

# Günümüz Figüratif Heykelinde Gerçeklik Olgusunun Simulakr Gerçekliğiyle Yansıması

Doç. Mustafa Yüksel

## Özet

Nesneler, toplumsal süreçlerde evrimleşir ve bir bellek oluştururlar, dolayısıyla somut durumlar kapsamındaki merkezden farklı bir merkezde yeniden kurulan bir anlama arıcılık eden görevi yüklenirler. Duchapm' dan başlayan hazır nesne, "Ready-made", anlayışı post-produksiyon üretime kadar uzanır ve bu bağlamda bir sorunsal olarak gerçeklik, imgeler, göstergeler de hızla değişmiş, varlığa dair en temel sorular yeniden gündeme gelmiştir. Heykel sanatı da bu entropiye bağlı olarak gerçeklikle oynamış, kendi gerçeklik yasalarıyla gerçeklik kavranışını bir iç görünün sentetik durumuyla yansıtmıştır. Figüratif heykelin gerçeklikle olan bağı foto gerçekçi görüştten başlayan, hiper kavramıyla özdeşleştirilen diğer bir olgu olarak ele alınmıştır. Nesne olarak düşünülen figür, J.Baudrillard'ın kuramlaştırdığı dört farklı gerçekliğin aracılığıyla semantik bir düzleme çekilir ve heykel bu dille gerçekliği ifade eden oyuna katılır. Olgu olgunun dışında kalır, temsilin yerini simülakr alır ve simüle edilen hayat gerçekten daha gerçek olur.

IN TODAY'S FIGURATIVE SCULPTURE, THE REALITY OF CASE REFLECTED WITH THE REALITY OF SIMULAKR

## Abstract

Objects, in the social processes, evolve and create a memory so different from the center under the concrete circumstances in the center re-established an understanding that task are loaded in assertion. Starting from Duchapm, the object "Ready-made" understanding, extends to produce post-production, in this context as a problematic reality, images, semiotics were also changing rapidly in the presence and the most basic questions have come up again. Depending on the entropy, sculpture also has played with reality, with it's own laws of truth of undersdanding and reflected with a synthetic internal look. Figurative sculpture with the reality of the bonds starting from the photo-realistic views, with hyper-concept has been taken as a case of identical other. Figures are considered as objects, J. Baudrillard 's theory of reality in four different plane is drawn through a semantic and sculpture,with the language that expresses the reality, joins the game. The case remains out of the cases, simulakr takes place representation, simulated life becomes more real than life.

## Anahtar Kelimeler

heykel  
gerçek  
hiper-gerçekçilik  
simulakr  
röproduksiyon

## Keywords

sculpture  
reality  
hyper-reality  
simulakr  
reproduction

*“Gerçeklikten kurtulunca,  
gerçeklikten daha gerçek olabilirsiniz”*

*J.Baudrillard*

Sanat ve sanatçı, gerçekliği gerek nesnelerin yorumlanması gerekse nesnelerin, özerk yapıları açısından bilişsel olarak tanımlar. Doğal ve yapay nesnelerin sanat çevresinde kazandığı bilişsel konum da dönemsel algılamalara bağlı olarak değerlendirilmiş, sanatın dönüm noktalarında estetik veya estetik dışı öngörüler oluşturmuştur. Dolayısıyla nesnel somut durumlar kapsamındaki merkezden farklı bir merkezde yeniden kurulan bir anlama aracılık eden görevi yüklenirler. Sıradan öznel yaşam, nesnel yansı gerekmeden algılar ancak bilinç ya da J. P. Sarte'ın tanımıyla “içsel göz”, nesneyi yeniden kurar ve anlam yaratır. Sanat böyle bir anlamın yaratılabileceği, yansımalarını bulabileceği ve içsel deneyimin ilginç bir hal alacağı zengin bir evrendir.

Modernizm'e kadar sanat nesnesi el işçiliği ile üretilen, ustalık gerektiren içsel bakışın ürünü üzerinden değerlendirilirdi. Gerçek de doğaya bağlı bir bakış açısıyla çeşitli görüşler bağlamında evirilerek dolayimli bir şekilde aktarılan olguydu. Ancak, modernist sanatçının üretim biçimi Kahraman'ın ifadesiyle,

“gerçeği doğadan kopardı. En azından gerçekle doğa ilişkisinin daha sorunlu olduğunu saptadı. Duchamp, bir pisuvarı duvara sanat yapıtı diye asarken bu ilişkiyi geriye dönüşü olmaksızın parçalıyordu. Gerçek doğada değildi artık. Ülküsel düşüncelerde (idea'larda) saklıydı. Sanatçı da gerçeği kendi kavradığı biçimde üreten kişiydi. (Kahraman, 2002, haberno=33840)

Duchamp, hem gerçeği irdemiş hem de kurmaca özelliğiyle, hazır nesnenin, “zihinsel olarak sanat olup da fiziksel olarak sanat olmaması biçimindeki karmaşık kimliğini ortadan kaldırmıştır” (Kuspit,2006 s: 38.). Dolayısıyla nesnenin birey üzerindeki gerçeklik boyutu çifte anlamlılığından dolayı yok olmuştur. H Bülent Kahramana göre “Artık bir gerçeklik düzleminde söz açmak son derece güçtür. Bu nedenle de, artık imgeselleşmiş şeyin aynı anda mitikleştiğini vurgulamak zorundayız” (Kahraman, 1995,s:25.)

Duchamp'dan günümüze nesnenin toplumsal, endüstriyel hatta tarihsel döngüsüne ait kurmacasını da nesnel gerçeklik bağlamında, hızlı bir şekilde algılarız. Batının nesne merkezli olmasının, kitle üretim mantığından kaynaklanmış olması bir yana, nesne artık potansiyel duyu

verilerine önermelerde bulunan, göstergesel bir sistem içinde değerlendirilebilecek bir üst dilin gerçekliğine girer. Bu noktada da nesne doğal nesne olmaktan çıkar, kartezyen düşünceye açık aracı nesne haline dönüşür. Bir yandan kendisi olarak var olur, diğer yandan da meta nesnesi, mekanik reproduksiyon, ideolojik nesne, fetişsel nesne ve hatta bir simülasyon oluverdiği oyunun örtüsü örtülür üzerine.

İnsan bedeni, sanat diliyle aktarım nesnesine uğratılan bir nesne olarak düşünülürse, insan bedeni, varlık bilim ve fenomenolojik açıdan nesne ile aynı süreçleri yaşar. Beden maddi dünyada yaşayan, duyularımıza ve algılarımıza madde gibi cevap veren bir "Figür"dür. Figür de, sanat tarihi süreçlerinde, sanat kuramlarına ve dönemleri içinde farklı olgular olarak ele alınmış, yorumlanmıştır.

Figür hem bir doğal nesne hem de aracı bir nesne olarak yorumlanmış ve gerçeklikle olan bağı dolaylı ya da dolaysız biçimde kurmuştur. Gözümüzün önünden bir film şeridi gibi geçirilirse figür, her karede kurduğu bu bağı, gösteren ve gösterilen gerçekliğiyle ortaya koyar. Figür'ün belli dönemlerde üzerinden açılımını bulabildiği mimetik dönüşümü, çok açık bir şekilde onun tarihsel süreçleri içinde de izlenebilir. İçinde bulunduğumuz bilgi ve bilgisayar çağında ise gerçeklik üretim açısından çoklu bir boyuta sıçradı, Gerçeğin hangi kopyasının arkasında olduğunu bulma çabası, simülasyonlara ve onlara karşı yeni simülasyonların üretilmesine neden oldu, figür de bu boyutta aynı kaderi paylaşmak zorunda kalan bir aracı nesne durumuna dönüştü.

Modernizm'in etkisini yitirdiği ve Postmodernizm'in açılımlarının yaşandığı 1960'lı yıllarda sanatçılar, özgün olarak nitelendirilen eserlerin artık birbirlerini tekrar ettiklerini ve hatta sanatçının çoğu zaman kendini aşmadığı düşüncesi, onların yaratım düşüncelerinden arınmış olarak üretmeyi seçmelerine neden olmuştur. Soyut ekspresyonizm'e, Rönesans gerçekçiliğine karşı çıktıkları ve Pop sanatın uzantısında oluşan, Foto-gerçekçiliğin temelinde yatan bu fikir, resim sanatına yeni bir soluk getirdi. Hatta duygulanımdan etkilenmemek için başkalarının çektiği fotoğraflardan yararlanmayı tercih ettiler. Amaçları içinde fotoğrafın değersizleştirdiğini resme dönüştürerek kalıcı olmasını sağlamaya çalışmakta vardı.. Ancak bu çaba ilk simülasyon günahı kabul edilebilir. Figüratif sanatın tekrar gündeme geldiği bu dönemde, Foto-gerçekçilerin bu düşüncesi heykel alanına da bazı sanatçılar tarafından figür üzerinde uyarlanmaya çalışıldı.

Pop Sanatın yeniden canlanması olarak düşünülen 1970'lar da ki figüratif heykeller, canlı model üzerinden alınan kalıplama yöntemleriyle, bire bir oranlarında ortaya çıkıyordu ve dönemin kültürel imgelerini

taşıyorlardı. Bu sanatçılardan biri olan George Segal, çıplak veya giyinik olan canlı modellerin üzerinden, kırık çıkık için kullanılan alçı bantlarla kalıplar aldı. O anı simüle eden ilk çalışmaları, kalıplarını doğrudan aldığı figürlerin ham sunumu olduğundan, beyaz alçı renginde, mono krom bir etkiye sahipti. Daha sonraları boyamaya başladığı heykellerinde, 1960'lara ait Amerikan Kültürü'nün renklerini de ekledi ve bu çalışmaları bronzla aktarmasıyla, heykellerinin dayanıklılığını artırdı. 1960'lar da ki Amerikan hayatının gündelik eylemlerini gösterdiği düzenlemelerinde, foto gerçekçiliğin resimde yapmaya çalıştığını heykelde yapmaya çalışsa da, nesnenin dönüştürülmüş ikincil nesne olması sürecinde, alçı malzemenin kullanılışı ve kalıplama tekniği, heykelin gerçeklikle olan ilişkisine nesnel açıdan uzak kalır ve düzenlemelerinde, temsiliyeti ön plana çıkaran bir gösterim ağır basar. Çünkü alçı yüzeyi kopyalar, fakat gizlediği modelin dokusunu değil kendi dokusunu, modelin kabuğuymuş gibi sunar. Segal' in heykeli, temsili heykelle gerçeğinin arasında ince bir ironiyi vurgular. Nesnel gerçeğin tanımı, bir dil süzgecinden geçer ve malzemenin gerçekliği ile temsil edilen durum, palastize olmuş gündelik bir kesiti ifade eder.



George Segal, Otobüs Yolcuları, Alçı, Değişken ölçüde, 1962

Bir ressam için fotoğrafı model almak, özel bir biçimsel girişimi ifade etmektedir. İki boyutlu bir konudan yola çıkan sanatçı, bunu başka bir yüzey üstüne taşır ve böylece gerçeğin görüntüsünün görüntüsünü yaratmış olur. Hiper-real üslupta çalışan bir heykeltıraş için de bu aşama tam olarak aynıdır. Sanatçı, modeli "modle" etmek için kullanmaz, modelin fotoğraf gibi kurgulanmış pozundan kalıbını alır ve vücuda ait diğer malzemelerin eklenmesiyle orijinaline uygun bir şekilde taklit eder. Kalıbının alınması orijinalin yeniden üretilmesidir. Bu yöntemle, gerçeğinin aynısı olma başarısı sağlanır, fakat olgu, olgunun dışına itildiğinden D. Kuspit' in dediği gibi "geriye kalan tek şey orijinalin dilsiz

görüntüsü" olur. (Kuspit, 2006 s:145). Auguste Rodin'e "Tunç Çağı, 1877" heykeli için yapılan suçlama, burada sanatın kendisi olur. "Canlı modelden alınan bir kalıp sadece ölü bir beden izlenimi verir" ve " bir fotoğraf gibi hareketi, oranları, yaşamı durdurmaktan başka bir işe yaramaz" (S.S.M, 2006, s: 34). 1960'lardan sonra, Rodin'in kendini savunduğu sözleri evrilip bir sanat üslubunun ifadesi durumuna gelir.

Duane Henson gibi sanatçılar George Segal'e kıyasla canlı modelin üzerinden aldıkları silikon kalıplarla daha ileriye giderek oldukça detaylı bir sonuç elde ettiler. Ten dokusunu bire bir kopyalamalarının yanı sıra tene ve vücuda ait boyamayla, hatta eklemelerle sağladıkları efektlerle, gerçeğinin aynısını yansıtmaya veya simüle etme başarısını gösterdiler. Yani sanat, sanatçının kendi özgün duygu ve düşüncelerinden arınmış olarak üretilmişliğini koşulsuz bir biçimde ilan eder. Yani gerçek nesne, gösterge olarak, kendisinin yeniden üretimiyle kurulduğu görsel imgeye dönüşür. Dolayısıyla gerçek bir nesneyi işaret eden taklidi, simülakr nesnelere yorumlanacak referans noktalarını oluşturur. Simülakr olan referans noktası gerçeğin ötesinde hiper olana doğru bir anlam kazanır ve özne bu durum karşısında tuzağa düşmekten kurtulamaz. Anlaşılacağı gibi "Hiper-gerçekçilik, gerçeğe karşı bir hiledir; onu sadece yatıştırmayı değil yüzeyin gerisine saklamayı, dış görünüşün içinde mumyalamayı üslenmiştir" Gerçeğin geri dönüşü Hal Foster, s:180.

Hiper-gerçekçi heykel simülakrral bir etki yaratır ve temsil ettiği nesneyi gerçeğin dışında, temsili nesneye dönüştürdüğü bir yere koymaya çalışır ve hiper olan karşısında nihai çöküntü oluşur. İşaret ettiği gerçek nesnesinden ayrılmak zorunda kalan temsili nesneye bakan özne, aslında sunulan nesnenin içeriğiyle uğraşmakta olduğunu keşfeder ve hiper- gerçekçilik "bakış tarafından çaresiz kalan gözün sanatı olarak kalır" Gerçeğin geri dönüşü Hal Foster, s:183.

J. Baudrillard göre hiper gerçeklik, gerçeklikten uzaklaşmış simülakr, gerçeğin temsilcisidir. Duane Hanson bu temsiliyeti, figürlerinde konuları açısından kırmaya çalışır ve konunun çıplak gerçeklikle uğraşır. "Old Man on a Bench", Bankta Oturan Yaşlı Adam adlı çalışmasında, doğumla ölüm arasında bir zamanı belirtmeye çalışır. "Young Shopper" (Genç Müşteri) de ise alışveriş sonrasında torbalarının ağırlığından yorulmuş, o torbalar gibi görünen orta sınıf bir Amerikalının günlük yaşamının göstergesi yerine geçer. Yeniden üretiminin simülakrı, Hanson'un heykellerinde, daima konularının önüne geçmiştir. Gündelik hayatın röprodüksiyonu olan figür, semantik olarak başka bir dile çevrilmiş, orijinali temsil eden simgesel bir röprodüksiyonu işaret eder. Duchamp'ın estetik sorgulama olarak nesnede yaptığının tam tersine, Hanson'un yapıtı estetik adına gündelik olanın röprodüksiyonuyla sağlanan 'yanılsamasıdır'.

Simule edilmiş gerçeklikler, yalnızca günlük yaşama ait olgulardan değil, tarihsel nitelik taşıyan olayların yeniden canlandırılması aşamasında da büyük rol oynamıştır. Burada söz konusu olan Postmodernizm'in öngördüğü durumlardan biri olan eklektikliklerdir. Aynı teknik kullanılarak, imgenin potansiyel gücüyle gerçeklik, post üretimin sunağında hiper gerçeklik olarak kurban edilir. Gavin Turk' un "Death of Che" çalışmasında sanatçı, kendi vücudundan aldığı kalıpla, 1967 de Che'nin sunaktaki ölüm anını bir post röprodüksiyon olarak sunar. Olaf Nicolai ise "Self portrait" çalışmasında Narcissus mitini güncel hayatın bir parçasıymış gibi tekrar kurgular. Tarihsel bir mit simule edilerek gerçeğin önüne geçmiştir ve simulakr gerçeğin temsilcisi olmuştur.



Duen Hanson, Genç Müşteri Polyester ve fiberglas, polikrom, 1/1 oranlarında, 1973



John De Andre Taburede oturan Amerikan Kadını, polyester reçinesi üzerine yağlı boya, 1/1 oranlarında, 1976.

Figür sanatı bire bir kopya olduğunda karşılaşılan durum kendi bağlamında bir yanılsama ya da röprodüksiyondan kaynaklanan simülakr bir simge oluşturuyorsa, Ron Mueck gibi sanatçılar farklı oranlarda ve ölçeklerde yaptıkları hiper çalışmalarla heykelde neyi denemeye çalışıyorlar? Burada söylenmeye çalışılan sanki Baudrillard'ın dediği gibi "Gerçeklikten kurtulunca, gerçeklikten daha gerçek olabilirsiniz" (Baudrillard, 1998, s. 23) sözünü pekiştiriyor. Heykelin geleneksel üretim yöntemleriyle heykeli sorgulayan bir durum yaratılmasının yanı sıra, gerçeklikten kurtulmaya çalışan bir eylemin sonucunda ulaşılan gerçeklik, bir paradoks da oluşturur.

Fenomonolojik açıdan sanat, bir temsiliyeti ürün olarak sunar ve bu noktada bilinç, sanatın verdiği estetik hazla nesne üzerinde hâkimiyetini

kurar. Bu durumda nesnenin oranı, sergilenişi açısından ve algılattığı değerinden hiçbir şey kaybetmez. A. Rodin'in "Thinker" Düşünen' adlı yapıtı, iç mekânda orijinal boyutu olan 70 cm bir heykel olarak sunumu ile dış mekânda 200 cm bir heykel olarak sunumu arasında sadece mekânsal bir fark vardır iletişim mekâna göre kurulur. Çünkü Rodin, temsili bir sanatın estetiğini vermiştir izleyiciye. Bir imgenin fiziki varlığını tasvir eden ve tamamen içsel olandan kaynaklanan sonucu sunar heykelinde. Ancak bu durum hiper-gerçekçi bir heykelde daha farklı bir boyut kazanır. Simülakr olan hiper-gerçekçi figür, 30 cm den 300 cm'e kadar değişik oranlarda sunulduğunda anti- fenomenolojik bir röprodüksiyon estetiğiyle karşılaşılır.

Bütün detaylarıyla işlenmiş, bir çocuğun boyuna eşit olan, ölü bir babanın 102 cm boyunda süper gerçekçi bir simülasyonu ya da 300cm'e yaklaşan boyutta aynı duyarlılıkta bir işçilikle yapılmış, Freud bakış açısıyla, anne rahmini çağrıştıran, iç mekândaki bir köşeye oturmuş yabancı bir çevreye bakan çıplak adamın simülasyonu, temsille karıştırılır bir merak uyandırır. İnsan olgusuna yapışık bir merkezin dışındaki bir merkeze bağlı üretilmiş figürler, bire bir orijinallerini temsil ederler. Duen Hanson ve John de Andrea'nın röprodüksiyonlarından farklı, daha yanılmacı olan bu hiper-gerçekçilik, simülakr uygulamalarla, yapışık olduğu gerçeği, merkezin dışında oluşturduğu semantik bir düzleme çeker.

Bu tür bir gerçeklik aklın bilincini ele geçirerek anormal olanın, normalden daha etkileyici oluşunu kullanır ve kendi gerçekliğinin bilincini kurar izleyicisi üzerinde. Yapay gerçeklik, ölçekleri bakımından mekânı kendine mal eder ve izleyici, öteki durumuna düşer. Mekâna sokulmuş yabancı bir nesneyle o anda, kendi bulunduğu mekâna yabancılaşır. Çünkü bireyin, kurmacasına yakalanıverdiği o an, akıl ve duygu simülakr nesneyle çelişkiye düşer. Geleneksel bir dille yapılmış olanın nesnelleştirilmiş içeriği, fiziksel özellikleri bakımından gerçek nesnelere, doğal kopyalarından bağımsız, yeni bir sistemi, yeni bir içerik düzeyinde sunar özneye. Gerçeğinden bağımsız, hiper olan bu nesnenin durumu, etkisi bakımından "sür" olanla ilişkilendirilir ve gerçeklikle olan bağı "sür" üzerinden kurulan bir duyumu harekete geçirir.

Özne, nesnelere dünyasında bilinçli ilişkilerini öngören deneyimleri yaşar. Ancak nesnenin kendisiyle olan yansıl ilişkisi birbirine aracılık eder ve birbirinden bağımsız şekilde var olurlar. Göz, nesneyi verili varlığa ait bir şey olarak algıladığı deneyimin ortasında bulur. Verili nesneyi tanımlayabilmek için özne, ancak yorumlanışı ve tasarlanışı

hakkında bilinçaltı katmanlarında yoğun bir gayret gerektiren, “sür” ile olan bağıni anlamlandırabilme çabası gösterir. Verili nesne, öznenin gündelik algılamalarının dışında bir bedendir. Temsili heykel yöntemleri ve geleneksel malzemelerinden farklı, simüle edilmiş bir efektle gösterilen nüanstır.



Ron Mueck, Ölü Baba, silikon, akrilik, 20x102x38, 1996-97



Ron Mueck, Büyük Adam, karışık malzeme, 205.7x117.4x209cm, 2000

İnsan, gerçek olarak tasarladığı ve içinde fiilen yaşadığı yaşamının çevresine onu sembollerle ya da biçimlerle ifade edebilecek farklı bir tasarım daha koyar, ya da hazır olanı kullanır; hayatının eksik yanlarını tamamlayan bir gerçeklik daha ilave eder hayata. Bu gerçeklik gözlenebilir bütün olaylar arasında somutluğu açısından imkânsız gibi görünür.

Kurmaca bir nesne, varlığına dair hiçbir gerçek referansa sahip olmasa da, bu tür kurmaca nesnelerin günlük hayata gerçek nesnelere gibi katıldıklarını kabul etmek gerekir. Çizgi romanlarda, beyaz perdede, televizyonda belirli zaman aralıklarında var olan, öznenin isteğine bağlı olarak varlıklarını sürdüren kurmaca nesnelere idealleştirildiğinde, hapsedildikleri sanal mekânlarından çıkıp hayata katılan, dünyalarını paylaşan gerçek nesnelere olurlar.

Öznenin kendisine göre düşsel nitelik taşıyan simülarkr somutlaşır, dolayısıyla şeyler kendi tanımlarını yitirirler. Özne ve nesne arasındaki gerçek iletişim, Baudrillard'ın bahsettiği simülakral gerçeklikteki hiper gerçeklik içine çekilen özne durumuna dönüşür. “Gerçek, artık kendisinden farklı, dolayısıyla sahte, illüzyon, düşsel olan bir başka şeye karşı konumlandırmadığı için, 'gerçekten daha gerçek' olandır” (Bauman, s:3 ) dediği bir simulakr gerçeğin tersine, bir çizgi film karakteri, kendini simüle ettiği gerçeğe karşı “konumlandırdığından” bir heykel olarak nesnesinin üç boyutlu simülakrrı, röprodüksiyonu durumuna geçen “gerçek” olur. Kurmaca olanın gerçeğe karşı kendini



öngörmesiyle yeni bir tanım kazanan nesne ve özne, çok anlamlılığın karmaşasını yaşadığı hiper-gerçek düzlemde karşı karşıya gelir. Düş nesnesi görmenin ötesine sıçrar ve dokunulabildiği haz nesnesi durumuna geçer.

“Disneyland gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmektir”. (Baudrillard,2008,s:29) Disneyland da ki düşsellik gerçeği yeniden üretmek için Amerikan rüyasını simule eden yanılsama ortaya koyar. Bu duruma benzer bir şekilde, İlk kez 1960’ lar da Eğlenceli ve masum bir hayatı yaşayan süper kahramanları ve cyborglarla dolu hayali bir dünyayı tanımlayan Japon çizgi film karakterleri ortaya çıktı ve doğumları aynı tarihlere rastlayan bir gurup Japon heykel sanatçısı da bu karakterlerden doğal olarak etkilendi. Andy Warhol ve Jeff Koons’ un sanatsal tavırlarından oluşan bir anlayışı da ekledikleri karakterler, onların yorumlarında daha karanlık daha anarşik bir şeye dönüştü.

Takashi Murakami’nin “Benim Yalnız Kovboyum” ismindeki insan ölçülerindeki erkek figür, masum bir çizgi film karakterine benzer: mastürbasyon yaparken spermini kendi başı etrafında bir kement gibi salladığı anı gösteren heykel, pop sanat öğelerinin bir araya getirildiği özellikleri de içerir.

Zihinsel emekle üretilen düşsel bir kurmacanın, geleneksel yöntemlerle üretilmesi, o sanat nesnesinin hiper realistlerden farklı bir gerçekliğin ürünü olmasının neden olur. Düşsel kurmaca ürkütücü bir şekilde gerçek hayatın yerini almakla tehdit eder. İzleyicinin ürpertici tepkisine neden olan deneyimi yaşatan hiper-gerçekçilik karşısında düşsel olan gerçeğe katılır. Gerçek hayatla kıyaslandığında, fantezilerin ve düşlerin ancak bu şekilde ifade edilebileceği bir sanatla gerçek hayatın eksikliğini tamamlanabilir, hatta bir duyum tarzının doğmasına yol açabilir. Bu yansıtma Roy Lichtenstein’in çizgi romandaki etkiyi resme aktarmasıyla, heykel sanatçısının ironik temsiliyeti heykele aktarması aynı durumdur.

Gerçek, hazır nesne, simülakr, düşsel gibi birbiri içersine geçmiş kavramlar, sanat nesnesinde somut şekilde varoluşları ve yorumlanışlarına göre nesnelere karakterlerini yansıtırlar fakat bu nesnelere etkileri idealize edilmeleri bakımından farklı bir noktadan göbek bağlarını bağlar. Gerçeğe karşı olan, estetiğe karşı olan, heykele karşı olanın göbek bağları sanatla bağlandığında, dil onun kendine özgü aksanıyla konuşulur. “Hepimiz biliriz ki sanat gerçeklik değildir. Sanat bize gerçekliği, en azından bize anlamak için verilen gerçekliği kabul

ettiren yalandır. Sanatçı başkalarını yalanlarının doğruluğuna inandırmanın yolunu bulmalıdır” (Yardımlı,2006,s:1) Picasso'nun iki gerçeklik arasında yaptığı tanımlamada sanat dilinin neyi, nasıl tanımlamak istediğini daha iyi anlarız. Sanat nesnesi bu inandırış başarısını gerçekleştirdiğinde de başarıya ulaşır.



Takashi Murakami, Benim Yalnız Kovboyum, polyester reçinesi, fiber, yağlıboya, insan ölçülerinde,1998

Sanat anlatmak istediği yalanla, gerçek olanın karşısına röprodüksiyonu getirilerek simülakr yanısamayı koyar. Sigmund Freud'un "Uncanny" kavramının da olduğu gibi, yapay olan ve gerçek olan arasında her zaman bir diyalektik vardır; heykel, hiper benzerliğiyle gerçeğin önüne geçen, simülakr'ı üzerinden sentetik amacına ulaşır bu diyalektikte. Dolayısıyla, gerçek hayatın yerini alan taklidi, klonlanmış ikizi gibi ürkütücü bir duygunun izleyici üzerine çökmesine neden olur.

Düşselin Gerçeklikle olan ilişkisi, bilinci daha farklı bir merkezde yakalar. Gerçeğin üzerine eklenen yapay dünyanın fantastik sonsuzluğuna, teknolojik çılgınlığın da eklenerek yaratılan simülasyonlar, heykel karakteri kazandığında toplumlaşmış ikonları dokunulabilir konuma getirir. Bu, ünlü bir sinema oyuncusunun günlük yaşama katılmasındaki gibi bir duygunun benzerini yaşatır izleyicisine.

Gerçeğin doğada gizli olduğu Rönesans düşüncesiyle gerçeği ele geçirmeye çalışan sanatçı, günümüzde kurgu ile gerçeklik arasında bir ayrımın kalmadığı bir üretime de yönelmiştir. Baudrillard "insanların gerçekte tüketim nesnelere tüketmekten çok, bunların ardına gizlenmiş olan imgeleri, idealleri ve fantezileri tükettiklerini" (Uzun, 2007, s:4 ) savunduğu görüşüyle, sanatçının enformasyon çağının kodları aracılığıyla girdiği oyun bir paralellik taşır. Figüratif sanat da, günümüz gerçekliklerinin bu türden izlerini yoğun bir şekilde hisseden ve yansıtan bir araç olur.

## Kaynakça

Baudrillard Jean, *Kötülüğün Şeffaflığı*, Ayrıntı Yayınları, Çev: Işık Ergüden İstanbul, 1998.

Kahraman, H. Bülent, *Gerçek Gerçeğin Düşmanı*, Radikal Gazetesi, 04/04/2002

Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz  
:http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=33840

Kuspit. Donald, *Sanatın Sonu*, Metis Yayınları, çev: Yasemin Tezgiden, İstanbul, 2006

Kahraman, H.Bülent, *Sanatsal Gerçeklikler Olgular Ve Öteleri*,Yapı Kredi Yayınları, İstanbul,1995.

Foster, Hal, *Gerçeğin Geri Dönüşü*, Ayrıntı Yayınları, çev: Esin Hoşsucu, İstanbul, 2009

Bauman, Zygmunt Jean baudrillard'a Göre Günümüz Dünyası, Çev: Bernar Kutluğ, (erişim), <http://www.sinemasal.gen.tr/bauman.htm>, 21 Nisan, 2005

Baudrillard, Jean, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğu Batı Yayınları, çev: Oğuz Adanır, İstanbul, 4. Baskı, 2008.

Picasso, Pablo, *The Art, Picasso Speaks*, çev:., Aziz, Yardımlı, *Çirkin Sanat*, (erişim). <http://www.toplumdusmani.net/modules/wfsection/article>, 8 Kasım, 2006.

Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz: <http://www.toplumdusmani.net/modules/wfsection/article.php?articleid=855>

Uzun, Özlem, *Toplumsal Değişimler Karşısında Gerçeklik Sorunu ve Sanat Yapıtlarına Yansımaları*. (erişim) <http://zlmzn.spaces.live.com/blog/cns!DCF1636A894AF2BA!167.trak>, 20 Ocak 2007

Ayrıntılı bilgi için ayrıca bkz:  
<http://zlmzn.spaces.live.com/blog/cns!DCF1636A894AF2BA!167.entry?wa=wsignin1.0&sa=655025112>

Sakıp Sabancı Müzesi Katoloğu, *Heykelin Büyük Ustası Rodin*, Sabancı Üniversitesi, İstanbul, 2006