaştırmak, Performans Sanatında Beden, *Cogito Tuhaflık ve Yaratıcılık*, 72, 115-136
- TDK Büyük İnternet Sözlüğü (Dijital)
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?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 (Erişim: 02.11.2015)

- Thomson P. (1972) *The Grotesque, The Critical Idiom Series*, London: Methuen young books
- Türkdoğan, T.(2014) *Sanat Kültür Politika Modernizm Sonrası Tartışmalar*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Türker, İ. H. (2011) Tuvalden Sayısala,
[https://personel.omu.edu.tr/docs/ders_dokumanlari/5048_95869_1165.pdf]. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* 1(1), 145-167
- Wands, B. (2006) *Dijital Çağın Sanatı*, (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Akbank Yayıncılık
- Walter, B. (2014) *Pasajlar*, (A. Cemal, Çev.) Ankara: Yapı Kredi Yayınları
- Wikipedia, (Osiloskop)
[<https://tr.wikipedia.org/wiki/Osiloskop>] (Erişim: 01.12.2015)
- Wikipedia, (Projeksiyon Giydirme)
[http://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping] (Erişim: 21.12. 2014)
- Yılmaz, M. (2013) *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, Ankara: Ütopya Yayınevi