

Pop Kültür, Mizah ve Yeniden Üretim Etkisinde Bir Sanat Akımı 'Geek Art'

Emin Toksöz¹

Received/ Başvuru: 28.02.2022

Accepted/ Kabul: 01.05.2022

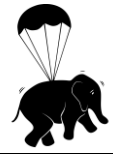
Published/ Yayın: 29.06.2022

Özet

Bu çalışmanın temel amacı, dünyada pop kültürün etkisiyle giderek yaygınlık kazanan 'Geek Art' sanat akımının sanatsal yaklaşımlarını; sanat, kültür ve mizah ilişkisinin güncel kullanımlarının nasıl olduğunu literatür taraması ve betimsel analiz yöntemiyle tespit etmektir. Çalışma kapsamında, Geek Art fenomenlerinin yer aldığı görseller üzerinden yapılan inceleme doğrultusunda farklı unsurların bir araya getirilmesiyle oluşan mizahi anlam ele alınmış, sanatta, popüler kültür, mizah, yeniden üretim ve kültürel bellek kavramlarına ilişkin detaylar ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Araştırma sonucuna göre Geek Art sanat akımının; popüler kültür, sanat, teknoloji ve mizah gibi kavramların bir araya getirilerek oluşturulan güncel ve sanatsal yaklaşımlara etkili bir örnek olduğu düşünülmektedir. Nitekim Geek Art akımı; günümüz popüler kültür, kavram ve yaklaşımlarının güncel bir sonucu olarak Pop Art ve Sokak Sanatı'nın devamı ve günümüzdeki yansıması gibi görünmektedir. Ancak geçmişe kıyasla mizahi öğelerin daha çok ön planda tutulduğu bir yapıya sahip olduğu ve günümüzde yeni sayılabilecek, sanat dünyasında adı sıklıkla geçmeye başlayan NFT, Kriptosanat gibi oluşumları etkilediği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: popüler kültür, sanat akımı, yeniden üretim, geek art, mizah

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Alanya HEP Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Antalya, Türkiye, emintoksoz@gmail.com, Orcid: 0000-0002-7003-4383



‘Geek Art’ An Art Movement Under Influence In Pop Culture, Humor and Reproduction

Abstract

The main purpose of this study is to determine the artistic approaches of the 'Geek Art' art movement, which has become increasingly widespread with the influence of pop culture in the world, and to understand how the current uses of the relationship between art, culture, and humor are through literature review and descriptive analysis method. Within the scope of the study, the humorous meaning formed by bringing together different elements in line with the examination made on the visuals of Geek Art phenomena was discussed, and the details of the popular culture, humor, reproduction and cultural memory concepts in art were attempted to be revealed. According to the results of the research, Geek Art art movement is thought to be an effective example of contemporary and artistic approaches created by bringing together concepts such as popular culture, art, technology, and humor. As a matter of fact, the Geek Art movement seems to be the continuation and current reflection of Pop Art and Street Art as a contemporary result of today's popular culture, concepts and approaches. However, it is seen that it has a structure, in which humorous elements are more prominent than in the past. It has influenced formations such as NFT and Crypto Art, which can be considered new today and are frequently mentioned in the art world.

Keywords: popular culture, art movement, reproduction, geek art, humor



EXTENDED ABSTRACT

Background & Purpose: The main purpose of this study is to examine and reveal in detail the formal, discursive, and cultural aspects of the Geek Art art movement which has become increasingly widespread with the influence of pop culture in the world, by comparing the concepts and approaches that can be formed by the combination of subjects such as humor, culture, and technology also making a comparison with other art movements and approaches with which it interacts.

When we examine the geek culture and the word from past to present, we see that it has been used positively and negatively over the years. For instance, in the English dictionaries of 1867, the word *geek* was used to mean 'stupid', while in the sources of 1957, there are definitions such as non-social and hardworking students. When it comes to the 1990s and 2000s, it is seen that the word *geek* has turned into a culture where young people who like to spend time on computer reveal their thoughts and sense of humor, and at the same time they are transformed into some entertaining contents of popular culture such as movies, games, comics, which they admire. This culture is not only limited to this, it is seen that a culture that produces its own humor content that we can call witty manifests itself from feminism to education life. As a matter of fact, this situation inevitably leads to the production of works of art or products that are valued as works of art in the market. In short, when this art movement called 'Geek art' is examined formally and discursively, it is seen that it has great similarities with Street Art, graffiti, and Pop Art. However, when Geek Artworks, especially the language of expression and approaches, are carefully examined, it is seen that there are works with humor and wit, and a language of expression that is at the forefront of its own humor, rather than criticizing something, making comments or producing a unique work of art which are contrary to the Street Art and Pop Art that emerged before it. The most detailed publication and research on Geek Art is carried out by French author Thomas Olivri. He has two books on the Geek Art subject. In addition, it is seen that he concentrates his studies on Europe and the USA. He has two books on. However, even though geek culture and art are more researched in the West, it can be said that the Far East countries lead when we examine it in terms of prevalence and acceptance. Of course, it is not possible to explain the high interest in geek art and culture with only the interest in art and design. The experience of societies and individuals and the living conditions they are in is a very deep and separate issue that requires a detailed examination.

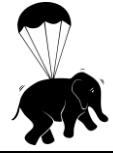
When we examine the works published under the title of Geek Art formally, it is seen that the images are reproduced by using photomontage and photo manipulation methods with the support of computer technology and software rather than traditional visual creation techniques. Reproduction techniques are nothing new in the visual arts. These techniques, which have created their own school in art with collage and ready-made object techniques, which are often mentioned together with modernism in art, can be applied in visual arts much more easily with the support of computer technology and software now.



In light of all this information, it is hoped that this study will help those interested in subjects such as humor, culture, and art, as well as reveal how the techniques and approaches in geek art are.

Research Method: The research method of this study is descriptive analysis and document analysis from qualitative research methods.

Conclusion: It is seen that Geek Art has a structure that includes more humorous elements and unique culture than its counterparts. In this context, dealing with the tendency and dynamics of laughing in the daily lives of the new generation is an increasingly important issue in the field of art and design. Although it is similar to the previous art movements and contents in terms of Geek Art style and content, with its unique culture and humor structure, it is seen that it is a source of inspiration for works produced in the field of the art design that comes after it, such as NFT, and Crypto Art which are frequently on the agenda of the art world today.



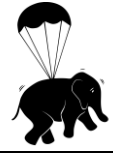
1. GİRİŞ

‘Geek’ kavramını son yıllarda, bilgisayarına bağımlı hâle gelmiş, asosyal gençlerin kendilerini tanımlamak için kullandıklarını görmekteyiz. ‘Geek’, kelimesi İngilizce’de ‘garip, tuhaf, dışlanmış’ gibi argo bir anlam içermesine rağmen özellikle gençler tarafından âdeta gurur duydukları bir kültür olarak görülmektedir. Aslında geek kültürünün başlangıcının, "geekdom" olarak adlandırılan ve Batı’da 1970-1990 arası popüler eğlenceye nüfuz eden bir kültüre dayandığı düşünülmektedir. Ancak 2000’lerle beraber, internetin gücü sayesinde, ilustratör ve fotoğraf sanatçıları gibi grupların “Star Wars”, “Batman”, “Yüzüklerin Efendisi” gibi kült film, video oyunu, çizgi roman gibi eserlerden esinlenerek ya da hazır görselleri yeniden üretim yöntemleriyle sanat üretimi gerçekleştirerek geek sanatının temelini oluşturulduğu düşünülmektedir (Guillaume, 2015, s.80).

Geek Art akımının öncesi araştırıldığında öncüsünün Pop Art olduğu görülür (Olivri, 2014). Ancak Geek Art’ta Pop Art’taki gibi tüketim toplumunun sembolleri, referans göstermek ya da eleştirmek için değil; tamamen mizahi ve eğlence amaçlı kullanılmaktadır. Bu sanat yaklaşımını anlamak için öncelikle geek kültürünü ve yaşadığı dönüşümü kavramak gereklidir (Pearlman, 2019). Ayrıca geek kültürü ve bu kültürün tezahür ettiği kavramlar, günümüzde dahi varlığını devam ettirmektedir ve hakkında sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu bağlamda Geek Art üzerine yaptığı araştırmalar ve tanıtımlarla adından söz ettiren Fransız yazar Thomas Olivri’yi anmamız yerinde olacaktır. Bu vb. çalışmalarla Olivri’yi destekler nitelikte çalışmalar yapmak, sanat-tasarım alanında yeni fikir ve tekniklere ilgi duyanlar için bir referans kaynağı oluşturmak önemli olabilir. Tüm bu bilgilere ek olarak özellikle son yıllarda internetin ve dijital iletişim teknolojilerinin gücüyle sanat ve tasarıma yaklaşımın değişim gösterdiği ve sanat eseri olarak itibar gören Kriptosanat, NFT gibi çalışmalara da geek kültürünün tezahür ettiği açıktır. Bu bağlamda, bu çalışma kapsamında söz edilen geek kültürü ve kavramının asıl çıkış noktası olan, insana has, engellenmesi zor bir duygu olan eğlence, mizah ve popüler kültür kavramlarına açıklık getirilmesi gerekir.

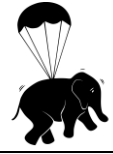
2. EĞLENCE, MİZAH VE POPÜLER KÜLTÜR

Kökeninde eğlence ve hoşgörünün yer aldığı düşünülen mizah, karmaşık yapısıyla ilk çağlardan bugüne insanların ilgisini çekmiştir. Türk Dil Kurumu’nun güncel sözlüğünde mizah “gülmece, gerçeğin güldürücü yanlarını ortaya koyan sanat, edebiyat türü” olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca mizahın eğlendirme, güldürme amacıyla bir kimsenin davranışları ile ince alay etme gibi tanımları da bulunmaktadır. Arapça kökenli olan mizah kelimesi, Batı’da kullanılan “humor” kelimesine karşılık gelmektedir (Topuz, 1997, s.9). Humor ise Latince’de akışkan sıvı anlamına gelmektedir. Ortaçağ’da bilim insanları, insanların sağlık durumlarının değişkenliğini vücutlarındaki kan, balgam gibi sıvıların belirlediğini düşünmüştür. Bu sebeple mizah gibi vücut normlarını değiştiren olguları vücut sıvıları ile bağdaştırmışlardır. Dolayısıyla mizah ile uğraşan kişilere de zaman içinde “humorist” denilmiştir (Carrol, 2014, s.4).



Mizah; yüzyıllardır felsefe, edebiyat, psikoloji gibi birçok bilim alanında çalışmalar yapan bilim insanlarının ilgisini çekmiş, mizah üzerine incelemeler ve araştırmalar yapılarak çeşitli kuramlar ileriye sürülmüştür (Elden ve Bakır, 2010, s.223). Aristoteles ve Sokrates gibi isimlerle başlayan mizah sorgulamaları 19. yüzyıldan itibaren ayrı bir disiplin çerçevesinde ele alınmıştır (Eker, 2014, s.135). Geçmişten günümüze kadar ulaşan, mizah üzerine ileri sürülen kuramların hepsi mizahın bir yönünü aydınlatmakta, tamamına açıklama getirememektedir (Güler ve Güler, 2010, s.237). Mizah kuramları, kültür tarihinde farklı kaynaklarda biyolojik, psikolojik vb. etkenlere göre sınıflandırılmıştır. Üstünlük kuramı, rahatlama kuramı, uyumsuzluk kuramı, zararsız ihlal kuramı, sosyal iletişim kuramı, geniş çapta kabul gören kuramlardandır. Üstünlük kuramı, muhtemelen en eski ve yaygın mizah kuramıdır. Bu kurama, bir olay veya kişi ile ilgili görülen bir durumun kıyaslanmasıyla birdenbire ortaya çıkan üstünlük duygusu sonucu oluşan neşeli hal denilebilir. Bu kuramla ilgili ilk bilgiler Platon'dan edinilir. Platon'a göre biri zor ve kötü bir durumda olduğunda "acı ve zevk" bir arada yaşanır (Güler ve Güler, 2010, s.240). Rahatlama kuramı ise gülme yoluyla insanın içinde biriktirdiği siniri boşaltması sonucu oluştuğu düşünülen kuramdır. Buradaki rahatlama ile kastedilen, gülme yoluyla insanın rahatlamasıdır (akt. Kalay ve Tandoğmuş, 2010). Bu kuram Herbert Spencer tarafından ortaya atılan, Freud tarafından geliştirilen bir kuramdır. Mizahın rahatlama sağladığı ve toplum baskısıyla oluşan tabuları ortaya çıkardığı bu kuramda savunulur. Uyumsuzluk kuramı, kısaca insanların beklentisi yerine başka bir sonuçla karşılaşması sonucu gülmenin ortaya çıkması olarak tanımlanabilir (Eker, 2014, s.137). Bu yaklaşıma göre mizah, birbirinden farklı fikirleri, durumları şaşırtıcı bir biçimde bir araya getirir. Zararsız ihlal kuramı, diğer mizah kuramlarına göre oldukça yenidir ve Prof. Dr. Peter McGraw tarafından oluşturulmuştur. Bu kurama göre mizahın duygusal bağını anlamak çok önemlidir. Bir şakayı daha az veya daha çok komik yapmak için, kullanılacak konuyla yönelecek kişi arasındaki psikolojik mesafe kaydırılarak şaka daha az zararsız hâle getirilebilir. Bir nevi tabu olan bir konuyu daha yumuşak bir yolla anlatma biçimidir (McGraw ve Warner, 2014, s.84). Son olarak Sosyal iletişim kuramı, sosyobiolojinin babası olarak anılan E.O.Wilson'un 1979 yılında mizahın toplumsal yönünü incelemesi sonucu vardığı bulgulara dayanmaktadır. Wilson'a göre mizah, statüyü koruyan ve toplum içinde var olma kural ve değerini pekiştiren önemli bir araçtır (Kalay ve Tandoğmuş, 2010). Tüm bu bilgiler ışığında belirtmeliyiz ki mizah üzerine uzlaşmış kesin bir tanım ve kuram yoktur. Ancak mizahın özellikle sosyal ve kültürel hayatta önemli bir yeri olduğu açıktır.

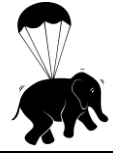
Mizahın, sıklıkla sözel, görsel ve fiziksel olarak üç ayrı başlık altında değerlendirildiğini görmekteyiz (Sover, 2018, s.1). Görsel mizahın, profesyonel anlamda dört yüzyıllık bir geçmişi olduğu kabul görür (Phiddian ve Noonan 2014, s.298). Karikatür, grafik mizah en bilinen formlarıdır. Ancak görsel mizah son yıllarda olağanüstü bir dönüşüm içerisinde. Zira günümüzde insanların görsel mizah ihtiyacını mizah dergilerinden çok dijital yayınlarla ve sosyal medya ile giderdiği görülmektedir. Öte yandan teknoloji ve yazılımların sağladığı imkânlar sayesinde görseller üzerinde "photoshop, illustrator" gibi yazılımlarla fotomanipülasyon yaparak hem mizah hem de yaratıcılıktaki sınırlar zorlanmaktadır (Coşkun, 2010). Fotomanipülasyon, sadece yazılımlar sayesinde yapılabilen yeni bir görsel sanat disiplini olarak görülmemelidir. Fotomontaj, kolaj, fotomanipülasyon gibi teknik ve yöntemler geçmiş dönemde de sanatçılar tarafından sıklıkla kullanılmıştır. Fakat teknolojiye yaşanan



değişimler, birçok alanı etkilediği gibi dijital iletişim teknolojileri üzerinden gerçekleştirilen sosyal iletişim biçimlerini de etkilemiştir. Bireyler, interaktif iletişim imkânları sayesinde kendi mizahi iletilerini oluşturabilmekte, internet ve kablosuz ağlar aracılığı ile oluşturdukları bu iletileri de rahatlıkla büyük kitlelere yayabilmektedir. Günümüzde eğlendirmek ve güldürmek amacıyla en sık oluşturulan elektronik görsel mizah ürünleri caps, GIF, memes adı verilen türlerdir. Özellikle capsler, dijital ortamda artan popülerliği sayesinde çevrimiçi iletişim biçimlerinin vazgeçilmezleri arasına girmektedir (Kahya, 2018). Caps, GIF, memes gibi dijital iletişim teknolojilerinin olanakları ile üretilen görsel mizah ürünlerinin en önemli ortak yönü, popüler kültürden beslenmesidir (sporcular, TV dizileri, film karakterleri vb.). Halk arasında yaygın konular üzerine de siyaset, evcil hayvanlar, vize ve final haftası vb. kavramlara ait görüntüler kullanılarak üretilir. Son yıllarda internetin yaygınlaşması ile binlerce caps ve memes sitesi üyesi, bu popüler üretim biçimlerini uygulayarak internet ortamında paylaşmaktadır. İnternet ve sosyal medyanın günlük hayatın bir parçası olmasıyla sıklıkla karşımıza çıkmakta, görsel kültürümüzün adeta bir parçası olmaktadır (Aktaş, 2016).

Mizahın ortaya çıkması için gerekli ilk koşulun hoşgörü olduğu düşünülür. Hoşgörünün de ancak kültür ile ortaya çıkması mümkündür. Bu bağlamda tarihte mizahın kendini gösterdiği yerin toplu eğlenceler olduğu söylenebilir. Fakat eğlence bütünüyle mizah olmadığı gibi mizah da bütünüyle eğlenceden oluşmamaktadır (Yıldırım ve Barlı, 2010). Mizahın, toplu eğlencelerde, toplum içinde yaşanan çatışmalara ve içinden çıkılmaz durumlara neşeli çözümler getirdiği kabul edilir (Güler ve Güler, 2010, s.169). Bu sebeple geçmişten günümüze mizah, toplumsal hayatın merkezinde yer alan kavramlardan biridir. Nitekim 20. yüzyıldan sonra özellikle toplumsal modernleşme ile yayılan ve kavram olarak kültürel gelişmeleri ve gündem oluşturan olayları kapsayan popüler kültürün tam merkezinde yer alır. Bu durum kültürden kültüre önemli ölçüde farklılaşsa da bazı ortak özellikler vardır. Popüler kültürün tam bir tanımını yapmak zordur. Fakat birçok Batılı sosyal ve kültürel tarihçi tarafından popüler kültür, bir tür şemsiye terim olarak kullanılır. Bu terimin içinde günlük hayatın parçası olan yemek, yerel mimari, endüstriyel ürün tasarımları, giyim stilleri, oyuncaklar, insanların istediği gibi kullandığı eşyalar gibi ortak kültüre dâhil edilebilecek günlük deneyimin tüm yönleri bulunmaktadır.

Popüler kültürü tanımlamak için öncelikle bu kavramı oluşturan iki kelimenin yani “popüler” ve “kültür” kelimelerinin ne anlama geldiğini açıklamak gerekir. Popüler kelimesi; yaygın olarak beğenilen, tüketilen anlamına gelmektedir. Ayrıca bu kelimededen “halka ait olan” anlamı da çıkarılabilir. Popüler kültür, gündelik hayattaki tutum ve davranışlarda önemli bir etkiye sahiptir. Değişen toplumsal ve kültürel ilişkiler içinde çeşitli yollarla kendini göstermektedir. Sıklıkla kültür endüstrisi, tüketim toplumu, toplum zevklerinin belirlenmesi gibi hususlar yaygın ve iletişim araçlarıyla ilişki içerisinde (Kavaklı ve Durgeç, 2010). Mizahın popüler kültürde ayrıcalıklı bir yeri bulunmaktadır. Popüler kültürün vakit geçirmeye ve haz duygularına hitap eden eğlence amaçlı bir kültür olduğu düşünülürse mizahın önemi ve konumu daha iyi kavranabilir (Güder, 2010). Bu bağlamda görsel mizahın popüler kültür ürünü olarak kullanılması sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Örneğin, toplumda yaşanan aksaklıkların yanı sıra argo ve cinsellik gibi konular da mizah üretilerek çeşitli iletişim mecralarından halka



sunulmakta ve bu sunumlar popüler kültür içerisinde de bir yer edinmektedir (Kavaklı ve Durgeç, 2010). Bu sunumda şüphesiz yaşanan olaylar kadar toplum hafızasında yer edinmiş belli figür ve tiplerle de anlatım dili güçlendirilmektedir. Örneğin 1989 yılından beri yayınlanan The Simpsons (Simsonlar) hem içeriğiyle hem de içeriğinde yer alan kendisine has karakterlerle Batı’da eğlence, görsel mizah ve popüler kültüre ilişkin başarılı bir örnektir.

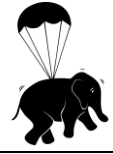
Tüm bu bilgilerin ışığında mizah, popüler kültür ve eğlencenin tek bir cümle ya da olgu ile açıklanmasının olanaksız olduğunu belirtmeliyiz. Ancak bu çalışma kapsamında özellikle mizah dili ve algısına kısmen de olsa açıklık getirmemiz gereklidir. Çünkü geek, bir kültür olarak kabul görmesi kadar kendisine has bir mizah dili olduğu da düşünülen bir kavramdır.

3. GEEK/DUYGUSUZ AMAÇSIZ MİZAH

Türk Dili ve kültüründe tam olarak karşılığı olmayan geek kavramı, son yıllarda internet kültürünün yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan, bilişim ve teknoloji alanındaki gelişmeleri yakından izleyen, belirli bir hobi ya da entelektüel bir uğraşı takıntılı bir şekilde takip eden kişiler için kullanılır (Cambridge Dictionary, t.y.). Geek, Batı kültüründe geçmiş dönemlerde de yaygındır ve insan karakterlerinin içe ve dışa dönük olmasını ifade eder. Örneğin; Nerd (sıkıcı, içe dönük), geek (dışa dönük) kavramlarını içerir. Bu kavramların popüler kültür içerisinde ortaya çıktığı söylenebilir. Geek ifadesi, internetin yaygınlaşmasıyla günümüzde artık bilgisayar başında zaman geçiren kişiler için kullanılmaktadır. Geek kültürü, içerisinde kendisine has mizah üslubu bulunan oldukça yeni bir kavramdır. Komedyen John Vorhous, geek mizahını başkalarının duygularına dokunmayan, kişinin zekâsını gösteren, asosyal kişilerin mizahı olarak tanımlar (Bradley, 2015, s.46). Geek kavramının kökeni ve doğuşu ile ilgili elimizde kesin bilgiler olmasa da bu kavramın 16. yüzyılda Türkçe’deki ahmak, saf anlamına gelen ‘geck, gecke’ kelimesinden türetildiği düşünülmektedir (Hartley ve Holland, 2021, s.305). Bu bağlamda sosyal hayatın içerisinde yer almak yerine özellikle internet, bilgisayar ve video oyunları ile zaman geçirmeyi tercih eden gençlerin kendilerini ait hissettikleri kültür, duygu vb. gibi kavramları yine bilgisayar ve yeni iletişim teknolojileri araçlarıyla görselleştirerek ve etkileşime geçerek geek ve fan gibi kültürler, akımlar oluşturdukları görülür. Buna ek olarak bahsi geçen akımların üslup ve yaklaşım olarak Pop Art ve Sokak Sanatı’ nı anımsattığını belirtmeliyiz (Olivri, 2014). Ancak unutulmamalıdır ki bir sanatçıyı ya da sanat akımını değerli kılan şey; kendisinden önce gelen akımdan etkilenmesi kadar kendisinden sonra ortaya çıkabilecek akım ve yaklaşımlara öncülük etmesidir.

4. SOKAK SANATI VE FAN ART’IN DEVAMI OLARAK GEEK ART

Sokak Sanatı, genel anlamıyla, onaylanmamış ya da illegal yollarla şehirlerde, kamusal alanlarda duvar vb. yüzeylere uygulanmış imaj ve mesaj çalışması olarak kabul edilir ve grafiti ile sıklıkla karıştırılır. Öncelikle grafitilerin biraz daha hip hop kültürüyle bağlantılı olduğunu belirtmeliyiz. Ayrıca grafitiler sıklıkla tipografi içeriklidir ve etiket, kelime oyunu gibi söylemler içerir. (Bkz. Resim 1). Öte yandan karşılaştırıldığında Sokak Sanatı’ nın içeriğinde de tipografiye yer verilmesine rağmen içerdiği konu ve hedef kitlesi bakımından grafitiye

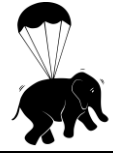


nazaran daha geniş kitlelere ulaşmaya çalıştığı açıktır (Lewisohn, 2008, s.15). Bununla birlikte, insanların giderek artan bir şekilde Sokak Sanatı' nın gücünü son yıllarda bir ifade aracı ve uygulaması olarak tanımaya başladıkları görülür. Özellikle son yıllarda galerilerin Sokak Sanatı' na artan ilgisi ve uygulama örneklerinin yaygınlık kazanması dikkat çekicidir. (Bkz. Resim 2).

Resim 1. Grafiti Örneği, Richard Mirondo, New York Metrosu, 1973 (Widewalls, t.y.).



Bir zamanlar Sokak Sanatı eski fabrikaların, metruk depoların ve başarısız sosyal konut projelerinin boş duvarları arasında görülürken artık günümüzde Londra'dan Wellington'a, Paris'ten Madrid'te, Berlin'den New York'a kadar ticaret merkezlerinde, işlek caddelerde, otopark duvarları ve kaldırımlarda karşımıza çıkmaktadır. Sprey kutuları, şablonlar, boyalar ve fırçalarla donanmış gizemli sanatçılar; distopyaları, sokakları alaycı mizahla renklendirmeye devam etmektedir. Sokak sanatı'nın uzun ve köklü bir geçmişi olduğu düşünülse de aslında, 1980 sonrası daha çok ilgi gördüğü ve popüler kültür, reklam, tanıtım gibi alanlarda da yaygınlık kazandığı görülmektedir. Nitekim Sokak Sanatı' nın, içeriğinde popüler kültüre ait kavram ve stereotiplerin de kullanılmasıyla Fan Art olarak bilinen bir akımın ortaya çıkmasına vesile olduğu düşünülür. Fan Art, özünde sevgi ve hayranlık duyulan kitap, dizi, film gibi konu ve karakterler hakkında sanat eseri üretimini ya da yeniden üretimini içermektedir (Garon, 2017). Öte yandan mitoloji, müzisyen, futbol takımları gibi farklı unsurlara atıfta bulunarak sanat eserleri üretildiği bilinmektedir (Bkz. Resim 3).



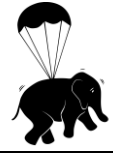
Resim 2. Sokak Sanatı Örneği, Banksy, Londra, 2002 (Public Delivery, 2021).



Resim 3. Süper kahraman karakterlerinin yeniden tasarlanıp kompozisyon hâline getirildiği bir Fan Art örneği (Greenorc, 2015).



Her ne kadar Fan Art birçok sanat akımına nazaran tartışmalı bir yapıya sahip olsa da özellikle Japonya, Kore gibi Uzak Doğu ülkelerinde ilgi gördüğü açıktır. Özellikle Manga üslubu ile üretilmiş Fan Art çalışmalarının yoğunluğu dikkat çekicidir. 90'lı ve 2000'li yıllarda Fan Art tarzı çalışmaların artışı, internetin yaygınlaşması, yazılım ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesi gibi etkenlerle Fan Art'ın, biraz daha mizahi anlatım öğeleri eklenerek ve görüntü alıntılarlarıyla, Geek Art akıma öncülük ettiği düşünülür (Guillamue, 2015, s.81). Geek Art akımını dünyaya duyurmak için çok çalışkan ve üzerine birçok eser kaleme alan Thomas Olivri'ye göre Geek Art, yüksek oranda alay ve eğlence içeren bir sanat dalıdır. Pop Art, Sokak Sanatı, Fan-Art, Minimalizm gibi akımlardan etkilenmiştir ve hazır imgelerin tekrar hayal etme yoluyla oluşturulduğu karma bir sanattır. Özellikle 1980 sonrası Star Wars, Geleceğe Dönüş, Hayalet Avcıları gibi kült filmlerden, video oyunlarından, çizgi roman karakterlerinden etkilenmiştir. Günümüzde Geek Art'ın, giderek daha fazla ilgi gördüğü ve dünya çapında eğlence endüstrisi içerisinde milyarlarca dolarlık büyüklüğe ulaştığı düşünülür (Olivri, 2014, s.4). Bu bağlamda içeriğinde çoğunlukla popüler kültür ve eğlence endüstrisi ürünlerine ve unsurlarına sanat üretiminde yer veren Geek Art'ı yeniden üretim ve göstergelerarasılık gibi görsel sanatların önemli kavramlarına ilişkin irdelememiz ve genel hatlarını ele almamız önem arz etmektedir.

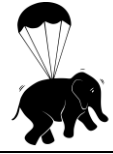


5. YENİDEN ÜRETİM BAĞLAMINDA GEEK ART

Eski dönem sanatçıların yapıtlarını taklit etmek, kopyalamak ya da gönderme yapmak eski dönemlerden beri bilinen bir uygulamadır. Eskiden olduğu gibi günümüzde başka bir yaptın içeriği dışında sanatsal bir biçimde alıntılanma sıklıkla başvurulan bir yöntem olmuştur (Aktulum, 2016, s.27). Alıntı, öykünme, kolaj, taklit bilinen yöntemlerden bazılarıdır. Görsel alıntılama yöntemleri Rönesans-Barok döneminden beri uygulansa da Postmodernizmle birlikte önemi artmıştır (Girgin, 2018). Bu bağlamda Walter Benjamin’i ve Yeniden Üretim konusu için en önemli kaynaklardan olan 1935 yılında kaleme aldığı “Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat Yapıtı” makalesini hatırlatmamız önemlidir. Çünkü bu makale, teknolojik gelişimin ve kültür endüstrisinin etkisiyle sanat eserlerinin kolaylıkla çoğaltılabilmesi ve anlamını kaybetmesi üzerinde yazılmış ilk eserlerden biridir (Bayar, 2020). Yeri gelmişken, Adorno ve Horkheimer tarafından oluşturulmuş kültür endüstrisi kavramının Geek Art kapsamında da geçerliliğini koruduğu görüldüğünü belirtmeliyiz. Çünkü Geek Art kapsamında kullanılan biçim ve unsurların neredeyse tamamı geçmiş dönemlerde kitlelerin tüketimi için düzenlenmiş, metalaştırılmış ürünlerdir. Ancak Geek Art üretimi yapan sanatçıların kullandıkları biçim ve unsurları tekrar tüketim endüstrisine kazandırmak ya da kitlelerin ilgisini çekmek üzere hareket ettiklerine yönelik elimizde veri bulunmamaktadır.

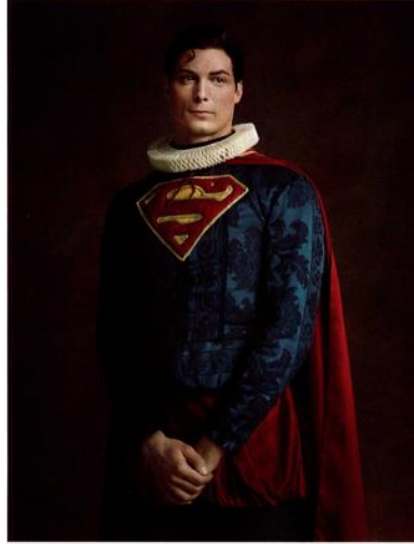
Görsel sanatlar alanında farklı biçimler arası alışverişi tanımlamak için göstergelerarasılık yöntem ve kavramları kullanılmaktadır. Göstergelerarasılık, sözselsel ya da sözselsel olmayan iki farklı gösterge dizgelerine ait yapıtlar arasındaki ilişkileri belirler. Bu ilişkiler iki biçimde gerçekleşmektedir. “Birincisi; sözselsel bir sanat sözselsel olmayan bir sanatı söze dökerek kendi içine alır. İkincisi; sözselsel olmayan bir sanat açıkça sözselsel olan bir sanata gönderme yapar” Göstergelerarasılık, görsel sanatlar alanında farklı amaçlara bağlı olarak alıntı, gizli alıntı, anıştırma, gönderge, parodi (yansılama), pastiş (öykünme), anlatı içinde anlatı vb. metinlerarası yöntemler kullanarak bir yapıt ortaya koymayı içerir. Bu bağlamda sözselsel ya da sözselsel olmayan sanatlar arasında, göstergelerarasılık ile birlikte sürekli bir etkileşim ve bu etkileşim sonucunda da şiir-müzik, müzik-heykel, sinema-yazın gibi geniş çalışma alanları ortaya çıkmaktadır (Bayraktaroğlu ve Çetin, 2013). Bu noktada Geek Art’ta parodi ve pastişe ayrı bir önem atfetmemiz gereklidir çünkü alay etme, yerme, hiciv gibi mizah içerikli sanat eseri üretmede bu yöntemlerin etkili olduğunun referansını verebiliriz (Toksöz, 2022, s.76).

Tüm bu bilgilerin ışığında Geek Art sanat akımının tüm yönleriyle Yeniden Üretim ve Göstergelerarasılık kapsamında değerlendirilmesi gereken bir yapıya sahip olduğu açıktır. Ancak Geek Art uygulamalarında geleneksel resim sanatı kadar bilgisayar ve dijital iletişim teknolojilerinin sunduğu yüksek yazılım desteğinin daha sık kullanıldığını belirtmeliyiz (Foto manipülasyon, dijital illüstrasyon vb.). Örneğin, Resim 4’te ünlü Geek Art fotoğraf sanatçısı Sasha Goldberger’in 2014’te Paris’te bir galeride sergilediği çalışmalardan biri yer almaktadır. Goldberger, bu sergide günümüz süper kahramanlarını 16. yüzyıl soylu karakterlere uyarlamıştır. Sanatçı bu çalışmalarını düzenlerken “Süper kahramanlar 16. yüzyılda yaşasalar acaba nasıl görünürlerdi?” sorusundan yola çıktığını belirtmiştir (The Geekie Awards, 2015).

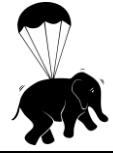


Ortaya çıkan görüntü tamamen karma dijital tekniklerle ve hazır görselleri karma yöntemiyle oluşturulmuştur. Öte yandan çalışma hakkında tam olarak geek ruhunu yansıttığını ve amaçsız fakat kendi içerisinde entellektüel bir yapıya sahip bir mizah gücü içerdiğini söyleyebiliriz.

Resim 4. Sasha Goldberger, Super Flesmish- Flemish in the Star Koleksiyonu, Paris, 2014 (Goldberger, 2014).



Resim 5'te yer alan görsel Geek Art akımına oldukça başarılı bir örnektir. Ünlü sinema karakteri "Alien" ve Ilya Replin'in 'Korkunç İvan Oğlunu Öldürüyor' isimli tablosunun başarılı bir şekilde yeniden üretilmesi ile oluşturulmuş bir çalışmadır. 1979 yapımı Ridley Scott'ın ünlü filmi 'Alien'in gişelerde yakaladığı büyük başarının ardından 5 adet devam filmi çekilmiş, alanının bir fenomeni hâline gelmiştir. Özellikle bu filmlerde yer alan 'yaratık' imajı korkutucu özelliklere sahip olması sebebiyle âdeta korku duygusu ile Batı'lı ülkelerin kültürel belleklerine yerleşmiş bir imgedir. Ayrıca 'alien' teriminin 'korkunç ve tuhaf' gibi çağırışimleri anımsatması sebebiyle başka sanat alanlarındaki üretimleri de etkilediği düşünülür (Murphy, 2017). Bu etkileşimden Geek Art akım sanatçılarının da yüksek düzeyde etkilendiği açıktır. Görselde de görüldüğü gibi tamamen serbest bir mizah diline sahiptir. Yani izleyiciye bir mesaj vermekten veya bir konuya eleştiri getirmekten öte eğlence amaçlı üretilmiş karma yapıda bir anlatım diline sahip olduğu görülmektedir. Öte yandan çalışma, geçmiş dönem ve günümüz yaygın korku kültürü öğelerinin âdeta bir karması gibidir.



Resim 5. Alien The Terrible, Hillary White, 18x24cm tuval üzeri akrilik çalışma, 2012 ([Pinterest](#), t.y.)



Resim 6, sinemada bir kült olan Star Wars filmi karakterlerinden C-3PO karakterinin Marchel Duchamp'ın eseri 'Merdivenden İnen Çıplak' isimli eserinin başarılı bir uyarlamasıdır. Çalışma içeriği ve anlatım dili bakımından Geek Art formuna oldukça uygun olduğu söylenebilir.

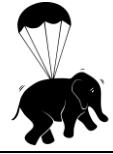
Resim 6. John Mattos, Merdivenden İnen Çıplak, 2014 ([Kayıp Rıhtım](#), 2014).



Ayrıca teknik olarak ilustratif tarzda birbirinden uzak iki imgenin benzer yönleri kullanılarak bilgisayar ve yazılım desteğiyle eşleştirilip yeniden üretildiği bir çalışmadır. Bu çalışma, eğlence içerikli olmasının yanı sıra estetik modernitenin ruhu ve bilim kurgu/aksiyonun bir karması gibidir.

6. SONUÇ

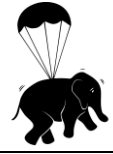
Geek Art sanat akımının, popüler kültür, sanat, teknoloji ve mizah gibi kavramların bir araya getirilerek oluşturulan güncel ve sanatsal yaklaşımlara etkili bir örnek olduğu düşünülmektedir. Ancak Geek Art akımı; günümüz popüler kültür, kavram ve yaklaşımlarının güncel bir sonucu olarak Pop Art ve Sokak Sanatı'nın günümüzdeki yansıması gibi görünmektedir. Öte yandan kendisini Geek Art sanatçısı olarak kabul ettirmeye çalışan sanatçıların üretimleri göz önünde



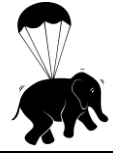
bulundurulduğunda çalışmalarında sadece mizah ve popüler kültür imgelerini değil Batı kültür ve belleğine ait olan imgeleri de yeniden üretim yöntemlerini kullanarak üretim yaptıkları görülür. Bu bağlamda belirtilmelidir ki örnek gösterilen çalışmaların birçoğunda alaycı bir tavır sezinlendiği düşünülürse Geek Art'ın göstergelerarasılık yöntemlerinden parodiye yatkın olduğu söylenebilir. Öte yandan Geek Art'ı benzerlerinden ayıran en önemli özellik ise çalışmalarda sıklıkla Star Wars, Super Mario, Superman gibi çizgi roman, video oyun karakterleri ve içerikleri üzerinden üretim yapılmasıdır. Ayrıca geçmiş dönemlere ait eserlerle günümüz popüler imgeleri arasında bir kıyas ve karma bir yapı oluşturma eğilimi görülür. Bu eğilimdeki amaç muhtemelen geçmiş ve günümüz arasında bir karşılaştırma yaparak ortaya çıkan uyumsuz görüntüden mizahi etki yakalamaktır. Bu bağlamda özellikle yeni neslin günlük yaşamında gülme eğilim ve dinamiklerini ele almak, sanat ve tasarım alanında giderek daha fazla önem arz eden bir konudur. Nitekim yakın tarihte sanat dünyasının ilgisini çeken bir konu olan kripto sanat, NFT piyasasında da Geek Art tarzı çalışmaların yüksek ilgi gördüğü belirtilmelidir. Bu bağlamda Geek Art ve benzeri konuların yakın geleceğimizde sanat dünyasında daha sık gündem konusu olacağını referansı verilebilir.

Kaynakça

- Aktaş, Ö. (2016). Bir iletişim yöntemi olarak caps/ memes. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(14), 1-14.
- Aktulum, K. (2016). *Resimsel Resimler Arası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Çizgi Kitabevi.
- Bayar, A. (2020). Çağdaş görsel sanatta yeniden üretim ve sınırların belirsizliğini benjamin ve adorno'nun izinden sürmek. *Sanat Tarihi Dergisi*, 29(2), 679-705. <https://doi.org/10.29135/std.701597>
- Bayraktaroğlu, A. M., & Çetin, M. (2013). Fotoğrafta göstergelerarasılık ve yeniden üretim. *Art-e Sanat Dergisi*, 6(11), 50-74.
- Bradley, H. (2015). *Design Funny A Graphic Designer's Guide to Humor*. How Books Company, ABD.
- Cambridge Dictionary (t.y.). Geek. In *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce-türkçe/geek> (Erişim Tarihi: 18 Şubat 2022).
- Carrol, N. (2014). *Humor A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Coşkun, İ. (2010). *Gülmenin arkeolojisi bağlamında fotoğrafın karikatür ve mizah ile ilişkisi*. Ulusal İletişim Kongresi Gülmenin Arkeolojisi ve Medyada Mizah Olgusu, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal İletişim Kongresi Bildiri Kitabı, Erzurum, Türkiye.
- Elden, M., & Bakır, U. (2010). *Reklam Çekicilikleri - Cinsellik, Mizah, Korku*. İletişim Yayınları.



- Garon, J. M. (2017) Fandom and creativity, including fan art, fiction, and cosplay. *SSRN Electronic Journal*. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3007404>
- Girgin, F. (2018). *Çağdaş Sanat ve Yeniden Üretim Alıntı, Öykünme, Kolaj, Taklit*. Hayalperest Yayınevi.
- Goldberger, S. (2014). *Super flemish*. <https://arthur.io/art/sacha-goldberger/super-flemish> (Erişim Tarihi: 1 Şubat 2022).
- Greenorc (2015). *90 marvelous superhero redesign fan art examples*. <https://www.greenorc.com/2015/08/marvelous-superhero-redesign-fan-art-examples/> (Erişim Tarihi: 1 Şubat 2022).
- Guillaume, F. (2015). Geek art, beaux arts magazine. *Issue*, 360, 78-83.
- Güder, Z. F. (2010). *Politik mizah ve gırgır dergisi*. Ulusal İletişim Kongresi Gülmenin Arkeolojisi ve Medyada Mizah Olgusu, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal İletişim Kongresi Bildiri Kitabı, Erzurum, Türkiye.
- Güler, Ç., & Güler, U. B. (2010). *Mizah, Gülme ve Gülme Bilimi*. Yazıt Yayın Dağıtım.
- Hartley, J., & Holland, P. (2021) *Shakespeare and Geek Culture*. Bloomsbury Publishing.
- Kahya, Y. (2018). Bir iletişim aracı olarak mizah: Sosyal medyada spor temalı ‘caps’ kültürü. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 6(15), 1010-1030. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.510079>
- Kalay, A. M., & Tandaçgüneş, N. (2010). *Mesaj stratejisi olarak reklamda mizah kullanımı: Devingen reklam örneği olarak vodafone*. Ulusal İletişim Kongresi Gülmenin Arkeolojisi ve Medyada Mizah Olgusu, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal İletişim Kongresi Bildiri Kitabı, Erzurum, Türkiye.
- Kavaklı, O., & Durgeç, P. (2010). *Akbaba ve Penguen örneğinde popüler kültürün mizah dergileri üzerindeki etkisi*. Ulusal İletişim Kongresi Gülmenin Arkeolojisi ve Medyada Mizah Olgusu, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal İletişim Kongresi Bildiri Kitabı, Erzurum, Türkiye.
- Kayıp Rıhtım (2014). *Sanat tarihine fantastik revizyon*. <https://www.kayiprihtim.org/portal/2014/01/02/sanat-tarihine-fantastik-revizyon/> (Erişim Tarihi: 2 Şubat 2022).
- Lewisohn, C. (2008). *Street Art*. Tate Publishing.
- McGraw, P., & Warner, J. (2014). *Mizahın Şifresi*. Çeviribilim Yayınları.
- Murphy, M. (2017). *How ‘Allien’ spawned so many others*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2017/05/04/movies/alien-covenant-influences.html> (Erişim Tarihi: 3 Şubat 2022).
- Olivri, T. (2014). *Geek Art An Anthology*. Chronicle Books.
- Eker, G. Ö. (2014). *İnsan Kültür Mizah*. Grafiker Yayınları.



- Pearlman, M. (2019). *The transformation of the geek word*. https://www.cjr.org/language_corner/geek.php (Erişim Tarihi: 3 Şubat 2022).
- Phiddian, R. & Noonan, W. (2014). History of Humor: Early Modern Europe. In Attordo, S. (Eds.), *Encyclopedia of Humor Studies* (pp. 293-298). SAGE Publications.
- Pinterest (t.y.). *Alien the terrible*. <https://tr.pinterest.com/pin/486811040943232819/> (Erişim Tarihi: 3 Şubat 2022).
- Public Delivery (2021). *Girl with balloon – Banksy’s most inspiring painting?* <https://publicdelivery.org/banksy-girl-with-red-balloon/> (Erişim Tarihi: 3 Şubat 2022).
- Sover, A. (2018). *The Languages of Humor*. Bloomsbury Publishing.
- The Geekie Awards. (2015). *Sacha Goldberger – super flemish, flemish in the stars*. <http://www.thegeekieawards.com/sacha-goldberger-super-flemish-flemish-in-the-stars/> (Erişim Tarihi: 3 Şubat 2022).
- Toksöz, E. (2022). *Görsel İletişim Tasarımı ve Mizah*. Hiper Yayın.
- Topuz, H. (1997). *Başlangıcından Bugüne Dünya Karikatürü*. İnkılap Kitabevi.
- Widewalls (t.y.). *Richardo Mirando*. <https://www.widewalls.ch/artists/seen/artworks> (Erişim Tarihi: 1 Şubat 2022).
- Yıldırım, A., & Barlı, Ö. (2010). *Genetiği değiştirilmiş mizah ve TRT örneği*. Ulusal İletişim Kongresi Gülmenin Arkeolojisi ve Medyada Mizah Olgusu, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Ulusal İletişim Kongresi Bildiri Kitabı, Erzurum, Türkiye.

Katkı Oranı Beyanı: Yazar çalışmayı tek başına gerçekleştirmiştir.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı: Yazar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını deklare etmektedir.

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

Bu makale **intihal tespit yazılımlarıyla** taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.