

T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

TEKNİK USSALLIK YOLUYLA SANAT YAPITI

Hazırlayan

Murat DUYKU

Danışman

Doç. Dr. Aygöl AYKUT

Yüksek Lisans Tezi

Haziran 2018

KAYSERİ

T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

TEKNİK USSALLIK YOLUYLA SANAT YAPITI
(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan

Murat DUYKU

Danışman

Doç. Dr. Aygöl AYKUT

Haziran 2018

KAYSERİ

" BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Murat DUYKU

İmza:



YÖNERGEYE UYGUNLUK SAYFASI

"

"Teknik Ussallık Yoluyla Sanat Yapıtı" adlı Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi'ne uygun olarak hazırlanmıştır.

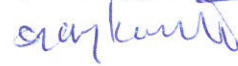
Tezi Hazırlayan

Murat DUYKU



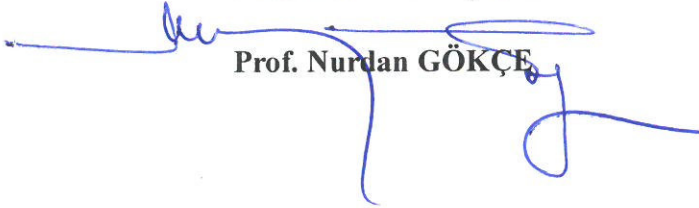
Danışman

Doç. Dr. Aygül AYKUT



Anasanat Dalı Başkanı

Prof. Nurdan GÖKÇE



KABUL ONAY SAYFASI

Doç. Dr. Aygül AYKUT danışmanlığında Murat DUYKU tarafından hazırlanan "Teknik Ussallık Yoluyla Sanat Yapıtı" adlı bu çalışma, jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nda **Yüksek Lisans** tezi olarak kabul edilmiştir.

.08/06/2018.

Tez Savunma Tarihi

JÜRİ:

Danışman : Doç. Dr. Aygül Aykut.....

Üye : Prof. Dr. Günter İmamoglu

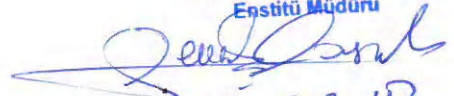
Üye : Prof. Dr. Alparslan Kağıtçıoğlu

Üye : Doç. Rahim Mammadov

Üye : Doç. Dr. Abdulkarim Gümüşlü

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulunun 11/07/2018 tarih ve 2018/17/04 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Dr. Öğretim Üyesi Levent ÇORUH
Enstitü Müdürü


12.07.2018

ÖNSÖZ / TEŞEKKÜR

Tez hazırlama sürecinde rehberliğinden faydalandığım tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Aygöl Aykut'a teşekkürü bir borç bilirim. Yüksek Lisans Tez süresince maddi manevi desteğini esirgemeyen her zaman yanımda olan anneme ve eşime teşekkürü bir borç bilirim.

Murat DUYKU

Kayseri, Haziran 2018

TEKNİK USSALLIK YOLUYLA SANAT YAPITI

Murat DUYKU

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Yüksek Lisans Tezi, Haziran 2018

Danışman: Doç. Dr. Aygül AYKUT

ÖZET

Bu çalışma çağdaş sanat çerçevesinde düşünülerek sanatın farklı disiplinlerinin birbirleriyle etkileşiminden hareketle hem bir kavram, hem de bir medyum araştırması şeklinde ilerlemiştir. Yeni teknolojilerin sanat ortamı üzerinde yarattığı etkiler göz önüne alındığında, hem birey olarak sanatçının, hem de onun sanatsal üretiminde kullandığı teknik, malzeme ve yöntemlerin bu etkilerden kaçınmasının mümkün olamayacağı görülmektedir. Bu süreçte sanat yapıtının ortaya çıkmasını sağlayan en önemli unsurlar, sanatçının dönüştürücü gücü, yapıtın içeriğini oluşturan kavramsal dil ve üretimi sağlayan sanat araçlarının tasarım aşamasında ve kendi yöntemiyle sanatçı tarafından oluşturulmasıdır. Yeni teknolojiler 'gerçeği' sanatsal yollarla yeniden üreterek, kurgulayarak ve etkileşim olanağı sağlayarak izleyiciye ve sanatçıya yeni bir alan açmıştır.

Bu araştırma kapsamında öncelikle yeni teknolojiler, sanat ve ussallık kavramlarının kuramsal temelleri araştırılmış ve kendi disiplinlerinden örneklerle somutlaşan sanatsal olgular üzerinde durulmuştur. Araştırma betimsel bir yolla yapılmış olup, araştırma bulguları teknik ussallık yoluyla üretim yapan sanatçıların eserlerinden yola çıkarak elde edilmiştir. Tez çağdaş sanatta teknik ussallığın rolü ve çağdaş sanatın anlatım dilinde dönüşen biçim ve anlam arayışları doğrultusunda temsil ve sanal gerçeklik gibi konuları ele almıştır. Araştırmada teknik ussallığın çağdaş sanat yapıtlarındaki rolü sanatçıların eserleri üzerinde incelenmiştir.

Sonuç olarak, teknik ussallık yoluyla üretilen sanat yapıtları göstergebilimsel ve felsefi boyutlarıyla ele alınabilen nitelikler olarak çağdaş sanat yapıtlarında, farklı ve çeşitli sanatsal araç, gereç ve tekniklerle yeni anlamlar kazanabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat yapıtı, teknik ussallık.

TECHNICAL RATIONALITY IN ARTWORK

Murat DUYKU

Erciyes University Fine Art Enstitute Master Thesis, June 2018

Advisor: Assoc. Dr. Aygül AYKUT

ABSTRACT

It can be observed that, the ultimate effects of new technologies on the artist, the methods, the materials and the techniques that an artist employs to create contemporary art work is evident. Hence, in this study, such effects and the interaction of different disciplines on the contemporary art is presented through a conceptual descriptive research technique. In this process, the most important elements, which influence the development of art work, are the transformative power of the artist, the conceptual language that is used to present the content and the development of novel art tools by the artist. In this context, it can be stated that the new technologies gave rise to new fields for the artist and the followers, which enabled to present the 'reality' through artistic ways and by providing the opportunity for interaction.

In this study, the concept of new technologies, art and rationality are investigated which are objectified through examples from their own disciplines. Utilizing a descriptive research technique, numerous art works have been examined which have been developed by the artists that deploy technical rationality. In addition, the role and importance of technical rationality in contemporary art, and the subjects of representation and virtual reality are presented. Conclusively, the role of the technical rationality in contemporary artworks is presented, which is derived by examining the related works of the contemporary artists.

As a result, artistic works produced through technical rationality can gain new meanings by different and various artistic tools and techniques when considered with semiotic and philosophical.

Keywords: Artwork, technical rationality.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	i
YÖNERGEYE UYGUNLUK SAYFASI.....	ii
KABUL ONAY SAYFASI.....	iii
ÖNSÖZ/TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1
ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ İLE İLGİLİ TERİMLER.....	6

1. BÖLÜM

TEKNİK USSALIĞIN KAPSAMI

1.1. Teknik Ussalık Kavramı.....	10
1.2. Teknik Ussallığın Kuramsal Boyutları.....	16
1.2.1. Weber ve Büyü Bozumu.....	19
1.2.2. Heidegger ve Çerçeveleme.....	24
1.2.3. Adorno ve Araçsal Akıl.....	31
1.2.4. Foucault ve Teknik Ussalık.....	34

2. BÖLÜM

TEKNİK USSALLIĞIN SANATTAKİ ROLÜ

2.1. Teknik USSallığın Sanat Eserine Yansımaları.....	46
2.2. Sanatta Temsil ve Teknik USSallık.....	66
2.2.1. Modernizmde Teknik USSallık.....	69
2.2.2. Postmodernizmde Teknik USSallık.....	74
2.2.3. Siber Kültür ve Sanal Gerçeklik.....	87

3. BÖLÜM

SANAT ESERİNDE TEKNİK USSALLIK

3.1. Yabancı Sanatçılar.....	101
3.1.1. Eva ve Franco Mattes.....	102
3.1.2. Eija-Liisa Ahtila.....	104
3.1.3. Doug Aitken.....	105
3.1.4. Cory Arcangel.....	107
3.1.5. Lee Bul.....	110
3.1.6. Harun Farocki.....	112
3.1.7. Ryoji Ikeda.....	114
3.1.8. Jodi.....	116
3.1.9. Christian Marclay.....	118
3.2. Türkiye'den Sanatçılar.....	119

3.2.1. Refik Anadol.....	120
3.2.2. Erdal İnci.....	121
3.2.3. Candaş Şişman.....	123
3.2.4. Büşra Tunç.....	124
3.2.5. Ayşe Gül Süter.....	125
3.2.6. Kerem Ozan Bayraktar.....	126
3.2.7. Bilal Yılmaz.....	129
3.2.8. Burak Delier.....	131
SONUÇ ve TARTIŞMA.....	132
ÖNERİLER.....	137
KAYNAKÇA.....	138
ÖZGEÇMİŞ	

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1 : Camera Obscura	12
Resim 2 : Paul Klee, “Kale ve Güneş”, 1928.....	47
Resim 3 : Marcel Duchamp, “Çeşme”, 1917.....	48
Resim 4 : Andy Warhol, “Marliyn”, 1967.....	48
Resim 5 : Yves Klein, “Mavi Anlaşma”, 1960.....	49
Resim 6 : Anselm Kiefer, “Velimir Chlebnikov”, 2004.....	50
Resim 7 : Sol Lewitt, Duvar Resmi, 1996.....	51
Resim 8 : Nam June Paik, “TV Cello”, 1971.....	52
Resim 9 : Joseph Kosuth: “Bir ve Üç Sandalye”, 1965	54
Resim 10 : Joseph Beuys: “Amerika’yı seviyorum, Amerika da beni”, 1974.....	55
Resim 11 : Jeff Koons: “Balon Köpek”, 1994–2000.....	56
Resim 12 : Cindy Sherman, “İsimsiz 92”, 1981.....	57
Resim 13 : Barbara Kruger, “İsimsiz”, 1987.....	58
Resim 14 : Peter Halley, “Kritik Yol”, 2001.....	59
Resim15 : Bill Viola, “Yükselme”, 2000.....	63
Resim 16 : Rene Magritte, “Bu Bir Pipo Değildir”, 1929.....	67
Resim 17 : Marcel Duchamp, “Bekârlarınca Çırılçıplak Soyulan Gelin”,1915.....	71
Resim 18 : Andy Warhol, “Campbell Çorba”, 1962.....	77
Resim 19 : Stanley Kubrick, “Otomatik Portakal”, 1972.....	82
Resim 20 : Ridley Scott, “Alien”, 1979.....	83
Resim 21 : James Cameron, “Terminatör”, 1984.....	85

Resim 22 : Larry ve Andy Wachowski, “Matrix Revolutions”, 2003.....	86
Resim 23 : Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini bu denli Değişik kılan nedir?”, 1986.....	93
Resim 24 : Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, “Hole-in-Space”, 1980.....	94
Resim 25 : Benjamin Fry, “Valence”, 1999.....	95
Resim 26 : Sherban Epure, “Condottiere”,2003.....	96
Resim 27 : Jean-Pierre Hebert, “Un Cercle Trop Etroit: Derivee Seconde”,1995.....	97
Resim 28 : Dan Collins, “Bahçeye Dönüş”,2003.....	99
Resim 29 : Char Davies, “Tree Pond, Osmose”,1995.....	100
Resim 30 : Eva ve Franco Mattes, “Darko Maver (Ölüm)”,1999.....	102
Resim 31 : Eva ve Franco Mattes, “Eğlenceli Değil”, 2010.....	103
Resim 32 : Eija-Lisa Ahtila, “Neresi Nerede?”, 2008.....	104
Resim 33 : Doug Aitken, “Göç”, 2008.....	106
Resim 34 : Doug Aitken, “Uyurgezerler”, 2007.....	107
Resim 35: Cory Arcangel, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları”, 2011.....	108
Resim 36 : Cory Arcangel, “Süper Mario Bulutları”, 2002.....	109
Resim 37 : Lee Bul, “Sonsuza Kadar Yaşamak”,2001.....	110
Resim 38 : Lee Bul, “İsimsiz Heykel W1”,2010.....	112
Resim 39 : Harun Farocki, “Derin Oyun”,2007.....	113
Resim 40 : Harun Farocki, “Ciddi Oyunlar I: Watson Düştü”,2010.....	114
Resim 41 : Ryojilkeda, “Ayar Resmi (Geliştirilmiş Versiyon)”,2011.....	115
Resim 42 : Jodi, “Folksomy Projesi”, 2009.....	118

Resim 43 : Christian Marclay, “Saat”, 2010.....	119
Resim 44 : Refik Anadol, “Sanal Tasvirler”, 2015.....	121
Resim 45 : Erdal İnci, “Stumblers”, 2014.....	121
Resim 46 : Candaş Şişman, “Flux”, 2010.....	123
Resim 47 : Büşra Tunç, “Sinusoid”, 2015.....	124
Resim 48 : Ayşe Gül Süter, “Invisible Motion”, 2016.....	125
Resim 49 : Kerem Ozan Bayraktar, “Sirk”, 2013.....	126
Resim 50 : Kerem Ozan Bayraktar, “Kurallar”, 2012.....	127
Resim 51 : Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016.....	130
Resim 52 : Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016.....	130
Resim 53: Burak Delier, “Anlaşma”, 2013.....	131

GİRİŞ

Zorunluluk ve faydanın önemini vurgulayan geleneksel yaklaşım teknolojiyi insanoğlu var olduğundan beri ortaya koyduğu buluş, yetenek ve yaratımların doğa ile başa çıkmak ve hayati gereksinimlerinin üstesinden gelmesini sağlayan çeşitli araçlar olduğu şeklinde açıklar. Eksikliklerimizi tamamlaması için ortaya çıkardığımız teknoloji tarafından yönetilen bir dünyada geri plana itilmekten kurtulamamızın nedeni makinelerin bizden daha güçlü, daha hatasız, daha güvenilir, daha becerikli olmaları ve değişime ayak uydurabilmeleri midir? Basalla (2013)'ya göre insana ait bütün ürünlerin, öncelikle kendisini üreten kişinin zihninde bir fikir olarak meydana geldiği varsayılmıştır. Bu nedenle de, nesnelerin düzenlendiği diziler, hayatın somut ve düşünsel yönlerini bir araya getiriyordu (s. 35). İnsanlar, çağlar boyunca önceden düşünmeksizin veya tasarlamaksızın, belirli işlere en uygun ürünleri seçmişler, daha az uygun olanları elemişler ve bu ayıklanma süresince hayatta kalmayı başarabilen nesnelere, tayin edilen işlevi daha iyi yerine getirecek biçimde aşamalı olarak değiştirmişlerdi (age, s. 37). Pitt-Rivers'a göre, insan ürünü olan bir nesne, bir ihtiyacı karşılamak için alelacele yapılmış atıl bir nesneden daha farklı bir şeydi. Kendisini kavrayan (tasavvur eden) insan aklından arta kalan bir kalıntıydı (age, s. 40). Teknoloji, bilimden daha eski olmanın yanı sıra, bilimin yardımı olmaksızın gelişkin yapılar ve aletler yaratabilme kapasitesine de sahiptir. Aksi halde eski çağların muazzam mimarisini ve Ortaçağın yel değirmenleri, su çarkları ve saatleri gibi mekanik teknolojilerini nasıl açıklayabiliriz (age, s. 50). Teknoloji, fiziksel olanla ve maddi olanla her açıdan sıkı sıkıya ilişkiye girer; ürünler ise teknolojinin hem araçları hem de amaçlarıdır. Bir tablo veya bir heykelin görsel sanatların ifadesi olması gibi üç boyutlu fiziksel nesne de, teknolojinin ifadesidir. İşlevsel bir nesne, insan zekâsının ve hayal gücünün bir ürünüdür (age, s. 54).

Teknolojik düşler, ister Rönesans döneminde isterse günümüzde olsun, teknik cemaat tarafından yaratılan makineler, öneriler ve görüşlerdir (age, s. 108). Teknolojik hayaller, teknolojik düşlere ilişkin son kategoridir. Teknolojik hayaller, ihtimal dâhilinde olmayandan imkânsız olanın sınırına değin çeşitlilik gösteren cüretkâr ve fantastik tasarımlardır (age, s. 114). 19. ve 20. yüzyıllardaki endüstrileşme süreci, hayal ürünü

teknolojik tahminlere yönelik ilginin büyümesine neden olmuş ve bu ilginin popüler sanatlarda kurumsallaşmasına yol açmıştır (age, s. 121). İlk olarak teknolojik hayal gücü veya imgelem fazlasıyla zengindir; biyolojik veya ekonomik gereksinim olgusuyla kısıtlanabilmesi çok güçtür ve olası olmayan ile imkânsızı tasarlarken genellikle ussallığın sınırlarını aşar. Doğurgan teknolojik hayal güçleri, çok fazla sayıda yeni ürün yaratırlar ve toplum bu yeni ürünler arasından ayıklamalar yapar (age, s. 123). Endüstri devrimi, makinelerin kullanımı aracılığıyla insanoğlunun fiziksel gücünün kat be kat artması anlamına gelirken, dijital devrimle insan beyninin, elektronik ağlarla entegrasyonu aracılığıyla akıl almaz ölçüde genişleyeceğini ön görülmektedir. Teknoloji nefes kesen bir hızla ivme kazanmakta ve her türlü dini ve ideolojik tabu tarafından engellense de bu gelişme geniş çapta kontrol edilemez hale gelmektedir. Tarih göstermektedir ki, tüm yeni teknolojiler, öyle ya da böyle, yaratıcılarının hayallerinden tamamen bağımsız olarak kendi seçtikleri yolda ilerlemiştir (Bard ve Söderqvist, 2012, s. 22).

Zihinlerimizi meşgul eden yegâne soru teknolojinin ve özgürlüklerin gelişmesi, cehaletin gerilemesi, çalışma koşullarının iyileştirilmesi, insan zihnini tutsaklıktan kurtaracak ya da daha iyi bir toplum kurulmasını sağlayacak mıdır? Görünen o ki, teknoloji ve akıldaki ilerlemeler, beklenen özgürleşmeye ulaşmak yerine, üretim sürecinin rasyonelleştirilmesi ve gezegenin sömürülmesi sonucunda insan emeğinin yerine makinelerin geçirilmesini sağlarken diğer taraftan giderek karmaşık hale gelen köleleştirme tekniklerinin yerli yerine oturtulmasını da sağlamıştır. Böylece, modern özgürleşme projesinin yerini sayısız melankoli biçimi almıştır. Bourrioud (2005)'a göre durum bundan daha derindir ve gelecekteki başka teknolojik gelişmeler sonucunda, insanoğlunun zihni, henüz bilinmeyen “form-dünya” tiplerini de kabul edecektir. Öyle ki, sanat için düşünürsek, bilgi-işlem kavramı, program kavramını öne çıkartmaktadır ki, bu da söz konusu olan bazı sanatçıların işlerini, tasarlama biçimini değiştirmektedir. Böylece sanatçının yapıtı, bir bakıcı-yönlendirici tarafından tekrar etkin hale getirilebilen bir birimler bütünü konumuna gelir (s.31). Örneğin günümüz sanatında klasik anlamda boya, tuval ve her türlü atıkla dolu sanatçı atölyelerinin yerini alan bilgisayar ekranları ve mikserlerle dolu dijital bir ortamda sanat teknolojiye hiç olmadığı kadar yakındır.

Bu duruma “*Çağdaş Sanat Konuşmaları*” adlı kitabında özellikle değinen Çalıkoğlu (2005)’nin aktardığı gibi; Bilgi olarak sanat teknolojiden istifade ederek yeni bir bilgi peşinde mi, yoksa sadece teknolojiyle mi oynuyor? Tarihsel bir bağlamı derin örneklerle açıklamak gerekirse sanat ile teknoloji arasında en azından modernite sürecinde hep bir flört ilişkisi vardır. Birbirini çekerek, yeri geldiğinde iterek süren bu ilişki bugün dijital bir bağlama oturmuş durumdadır. Seri halde üretilen makineler bugün sanatçının bir numaralı yardımcısı gibidir (s.11). Başak Şenova’nın dediği gibi; Üzerinde durulması gereken şey malzemenin değişmesi değil, bunun ötesinde algının tasarlanması, dönüştürülmesi, değişmesi hatta tekrar tekrar bize algı kodlarıyla yeni dünyalar ve gerçekler açan teknolojinin ışığında, manipülasyon yapabilen sanat pratikleriyle ilintili bir vizyondan bahsetmek gerektiğidir (age, s. 13).

Aslında teknolojide yaşanan değişikliklerle birlikte teknolojik gelişmelerin sanatın tamamını etkilediği hatta değiştirdiği görülebilir. Bu durumda güncel sanatın tanımının zaten değişmesi gerekiyordu. Hayatımızın ya da güncel hayatın her döneminde, her noktasında bir değişiklik varken, sanatın hala, olduğu yerde modernizmin manifestolarıyla devam etmesi imkânsızdı ve çok doğal olarak yeni sanat formları ortaya çıkmaya başladı. Böylece Sanat değişmekle kalmadı, sanatçı kavramı, sanatçının tanımı da değişmeye başladı. Öyle ki Sanatçı aynı anda hem tüketen, hem kullanan, hem üreten haline gelmektedir.

Sanat alanında kullanılmasına gelinceye değin insan-teknoloji ilişkisine bakacak olursak, Boudrillard (2011)’a göre klasik hatta sibernetik bir perspektiften bakıldığında teknoloji artık vücudun bir uzantısıdır. İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hale getirilmiş bir biçimi olan teknoloji doğaya kafa tutmaya ve ona üstünlük taslayıp egemenliği altına almaya çalışır. Marx’tan McLuhan’a dek uzanan zihinsel süreçte makineler ve dil yetisi aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda, insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal (mekanik anlamda) araçlar/araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilir ve bu “rasyonel” bakış açısı doğrultusunda vücut bir araç haline gelir (s.156).

Teknolojinin insanlığın ilerlemesi için bir köprü mü yoksa Huxley’in öngördüğü şekilde dinsel bir biçimde yüceltilmekte mi olduğu sorusuna gelecek olursak, Hızal (2012)’a

göre toplumsal kaygıdan yoksun birey, yalnız kaldığı ölçüde hayata ve sisteme tutunur ve sistemin devamı için çalışır. Bireyselliğin kitle psikolojisini kaybetmeyi tetiklemesine duyulan endişe, bir anlamda “birey” olma durumunun sistemi tehdit etmesi demektir. İktidar aracı olan kitle iletişim araçlarıyla toplumun kitesellik özelliğini koruyan sistem, bireyin kitle reflekslerine sahip olmasını ve aynı zamanda toplumsal özelliklerin, bireyselliğin yüceltilmesiyle törpülenmesini sağlamak zorundadır. Gelişen yeni teknolojiler ise bu girift yapıyı kurmak isteyen sistemin en büyük yardımcısıdır (s.101). Jonathan Crary “*Gözlemcinin Teknikleri*” adlı yapıtında icatlarla gelişen görselliği ve algı değişikliklerini incelemiş, evrene açılan yaratıcı bir göz olarak görülen sanatçıya biçilen rolü, bilgisayar grafiği ve video ekranlarında gösterilenlerin, ne ölçüde Guy Debord’un “Gösteri Toplumu” olarak tanımladığı şeyin genişletilmiş ve rafine edilmiş hali olduğunu tartışmıştır. Şimdinin maddesizleştirilmiş dijital görüntüleri ile mekanik yeniden üretim çağı diye adlandırılan çağ arasındaki ilişkinin ne olduğunu, gözlemleyen beden de dâhil olmak üzere bedenin kendisi, sosyal veya teknolojik olarak nasıl yeni makinelerin, ekonomilerin, aygıtların bir parçası haline gelir sorularını sorar (age, s. 4).

McLuhan’ın görüşü ise, “aracın insan uzantısı olduğu” düşüncesini temel alır. Kullanılan her türlü araç, insanın kendi fiziksel eksiklerini kapatmak üzere geliştirdiği bir yöntemdir. Gelişen her yeni “araç da insanı şekillendiren bir özelliğe sahiptir” fikri, yine McLuhan’ın bu düşünceye kattığı yeni bir boyuttur. Özetle bu iki düşünür sanatçıyı/gözlemciyi aktif durumdan pasif duruma geçirebilir. Foucault’ya gelidiğinde gözlemcinin tutsaklığı konusunda, söylemlerinde 18.yüzyılı yani insan bilimlerinin modern biçimlerinin kurulduğu, birtakım yeni teknolojilerin özenle geliştirildiği dönemi merkeze aldığı görülür.

Sarup (2010)’a göre Foucault batılı toplumların dönüşümünü, yani monarşi iktidarından disiplinci iktidara geçişini 18.yüzyılın sonlarına doğru Jeremy Bentham eliyle sunulmuş *Panoptikon* adlı mimari aygıtla ilişkin olarak yaptığı tasvirde bu durumu örneklendirir. *Panoptikon* kendisine herkesin yakalandığı ama hiç kimsenin bunu bilmediği bir makinedir. Daire biçiminde inşa edilmiş hücrelerde mahkûmlar merkezi gözetleme kulelerinden izlenip izlenmediklerinden asla emin olamazlar, dolayısıyla da kendi davranışlarının polisi olmaya başlarlar (s. 105). Tekrar McLuhan’ın düşüncelerine

dönüp araçların yani teknolojilerin insanın eksikliklerini giderdiği noktaya gelecek olursak insan-teknoloji-sanat ilişkisi çerçevesinde sosyolog ve kuramcıların görüşleri dikkate alınarak ussal bilincin en yüksek formu olan teknolojinin sanata olan katkısı ortaya konulabilir.

Foucault'nun çalışmaları sık sık merkezi izleklerinden birisini ussallaştırmanın oluşturduğu Max Weber'in çalışmalarıyla karşılaştırılır. Eylemin ya amacı ya da aracı bakımından ussal olduğunu savunan Weber, modernist toplumlarda bürokrasilerin önemi üzerinde “araçlarının etkinliği bakımından” durmuştur. Modernist sanatçıda olduğu gibi kişisel olmayan bürokratik örgütlenmelerde us, bilimsel bir usallık yoluyla biçimlendirilmektedir. Bilimsel usallığın nesnel olması bu anlamda fiziksel ve toplumsal çevre karşısında bilime buyurganlık kazandırmak için gerekliydi çünkü sanatçılar laboratuvara girmiş gibi çalışmaktaydı. Modernist sanatçının bilime duyduğu hayranlığı Weber, bilimsel usallığın amaçlar üzerine değil araçlar üzerine yoğunlaştığını söyleyerek belirtmiştir (age, s. 106–107). Weber'den bir hayli etkilenen Theodor Adorno ve Max Horkheimer ise, kapitalist ekonomiyi araçlar ile amaçlar ussallığının sadece dinamik ve özerk bir biçimi olarak çözümlədiler. Yalnızca üretim güçlerinde benzeri görülmemiş bir artışı ve bu artış dolayısıyla da dış dünyanın baskı altına alınmasını olanaklı kılmamıştır bu süreç; burada ayrıca toplum mühendisliği yanında psikolojik yönlendirme aracılığıyla üretim dizgesine uydurulan insanların baskı altına alınmaları da söz konusu olur (Sarup, 2010, s. 107). Bu iki düşüncenin sanatın üretim aracı olarak biçimlenmesiyle evrene açılan göz olan sanatçı da artık biçimlenen bir model haline gelir. İnsan araçsallığının modeli üzerindeki Kapitalist etki ve Burjuva düşüncesi, araçları ile amaçları önceden hesaplayan bilinçli bir özne tasarımı üzerinde durur ki bu modernizmin temelidir. Buradaki özne ussal, bağımsız, eyleme geçme özgürlüğü bulunan bir öznedir. Ama başkalarına göre daha bağımsız olan bir özne, araçlar ile amaçların ölçütü olması bakımından başka öznelere göre çok daha önemlidir.

Tüm bu bilgilerden yola çıkarak gerek modern söylemler gerekse postmodern düşünceler teknik ussallığın sanattaki boyutlarını görmemizi sağlarken sanata yansımaları bize bu araştırmanın temel problemini göstermektedir. Bu anlayışla araştırmada teknik ussallığın sanat eserlerinde, sanatçı ve içinde bulunduğu sanat ortamı açısından yansımalarını incelemek ve bu doğrultuda meydana çıkan kavramları açıklamak

oldukça önem taşır. Örneğin Weber'in kullandığı büyü bozumu kavramı gibi sosyolojik ilgilerle sanatı bağlayan veya felsefe ile bağlantısını vurgulayan Nietzsche'nin düşünceleri ile sanatta teknik ussallığın boyutlarını ortaya koymak mümkün olabilmektedir. Bu araştırmanın amacı teknik ussallık bağlamında gelişen kavramsal ve teorik ilgilerle sanatta teknik ussallığın anlamını alandaki söylemler üzerinden incelemektir. Bu inceleme sonucunda sanatta teknik ussallığın ne anlama geldiğini, modern ve postmodern düşünceler bağlamında nasıl şekillendiğini ve sanat yapıtındaki rolünü ortaya koyabilmek araştırmanın ana problemini teşkil etmektedir. Bu araştırma alandaki çalışmalar incelendiğinde kavramın başlı başına anlaşılamadığı ve konuya malzeme ya da içerik olarak ayrı ayrı değinildiği görülmüş ancak bunların tümü göz önüne alındığında sanatta teknik ussallık bağlamında bizim ele aldığımız problem bir bütün halinde incelendiği için önemlidir.

Araştırma betimsel yolla yapılmış olup, konuda yer alan kapsam ve boyutlarda bilinen söylemlerin içerik analizi yoluyla araştırma problemi çözülmeye çalışılmıştır. Araştırmanın birinci bölümünde teknik ussallığın kapsamının ortaya konabilmesi için kavram açıklaması yapılmış kuramsal boyutlarının anlaşılabilmesi içinse Weber, Heidegger, Adorno ve Foucault gibi kuramcıların düşüncelerine yer verilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde teknik ussallığın sanattaki rolü ele alınarak sanat eserine yansımaları temsil kavramının açıklanması, modernizm, postmodernizm gibi dönemlerin incelenmesi ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerin sanata etkileri ortaya konmaya çalışılmıştır. Araştırmanın üçüncü bölümünde Dünyadan ve Türkiye'den sanatçı örnekleri verilerek sanat eserinde teknik ussallık açıklanmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi ile İlgili Terimler

Techne: Sözcük anlamı el becerisi gerektiren bir işi ustalıklarla yapmak, belli bir amacı gözeterek ortaya yeni bir şey çıkarmak olan *techne*, ilkçağ yunan felsefesinde biricik ereği üretmek ya da yaratmak olan "sanat" için kullanılmıştır. Platon'a göre gerçek *techne* çalıştığı alanı enine boyuna bilen, içinde yer aldığı etkinliğin akılcı bir açıklamasını yapabilen sanatçıların işidir. Aristoteles'in bilimlerin sınıflandırılmasına ilişkin açıklamasında ise *techne* "bir şeyi en iyi nasıl yapacağını bilme"ye karşılık gelir (Güçlü, Uzun, Uzun, Yolsal, 2003, s. 1406).

Ussallık: En genel anlamda belli bir amaca en yerinde ve en uygun yolla ulaşmayı sağlayacak araçları kullanmayı bilme durumu (Güçlü, Uzun, Uzun, Yolsal, 2003, s. 1491).

Teknik Ussallık: Platon'un en yüce değer olarak gördüğü ussallığı derinden sarsan Hume günümüzde yapılan ussallık ayırımına zemin hazırlamış ve salt eylemle ilgili olan pratik ussallığın araçsal ussallığa dönüşmesine ve amaçlara ulaşmada en yüksek verimi alma adına eldeki araçların en üretken biçimde kullanılması anlamına karşılık gelmesine ön ayak olmuştur (Güçlü, Uzun, Uzun, Yolsal, 2003, s. 1492). Araçlar etkililiklerine göre önceden tasarlanabilirler yani tasarım ve sonuç arasındaki karşılaştırmada amaca ulaşabilme düzeyinin en yüksek olması için yapılan planlama, bu duruma terim olarak Teknik Ussallık denir.

Problem cümlesi

Sanatta teknik ussallık ne anlama gelmektedir ve sanat yapıtındaki rolü nedir?

Alt Problemler

1. Teknik ussallık modern ve postmodern düşünceler bağlamında nasıl şekillenmiştir?
2. Teknik ussallığın sanata yansması nasıl olmuştur?

Araştırmanın Amacı, Önemi ve Sınırlılıklar

Araştırmanın amacı, günümüz sanatı içerisinde teknik ussallık durumunu gösteren ve bu yolla üretim yapan sanatçıların sanat nesnesine bakış açılarını ve sanat yapıtlarındaki ifade biçimlerinin incelenmesidir. Ki bu anlamda araştırma sanat yapıtlarının kökenindeki techne ilişkisine dayandırılabilir. Bu durumda çalışmanın kapsamı tüm sanat tarihini içerebilir. Fikrin insan algılayışının türlerinden biri olduğunu ve bunu dış gerçekliğin anlık algılamasının hatırlanması şeklinde açıklayan ve buna göre fikirlerin izlenimlerin soluk yansmaları olduğu aslolanın gördüğümüz ve deneyim yoluyla öğrendiklerimiz olduğunu söyleyen David Hume ve ardından gelen Hegel'den başlayarak ele alındığında bu araştırma temel varsayımlarını "teknik ussallığı" kavram olarak

ortaya ıktığı Foucault'ya varıncaya dek düşünürlerinden alarak yapılandırılmıştır. Çünkü araştırmanın sınırlılıkları kapsamında değinileceği üzere teknoloji ve onun sanat yapıtı üzerindeki etkileri burada bizim arařtırmamızın ana problemini oluřturmaktadır.

Teknik ussallık bir felsefi problem olarak ele alınmıř olup, üzerinde sıklıkla tartıřmalar yapılmıřsa da sanat alanında dijital sanat, video sanatı gibi güncel sanat medyumları çerçevesinde daha önce bir alıřma/arařtırma yapılmaması bu konunun önemini arttırmaktadır. Belirlenen sanatıların kullandıkları teknikler, bu tekniklerin sanat yapıtında ele alınıřları ve sanatıların sanat anlayıřları göz önünde bulundurularak incelenmiřtir.

Arasallık kavramı ele alınırken teknoloji ve sanat iliřkisi baėlamında malzemenin dönüşüm süreci yeni bir tanımlama ile kuramsal bir deėerlendirme çerçevesinde irdelenirken teknik ussallık konusu daha çok teknolojik tabanlı gereler üzerinden bu kavrama yönelik yeni yaklařımlarda bulunan sanatılar izgisinde ele alınmıřtır. Daha önce bu alanda bir arařtırmanın bulunmayıřı, teknik ussallığın aėdař sanat üzerinde etkilerinin arařtırılmasını doėurmuřtur. Özetle bu arařtırma, camera obscura, techne, simülasyon gibi kavramların ortaya ıkmasından günümüze kadar özellikle artık sanal gerçeklik gibi teknolojilerin güncel/aėdař sanat eserlerinin oluřmasında kullanılan malzeme/medyumlardan biri haline gelmesiyle teknik ussallığın bugünkü anlatım dili ve biçimlerinin deėiřimi ve dönüşümündeki rolü ilgili sanatıların eserleri ve konu ile ilgili düşünürlerin söylemleri üzerinden yapılan içerik analizleri yoluyla incelenmesini amaçlamaktadır.

Yöntem

Arařtırmanın bulguları elde edilirken betimsel yöntemin yanı sıra ele alınan sanatıların iřlerinin içeriğine göre eřitli analiz yöntemleri bir arada kullanılmıřtır. Arařtırmada yer alan sanatılar ve alıřmaları teknik ussallık baėlamında deėerlendirilip, aėdař ya da güncel sanat alanında iřler üreten tanınmıř yabancı sanatılar belirlenmiř, özellikle ülkemizde genç kuřak sanatıların seilmesine özen gösterilmiřtir. Arařtırmada bahsedilen sanatıların biyografileri temel alınarak sanat üretimleri hakkında bulgulara ulařılmıřtır. Arařtırmaya dâhil edilen sanatılar; Eva ve Franco Mattes (1976-), Eija-

Liisa Ahtila (1959-), Doug Aitken (1968-), Cory Arcangel (1978-), Lee Bul (1964-), Harun Farocki (1944–2014), Ryoji Ikeda (1966-), Jodi (1965-), Christian Marclay (1955-), Refik Anadol (1985-), Erdal İnci (1983-), Candaş Şişman (1985-), Büşra Tunç (1988-), Ayşe Gül Süter (1982-), Kerem Ozan Bayraktar (1984-), Bilal Yılmaz (1986-), Burak Delier (1977-).

1. BÖLÜM

TEKNİK USSALLIĞIN KAPSAMI

1.1. Teknik Ussallık Kavramı

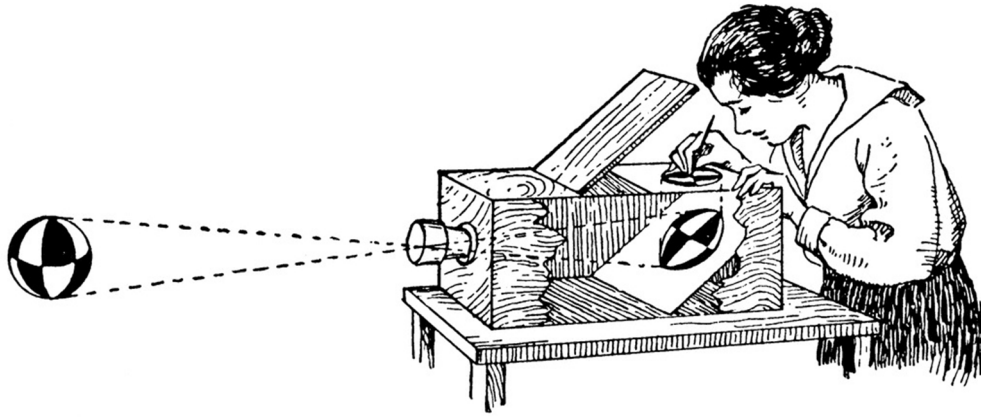
Bilimsel bilgi dünyanın büyüsunün bozulmasını da beraberinde getirir. Araçlar etkililiklerine göre önceden tasarlanabilirler, bu duruma terim olarak “Teknik Ussallık” denir. Teknik Ussallık kavramının sanat alanında daha iyi anlaşılabilmesi için bakabileceğimiz Sanat kuramcısı Jean Baudrillard’ın “gösterge bir gösterge olma özelliğini yitirdiği zaman sıradan bir şeye dönüşmektedir” sözüyle açıkladığı metaforun gerçeğin içinde yok olup gitmesi ifadesiyle kavramsallaşan “yeni gerçek” ile örtüşür. Burada göstergenin her türlü mecazı dışlayarak, yeniden saf bir nesneye dönüşmesi kast edilir. Sanat alanında gerçeği teknoloji yoluyla üretilen bir yenilik olarak sanat yapıtları üzerinde değerlendirdiğimizde, teknik ussallık terimi çağdaş sanat alanında önemli veriler sunar niteliğe kavuşmakta ve terim olmaktan çıkıp özellikle dijital sanatta bir durum, bir tavır arz eder hale gelir. Sarup (2010) *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm* kitabında Foucault’ya bir bölüm ayırırken “Teknik Ussallık” terimini şöyle açıklar; Bilim dünyadaki mitolojinin örtüsünü kaldırır; ama tam da bilimin kendisi yerine bir başka şey konulup iptal edilmesi gereken bir mittir (s. 107).

“Yeni gerçek” kavramının anlaşılmasının kolaylaşması için teknolojiyle kurulan bağda “insan bilinci” ve “gerçeklik” arasındaki ilişkinin nasıl biçimlendiği, yenilendiği ve dönüştüğü, gerçeğin hangi biçimlerde ve nitelikte toplumsal algıya ve gündelik hayata müdahale ettiğinin anlaşılması gerekir. Burnett (2007) *İmgeler Nasıl Düşünür?* adlı yapıtında bu durumu şöyle sorgular; “İnsanlar kendilerini bir makinenin faaliyetleriyle kıyasladıklarında neler olur? Kaçınılmaz şekilde kendilerini güçsüz tarafta mı bulurlar? Bu soruların yanıtı, herhangi bir bünyevi güçsüzlükte bulunabilecek bir şey değildir.

İnsanlarla makineler arasındaki karşılığın basitliği paranoyaya ve korkuya neden olabilir. Yine de makinelerin insan öznelliğinin ayrılmaz bir parçası olduğu gerçeği değişmez. Şayet insanları, yaratılmış şeylerle kıyaslama itkisinden kurtulup bütünleştirici bir yaklaşım benimsenirse, insanların, makineler ve bilgisayarlarla paylaştıkları şeylerin içerimlerini incelemeleri ihtimal dâhilinde olacaktır” (s. 173).

İletişim kuramcısı Marshall McLuhan, araçların iletişim sürecinde izleyici konumunda olan özneyi şekillendirdiğini söyler dolayısıyla kültürel kodlar iletişim süreçlerinden ve aygıtlarından ayrı düşünülemez. Hızal (2012)’ın aktardığı gibi McLuhan’ın görüşü “aracın insan uzantısı olduğu” düşüncesini temel alır. Bu durum sanatın *Teknik Ussal* olma durumu ile yakından ilgilidir. Kullanılan her türlü sanatsal araç, insanın kendi fiziksel eksiklerini kapatmak üzere geliştirdiği bir yöntemdir ve bugünün sanatı daha farklı bir biçimde bu olayın üzerine gitmektedir (s. 24).

Teknoloji yoluyla üretilen yeni gerçekliğin birey üzerindeki etkisi konusunda, dönemin toplumsal koşulları içerisinde gelişen her aletin gözlemcinin dünyasında yeni bir kırılma yarattığına ve her kırılmanın bir sonraki dönemde yeni bir dönüşüme beşik oluşturmasıyla yeni bir ihtiyacın meydana geldiğine, oluşan bu ihtiyaçların da yeni bir teknolojik aletle giderilmeye çalışıldığına dikkat çeken Jonathan Crary, bugünü anlamak için geçmiş deneyimlere göz atmamız gerektiğini hatırlatır. Her teknolojik aletin peşi sıra getirdiği yeni mesajsal özellikleri değerlendirilmeye alındığında, gözlemcinin “gerçeklik” ile “yanılsama” arasında gidip gelmesini sağlayan birçok yeni algı sürecine tabi olduğu da gözlemlenir (age, s. 71). Ayrıca, gözlemlenen imgenin formundaki değişikliklerin, modern dünyanın kültürel yapısının, hem biçimsel hem de içeriksel değişimine yaptığı katkı da dikkate alınmalıdır. McLuhan’ın “aracın insanı şekillendirmesi” olarak açıkladığı bu durum, “*camera obscura*”yla (Resim 1) ortaya çıkan öznenin görmeye kurduğu ilişkideki kırılmanın, fotoğraf ve sinema gibi teknik yeniliklerle çeşitlilik göstermesi yoluyla aracın dünyayı anlamlandırma sürecindeki konumu değerlendirilmiştir (age, s. 72). Sonuç olarak, teknolojinin sadece tekniğin birikimiyle ortaya çıkmadığı, aynı zamanda etkisi altındaki bireyin uğradığı değişimlerle, biriktirdiği algının uzamlarıyla oluşan yeni ihtiyaçlar sayesinde de geliştiği anlaşılır.



Resim 1: Camera Obscura

Bourriaud (2005)'ya göre fotoğraf eskiden sömürgeci yayılma sürecinin rasyonelleştirilmesiyle ayırt edilebilen batı ekonomisinin belirli bir gelişme evresine denk düşer. Fotoğrafın keşfedilmesini de hazırlayan bir gelişme evresi olan nüfus kontrolü (kimlik kartları) ve deniz aşırı servetlerin kontrolü (etnofotoğrafi) fotoğraf makinesine sanayileşme sürecinde önemli bir rol kazandırır. Bu olgu karşısında sanatın işlevi, teknoloji ve sanayi bütününün tetiklediği algı ve davranış alışkanlıklarını kavrayıp, Nietzsche'nin deyişiyle onları yaşam olasılıklarına dönüştürmektir. Başka bir deyişle tekniğin otoritesini tersine çevirip bir düşünce, yaşama ve görme biçimi yaratıcısı haline getirmektir (s. 110). Teknoloji, her zaman başka güçlere eşlik eder ya da onlara tabidir. Crary (2010)'nin aktardığı gibi Deleuze'e göre "bir toplumu tanımlayan aletleri değil, alıştırmalarıdır. Aletler yalnızca mümkün kıldıkları ya da onları mümkün kılan karışımlarla ilişkileri anlamında mevcuttur." (s. 20). *Camera obscura*, Gillies Deleuze'ün montaj -assemblage- olarak adlandırdığı şeydir; "eşzamanlı ve birbirinden ayrılmaz bir biçimde, hem bir makine montajı hem de beyanların montajıdır", hem kendisi hakkında bir şey söylenen bir nesne, hem de aynı zamanda kullanılan bir nesnedir (age, s. 42).

Altay (2005)'a göre teknoloji, insan duyularından herhangi bir tanesini öne çıkarmaya zorlar, aynı anda öteki duyularla ya zayıflatılır ya da geçici olarak tümüyle ortadan kaldırılır. Yeterince ileri gidildiğinde de böylelikle insanoğlu 'kendi makinesinin bir yaratığı' haline gelir (s. 26). Marshall McLuhan'ın "*Understanding Media*" kitabındaki ana tez, insanın uzantısı olarak nitelenen medyanın insan ruhuna, duyusuna ve insan

psikolojisine yaptığı özel etkilerdir. Yani kişilerin iç doğasını iletişim teknolojisi yoluyla direk değişimini ele alır. McLuhan'a göre medya belirleyici neden olmadan çok var olanı deşip çıkarıcı olmuştur (age, s. 72). McLuhan bir Araç'ın etkilerini anlamak için çeşitli sorular sorulabileceği görüşündedir. Bu sorular aracın neyi artırdığı ve ön plana çıkarttığı, aracın neyi işe yaramaz hale getirdiği, son noktaya kadar zorlandığında ne ürettiği ve neye dönüştüğü ve önceden işe yaramaz diye ayırdığı neyi geri kazandığı sorularıdır. McLuhan araç kelimesini insanın oluşturduğu her şey için kullanır. Ona göre insanın oluşturdukları insanın bir uzantısıdır (age, s. 73). Artık makineler, teknolojiyi insanların ihtiyaçlarına, insanların ihtiyaçlarını da makinelere bağlayan bir dizi ortak ilişkinin odağı haline gelir. Yirminci yüzyılın sonlarındaki ve yirmi birinci yüzyılın başlarındaki bu yeni teknolojilerin artık öyle sadece insan yeteneklerinin ve ihtiyaçlarının bir uzantısı olmadığı, bedenle zihin arasındaki ilişkilere dair kültürel ve toplumsal ön kabulleri genişlettiği anlamına gelir.

Burnett (2007)'e göre teknoloji sadece yeni araçlar kullanmakla ve geliştirmekle ilgili bir şey değildir. Teknoloji insanların çevrelerini yeni biçimlerde modellemelerine ve yeni düşünme biçimleri için temeller yaratmalarına da olanak tanır. Teknoloji, fiziksel aygıtların icadı ve yaratımı ile olduğu kadar bilişsel değişimle de ilgili bir şeydir (s. 151–152). Yeni iletişim araçlarının ve imge üretim teknolojilerinin ironisi de budur. Deneyimsel ilişkiler için gerekli olan ve dijitalin ayrıksı özelliklerine indirgenemeyecek koşulları hazırlarlar. Dijital dünya ne kadar güçlü olursa olsun, duyuları olan varlıkların menzili her zaman, değişen ölçülerde de olsa, duygular olacaktır (age, s. 164). McLuhan şunu da söylemiştir: “Bütün iletişim araçları, bizim, kamusal alana uzatılmış parçalarımız olduğundan bu iletişim araçlarından herhangi birinin üzerimizdeki etkisi, diğer duyularımızı yeni bir ilişki içinde devreye sokma eğilimindedir” (age, s. 189). Bu bilgiler ışığında insan davranışlarını ve modern sanatı düzenleyen ana etkenin teknoloji olduğu görülmektedir. Bürger (2012)'e göre sanatsal yaratım süreci çeşitli teknikler arasında gerçekleştirilen ussal bir seçim süreci olarak yeniden inşa edilebilirken buna aracılık yapan kategoriler “Sanat araçları” ya da “sanat prosedürleri” adı altında düşünülebilir. Sanatsal üretime ilişkin böylesi bir yeniden inşa, sadece sanatsal üretimde yüksek düzeyde bir ussallığın söz konusu olduğunu değil, araçların da serbestçe kullanılabilir olduğunu varsayar: yani bu çerçevede araçlar, toplumsal normların dolayimli biçimde de olsa ifade bulduğu bir stil normları sisteminin parçası olmaktan

çıkması olmalıdır (s. 55). Sanat eserlerinin tasvir edilmesi için kullanılacak en genel kategori kuşkusuz sanat araçlarıdır. Fakat çeşitli tekniklerin ve prosedürlerin birer sanat aracı olarak tanınması ancak tarihsel avangard hareketlerinden sonra mümkün olmuştur. Sanatın gelişimi süresince bu döneme kadar sanat araçlarının kullanımı dönemin stiliyle, yalnızca belirli sınırlar içerisinde ihlal edilebilen mevcut bir prosedürler kanonuyla sınırlanmıştır. “Sanat aracı” kategorisi bir stil hüküm sürdüğü sürece genel bir kategori olarak görülemez. Oysa tarihsel avangard hareketlerinin ayırıcı özelliği, herhangi bir stil geliştirmemiş olmalarıdır. Dadaist ya da sürrealist bir stilden söz edilemez. Bu hareketler, geçmiş dönemlerin sanat araçlarının kullanılabilirliğini bir prensip haline getirerek dönem stili imkânını ortadan kaldırmışlardır. Sanat aracı kategorisi, ancak bütün araçlar kullanılabilir olduğu zaman genel bir kategori haline gelir (age, s. 56).

Sanat araçlarının genelliğini ilk kez tanınabilir kılan avangard, bir stil prensibi doğrultusunda araçları seçmez, onlar üzerinde araçlar olarak tasarrufta bulunur (age, s. 58). Sanat eserinin içeriği biçimsel yönüne kıyasla gittikçe daha geri planda kalmıştır. Bu biçimsel yön kendisini daha dar anlamda estetik diye tanımlar. 19. yüzyıl ortalarından itibaren sanatta formun kazandığı bu hâkimiyet, üretim estetiği açısından bakıldığında, araçların bütünüyle hizmete alınmış olması şeklinde anlaşılabilir; alımlama estetiği açısından bakıldığında, alımlayıcıyı duyarlı hale getirme yönünde bir eğilim şeklinde kavranabilir. Sanat araçlarının, “içerik” kategorisinin ağırlığını yitirmesiyle birlikte kullanılabilir hale gelmesi bu sürecin bütünlüğünü görmek açısından önemlidir (age, s. 59).

Bu bakış açısıyla, Adorno estetiğinin kilit tezlerinden biri açıklık kazanır: “Her türlü sanat içeriğinin anahtarı, tekniğinde yatar”. Bu tezin formüle edilebilmesinin tek nedeni de, son yüz yıldır eserin biçimsel (teknik) unsurları ile içeriği arasındaki ilişkinin değişmiş olması, formun gerçekten de hâkim hale gelmesidir (age, s. 59). Burjuva bireyinin tefekküre dayalı alımlaması, yerini, kitlelere özgü alımlamaya bırakır: Aynı anda farklı yönlere dağılmış olan ve ussal sınıma dayanan bir alımlama tarzıdır bu. Artık sanat, ritüele değil, siyasete dayanacaktır (age, s. 72). Bolt (2013)’un aktardığı üzere insanların aşması gereken güçlük, kendilerini, her şeyi sabit rezerv olarak konumlandırmayan, farklı bir açığa-çıkarma olanağına açmaktır. Heidegger’e göre,

kendimizi teknolojinin özüne açar ve teknolojik açığa-çıkarmanın, aynı zamanda bir gizlemede olduğunu fark edersek, “hiç beklenmedik şekilde özgürleştiren bir iddiaya taşınmak” üzere iyi bir konuma geliriz. Yani kurtarıcı güç estetik açığa-çıkarma şeklinde gelir. İnsanları çerçeveleme dediğimiz özel teknolojik açığa-çıkarma biçiminin tehlikelerinden koruyacak olan estetik açığa-çıkarma, yani *poiesis*’tir (s. 84). Heidegger sanatçının veya ustanın meydana getirmesine ait olan bu meydana getirmeye “*techne*” adını verir ki, modern “teknoloji” kelimesi de bu kökten türemiştir. *Poesis* özelliği gösteren *Techne* ise açığa-çıkma olarak meydana getirmeye ait olduğunda bir ustanın edimlerini ve becerilerini tanımlayan bir terim olarak anlaşılır ve *techne* araçsal bir anlam kazanır ve artık bir amaca hizmet eden bir araçtır. Araçsal olarak düşünüldüğünde *techne* kontrol eden bir açığa-çıkarma özelliği kazanır. *Techne*’deki ikircikliğin sebebi, bu kontrol etme ve hâkim olma eğilimidir. Dahası Heidegger’e göre, modern teknolojik çağı hazırlayan da bu temayüldür (age, s. 85).

19.yüzyıla geldiğinde, Marx’ta “üretici güçler” kavramı belli bir toplumun teknolojik gelişme düzeyini tanımlar; hem makinelerde nesneleşmiş üretim araçlarını, hem de işçilerin bu araçları kullanma yeteneğini kapsar. Bu kavramdan yola çıkarak sanatsal üretici güçler şeklinde bir mefhumun türetilip türetilmeyeceği tartışmalıdır; çünkü sanatsal üretimde, üreticilerin yetenekleri ve becerileri ile maddi üretim ve röprodüksiyon tekniklerinin gelişme düzeyini tek bir kavram altında toplamak zordur (Bürger, 2012, s. 75). Bolt (2013)’a göre sanatsal üretim şimdiye kadar, basit bir meta üretimi tipi olagelmıştır. Buradaki maddi üretim araçları, ürünün niteliği açısından nispeten az bir önem taşır. Gelgelelim bu araçlar, ürünün dağıtımını ve etkililiği açısından önemlidir. Konuşurken, yazarken, çizerken, dijital bir görsel oluştururken ya da video çekerken, yaptığımız şeyin tasvirler üretmek olduğu konusunda en ufak bir kuşku duymayız. Sanatta tasvirin bu egemenliğinin bir sonucu olarak da, sanat tarihini bir tasvirler tarihi olarak ele alırız (s. 59). Çağdaş dijital görüntüleme yöntemleri de dâhil olmak üzere, Batı’nın görsel sanatları hala bu görsel sistemin etkisi altındadır. Perspektif dünyaya bir pencere açar, taklit de bu penceredeki görüntünün algılanan gerçekliğe sadık bir şekilde tasvir edilmesini sağlar (age, s. 60). Modern teknoloji nedir? Bir açığa-çıkarmadır. Ne var ki modern teknolojide hüküm süren açığa-çıkarma, kendini *poiesis* anlamında bir meydana getirme olarak açmaz. Modern teknolojide hüküm süren açığa-çıkarma bir zorla dışarı çıkarmadır ve doğadan hiç de makul olmayan bir talebi

karşılmasını, yani zorla dışarı çıkartılıp, öylece saklanabilecek enerjiyi sunmasını ister (age, s. 75).

1.2. Teknik Ussallığın Kuramsal Boyutları

Kavramın kuramsal boyutlarının daha iyi anlaşılabilmesi açısından tekniğin yani yöntem ve araçların, aklın eş anlamlısı olan ve kavramlar arasında bağıntı kurma, bu bağıntıları algılama ve anlama yetisi anlamına gelen us'un bir araya geldiğinde insanlık tarihi boyunca felsefe, sosyoloji ve psikoloji alanlarında nasıl kullanıldığını ve bu doğrultuda insan davranışlarını nasıl açıkladığını örneklerle göstermek gerekmektedir. Sosyolog Michel Foucault'ya (1926–1984) gelinceye dek kavrama *Teknik Ussallık* dememiş olsalar da önceki düşünürlerden örnekler vermek gerekliliği doğmuştur. Öncelikle alman sosyolog Max Weber (1864–1920) ve *Büyük Bozumu* terimi, filozof Martin Heidegger (1899–1976) ve *Çerçeveleme* (Ge-stell) Theodor W. Adorno (1903–1960) ve *Araçsal Akıl* kavramları açıklanmaya çalışılmıştır.

Yunancada us ile kavrama anlamına gelen *logos*'u M.Ö. 5. yüzyılda Heraklitos, evreni düzenli bir bütün olarak kuran ve hareket ettiren ussal ilke biçiminde tanımlamıştır. Aristoteles'e göre logos akıl, iletişim ve eylemin toplamıdır. Aklın açığa çıkarılması bu üçü sayesinde olur. Buna göre logos, hem oluşumların altında yatan ve onları biçimlendiren düzen ilkesi hem de evrenin böyle bir düzen olarak kavranmasında belirleyici olan bilgi ilkesidir. Hegel'in 1800'lü yıllarda verdiği ve ölümünden sonra basılan "*Estetik Üzerine Dersler*" kitabında söylediği gibi sanat için evrensel gereksinim, insanın iç ve dış dünyayı onda yeniden kendi kendisini tanıyacağı bir nesne olarak tinsel bilince yükseltilmesi için ussal gereksinimdir (Hegel, 2011, s. 45). Sanatsal düşlem etkinliği ussaldır, ancak kendini etkin olarak bilince ittiği düzeye dek tin olarak vardır, ama kendi içinde taşıdığı kendi önüne yalnızca duyuşsal biçimde koyar. Sanatsal olarak üretken düşlem büyük bir tinin ve yüreğin düşlemidir, tasarımların ve şekillerin ayrımsanması ve üretilmesidir ve hiç kuşkusuz en derin ve en evrensel insan ilgilerinin imgesel, bütünüyle belirli duyuşsal sunuluşudur (age, s. 55–56).

Rönesans kaynaklı "birey" terimi insanın özgür olduğu, düşünebilen bir eyleyen olması nedeniyle insanın düşünme sürecinin asla baskı altına alınamayacağı varsayımı üstüne

kuruludur. Sözü edilen bu us görüşü Descartes'ın felsefesinde “Düşünüyorum o halde varım” tümcesindeki ‘beni’ kendisini tamamıyla bilinçli, dolayısıyla da kendini bilebilir bir konumda varsayar. Varoluşçu psikoloji, bireyi ussal diye kabul etmiş, kendi eyleminin temellerini anlayabilecek bilinçli bir eyleyen olarak tanımlama eğiliminde olmuştur. Varoluşçuluk bu anlamda bireysel özerklik ile ussal seçim felsefesine bütünüyle çakılı kalmıştır.

Rollo May “*Yaratma Cesareti*” adlı eserinde Tanrının yetisinin azaltılıp her şeye gücü yeten bir bilim miti yaratıldığını söyler. Varoluşçu psikoterapi çalışma alanı olan insanı parçalara bölmez ve insanlığını bozmayan bir bilimin olanaklı olduğu varsayımına dayanır. İnsan yaratıcı bir süreç içinde kendinin bilincine vararak benliğini tekrar bulur. Bu durumda araçlar ve teknikler bilincin bir uzantısı olmalıdır. Susan Sontag’a göre modern çağda tinsel tasarı için en etkin metaforlardan biri sanattır. Bilinçdışının daha geniş ve karmaşık boyutlarına karşı araçlar savunma mekanizmaları halini alır. O zaman teknolojiler ve mekanizmalar bizi tinin gerginliğinde belirsiz bırakacaktır. Teknolojik yaratıcılığın başarısı kendi varoluşuna bir tehdittir.

Arnheim (2007)’a göre algı psikolojisinde genellikle kabul edilen görüş, zihnin ilk anlamdaki soyutlamayı amaçladığı ve gerçekleştirdiğidir. Zihin bağlamın tüm etkilerini soyup çıkarmayı ister ve bu şekilde ilerler (s. 54). İnsan zihni, şeylerin kopyalarını üretmeye zorlanabilir, ama doğal olarak zihin buna uygun değildir. Algı, anlamlı biçimin kavranmasıyla ilgilendiği için zihin, biçimsel özellikten yoksun imgeler üretmekte zorlanır. Sanatı bir görsel düşünme biçimi olarak ele almak, gereksiz bir tek taraflılık olarak görülebilir. Sanat, çoğu kez temel olarak mütalaa edilen başka işlevleri yerine getirmektedir. Sanata atfedilen amaçların bazıları, görsel düşünmeyi mümkün kılmanın amaçlarıdır. Sanatsal faaliyetin bir akıl yürütme biçimi olduğu, algılama ve düşünmenin ayrılmaz bir biçimde iç içe geçtiği bir süreç olduğu görülmüştür. Gerçek sanat yapıtı, kuramsal düşünme biçiminden aşına olduğumuz bilişsel işlemlerin çoğunu ve belki de tümünü içeren bir düzenlemeyi gerektirir. Günümüz sanatçıları uzunca bir süredir geleneksel fırça ve keski yapıtlarının yerine, bir yere sahip olabilmek için, gündelik hayat ortamına karışması gereken nesnelere ve düzenlemeleri geçirerek, eski kategorileri uygulama dışına itmişlerdir (age, s. 162–283–293–327).

Rudolf Arnheim modern sanatı boşuna bir çabaymış gibi gösteren entropiyi anlatırken şu soruların sorulması gerektiğini söyler; Modern dünya toplumsal, bilişsel ve kavramsal açıdan üst bir düzen türünden yoksun olduğu için mi sanatçıların zihinlerinde benzer olarak örgütlenmiş bir biçim yoktur? Yoksa dünyamızın düzeni sanatçıların ona tepki vermesini engelleyecek kadar sinsi midir? Sebepleri ne olursa olsun modern sanat eserleri, her ne kadar kimi zaman sanatsal açıdan standardın altında olsalar da, güçlü pozitif amaçları yansıtıyorlar: bu en temel düzeyde bile olsa, kaotik bir ortamdan düzen çıkarmaya yönelik neredeyse umutsuz bir ihtiyaç ve bu ortamın yarattığı çöküşle kısırlığın dürüst bir biçimde sergilenmesidir (Kuspit, 2010, s. 66).

Avangardist eser, anlamının yorumlanmasına izin verecek bütünsel bir izlenim bırakmaz yani yaratıldığı kadarıyla izlenimse, tek tek parçalara başvurulacak açıklanamaz, çünkü artık o parçalar bir amaca tabi değildir. Avangardist eserin alımlayıcısı ise zihinsel nesneleştirme söz konusu olduğunda, organik sanat eserlerinin okunuşuyla oluşmuş içselleştirme tarzının, karşısındaki nesneye uygun düşmediğini görür. Alımlayıcı, anlam verme noktasındaki bu reddi, şok şeklinde tecrübe eder. Avangardist sanatçının amacı da budur- anlamın bu şekilde reddedilmesiyle, eseri okuyanın dikkatini, yaşama tarzının sorgulanabilir olduğuna ve onu değiştirme gereğine çekmek ister. Şokun, yaşama tarzının değiştirilmesi yönünde bir uyarıcı olması amaçlanır; estetik içkinliği kırmanın, alımlayıcının hayat pratiğinde bir değişim başlatmanın aracıdır (Bürger, 2012, s. 75).

Gaston Bachelard'ın "*Bilimsel Zihnin oluşumu*" adlı kitabının Türkçe baskısının sunum bölümünde Ferhat Taylan; Bilimin ideal bir imgesini değil, fiili üretimini, kavram ve pratiklerini konu alan düşünceyi, bu gözle görünmez gerçekliğin aletsiz ve kavramsız, "saf" deneyim betimlemelerinden hareketle anlaşılamayacağını savunur. Bachelard'ın düşünce hareketi, Husserl'in *Krisis*'deki hareketinin tam olarak tersidir: modern bilimin ürettiği bilginin çeşitliliği karşısında yapılması gereken, bir "ilk deneyim"e dönerek bilgiyi burada mümkün kılmak, "şeylerin kendisine dönmek" değil, bilimin kendine özgü üretkenliğinin farkına varmaktır.

1.2.1. Weber ve Büyü Bozumu

Sosyolog Max Weber, bilimsel ussallığın amaçlar üzerine değil araçlar üzerine yoğunlaştığını söylemiştir. Araçsal us yaşamlarımızı nasıl yaşayacağımız hakkında bize hiçbir şey söylemez. Amaçlar da değerler de belirlenmeleri anlamında gitgide sorunsallaşır. Aynı zamanda Teknik ya da Araçsal Ussallığın yükselişinin açık bir sonucu, Weber'in büyü bozumunu aralıksız üreten şeyleştirme sürecidir (Sarup, 2010, s. 107). Başka bir söylemle; bir toplumsal formasyonun çöküşüyle ve yenisinin yükselişiyle bağlantılı ruh durumu olarak ortaya konan büyü bozumunda, gözün görmesini engelleyen örtü ortadan kalkar. Büyü bozumu Adorno ile Horkheimer'a göre araçsal ussallığın tasarladığı, çevresine karşı mücadele veren öznenin kendi içsel doğasına ket vurmasını zorunlu kılan dışsal doğanın ezici güçlerine karşı bağımsızlık kazanmaktır.

Vattimo (2012)'ya göre Max Weber'in büyü bozumu terimi genel olarak büyü ve tanrıların bulunduğu doğüstü alana inancın dizgeli ve ussal düşünce yoluyla ortadan kaldırılması yani siyasi ve düşünsel dizgelerin savlarını kutsallıktan arındırmayı amaçlayan düşünsel çaba anlamına gelir (s. 113). Karl Löwith'in betimlediği şekliye Büyü bozumu, modern insanın dünyanın nesnel bir anlamı olmadığını bildiği ölçüde büyüden arındığını söyler. Löwith'in düşüncesinin ışığında, büyü bozumunun tanımladığı modernlik tasarımı ya praxis ya da Heidegger'le birlikte söylenebileceği gibi insancılık aracılığıyla tanımlanır görünüyor. Dünya tanrılarla dolu değildir dolayısıyla teknik-bilimin ve kapitalist ussallaştırmanın kendilerini yerleştirdikleri büyük bir makine olarak da kavranamaz ama nesnel olarak verili bir düzen olarak da anlaşılabilir (age, s. 115–116). Artut (2014)'a göre bilgi çağının ışığında derin bir değişiklik döneminden geçmekte olan İnsan-teknoloji ilişkisi, insanoğlunun iki ayak üzerinde yürümeye başlayıp, ellerini vücuduna ait bir alet olarak kullanmaya başlamasında yatıyor. İnsanoğlu ellerini kullanarak başka nesnelere dokunmaya ve başka nesnelere kontrol altına almaya başladıkça, içinde bulunan sezgisel dönüştürme isteği ile çevresindeki doğal akışın dışında birtakım farklılıklar ortaya çıkarmaya başlar (s. 9). İnsanlığın varlığını beslemiş ve karakterini, büyük ölçüde yine insanlıktan beslenerek geliştirmiştir olan teknolojinin insan yapımı olmasından dolayı teknolojinin maddeye bağımlı bir mahiyeti vardır. Bünyesinde barındırdığı tüm varlıklar maddesel

bileşenler içerir. Ancak teknoloji özünde bir cisme ait değildir. Teknoloji insanoğluluyla birlikte yaşayan, paralel bir dünyanın aktörüdür. Yani sunduğu yaşamlar ve sürekli ileri doğru yol olarak sorgulamamız için bize zaman bırakmayan teknoloji insan zekâsının ve insan bedeninin fiziki yapısının yapabileceklerinin ötesine uzanmaya çabalamaktadır. Uzak olanı yaklaştıran, görünmeyeni gösteren teknoloji, insanların yaşamlarında radikal değişikliklere yol açar. Bedenlerimizle sürekli bir etkileşim içinde olan teknoloji, bedenlerimizin içinde veya dışında yer alarak, adeta bedenlerimizin bir uzantısı haline gelir (age, s. 12). İnsan, vücudunu fark edip, onunla bir şeyler yapmaya kalkıştığı anda, kendi gücü ve yetenekleriyle yapamadıklarını teknolojiyle yapabilmeyi başarır. Kendi varlığını sürekli gelişim fikriyle yoğuran insan, düşünce sistemini teknolojik ilerlemeye kanalize eder (age, s. 151).

Bumin (2014)'e göre Descartes insanlığın doğal güçlere boyun eğişten, aynı zamanda bilgelik ve güç anlamına gelen bilimin ürünü olan makine yoluyla kurtulacağına inanır ve bu bilimi bulur bulmaz onun sonuçlarını yayınlamayıp saklamanın en basit moral ilkeye aykırı olacağı konusundaki görüşlerini, 1630 yılında Mersenne'le yazışmalarında dile getirir (s. 26). Doğa bir makinadır ve bilim de bu makinayı kullanma ve yeni makinalar üretme sanatıdır. Karşılıklı etkileşimle bile açıklanamayacak bir hızda ve yaygınlıkta oluşan bu uzlaşmayı Lenoble, psikolojinin terimlerine başvurarak şöyle açıklamıştır; Batı, doğa karşısındaki çocuksu tavrını terk ederek kendisine kol kanat veren ya da kötü edimler için onu cezalandıran, ama her durumda onunla ilgilenen, ona yönelik niyet ve kaygılar besleyen bir Doğa Ana tasarımının yerine, kendisi karşısında kayıtsız, kendisine hiç benzemeyen, özerk bir varlık olarak doğa tasarımını geçirmektedir. Bu makine imgesi, doğanın özneye yabancı, ona hiç benzemeyen bir şey olarak anlaşılmasına başlandığının göstergesidir (age, s. 24).

Filozoflar Antikite'de köleliği makinanın yokluğuyla meşrulaştırırken ya da Modernlik'te insanın doğa üzerindeki efendiliğinin makine ile gerçekleşeceğini düşünürken, makinayı her zaman insan ile ilişkisinde değerlendirmektedirler. Bu temel ortaklık Koyre'ye göre de, Antikite ve bu açıdan Modernliğin başlangıcı olan 17. yüzyıl, teknik karşısındaki tutumlarında birbirlerine karşıt konumda yer alır. Bu karşıtlığı Koyre, "Yaklaşımlar Dünyasından Kesinlik Evrenine" başlıklı yazısında şöyle özetler:

“Gariptir ki, iki bin yıl önce Pitagoras, sayıların şeylerin özü olduğunu bildirmiş ve İncil, Tanrı’nın Dünya’yı ‘sayı, ağırlık ve ölçü’ üzerine kurduğunu söylemişti. Herkes bunu tekrarlardı –ama hiç kimse inanmadı. En azından hiç kimse Galilei’ye gelinceye değin bunu ciddiye almadı. Hiç kimse bu sayıların, bu ağırlıkların ve bu ölçülerin ne olduğunu belirlemeyi denemedi. Kimse saymadı, tartmadı, ölçmedi. Ya da daha doğrusu, kimse, gündelik hayatının kesinlikten uzaklığı içinde sayının, ağırlıkların ve ölçünün pratik kullanımını aşarak onları kesin olarak bilmenin ögesi haline getirmeye çalışmadı.” (age, s. 26–27)

Aynı zamanda Bourdieu ve Foucault’nun hocası da olan bilimsel düşünce tarihçisi Alexandre Koyre saptamalarını sorulara dönüştürerek Mekanizmin niçin 17. yüzyılda doğduğunu ve Antik Yunan’da Episteme’den Techne’ye yani sıradan bir tekniğe değil de teknolojiye geçilmediğini sorgular. Koyre Antik Yunan uygarlığının hayranlık uyandırıcı gelişiminin neden beraberinde ya da ardında aynı ölçüde bir teknik atılımı getirmemiş olduğu sorusuna verilen türlü yanıtları hatırlatıyor. Ham madde (özellikle demir) kıtlığı ya da pahalılığı doğru bir açıklama değildir. Çünkü modern makinalar için vazgeçilmez bir madde olan demir, 16. ve 17. yüzyıllarda üretilen basit makinalarda yerini tahtaya bırakabilmiştir. Antik Yunan’da yaşanan teknik durağanlığı açıklamak için ileri sürülen psiko-sosyolojik sebeplerin başında kölelik üzerine kurulu aristokratik bir toplumda, işçi fazlalığının makinaların geliştirilmesine engel olması düşünülebilir (age, s. 28). Lenoble, İnsan ve Doğa’nın kaderinin hiçbir zaman 17. yüzyılda olduğu denli birbirinden ayrılmamış olduğunu söyler: Artık Ruh, Antik Yunan’da, mesela Aristoteles’te olduğu gibi, kendisinden çok aşağılarda yer alan bitkisel ve duyumsayan ruhtan sonra, insanda düşünce aşamasına gelen bir sürecin öncesiyle arasında bir süreklilik ilişkisi olan doruğu değildir. İnsan kendine, doğanın diğer varlıklarıyla arasındaki bu basamaklı süreklilik ilişkisinin yerine makine–doğa ile Tanrı arasında bir yeri seçmiştir (age, s. 36–37). Mücen (2014)’e göre bilimsel araçlarla inşa edilmiş nesne, bize mutlak ve aşkın hakikati göstermez. Aksine bilimsel hakikat, Bourdieu’nün vurguladığı gibi, her bakış açısının kendi algı sınırları içerisinde mutlaklaşan hakikati ve bu sınırlar içerisinde doğallaşan toplumsal gerçekliği bilimsel bilgiyle yeniden inşa ederek algıların sınırlarını kırmaya yönelir. Mutlaklığı kurmaktan çok, mutlak bir bakış açısı olabileceği illüzyonunu kırmaktır bilimsel hakikat (s. 363).

Öznenin doğal ya da tarihsel her şeyi tümel olarak kavraması, özne-insanı, Modernliğin artık içinde hiçbir gizemi ve karanlığı barındırmadığına inandığı dünya üzerinde teorik egemenliğe, bilimi ve aklı da, varolanın hesabını sonuna kadar veren bir etkinliğe dönüştürdü... Böylece aynı modernliğin farklı yüzleri olarak sistemin akılsallığı, özneyi var olanların tümünün temeli ve modeli kılan özne metafiziği, dünya üzerinde teknik tahakküm ortaya çıktı (Bumin, 2014, s. 51).

Münc ve Smelser (2014)'e göre postmodern çağda Marx, Kominist Manifesto'daki, bilimsel akılcılığın somutlaşması şeklindeki coşkun teknoloji methiyesi yüzünden kınanmıştır. Marx, ilerlemenin habercisi olarak modern endüstriyel tekniğin ilkel ve büyüsel düşünce engellerini yıktığına inanıyordu. Neo-Marksizm, Marx'ın ekonomiyle teknoloji arasında varsaydığı belirleyici ilişkiyi değiştirdiği halde, Marx'ın tamamen maddi gerçek şeklindeki teknoloji görüşünü kabul etmeyi sürdürür (s. 353). Parsons, Marx'ı teknolojiyi temele yerleştirmekle eleştirmiştir; işlevselciler teknolojinin toplumsal sistem içerisinde daha orta bir konuma ait olduğunun daima farkındaydılar. Fakat ona asla rasyonel aklın ürününden başka bir şey olarak bakmamışlar ve onun etkili nedenlerini ve özgün sonuçlarını çoğunlukla maddi terimlerle anlamışlardır (age, s. 354). Weber'in rasyonelleşme temasından alınan eleştirel kuram, teknolojiyle bilinç arasındaki ilişkiye olan dikkatiyle ortodoks Marksizmden ayrılmaktadır. Fakat Weber makinayı disiplin, hesap ve rasyonel örgütlenmenin nesnelleşmesi olarak gördüğü halde, eleştirel kuramcılar rasyonelleşmiş kültürü kaba fiziksel ve ekonomik gücü sayesinde yaratan şeyin teknoloji olduğunu iddia ederek sebep ilişkisini tersine çevirirler (age, s. 355).

1944'te bilgisayarla kamu arasındaki ilk karşılaşmayla ilgili bir *Time* dergisi makalesinde makine kutsal ve gizemli bir nesne gibi ele alınmıştır. "örtüsü açılan" şey "15 metrelik şaşırtıcı bir düğmeler, teller, sayaçlar, aygıtlar ve şalterler panosu" idi. Daha üst, hatta kozmik güçlerle olan bağlantı derhal kendini ortaya koydu (age, s. 362). Bilgisayarın kutsal tarafıyla temas selamet vasıtasıyla, zındık tarafı yıkımla tehdit etmektedir. Bu insanların korunmak zorunda olduğu bir şeydir. Birincisi, bilgisayar alçalma korkusu yaratmaktadır. "insanlar korkmuştur", çünkü bilgisayar "insanda kusur bulma ya da küçültme" gücüne sahiptir (age, s. 368). Bilgisayarın modern yaşamın

gözeneklerine yavaş yavaş nüfuz edişi Max Weber'in "dünyanın rasyonelleşmesi" dediği şeyi derinleştirmektedir. Bilgisayar her mesajı –asıl anlamına, metafiziksel uzaklığına ya da duygusal albenisine bakmaksızın- bir dizi sayısal bitlere ve baytlara dönüştürür. Bu diziler diğerlerine elektrik tepileriyle bağlantılıdır. Sonuçta bu tepiler insan yaşam araçlarına geri dönüştürülür (age, s. 345).

Habermas (2016)'a göre tekniğin ve bilimin, toplumun kurumsal alanlarına sızdıkları ve böylelikle kurumların kendilerini dönüştürdükleri ölçüde, eski meşrulaştırmalar tasfiye edilirler. Eylem yönlendirici evren imgelerinin, kültürel geleneğin tamamının sekülerize edilmesi ve büyüden arındırılması, toplumsal eylemin artan rasyonelliğinin diğer yüzüdür (s. 36). Marcuse, Weber'in "rasyonelleştirme" dediği şeyde, "rasyonelliğin" değil, tersine rasyonellik adına, belirli bir zikredilmemiş politik iktidar biçiminin yattığına inanır. Bu tür bir rasyonellik, stratejiler arasında doğru seçime, teknolojilerin uygun kullanımına ve sistemlerin amaca uygun kurulmalarına uzandığı için, onu, düşümsemenin ve akıllı bir yeniden inşanın, içinde stratejilerin seçildiği, teknolojilerin kullanıldığı ve sistemlerin kurulduğu toplam toplumsal ilgiler bağlamından alır (age, s. 37). Marcuse'un Max Weber eleştirisi şu sonuca varır: "Belki de teknik akıl kavramı bizzat ideolojidir." Yapısal Marksizm'in son noktası (mekanizmayı –teorik olarak- nihai nedenlerle uzlaştırmayı mümkün kılan) mekanik bir ereksellik üreticisi olarak 'aygıt' fikridir (Bourdieu, 2014, s. 432). Şen (2014)'e göre üretimin toplumsal koşullarından ayrılmış olan ürün anlam değiştirir ve ideolojik bir etkisi olur. Bilim yaparken ne yaptığını bilmek, sorunların, aletlerin, yöntemlerin, kullanılan kavramların tarihsel olarak nasıl yapıldıklarını bilmeyi varsayar (s. 367).

Münc'h ve Smelser (2014)'e göre teknolojinin materyalist tasavvurundan ya da ekonomik nedenlerden vazgeçmeden, onun eksen ideolojik rolüne yönelik bu kayma Marcuse'un çalışmalarında zirveye çıkar. "Tek boyutlu toplum" için nedenlerini açıklamak üzere Marcuse kapitalist biçiminden çok teknolojik üretimin kendisine odaklanır. Yine bu teknoloji Marcuse'un tamamen veri olarak aldığı yararlı, rasyonel bir olgudur (s. 355). Marx'ın, sermayenin organik bileşiminde değişim diye tanımladığı, bilginin fiziksel enerjinin yerine geçişinde dramatik sonuçlara sahip bir hızlanma olur. El emeğinden zihinsel emeğe kayma sınıf yapısını ve kapitalist ve sosyalist toplumların tipik özelliklerini dönüştürür (age, s. 358).

Gerçek kayıt altına alınarak veri olarak toplanıp insanlar tarafından algılanabilir yapılara dönüştürüldüğünde, üretilen medyaların içeriklerinde yapılacak manipülasyonlar gerçekliğin güvenilirliği hakkında derin şüphelerin doğmasına sebep olur. Görsel algılarımızın gerçek olanla olmayanı ayırt etmekte zorlanmasından dolayı teknolojik fırsatlar günümüzde bu noktaya gelmiş ve böylece ortaya çıkan sayısal olarak üretilen görsellerin manipüle edilmesinde kullanılan pek çok gelişmiş yazılım, içeriğin manipülasyonu konusunda oldukça etkili çözümler üretmektedir. Yapay şekilde oluşturulan görsel ve işitsel medya içerikleri, sunulan gerçekliklerin doğruluğunu kanıtlamayı zorlaştırmaktadır. Geçmişte insanları hayran bırakan sihirbazlık ve büyü gibi gerçekliği bulandırma girişimleri, artık teknolojinin basit bir faaliyetine dönüşmüştür. Gerçekliklerin veri olarak tutulması, var olmayan bir gerçekliği teknolojik olarak manipüle ederek, yönlendirebilmektedir. Veriler gerçekliği tekrar yaratmaktadır (Artut, 2014, s. 150).

1.2.2. Heidegger ve Çerçeveleme

Heidegger'e göre sanat hakkındaki felsefi düşünce sona ermiştir ve yeni bir başlangıç yapmak için ihtiyaç duyulan şey estetik anlayışın vardığı sanatın sonu düşüncesine karşı yaşantı kavramıdır. Heidegger bu konuda fikrini Nietzsche'nin düşüncelerine dayandırır. Nietzsche insanın yozlaşmış biçimleri olan din, ahlak ve felsefeye karşı sanatı koymuş ve sanatta ortaya konan istenci varlığın özü olarak belirlemiştir. Sanat içinde yapıt ve sanatçıyı barındıran bir tasarılamadır diyen Heidegger "Tekniğe Yönelik Sorgulama" başlıklı denemesinde, teknoloji ile ilgili gündelik varsayımlarımızı sorgular ve teknolojinin özünü, şeyleri üretme ya da çalıştırma değil, dünyadaki her şeyi değişik amaçlara yönelik araçsal kaynaklara indirgeyen bir çeşit açığa-çıkartmanın teşkil ettiğini iddia eder. Heidegger bu düşünce biçimine "çerçeveleyici açığa-çıkartma" der ve onu sanatı tanımlayan *poietik* açığa-çıkartmadan ayırır (Bolt, 2013, s.19). Heidegger, teknolojinin hayatlarımızı ve dünyadaki şeylere karşı tavrımızı ne şekilde biçimlendirdiğini inceler. Çözümlemesine teknolojiye ilişkin gündelik anlayışımızı hatırlatarak başlar. Gündelik hayatımızda, bir şeyler yapmak için aletler ve makineler üretir ve onları belirli amaçlara yönelik araçlar olarak kullanırız. Heidegger teknokratik

bir toplumda, dünyayı ve onun içinde olan her şeyi kaynaklar ve “belirli amaçlara hizmet eden araçlar” olarak kullandığımızı söyler (Bolt, 2013, s. 76–77).

Artut (2014)’e göre Heidegger’in geçmişe dayanarak “teknoloji” kavramını tanımlarken kullandığı yapısal kuramlar, dönemsel açıdan günümüz çağdaş felsefesinde oldukça güncel sorulara ışık tutarak teknoloji felsefesinde önemli bir yere sahip olan Antik Yunan Dönemi’nin etimolojik analizi ile ilintilidir. Heidegger, yaptığı analizde teknolojinin özünün, teknolojik bir temele dayanmadığını savunur ve düşüncesini geliştirmek için ilk aşamada, teknolojinin, bir insan aktivitesi olmasından yola çıkar ve daha sonra başka boyutları ile derinlemesine tartışacağı insan-bilimsel bir tanımı ileri sürer: Bu nedenle teknolojinin, günümüzde bir araç ve insan edimi olarak kavranışı, teknolojinin araçsal [enstrümantal] belirlenimidir (s. 27). Bu tanım teknolojinin insan icadı bir kavram olduğunu kabul eder ve teknolojik uğraşların üretiminden uygulamaya değin yaygın araç ve gereç kullanımından ötürü, tanımın insan-bilimsel konumlandırmasının yanı sıra enstrümantallik kavramını da kapsamaktadır. Heidegger’in görüşüne göre teknoloji, “sonuca ulaşmak için gerekli bir araçtır”; Heidegger aşağıdaki ifadeleri söyleyerek modern teknolojiyi de aynı çerçeveye koymaktadır:

[...] modern teknoloji de sonuca ulaşmak için gerekli bir araçtır. Bu nedenle teknolojinin enstrümantal algısı, insanı teknolojiye doğru bir ilişkiye sevk etmeye yönelik her girişimi şart koşmaktadır. Her şey, bizim teknolojiyi bir araç olarak, doğru şekilde manipüle etmemize bağlıdır (age, s. 28).

Teknoloji hakkında düşünmenin alternatif yolunu sunan Heidegger’e göre, teknoloji, bir kapsam olarak yalnızca enstrümantaliteyi kapsamaz, teknoloji aynı zamanda bir açığa çıkarma şeklidir. Heidegger’in böylesine sofistike ve materyalist olan “teknoloji” kavramını, şiirsel bir durum şeklinde tanımladığı görüşü, genel kanının aksinedir. Bu savını başka şekillerde doğrulamak amacıyla, Heidegger “teknoloji” sözcüğünün etimolojik analizine başvurur:

[...] Sözcük Yunanca’dan gelmektedir. *Technikon*, *teckne*’ye ait olan anlamına gelmektedir. Bu sözcüğü anlamı konusunda iki şeye dikkat etmemiz gerekmektedir. Bunlardan biri, *teckne*’nin yalnızca zanaatkarların faaliyetleri ve becerilerine verilen bir isim değil aynı zamanda akıl sanatları

ve güzel sanatlar için de kullanılan bir isim olduğudur. *Techne*, meydana getirmekle [açığa çıkarmakla] yani *poiesis* ile ilgilidir; *poetik* [*poietic*] bir şeydir (age, s. 38–39).

Teknolojinin, bir açığa çıkarma şekli olduğunu ileri süren ve teknolojinin enstrümantaliteden ziyade varoluşsal bir amaçlılığa iştirak eden belirli bir çerçeve içerisinde ele alan ve nasıl özel bir şekilde sahip olduğunu örneklerle açıklayan Heidegger'e göre, teknoloji, dünyayı hali hazırda (daimi) bir varlık (*Bestand*) olarak görür. Dünya, teknolojinin kapsamlı bir şekilde kullanılmasıyla yoğun olarak meydana getirilirken, teknoloji doğal dünyayı hammaddelere dönüştürmekte ve yeryüzü ve yeraltı, ana üretim için tamir edilemez bir enerji kaynağı haline getirilmiştir. Heidegger, insanın dünyayı bu şekilde takdir etmesini, çerçeveleme (*Ge-stell*) olarak tasvir etmektedir (age, s. 39). Kurtar (2014)'a göre modern teknoloji, her şeyin sınırsızca çıkara uygun olarak dönüştürüldüğü bir kullanım alanının açılmasındadır. Bu, Heidegger'in *Ge-stell* olarak betimlediği teknolojinin özüdür. *Ge-stell*'de insan varoluşu, olmakta olanın açıklığını sürekli olarak çıkara uygun dönüşüm için düzenleyendir (s. 90).

Artut (2014)'e göre Heidegger, meydana getirmenin doğurmak veya üretmek anlamına gelen iki profilini karakterize eder. Heidegger, sanatçının veya zanaatkârın, bir varlığı meydana getirme sürecinde yaptıklarının '*poiesis*' olduğu kanısındadır. Buna alternatif olarak, "tomurcuğun kendi içerisinde patlayarak çiçek açması" gibi, doğada varolanın meydana gelme prensibi *physis*dir. Bir şeyin kendisinden zuhur etmesi demek olan *physis*, *poiesis* yani bir meydana geliştir. *Physis* aslında en yüksek derecede *poiesis*'tir diyerek kavramları birbirinden ayırır (s. 38). Heidegger, meydana gelişin, doğada veya sanatta nasıl gerçekleştiği konusunda tartışmaya geri döner ve konuya yeni bir etimolojik karakter getirir. Meydana getirmenin örtük olanı ortaya çıkarmak, dolayısıyla açığa vurmak olduğunu iddia eder. Heidegger "meydana getirme" teriminin analizine girişmeden önce, teknoloji konusunun derinlemesine algılanması için, "meydana getirme" sözcüğünü, bir dayanak olarak sunmadaki amacını açıklaması gerektiğini belirtir:

Ancak nerelere geldik? Teknolojiyi sorgularken açığa çıkarmaya, yani *aletheia*'ya vardır. Teknolojinin özünün açığa çıkarmakla ne ilgisi var? Cevap: Her şey. Her meydana getirme, açığa çıkarmaya dayanır. [...] enstrümantalitenin teknolojinin temel özelliği olduğuna inanılır. Araç olarak temsil edilen ve gerçekten de bir araç olan teknolojiyi, adım adım araştırırsak, işte o zaman açığa çıkarmaya ulaşırız. Tüm erimli üretim olasılığı açığa çıkarmakta yatmaktadır (age, s. 38).

Vattimo (2012)'ya göre teknik uygarlıktan Heidegger'in *Ge-stell* (çatı-çerçeveleme) kavramının dolaylı olarak dile getirdiği en geniş ve en varlıkbilimsel anlamıyla söz ederken yalnızca insanın doğayla ilişkisine aracılık eden ve doğaya özgü güçlerin düşünülebilen her yolla kullanılmasını olanaklı kılan ve yaşadığımız dünyayı biçimlendiren teknoloji, aslında bize dışsal doğayı egemenlik altına almanın araçlarını sağlayan, sözcüğün geleneksel anlamında makinelerden oluşur. Ama günümüzde teknoloji, öncelikle ve temel olarak enformasyon toplayan ve aktaran sistemler tarafından tanımlanmaktadır (s. 26).

Bumin (2014)'den özetle Heidegger'e göre ne Antik Yunan'da ne de hatta Ortaçağ'da dünya, hiçbir zaman bir özne olan insan tarafından tasarılan bir imge olmamıştı. Modernliği anlamak için, onun Descartes'ta dile getirilen metafizik özünü anlamak gerekir. Modernliğin "dünya görüşleri" ve onlarla sıkı bir ilişki içinde olan totaliter uygulamalar dönemi olduğunu düşünmüştür. Antik Yunan'da, özellikle Sokrates öncesi dönemde, dünyanın ontolojik boyutu bilinç için mevcut olmaktan ibaret değildi, tersine, var olan, bilinç tarafından tasarlanabilir, görülebilir olmayan "karanlık" ve gizemli yönüyle kendi kaynağı üzerine sorgulamaları hep açık bırakacak bir özellikteydi (s. 50).

Vattimo (2012)'ya göre Heidegger modernliği "dünya-resim çağı"na göndermede bulunarak tanımlarken ne bir eğretileme kullanır ne de modern düşünmenin temelini oluşturan teknik-bilimsel karmaşıklığın tek bir özelliğini seçip ayırır. Aksine Heidegger, modernliği dünyanın, değer dizgeleri ve öznel bakış açıları olarak yani olanaklı bir dünya görüşleri ruhbilimi'nin nesnelere değil, imgelerine indirgediği bir çağ olarak tanımlar. Ama bu imgeler, bilimin inşa ettiği ve doğruladığı imgelerdir (s. 26–27).

Bolt (2013)'a göre çağdaş sanattaki “bu sanat mıdır?” sorgulamasından farklı bir biçim alan Heidegger'in teknoloji sorgulaması, sanat eseri üretmek amacına hizmet eden malzemeler, araçlar ve teknolojiyle kendi kurduğumuz ilişkiyi sorgulamamızı gerektirir. Heidegger'e göre, teknoloji sanat eseri üretmeye hizmet eden bir araç olarak kullanıldığında, insanlara her şeyi bir kaynağa dönüştürme gücü verir, bunun sonucunda da özel bir tür körlüğe maruz kalırız. Artık dünyadaki şeyleri ve hatta bizzat dünyanın kendisini başka bir şekilde göremez oluruz. Heidegger'in terimleriyle ifade etmek gerekirse, açığa-çıkarma ufkumuz, teknolojinin bizim için yapabilecekleri ile sınırlıdır (s. 79). Aslında bir açığa-çıkarma olarak anlaşıldığında, sanat endüstrisi de bir çerçevelemedir. Heidegger'in özel bir açığa-çıkarma yöntemi olarak çerçevelemeye yönelik eleştirisi, onun “sanat endüstrisi”ne yönelttiği eleştiriyi paralellik gösterir. Heidegger, böylesi bir sanat endüstrisinin bizi sanatın özünden uzaklaştırdığını söyler. Malzeme satın almak, aldığımız malzemelerle iş üretmek, ürettiğimiz işleri tanıtmak, yarışmalara sokmak, sergilemek ve satmak döngüsüne girdiğimizde, bunun ne kadar doğru olduğunu fark ederiz (age, s. 81).

Teknolojik araçların sabit rezerv ile birleşmesiyle, insanların aletleriyle ilişkisi, bir hâkim olma ilişkisi halini alır. Heidegger'e göre modernitenin tanımlayıcı özelliği teknolojik açığa-çıkarmadır. Dünya içindeki varlığımız, çerçeveleyen açığa-çıkarma ile tanımlandığında, başka açığa-çıkarma biçimleri (mesela *poietik* açığa-çıkarma) bize çerçevelemenin çerçevesinden bir bakış olanağı sunabilir mi? Heidegger bunun mümkün olduğunu düşünür. Ancak görüldüğü kadarıyla, teknolojik açığa-çıkarma modern insana uymuştur (age, s. 88). Heidegger'e göre, şeylerin-ortasında-var olduğumuzdan, dünyayı ne onun hakkında teorik bir şekilde düşünerek anlayabiliriz, ne de onu objektif olarak bilmemiz mümkündür. Aksine dünyamızı ancak şeylerin-ortasında-olarak, onları kullanarak, onlarla ellerimizle uğraşarak anlayabiliriz (age, s. 92).

Vattimo (2012)'ya göre Nietzsche, iyi kurulmuş ussal bir düzen olarak gerçeklik imgesinin, yalnızca hala ilkel ve barbar olan insanlığın güven verici bir söylene (miti) olduğunu gösterdi. Heidegger'de, bu bağlamda Nietzsche'yi izleyerek, varlığı temel olarak, gerçekliği de ussal bir nedenler ve sonuçlar dizgesi olarak düşünmenin, yalnızca bilimsel nesnellik modelinin varlığın bütününe dek geliştirilmesi olduğunu göstermiştir

(s. 16). Dilthey'e göre, bir sanat yapıtıyla karşı karşıya gelmek, somut gündelik yaşantımızda içine gömüldüğümüzden farklı varoluş biçimlerini ve yaşam tarzlarını imgelemde deneyimlemektir (age, s. 18–19).

Sanat eserleri veya performanslar üretmek amacıyla malzemeler ve fikirlerle uğraşmak, dünyadaki diğer uğraşlardan hangi anlamda farklıdır? Heidegger, şeylerle her günkü haşırneşirliğimizde, genellikle alışkanlıklarımızla hareket ettiğimizi ve şeylerin kendileri olarak ne bulduklarını unuttuğumuzu söyler. Alışkanlıkla yaptığımız etkinliklerde her şey görünmez olur ve şeyler belli amaçlara hizmet eden araçlar halini alır. Nesnelere ve şeyler, bir amaç için var olmaya başlarlar (Bolt, 2013, s. 93).

Heidegger, bizi (insan varoluşunu) teknolojinin özüyle yüzleştirecek ve teknolojik olanın temel oluşumunu kavramayı sağlayacak tek yolun, teknolojiyi teknik şeylerle anlama kaygısından kurtulmak olduğunu açık, kesin ve cüretkâr bir tavırla belirtir. Onun teknoloji yorumunu özgün kılan bu yaklaşımı, “teknolojinin özü teknolojik bir şey değildir” savında en açık ifadesini bulmuştur (Kurtar, 2014, s. 100).

Bolt (2013)'a göre sanat dediğimiz şey, el-ile-uğraşma ilişkisi içinde, üretim araçlarımız ve malzemelerimizle düşünceli ve özenli bir şekilde haşır neşir olmamız, onlarla böyle bir münasebet kurmamız sayesinde gerçekleşen bu özel anlamadır (s. 94). Biz şeyleri kullandığımızda ya da şeyler ürettiğimizde, yaptığımız sadece onları kullanmak değil, onlarla bir münasebet kurmaktır. Gereçler, sadece bizim tarafımızdan kullanılan şeyler değildir. Biz bir şeyi ilk anda teorik olarak, düşünümsel bilgi yoluyla “bilmeyiz.” Tam aksine, daha önce gördüğümüz gibi, o şeyin teorik bilgisine ancak onunla ellerimizle uğraştıktan sonra ulaşabiliriz (age, s. 95). Demek ki bir malzemenin, belli bir gerecin, belli bir teçhizatın ne yapabileceğini ancak o malzeme ve o aletle çalışarak anlayabiliriz. Dolayısıyla belli bir yazılımın kılavuzunu sonsuza dek okusak da, onu fiilen kullanmadan, onun elverişliliğini anlayamayız. Yaratıcılıkta teori ve pratik arasındaki ilişkiyi yeniden düşünme çabasının merkezinde, pratik ve teorisinin “praksis” adı verilen bu tersyüz edilişi yer almaktadır (age, s. 97).

Şeylerin varlıkları geriye çekilirler. İşte çağdaş sanat, el-altında-olmayandan yararlanarak, modern teknokratik toplumu tanımlayan o pratikleri ve düşünce

biçimlerini yeniden ön plana çıkartır. Sanatçı, el-altında-olanı bir-şey-için kullanmak yerine, el-altında-olmayanı kullanarak, o şeyin normalde var olduğu sistemi görünür kılar (age, s. 106). Sanatçılar ellerindeki malzemeyi ve gereçleri kullanarak, bir sanat eseri yaparlar. Bu düşünme biçimimiz araçsallığın hâkimiyeti altındadır. Heidegger, “nerede bir amaç (sanat) takip ediliyorsa ve araçlar (aletler, malzemeler, beceriler ve asistanlar) kullanılıyorsa, orada nedensellik hüküm sürer” der. Heidegger’in burada vurguladığı şey, teknolojiye yönelik araçsal anlayışımızın kökünde nedensellik kavramının yattığıdır (age, s. 115). İnsanların sanatsal bir amaca varmak adına malzemeleri ve yöntemleri kullandıklarını düşünürüz, oysa Heidegger ortak sorumluluk taşıyan dört etmenin, bir şeye görünürlük kazandırdığını düşünür. Böylece araç-amaç dizilimindeki nedensellik zincirini ters-yüz ederek, sanatsal ilişkiyi yeni baştan kurmak mümkün olur: Sanatçılar, aletler, ekipman, fikirler, malzemeler ve süreçler sanatın görünürlük kazanmasında ortak sorumluluk taşırlar (age, s. 117).

Kurtar (2014)’a göre “Neden sanat yapıtı?” sorusuna sanat yapıtının, kendisinden yapıldığı şeyleri kullanmadığı, onları izlediği, onlara tanıklık ettiği, onlara teslim olduğu ve onların kendini açmasına bırakıldığı böylece sanat yapıtı olarak ve yapıtta açılan şeyleri, farklı açığa çıkma olanaklarına açık ve bu olanaklarla bir arada tutulduğu şeklinde cevap verilebilir. Heidegger’e göre, sanat yapıtının şeyleri açıklığında açık bırakması, yapıtı yapıt olarak açanın gizine aittir. Bu giz, hem düşünmenin açıklığını sürdürür hem de sanatın şeyleri kendi açıklığında özgür bırakan gücünü uyandırır (s. 282).

Bolt (2013)’a göre içinde yaşadığımız çağda, ekolojik zorunluluklar, teknoloji ile yeni bir ilişki kurma kaygısını yeniden uyandırmıştır. Böylece sanat pratiği, insanlarla teknoloji arasındaki etkileşimlerin tam olarak ne durumda olduğuna dair farklı bir düşünme biçimine işaret eder. Heidegger’in teknolojik düşünme biçimine yönelik eleştirisi ve onun insanın teknoloji ile ilişkisini yeni baştan düşünebilme yeteneği, sanatta yer alan ilişkileri yeni baştan kurgulamamız için de bir yol açar. Örneğin artık teknolojiye, malzemelere, süreçlere “hâkim olmak” yerine, “bir şeyle beceri sahibi olmaktan” bahsedebiliriz (s. 121). Sanatçının ya da zanaatkârın meydana getirmesi anlamına gelen techne, bir çeşit bilgiyken anlamı zaman içinde değişmiş bir terimdir. Ustanın faaliyetleri ve becerileri olarak anlaşıldığında, techne araçsal bir şekilde bir

çerçeveleme olarak görülür. Bir amaca hizmet eden bir araçtır. Araçsal bir şekilde düşünüldüğünde ise techne kontrol eden bir açığa-çıkarma niteliği gösterir. Heidegger teknoloji olarak düşünmemizi ve poetik bir meydana getirme kavramı olarak techne'ye dönmemizi ister (age, s. 172). Tüm bu tartışmalar sonucunda Heidegger araçsallığın gerçekleşme biçimini açıklarken şeylerin düzenlenmesi, bir araya getirilmesi ve kontrol edilmesini örnek gösterir. Ona göre her tür alet, araç, makine üretimi, gereksinimlerin karşılanmasına yönelik şeylerin yapılması, hizmet, tüketim, teknolojinin araçsallığına işaret eder.

1.2.3. Adorno ve Araçsal Akıl

İkinci dünya savaşının sona ermesiyle geride bıraktığı toplumsal travma ve bunalımlar insanların kendilerini sorgulamalarını ve böylece birçok felsefi akımın doğmasını beraberinde getirmiştir. Sanatı burjuva toplumu için bir sığınak olarak gören Adorno, burjuva toplumunun çürümüşlüğü, bozukluğu içinde kalan son doğruluğu (hakikati) sanat olarak tanımlamıştır. Adorno ve Horkheimer, aydınlanmanın, vadettiği özgürleşmeye rağmen, insanı ve doğayı koşulsuz tutsaklığa götüren diyalektik süreç olduğunu söyler. Araçsal akıl, totalitarizme giden yolu açmıştır. Nitekim otokratik özne, matematiksel-araçsal aklın siyasal tezahürüdür (Su, 2014, s. 57). Adorno'nun, Horkheimer'la kaleme aldığı *Aydınlanmanın Diyalektiği* adlı eseri, aydınlanmanın kendi kendini yok edişini ana hatlarıyla anlatır. Kültür kuramını ilk kez açık biçimde felsefi ve tarihsel bir bağlama yerleştirdiği kitabın ana tezi, insanlığı mitsel güçlerin esaretinden kurtaran ve doğa üzerinde ilerlemeci bir baskı kurmasını sağlayan akılsallığın, içsel doğası aracılığıyla, mite yeniden dönülmesine ve yeni, daha da mutlak hükmetme biçimlerine yol açtığıdır. Adorno (2012)'ya göre aydınlanmış aklın bu geri dönüşü neden olan özelliği, akılsallığı ve kavrayışı, tikelin evrensel içinde kapsanmasıyla bir tutmasıdır. Bu kapsayıcı ya da araçsal akıl, şeylerin kendilerine özgü niteliklerini, onlara duyusal, toplumsal ve tarihsel biricikliklerini veren özelliklerini göz ardı eder; öznenin amaçlarına ve hedeflerine, kendini korumaya odaklanır. Böylesi bir akılsallık, birbirine benzemeyen (eşit olmayan) şeylere benzer (eşit) muamelesi eder, nesnelere öznelerin (düşünümsel olmayan dürtüleri) içinde eritir. Bu eritme, kavramsal düzlemdeki tahakkümdür. Amacı, kavramsal ve teknik hâkimiyet sağlamaktır (s. 14).

Öznel akılcılığın yüceltilmesiyle insan, “mitlerin karanlık ufku”na karşı zafer kazanacaktır. Bilimsel zihniyet büyüğü çözülmüş doğaya, öykünmeci temsilin yerine soyutlamayı koyarak hâkim olacaktır. Oysa aydınlanmış dünyada ilgi, bütün topluma nüfuz eden mitsel temsiller aracılığıyla kurulmuştur. Artık, mit ve aydınlanma, birbirine dönüşüp, birbirini yeniden üretecek şekilde birbiriyle sarmalanmıştır. Aydınlanma mite ya da mit aydınlanmaya dönüşmüştür (Su, 2014, s. 59).

Adorno (2012)'ya göre mit, tehlikeli ve keyfince davranan doğal dünya üzerinde denetim kurma girişimidir. İnsanlığın doğal dünyayla olan araçsal ilişkisi, modern doğa bilimleriyle icat edilmemiş, fakat kapsamı genişletilmiş ve yoğunlaştırılmıştır (Su, 2014, s. 59). Kapsayıcı akılsallık akılsallığın tamamı olarak görülmeye başladığında, tikel olanın kendi başına idrak edilme imkânı ortadan kalkar ve aydınlanmış aklın yola çıkma nedeni olan amaçların önü tıkanır (s. 14).

Modern kapitalist toplumun ekonomik örgütlenişi, araçsal aklın nihai gerçekleşmesinin ve Aydınlanmanın kendini yok edişinin zeminini sağlar. Kapitalizmde bütün üretim piyasa içindir; mallar insan ihtiyaçlarını ve arzularını karşılamak için değil, kar elde etmek için, daha fazla sermaye edinmek için üretilir (age, s. 14). Bu bağlamda, bilimin, kapitalizmin kökeninde yatan, insan ve doğanın eşzamanlı olarak araçsal aklın tahakkümüne girmesi bakımından yerine getirdiği işlev açığa çıkar. Mitin yüzdelik orana dönüştüğü yerde doğanın tamamı nesnellikten ibaret hale gelmiştir. Nihayetinde, matematiksel işlem düşünmenin ayini olmuştur (Su, 2014, s. 60).

Su (2014)'ya göre aydınlanmış düşünce varlıkları bütün ve birlik olarak tanımlar; farklı olanı, özdeş olmayı reddeder. Temsili düşüncenin teslim aldığı varlıklar, sınıflandırma, hiyerarşik düzen ve yasalara tabi kılınır. Böylece araçsal akıl, kavramlaştırma aracılığıyla özdeşlikler, bütünlükler kuran otokratik öznedede vücut bulur (s. 61). Adorno (2012)'ya göre kültür endüstrisiyle ilgili değerlendirmelerin, aklın parçalı soy kütüğü içerisinde ifade edilmesi bu yüzdendir: Araçsal aklın, kendini koruma dürtüsünün damgasını taşıyan aklın ereği, kültür endüstrisinin yaydığı aldatıcı evrensellik adına düşünümün susturulmasıdır. Böylelikle, kültür endüstrisi biçimindeki

araçsal akıl, aklın ve akıl yürüten öznenin aleyhine işlemeye başlar. Düşünümün bu şekilde bastırılması, aydınlanmış aklın özündeki akıldışılıktır (s. 21).

Adorno'nun modernizm savunusu, modernizmin en ileri sanatsal malzemeleri kullandığı savına dayanıyordu. En ileri sanatsal malzemeler anlayışı, sanatın gelişiminin bu malzemelerde (resimde renk, çizgi, fırça darbesi ve tuval; edebiyatta kelime, imge ve anlam vs.) örtük olarak içerilen mantıki bir hattı izlediği varsayımını taşır (age, s. 35). Postmodernist pratik, ampirik dünyayı dönüştürmeksizin değiştirdiğinden, soyut olumlamaları, onu idame ettiren umutsuzluğu ele verir. O umutsuzluk saldırganlıkta ve şiddette kendini gösterir; artık medyada temsil edilen, kullanılan ve övülen bir şiddettir bu. Araçsal aklın duyusal tekillik "özdeş olmayan" üzerinden sürdürdüğü şiddete, yalnız şiddetle cevap verilir (age, s. 39). Su (2014)'ya göre kültür endüstrisinin işlevini yerine getirişinin bir başka biçimi ise, daha önceki dönemlerin, çok daha özerk sanat eserlerinin tortularını alıp, kendi amaçları doğrultusunda kullanmaktır. Benjamin'in sanat eserlerinin "*halesi*" dediği ritüel ya da kült niteliğindeki özgünlük ve biriciklik özelliği mekanik yeniden üretimden sonra kalmamıştır. Ne var ki, kültür endüstrisi, gerçekte total olarak standartlaşmış metalara bireysellik etkisi kazandıracak bir tür sözde *hale* kullanmaktadır (s. 67).

Adorno (2012)'ya göre tekniğin toplum üzerindeki iktidarının, ekonomik açıdan en güçlü olanların iktidarına dayandığı gerçeği suskunlukla geçiştirilir. Günümüz teknik akılsallığı egemenliğin akılsallığıdır; kendine yabancılaşmış toplumun zorlayıcı karakteridir (s. 49). Kültür endüstrisindeki teknik kavramının sanat yapıtlarındaki teknikle yalnızca isim benzerliği vardır. Sanat yapıtlarındaki teknik kavramı nesnenin kendi içindeki örgütlenişine, onun iç mantığına gönderme yapar. Buna karşılık, kültür endüstrisindeki teknik daha en baştan bir yaygınlaştırma ve mekanik üretim tekniğidir; bu yüzden kendi nesnesine aynı zamanda dışsal kalır (age, s. 113). Dolayısıyla sanat ürünleri de suni olarak yaratılan ve tüketimi canlı tutmak amacıyla sürekli kışkırtılan eğlence açlığını doyuran birer "deneyim" nesnesine indirgenmiştir (Su, 2014, s. 72). Özetle Adorno'ya göre Sanat, Aydınlanmanın araçsal aklından dışlanan unsurların, duyusal tekelliğin ve rasyonel amaçların güçlü bir biçimde olumlanmasıdır. Sanat, amaçların ve duyusal tekelliğin pratikten koparılmış bilgisidir.

1.2.4. Foucault ve Teknik Ussallık

Toplumun, içerisinde sanatın da bulunduğu çeşitli iktidar kurumları tarafından kontrol edildiğini savunan Foucault, bu kurumların kullandığı dilinde kendi otoritesini pekiştirerek dışarıda kalanı güçsüzleştirip dışladığını söylerken bilginin kontrol aracı haline gelmesine vurgu yapar. Weber'e göre araçsal us, yaşamlarımızı nasıl yaşayacağımız hakkında bize hiçbir şey söylemez. Foucault Weber'in endişelerini yineler bir şekilde bilimsel bilginin dünyanın büyüünün bozulmasını da beraberinde getirdiğini söyler. Bu görüş Frankfurt Okulu'nun eleştirel kuramcılarının yaptıkları çözümlemelere de oldukça yakındır. Sarup (2010)'a göre Weber için de Frankfurt Okulu için de teknik ya da araçsal ussallığın doğurduğu toplumsal biçimler, sınıf baskısından çok insan özgürlüğüne ilişkin derin bir kaygının göstergesidirler (s. 108).

Foucault (2013)'ya göre heterotopya haritacıları olarak, kendisi de Magritte de dili eleştirirler. Kendisi bunu tarihsel-bilgikuramsal açıdan, Magritte görsel açıdan gerçekleştirir. Her biri kendi yolunda, dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün, gösterge keyfiliğini, yani gösteren ile gösterilen (belirtilen nesne ya da kavram) arasında rastlantısal ve tarihsel nitelikte bir bağ olduğu görüşünü benimser (s. 11). Bir şey bir başka şeye benziyor dediğimiz zaman, ikincisinin birinciye varlıksal (ontolojik) olarak üstün ve ondan daha "gerçek" olduğunu kastetmiş oluruz. Yani kopya, varlığını uysallıkla kopya ettiği şeye dayandırır (age, s. 13). Foucault, benzeyişin, kopyaları benzeme ilişkisinin sağlam temeli üzerinde "düzene koyan ve sınıflandıran bir ilk gönderim temelini varsaydığını" söyler. Benzeyiş, canlandırmaya hizmet eder ve onun egemenliği altındadır (age, s. 14).

Teknik Ussallık kavramını Foucault'dan sonra ülkemizde en çok Prof. Ünsal Oskay kullanmıştır. Kitle iletişim teorileri, popüler kültür, iletişim sosyolojisi ve kültür sosyolojisi konularında çok sayıda çalışması olan Oskay; insanın akıl yeteneğine hoşgörü gösteremeyişini toplumsal sistemin kendi etkinliğini artırmaya yarayacak araçsallaştırılmış aklın dışında kendini gerçekleştirilme olanağı bulamamış insan aklına gereksinmemesi olarak açıklamıştır. Oskay (2014)'a göre günümüzün toplumlarındaki iletişim sorunlarını anlayabilmek için çağımızın teknolojik ussallık

anlayışı ile toplumsal egemenliğin kendi kültürel hegemonyasını oluşturmak için yararlandığı kültürel donanımlar üzerinde durmak gerekmektedir. Çağdaş toplumların bir yandan çözümlenmiş bir yapı içindeymiş gibi görünürken, bir yandan da tüketimden siyasal davranışlara kadar çok çeşitli alanlarda belirli düzenlikler oluşturabilmeleri ilginç bir sorun olarak karşımızda durmaktadır (s. 307). Teknolojik ussallık, toplumdaki egemenliğin kendi ussallığıdır. Teknolojik ussallık, kendisinden yabancılaşmış toplumun baskıcı ve zorlayıcı kendi doğasıdır. Bu durum, teknolojinin kendi gelişim yasasının bir sonucu olmayıp, teknolojinin bugünkü ekonomideki işlevinin sonucudur (age, s. 308). Adorno ve Horkheimer'a göre; araçsal us olgu ile değeri birbirinden ayırır; şeylerin nasıl yapılması gerektiğiyle değil, şeylerin nasıl yapıldığıyla ilgilidir.

Oskay (2014)'a göre Horkheimer ve Adorno, çağdaş toplumlarda varılmış bulunan teknolojik düzeyin, bilinç endüstrisinin eliyle, fakat bilinç endüstrisinin de üzerinde etkin olabilen asıl diğer güçlü endüstrilerin ardındaki toplumsal egemenlik nedeniyle, insanın özgürleştirilmesine, bilinçlenmesine olumlu katkıda bulunamadıklarını da ileri sürmektedir (s. 310). Kant'a göre ruhta gizil kalmış bir mekanizma vardır ve bu mekanizma dolaysız sezgilerimizi saf aklın sistemine denk düşecek bir biçimde hazırlamaktadır. Bugün ise bu gizil mekanizmanın sırrı çözümlenmiştir: Kültür endüstrisi bu mekanizmanın işleyişini planlayabilmektedir. Bunun ardında yer alan ise, ussal kılmak için ne denli uğraşsak, gene de ussallık dışı kalan toplumsal egemenlik olmaktadır (age, s. 310–311).

Foucault'ya göre; bizim toplumumuz gösteri değil, gözetim toplumdur. Semboller yüzeyinin altında, bedenlerimiz derinlemesine kuşatılmaktadır; mübadelelerin büyük soyutlamasının arkasında yararlı güçlerin, titiz ve somut bir şekilde terbiye edilmeleri sürmektedir. İletişim akımları, bilgi yığılmasının ve merkezleştirilmesinin destekleridir; bireyin bütünlüğü, toplumsal düzenimiz tarafından sakatlanmış, baskı altına alınmış, bozulmuş değildir; ancak birey bu düzende, bütüncül güçler ve bedenler taktiğine göre, titizlikle imal edilmiştir. Onun iktidar etkileri tarafından kuşatılmış olarak *panoptikon* makinesinin içindeyiz (Age, s. 134–137).

Gerçek şu ki, bilinç doğal olarak yanılısamanın yeridir. Bilincin doğası öyledir ki, sonuçları ya da etkileri toplar ama nedenleri bilmez. Nedenler düzeni şöyle tanımlanır:

Uzamdaki her cisim ya da beden ve düşüncedeki her fikir ya da zihin, bu bedenin parçalarını ve bu fikri parçalarını kendi altında toplayan karakteristik ilişkilerden oluşur (Deleuze, 2011, s. 27). Bachelard (2013)'a göre bilimsel zihnin doğaya karşı oluşması gerekir, içimizde ve dışımızda doğanın itici gücü ve talimatı olan şeye karşı, içinde sayısız renk ve çeşit barındıran olguya karşı, doğaya kapılıp gitmeye karşı oluşması gerekir. Bilimsel zihnin kendini yeniden oluşturarak oluşması gerekir (s. 35).

Oskay (2014)'ın aktardığına göre çağdaş toplumlarda kişinin kendi yaşamına ilişkin yaşam-deneyimlerinin değerlendirilmesinin de bireye ait bir iş olmaktan çıkarılması, Adorno ve Horkheimer'e göre sinema filmlerinde, romanda, tiyatrodaki, *avant-garde* sanatta tüm kültürel etkinliklerin birer endüstriye dönüşmesinden ve endüstri olarak bunların kurulu düzenin, var olan toplumsal yapının içinde varoluşlarını sürdürmekte oluşlarından ileri gelmektedir (s. 311).

Vattimo (2012)'ya göre çağdaş bilincin, dünyanın kitle iletişim araçları ve toplum-bilimleri tarafından nasıl "fablaştırıldığı"nın farkına varırken yüz yüze geldiği en acil sorunlardan biri, söylen karşısında kendi konumunu nasıl yeniden tanımlayacağıdır. Bu, her şeyden önce, "Düşünmenin anlamı nedir?" sorusuna uygun yanıtın, modernliğin sonlarında kesinlikle söylenin yeniden keşfedilmesinde yattığı kanısını görmezden gelmektir (s. 41). Bilimsel düşüncenin aksine, hemen hemen hiç nesnellik iddiasında bulunmaksızın duyguları etkileyen söylen, kanıtlayıcı ya da çözümleyici değil, aksine anlatsal ve fantastiktir. Söylen din, sanat, ritüel ve büyüyle ilişkilidir. Öte yandan bilim, söylenle karşıtlık içinde, "dünyanın büyüden" ve söylenden arındırılması olarak doğdu (age, s. 42). Öte yandan söylenin, evrimci tarih metafiziğinin bilimsel ussallık ülküsü uğruna felsefede neden olduğu bunalımdan ya da daha çok siyasi tarihle ilişkili olan daha az kuramsal başka nedenlerden ötürü ilkel düşünce olarak kavramsallaştırılması savunulamaz görünmektedir (age, s. 48).

Vattimo (2012)'ya göre toplumsal iletişimin ve insanbilimlerinin, özgürleşim izlencesine yalnızca araçsal yaklaşmadıklarını, aynı zamanda bir biçimde onun gerçek amacıyla ve tözüyle de ilgilendiklerini savunan öz-şeffaflık ülküsü, günümüz toplum kuramında yaygın bir görüştür. Jürgen Habermas ve Karl Otto Apel gibi yazarlar düşünceleriyle bu ülkünün örneklerini sunmaktadır (s. 29). Habermas'ın en önemli

savı, “Janus’un iki yüzü” dediği “bilimsel ve teknolojik gelişme” ile “insanın bilinçlenmesinin” (düşünce yeteneğinin gelişmesinin), bunlardan ikicisinin önlenmesine yol açan bir birliktelik için girmiş olduğudur. Habermas’a göre, bu nedenle bilimsel ve teknolojik gelişmede üretici güçler değişmekte, fakat *praxis*’in öngördüğü anlamda düşünce yeteneği ve bilinçlenme alanında gelişme olmamaktadır (Oskay, 2014, s. 325).

Oskay (2014)’a göre daha önceki yüzyıllarda zanaat erbabının kendi mesleklerinin görgü ve göreneğiyle, kendi öz deneyimleri içinde geliştirdikleri deneyim kurallarıyla kullandıkları araçların ve bu araçların kullanımına ilişkin bilgi ve becerilerin (*techne*) yerine, maddeye, insana ve ortama ilişkin bilgilerin elde edilmesinde kullanılan genelleştirici bilimlere temel oluşturan, bilimsel olarak sınımlanabilen ve bunlara bağlı olarak baştan belirlenerek kullanılan araç ve usullere geçilmiştir. Bunlar bir başka deyişle, toplumsal çalışma sistemi ile kavranabilecek karmaşık bir yapıya sahip *teknoloji* dediğimiz yeni olguyu meydana getirmektedirler (s. 327).

Vattimo (2012)’ya göre usun karşı erekliliği (burada ereklilik araçların bilinçli ya da bilinçsiz olarak amaçlara uyarlanmasıdır) us kendisini doğru ve tasarıya uygun olarak gerçekleştirdiğinde bile güdümlendiği kurtuluş ve insanileşme amaçlarının aleyhine döndüğü gerçeğine dayanır. Artık bu, yalnızca bir teknolojik mekanizmanın insanlığa karşı olası ayaklanması meselesi değildir. Açıkçası bu buluşa daha tam ve daha otantik bir ussallaştırma yolu benimsenerek yanıt verilemez, çünkü bu mekanizma kendisinin çürük olduğunu kesin bir biçimde göstermiştir. Horkheimer ve Adorno *Aydınlanmanın Diyalektiği*’nde dolaylı olarak usun çürümesinin araçsal us eleştirisi yoluyla neredeyse düzeltilebileceğini ifade etmişlerdir: Us kendisine model olarak bilimsel, nesneleştirici, ölçümü göz önünde tutan bir usu seçtiği için doğru yoldan sapıp tamamen güdümlü bir dünyaya, bilincin güdümlenmesine yol açmıştır (s. 103).

Oskay (2014)’a göre bilimin insana ve topluma ait temel değerlerle ilgili sorunları kendi bilimsel düşünce ve araştırma etkinliklerinde inceleme konusu olarak bir yana bırakması, bu yeni yöntembilim anlayışı ile ilintilidir. Öyle ki günümüzde bilim için tek değer, çoğu kez bir değer olarak kabul edildiği açıkça söylenmeksizin “ussallık” diye betimlenip geçiliveren, “amaçsal-ussal” araç ve usullerin seçimindeki teknik tavsiyeler olarak ortaya konulan koşullara göre düzenlenen önkestirmelerle güvenceye

kavuşturulmuş, amaca uygun araçların kullanımlarında ekonomi sağlanması olmaktadır (s. 328). Teknolojik egemenliğin ardına konumlanmış egemen çevrelerin çıkarlarını her şeyin önünde tutan bazı karar alıcı kurumlar bilimin neyle uğraşacağını kararlaştırmayı kendi işlevleri arasına katmış bulunmaktadırlar. Bilimin ve teknolojinin dayanağı durumundaki olguculuğun (*positivism*) ideolojiyi eleştirmekle açtığı “yolun” getirdiği teknolojik ussallık toplumsal yaşamda praxis’e ait ussallık-dışlıkların artmakta oluşu ise bugün varılan noktadır. Bu teknolojik ussallığın bir özelliği de, bugünün teknolojisinin, eski günlerinden farklı olarak hem bilime hem de tekniklere ilişkin bilgi ve becerileri bir araya getiren bir teknoloji olması nedeniyle, bilimin günümüzde teknolojinin de önüne geçmiş bulunuşudur (age, s. 329).

Bachelard (2013)’a göre bütün metaforların yıprandığı ve modern zihnin, tam da metaforların devingenliğinden ötürü, duyguların baştan çıkarıcılığı karşısında galip geldiği, bunun artık nesnelere ilişkin bilgiyi engellemediği ileri sürülecektir (s. 242). Sonuç olarak Foucault’nun düşüncelerinden hareketle, insanlığın kaderi siberetik denetim ve tekniklerin uygulanabilmesi ölçüsünde ussal olarak kendisine yol gösterebilecek biçimde ortaya konulmuş ve insanoğlunun geleceği üzerinde toplumsal tekniklerin uygulanımı derecesinde yine insanın denetleyebileceği bir şeydir. Oskay (2014)’a göre böyle bir dünyanın ussal olarak yönetimi, tarihin ortaya koyduğu pratiksel sorunların çözümü ile hemen özdeş sayılabilecek bir şey değildir. Şeyleştirilmiş süreçler üzerindeki tekniksel denetim yeteneğinden başlayıp tarihe ait süreçler üzerinde pratik ile bağlantılı bir hâkimiyete dek uzanan bir ussallık sürekliliğinin bulunabileceğini düşünebilmek için ortada hiçbir neden yoktur (s. 331).

2. BÖLÜM

TEKNİK USSALLIĞIN SANATTAKİ ROLÜ

Bu bölümde teknik ussallığın sanattaki rolünün daha iyi anlaşılabilmesi için çağdaş yapıtın formu, dijital sanat ve simülasyon gibi kavramlarla ilişkisi açıklanmaya çalışılmıştır. Kandinsky'nin malzemenin kullanımı ve araçsallığa yönelik görüşleri, Bourriaud'nun çağdaş sanat yapıtı ile ilgili fikirleri ve dijital sanat/video üzerine sanat kuramcılarının söylemlerinden örnekler yer almaktadır. Kandinsky'nin ilk kez 1911 yılında basılan "*Sanatta Ruhsallık Üzerine*" adlı kitabına göre sanat eseri, gizemli ve anlaşılmaz bir biçimde sanatçıdan doğar, yaşamını ve varlığını ondan alır. Ne tesadüfidir, ne de mantıksız; maddi yaşamı da ruhsal yaşamı da belirli ve anlamlı bir güce sahiptir. Var olmaktadır ve ruhsal bir atmosfer yaratacak güce sahiptir (Kandinsky, 2013, s. 107). Her atılım, soyuta, maddi olmayana ulaşma çabasının tohumlarını taşıyor. Sanatçılar, bilinçli ya da bilinçsiz olarak Sokrates'in "kendini bil" sözüne uyuyor, malzemelerini inceleyip deniyor, unsurların ruhsal değerleri arasında denge kurmaya çalışıyorlar (age, s. 55). Bir sanat dalının diğerinden yöntem ödünç alması, ancak ödünç alınan yöntem yüzeysel bir biçimde değil, temel olarak kullanılırsa başarıya ulaşabilir. Bir sanat dalı, öncelikle diğer sanat dallarının yöntemlerini nasıl kullandığını öğrenmelidir. Böylelikle bu yöntemler, ödünç alanın sanatına uygun bir şekilde aktarılabilir (age, s. 56). Sanatçı, 'kabul gören' ve 'kabul görmeyen' form adetleri arasındaki ayrımlara gözlerini kapamalı, çağının geçici öğretilerine ve isteklerine kulaklarını tıkamalıdır. Yalnızca içsel ihtiyacı izleyip ona kulak vermelidir. O zaman, çağdaşlarının onayladığı ya da yasakladığı araçların tümünü rahatça kullanacaktır (age, s. 79).

Bourriaud (2005)'ya göre altmışlı yıllarda, avangard sanatta büyük oranda yapıt, özerk bir gerçeklikten çok gerçekleştirilmesi gereken bir program, üretilecek bir model, kendi kendini yaratmaya ya da harekete geçmeye bir kışkırtma olarak ortaya çıkıyordu. Çağdaş resim, özellikle doğurganlık gücüyle ayırt edilir; resim artık bir iz (geriye etkili)

değil, bir programdır (aktif). Çağdaş sanatı en güçlü biçimde bilgilendiren de dijital resmin bu özelliğidir (s. 112). Sanat dünyasını, sadece günlük hayatta somut olarak “gerçekleştirilmesi” gerekenlerin örneklerinin bulunduğu bir depo olarak gören Debord’un düşündüğünün tersine, sanatsal uygulama bugün zengin bir toplumsal deneyleme alanı olarak, bir ölçüde davranışların tek biçimleştirilmesinden korunmuş bir uzam olarak kendini gösterir (age, s. 13). Çağdaş yapıtın formu, maddi formundan öteye uzanır; Birleştirici bir öge, dinamik bir bitişkenlik ilkesidir. Sanat yapıtı, bir çizginin üzerindeki bir noktadır (age, s. 32). Teknoloji, sanatçı için ancak ve ancak onu ideolojik bir araç olarak kabul etmek yerine, onun etkilerini göz önüne aldığı zaman bir anlam taşır (age, s.109). Bir yapıt, bireysel ya da toplu buluşmalara zemin hazırlayan ve onları çekip çeviren bir makine gibi, belli ölçüde rastlantılara bağlı, ilişkisel bir aygıt gibi iş görebilir (age, s. 48).

Bourriaud (2005)’ya göre günümüz sanatçıların projeleri, dolaylı olarak etkilendikleri tekniklerle aynı iki yönlülüğe sahiptirler. Filmsel yapıtlar gibi gerçeğin içinde ve onunla birlikte yazılmışlardır, ama gerçeğin kendisi olduklarını iddia etmezler; öte yandan bu projeler tıpkı dijital resimler gibi programlar oluşturur, bununla birlikte bu programların uygulanabilirliği konusunda da durum aynıdır. Başka bir deyişle, teknolojinin çağdaş olan sanat üzerindeki etkisi, teknolojinin gerçekle hayali arasında çizdiği sınırlar içinde gerçekleşir (age, s. 114). Öte yandan, internet ve çoklu ortam gibi yeni tekniklerin ortaya çıkışı, bir araya gelinebilecek yeni alanlar yaratmaya ve kültürel nesnenin karşısında yeni uzlaşma (transaction) tipleri kurmaya yönelik ortak bir arzuya işaret ediyor (age, s. 42). Sanat yapıtı artık geçmiş bir eylemin izi gibi değil, olacak bir olayın ya da gerçekleşme potansiyeli taşıyan bir eylemin önerilmesi olarak kendini gösteriyor. Sanat yapıtı her koşulda, her sergi durumunun yeniden etkin hale getirme ya da diriltme görevini üstlendiği maddi bir süre oluyor: Yapıt, durdurulmuş bir görüntü, donmuş olduğu halde kaynağındaki hareket ve formların akışını engellemeyen bir an haline geliyor (age, s. 121).

Başak Şenova’nın dediği gibi; Dijital sanat dediğimiz şey bu kültürün içinde olup, bu kültürü tüketen insanların, bütün bunları bir şekilde sorguluyor olmasıyla geliyor. Nereye kadar gidebiliriz, nereye kadar sorgulayabiliriz? Elbette çoğunlukla araç olarak kullanılıyor teknoloji, bir taraftan da “*medium is the message*” özelliğini koruyor;

ortamı kullanılan mecranın mesajın kendisi olması bir kenara, artık o mesaj tamamıyla ideolojik olarak sizin karşınıza çıkıyor, gelişen teknoloji ideolojisiyle birlikte geliyor (Çalıkoğlu, 2005, s. 34). Çalıkoğlu (2005)'ya göre Lev Manovich; dijital dili okuyabilmek için dört kategori öneriyor: Bunlardan belki de en önemlisi etkileşimli olması. Etkileşim beraberinde izleyicinin rolünün değişmesini gerektiriyor. İzleyiciyi artık birebir işle birlikte, işle aktif bir şekilde işleyen bir mekanizma, bir nevi işlemci olarak düşünürsek, her izleyici kendi işlemcisiyle etkileşime geçerek, işle birlikte yeni bir anlam üretecek (s. 15). Dijital teknoloji toplumdan bağımsız değil; içinde yer aldığı toplumu dönüştürme ve değiştirme gücünü zaten bu ürünlerin içerisine doğrudan aktarıyor (age, s. 35). Pierre Levy'nin de söylediği gibi; dijital resim, bir beden hareketinin değil, bir hesaplamanın sonucunda ortaya çıkar.

Danto (2010)'ya göre sanatın bir aracın özsel niteliklerine sadakate dayandığına ilişkin modernist düşünce, resim dışındaki sanatlarda çok güçlü bir eleştirel konum sağlıyordu. Dolayısıyla, video bir sanat biçimi olarak ortaya çıkmaya başladığında, kaçınılmaz olarak, işlerin yeterince "video" olmadıkları için kınandığı safçı bir eleştirel gündem geliştirildi. Sanatçılar, böylesi bir safçılığın artık önemli görünmediği bir dönem gelinceye dek, film veya bantlarından o dönemde yeni olan araçlarına özsel olmayan her şeyi çıkarmaya çabaladılar (s. 171). Ressamların tablolarını heykel, video, film enstalasyonu ve benzerleri gibi tümüyle farklı tekniklere ait donanımlar aracılığıyla konumlamaktan artık çekinmediği bir pratik bu (age, s. 19).

Kılıç (2003)'a göre aracın teknik yeterliliklerini bilmenin yanında; sanatçının aracın yapısına uygun estetik gerekliliklerin neler olduğunu da bilmesi gerekmektedir. Bu konu bizi doğal olarak elektronik görüntünün estetik öğelerini tanımaya yöneltmektedir. Aygıtın daha verimli olması için, o aygıtın toplumsal temellerini yıkmamız gerekir ve birkaç kişinin tekelinde olması da sorgulanmalıdır (s. 2). Her sanatta olduğu gibi elektronik görüntü sanatında da (video sanatı) sanatçının yüzey üzerinde nesnelere görüntülerini oluştururken kullandığı teknik süreçten çok bu süreç içinde nesneye kattığı yorum önemlidir (age, s. 9). Video sanatçısı ekranda görüntü oluştururken, görüntü boyutunu yaratırken, konuyu kendi görselleştirme sürecinden geçirir. Görselleştirme zihinsel bir süreçtir. Amacı ikiboyutlu ekranda yanlısıma olarak, gerektiğinde üçboyutlu görsel yapı oluşturmaktır (age, s. 51).

Yeni gerçek kavramıyla ilgili olarak Crary (2010)'ye göre belirli bir referansın yokluğu, aletlere dayanan yeni tekniklerin gözlemciye yeni bir "gerçek" dünya oluşturmasının zeminini sunmuştur (s. 104). Duyuların uzmanlaştığı görüşüne uzak duran Helmholtz, bedeninin yaşadığı deneyimin ve farklı farklı araçlar ve makinelerle çoğul bağıntılar kurma kapasitesinin kaynaklarına karşı ilgisiz olduğunu açık açık belirtir. Algılayan kişi burada nötr bir iletken ve mallar, enerji, sermaye, imgeler, bilgi ya da ne olursa olsun, bunların dolaşımı ve değiş tokuş edilebilmesi için en uygun koşulları sağlayan başka düzenleyicilerden/araçlardan yalnızca biridir (age, s. 106–107). Art-imge yani bir uyarı olmadan oluşan bir duyumun varlığı ve bunu izleyen dönüşümler, özerk bir görmenin, özne tarafından ve öznenin içinde üretilen optik bir deneyimini kuramsal ve deneysel olarak kanıtlanabilmesini getiriyordu beraberinde (age, s. 111).

Simülasyon kavramına gelecek olursak Kuspit (2010)'e göre günümüzde sözde sanatçıların teknolojik arayışları gelecekteki sanatın kaynaklarını sunmaktadır, bu da söz konusu arayışların sanattan daha anlamlı ve değerli olduğu anlamına gelir. Sanat "kendisi ve gündelik çevresine ilişkin bir hiperbilinç" geliştirebilir ama onun sanat olup olmadığına karar veren şey de zaten günlük çevresidir. Teknoloji, psikososyal açıdan sanattan daha dışavurumcu ve ilgi çekicidir. Sanat tamamen teknolojiye dayanır, onu az da olsa dönüştürür, teknoloji üzerinde sanatsal açıdan yeniden çalışmasının, yeniden düşünülmesinin hiçbir estetik etkisi yoktur (s. 81). Kahraman (2002)'a göre görsel sanatlar söz konusu olduğunda postmodernin düşünsel temelli, arıyapısalcılık ve yapısöküm eksenli bir açılım olduğu mu yoksa simülasyona ve mimesisin yitimine dayalı, eklektisizmi ve kitsch'i öne çıkaran bir biçimsel arayış mı olduğu artık başlı başına bir soru olarak ele alınmalıdır (s. 221). Baudrillard (2011)'ya göre bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir (s. 14). Genetik minyatürleştirme denilen şey, simülasyon evrenine özgü bir boyuttur. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır zira "gerçek" ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek bir durumda değildir. Artık işlemsel bir gerçek vardır (age, s. 14–15). Kahraman (2002)'a göre yüksekgerçek gerçek olmayan (unreal) değil, gerçekten daha fazla

olandır. Bu anlamıyla Kellner'e göre gerçek, "eşitinin üretilmesine olanak veren şey" diye tanımlanırken, yüksekgerçek de "zaten üretilmiş olan şey" diye koyulur. Üretilmiş ve "gerçek" diye tanımlanan nesne, özünde, bir mimesistir. Doğada yer alan bir şeye "benzetilerek" oluşturulmuştur. Gönderileni (referansı) doğallıktır. Oysa yüksekgerçekte özgün kaynak aradan çıkarılmıştır. Nesne daha önce üretilmiş olan nesneye bakılarak "yapılır". Gerçek nesne matrisler, bellek bankaları kullanılarak üretilir; yüksekgerçek nesne ise modele öncelik tanır (s. 243).

Altay (2005)'a göre birçok kimse teknolojinin, yani aracın doğuştan iyi ya da kötü olmadığı görüşündedir. Aracın değeri nasıl kullanıldıklarıyla biçimlenir. McLuhan ise bu görüşün tam zıttını düşünür. Ona göre aracın gerçek içeriği kendisidir. Araç insanın uzantısıdır. Bu uzantı akla gelen her şeyi kapsar (s. 15). Medya, yani araç iletilen mesajdan çok insanlar üzerinde etkilidir. Araç sadece mesajın taşıyıcısı rolünü üstlenmez. O belki de mesajdan daha çok insanların düşünce yapılarını ve algılayışlarını değiştirir. Algımızı şekillendirir ve belki de algımızı başka formlara sokar (age, s. 15). Hale nedir? Zamanın ve mekânın oluşturduğu tuhaf bir ağ: ne kadar avucumuzun içindeymiş gibi görünürse görünsün, belli bir mesafede duran bir şeyin tek bir kezlik görünümü (Benjamin, 2012, s. 24). Benjamin (2012)'e göre mekanik yeniden-üretim çağında sönüp yok olan şey, bir sanat eserinin halesidir. Bu, önemi ve anlamı sanat alanını aşan bir semptomatik süreçtir. Dahası, şu söylenerek bir genelleme yapılabilir: Yeniden-üretim tekniği, çoğaltılmış olan nesneyi gelenek alanından çıkartır. Çok miktarda çoğaltma yapmak suretiyle, bir şeyin biricik varlığının yerine çok sayıda kopya konur (s. 50-51). Kopyada nasıl gelip geçicilik ile çoğaltılabilirlik öğeleri iç içe örülmüşse, orijinalde de biriciklik ve süreklilik iç içe örülmüş durumdadır (age, s. 26). Artık biz büyük sanat eserlerine bireylerin ürünleri gözüyle bakamayız; büyük sanat eserleri kolektif imgelere dönüşmüş haldedir ve artık öyle güçlüdürler ki, onları özümseme yeteneği ister istemez boyutlarını küçültme koşuluna bağlı olacaktır. Netice olarak, çoğaltmanın mekanik yöntemleri esasında bir minyatürleştirme teknolojisine tekabül eder ve insanın sanat eserleri üzerinde belli bir ölçüde hâkimiyet kurmasına katkıda bulunur (age, s. 32).

Burnett (2007)'e göre insan zihninin bedenliliğine ve bütünlüğüne dair daha fazla bilgi edindikçe, kültürün ve imgelerin rolü de değişmiştir. İmgeler artık insan eylemlerinin

temsilleri ya da yorumlayıcıları değillerdir sadece. İnsanları birbirine ve teknolojiye bağlayan her etkinlikte, insan yaratıcılığının görselleşmiş halleri rolü oynamalarının yanı sıra enformasyon ve bilginin referans noktaları olarak da merkezi hale gelmişlerdir (s. 19). Makineler, teknolojiyi insanların ihtiyaçlarına, insanların ihtiyaçlarını da makinelere bağlayan bir dizi ortak ilişkinin odağı haline geliyor. Yirminci yüzyılın sonlarındaki ve yirmi birinci yüzyılın başlarındaki bu yeni teknolojilerin artık öyle sadece insan yeteneklerinin ve ihtiyaçlarının bir uzantısı olmadığı, bedenle zihin arasındaki ilişkilere dair kültürel ve toplumsal önkabulleri genişlettiği anlamına gelir bu (age, s. 25–26). Hülyaya dalmak; her türlü imge ve öyküyle etkileşime girme deneyiminin dinleme ve hayal kurmaya nasıl bağlandığını açıklayan can alıcı bir kavramdır. Hülyaya dalmak, “etkileşim dalgaları” denen şeye olanak tanıyan düşünümsel bir süreçtir (age, s. 273). Bürger (2012)’e göre Brecht’in görüşleri, Benjamin’in röprodüksiyon teknikleriyle sanatın aura’sının yok olduğu yolundaki düşüncesinden izler taşır; ama Brecht’in formülasyonu Benjamin’inkinden daha ihtiyatlıdır: “Bu aygıt, teknik olmayan, teknik-karşıtı ve dinle iç içe olan haleli sanatın aşılması yolunda, hemen hemen her şeyden daha iyi kullanılabilir (s. 76). Sanat iki farklı anlama sahiptir: Öncelikle bir teknik ve bilgi, sonra da modern anlamıyla, hayat pratiğinden uzaklaşmış bir alan “yüksek sanat” anlamına gelir. Schiller’e göre sanat, tam da gerçekliğe her türlü dolaysız müdahaleyi reddettiği için, insanın bütünlüğünü yeniden tesis edebilir. Her bireyin yetilerinin tamamen gelişmesine izin veren bir toplumun kurulabilme imkânını kendi çağında görmeyen Schiller, bu hedeften yine de vazgeçmez. Ama ussal bir toplumun kurulmasını, sanat yoluyla gerçekleştirilecek bir insaniliğe bağladığı da doğrudur (age, s. 89–90).

Vattimo (2012)’ya göre teknik yeniden üretim görünüşte şokun tamamen karşıtı bir yönde çalışmaktadır. Yeniden üretim çağında hem geçmişin büyük sanatı hem de sinema gibi üretildikleri andan itibaren yeniden üretilebilir olan yeni medya ürünleri, ortak tüketim nesnelere olma ve bunun sonucu olarak da artan iletişimin oluşturduğu arka planın önünde giderek daha az iyi tanımlanır hale gelme eğilimindedir (s. 64). Baudrillard (2011)’a göre sözcüğün yazılı anlamında artık “*medium*” diye bir şey yoktur. Çünkü “*medium*” gerçeğin içine yayılmış ve dağılmış olduğundan algılanması imkânsızlaşmıştır. Üstelik gerçeği en ufak bir şekilde etkileyememektedir (s.56). Tipik modern biçimlerden biri olan iletişim araçları da dâhil olmak üzere tüm modern

biçimlerin “geleneksel” konumları bugün tartışmalı bir hale gelmiştir. McLuhan’ın simülasyon çağına ait emektar formülü mesaj iletişim aracının kendisidir –yayıcı gerçekte alıcıdır- tüm kutuplar birbirine karışarak kısır döngüsel bir görünüme bürünmüşlerdir. *Panoptik* ve perspektif uzam sona ermiştir (age, s. 122). İşlevsel ve mekanist bir bakış açısından her organ kısmi ve farklı bir protezdir, bir başka deyişle bunun adı “geleneksel” simülasyondur (age, s. 143). Sonuç olarak “*medium is message*” yalnızca mesajın değil, aynı zamanda iletişim aracının da sonu demektir. Sözcüğün yazılı anlamında artık iletişim aracı diye bir şey yoktur (age, s. 122). Öyleyse iletişim araçları toplumsallaşmayı sağlamaya yönelik araçlar değil, toplumsalın kitleler içinde için için kaynamasını/erimesini sağlayan araçlardır (age, s. 121).

Teknolojik gelişmeyi gidebileceği en uç noktaya kadar götürerek onu sanayi çağına ait total bir medyum olarak betimleyen, aralarında hiçbir fark bulunmayan, birbirinin tıpatıp aynısı olan nesne ve imge üreten devasa bir protez, yani teknolojinin ortaya çıkmasıyla mümkün olan bu tersine çevirmede üretimin yerini yeniden üretim, tüm olası vücutların yerini ise genetik bir model almaktadır. Benjamin o sıralarda günümüzde birbirinin aynı olan varlıklar üretme aşamasına kadar gidebilecek bir teknolojik gelişmeyi öngörmemişti. Sanayi döneminin protezleri dışsal, oysa bizim bildiklerimiz dal budak salan cinsten içselleştirilmiş protezlerdir. Bundan böyle yumuşak teknolojilerle bağlantılı bir genetik ve zihinsel “software” çağına girmiş bulunuyoruz (age, s. 145–146). Aslında fotoğraf ne bir araç ne de yeniden canlandırma düzenine ait bir şeydir. Teknoloji, cinsellik ve ölümün birbiriyle kaynaştırılmasını sağlayan bir şey varsa o da suretini çıkarma ya da ikinci dereceden bir görsel sergilemedir. Burada söz konusu olan şey, ne imgenin “daha da” soyut hale getirilmesi, ne de tamamıyla kontrolden çıkmasıdır. Fotoğrafik film şeridi hipergerçek, metalik ve bir yekvücut görünümü sunan araç trafiği ve trafik akışları tarafından oluşturulan evrensel şeridin bir parçasıdır. Fotoğraf, teknik ya da vücudun ötesine geçmeyi becerebilmiş bir araç değildir. Olayın tasarlanış anıyla, yeniden üretilmiş hatta “gerçek” üretiliş anının çakıştığı bir evrende bütün her şey aynı anda olup bitmektedir. Burada zamansal bir derinlik yoktur. Ne geçmiş ne de gelecek vardır. Aslında kameranın objektifi (gözü) zamana koşut bir şekilde derinlik, duygu, uzam ve dil yetisinin yerini almaktadır. Kamera bizi bir başka boyuta taşımaz, yalnızca içinde yaşadığımız evrenin bir sırrı olmadığını gösterir (age, s. 164–165). Bundan böyle gerçekten yola çıkarak gerçek

olmayan, gerçek verilerden yola çıkarak d şsel bir Őeyler  retebilmek m mk n deđildir. Bu s recin tersine d nm ş olduđunu ve bu yeni s re te eskisinin yerine ger ekliđini yitirmiř yeni durumlarla kendilerine ger eđin, sıradanlıđın, yařanmıřlıđın renkleri y klenmeye ve bu arada yařantımızdan  ıkıp gitmiř olan ger eđi kurmacayla yeniden yaratacak olan sim lasyon modellerinin konulacađını s yleyebiliriz (age, s. 172). Lyotard'ın dediđi gibi;

“Sanat lar artık garip makineler tasarlıyor ve yapıyor, onlarla oynuyorlardı. Yerleri kazarak, yapıları paketleyerek, tařları  st  ste koyarak, v cutlarını keserek, řizofreniklerin g ncelerini sergileyerek, g z yanılmasını erek edinmiř heykeller yaratarak bir g lmece d nyası kurmaya  alıřıyorlardı”

2.1. Teknik Ussallıđın Sanat Eserine Yansımaları

Teknik ussallıđın sanat eserine yansımaları konusu temsil kavramından bařlayarak modernist ve postmodernist sanat anlayıřının hangi y nelimlerin  r n  olduđu, bu s rece y n veren  nemli sanat lar ve kuramlardan yola  ıkılarak a ıklanmaya  alıřılmıřtır. Giriř kısmında bahsedilen sanat lar konusunda  alıřmalarında medyanın yaydıđı řiddet, kitschleřme ve manip lasyon s re lerine odaklanan, medyanın enformasyon bombardımanına tabi tuttuđu yıđınları, t ketim toplumunun yaydıđı imaj ve metalar  zerinden tartıřmaya a an, kitaplarında yeni medya sanatı ve sanat-teknoloji iliřkisi gibi g ncel konuları  arpıcı  rneklerle bir araya getiren Prof. Rıfat řahiner'in yazılarına sıklıkla bařvurulmuřtur. řahiner (2013)'e g re fotoğraf ve grafik sanatların geliřimi, 20. y zyılın bařlarından itibaren bir ok ressamı etkilemiřtir. Grafik sanatların kodlar ve řifreler yoluyla getirdiđi kavramlar, bir estetik kurgu olarak kullanılmıřtır. Hatta Klee'nin tavrının  nemli bir y n  tekrarlar, yani *repetition*'dir. (Resim 2) Tekrarlar aslında estetik yařantının yeniliđini ve yařamı, vitalite ve enerjiyi yok eden monotonluđa g t ren Őeydir. Fakat gerek Picasso gerekse de –hatta  zellikle- Klee, bu yeni mekanik tekniđin, yani baskı tekniđinin mekanik s recini estetik bir olay olarak kullanabilmektedir (s. 32).



Resim 2: Paul Klee, “Kale ve Güneş”, 1928.

Marcel Duchamp, endüstriyel bir nesne olan, içinde mekanik bir form bulunan günlük kullanım nesnelerinden ‘*Pissoir*’i 1917’de ilk kez sergilediğinde skandal yaratmıştı. (Resim 3) Duchamp bunu yaparken ortaya sanatsal bir değer atmak istememişti. Belki herkesi sanatçı kılmak istemişti, ama esas amaçladığı “sanat” denilen, adeta dini bir değer kazanmış olan bir şeyin kutsallığını yıkmak olmuştur. Mademki endüstri, karşısına mimesisi ondan daha iyi uygulayan bir güç ve teknik olarak çıkmıştı, o zaman, o güne kadar tanrısal bir görüntüyü bize en inandırıcı şekilde aktardığı için ‘dahi’ olarak görülen sanatçı artık yoktu. Duchamp’ta gördüğümüz sanatçının ölümüdür. Deha artık makinedir. Artık değerli olan bir şeyi yapmak değil, bir şey düşünmektir. Böylece Duchamp, sanatı tamamen kavramsal bir yöne çekmeye çalışmış, bunu yaparken de endüstrinin karşısına ‘*ready made*’i çıkarmıştır. Andy Warhol, yaklaşık kırk yıl sonra ünlü kişilerin portrelerini yüzlerce kez çoğaltırken insan imajını da mekanik bir imaj haline dönüştürmüştür (age, s. 32–33).



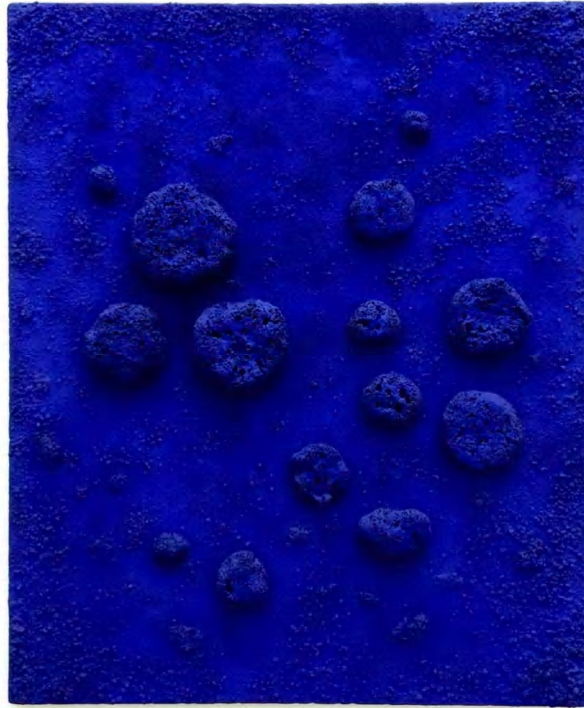
Resim 3: Marcel Duchamp, “Çeşme”, 1917.

1910’larda makine ortaya kutsal bir obje olarak atılmıştır. Andy Warhol’un makinenin kutsallığını öven resimsel tavrı, özde bir sıradanlaşmayı niteler. Bir biçimsel dili yakalamasında sinemayla uğraşmasının büyük payı olduğu açıktır. Warhol’un yarı mekanik süreçleri tüm otografik dokunuşlu görünümüne rağmen yeni bir resimsel tekniğin ortaya çıkışıyla sonuçlanmıştır: Warhol’un farklı miktarda boyayı serigrafik tekniğiyle yüzeye aktarması ile oluşturduğu tekrarları (Resim 4) baskı sırasında ipeğe uygulanan basınç sonucu kimi zaman elle yapılmış nadiren de çok titiz bir el işçiliğine dayalı bir görünüm sunmaktadır (age, s. 29–33).



Resim 4: Andy Warhol, “Marliyn”, 1967.

Kavramsal Sanat'ta ise belirli bir kavramsal temele göre düzenlenen öğeler, göstergesel olarak nesnenin içerimlediği tüm anlamsal çağrışımları bir arada barındırır. Klein'in bedenleri boyayarak yaptığı işlerinde insan bedeni de bir göstergesel iz olarak bizzat sanat eserinin içine girmiştir. Nesnelere, zihinsel bir tasarımın yansıması olarak yeni okuma yöntemleri geliştirir. Bu bir tür kayıt'tır ve bedenin kendi gerçeğine ilişkin izlerle, varlığın bir göstergesel yapılaşımıyla sorgulanmasıdır. İçsel bir noktadan hareket edilerek göstergeleştirilen nesne dışsallaşarak, izleyici tarafından alımlanması beklenen farklı çağrışım kümelerine dönüşür. (Resim 5) Böylece göstergenin iç-dış iki kutbunda gidip gelen bir çağrışım alanı yaratılmış olur (age, s. 133).



Resim 5: Yves Klein, “Mavi Anlaşma”, 1960.

Kavramsal iş, bir program önerir, ama seyirci sanatsal bir çabanın izlerinin sezileceği bitmiş bir yapıt görmeye alışkındır. Kavramsal sanat akla seslenir, hâlbuki seyircinin beklediği duygusal bir katılımdır. Sanat yapıtı maddi bir varlık olarak artık ortada yoktur, kavramsal sanatçı için geleneksel sanat yapıtı, yalnızca üzerinde düşüncüyü taşıyan bir ara durağı betimler. Oysa kavramsal anlayışta, kavram, biçim üzerinde öncelik hakkına sahiptir (age, s. 134).

'*Antiform*' adı altında 1960'ların hemen başında gelişen bir dizi yeni sanatsal sunum, sanat yapıtını duygusal izlerden uzaklaştırarak, düşünsel bir alana çekmeye çalışmış, özde yeni bir form oluşturmanın anlamsızlığını vurgulayan ve ancak sözcükler ve dil aracılığıyla belirlenen düşünsel süreçlere yönelik bir sanat anlayışına yöneltmişti (age, s. 134). Bolt (2013)'a göre Heidegger, diğer her şey gibi sanatın da teknik bir üretim haline geldiği teknoloji çağında, sanatın poetik açığa-çıkarma olan hakikatinin yerini, teknolojik açığa-çıkarmanın almasından endişe eder. Bu noktada Anselm Kiefer'in işlerindeki ikircikliğe dönebiliriz. Kiefer'in pratiğinde sanatsal üretim ile diğer üretim biçimleri arasındaki sınırların bulanıklaşması, çağdaş toplumlarda sanatın doğasının ne olduğu üzerine birçok soruyu da beraberinde getirir. "Sanat eserinin" seri olarak üretilmiş herhangi bir ürüne benzeyebildiği de düşünüldüğünde, bu sorular özellikle önem kazanır. Eğer Kiefer üzerinde çalıştığı malzemenin dönüştürücü potansiyeli ile ilgileniyorsa, bunun teknolojinin araçsal tanımından ne farkı vardır? Kiefer'in çalışmalarını teknolojik üretimden farklı kılan nedir? Kiefer'in işlerindeki açığa-çıkarma, çerçeveleyen açığa-çıkarmadan hangi anlamda farklıdır (s. 86).



Resim 6: Anselm Kiefer, "Velimir Chlebnikov", 2004.

Kiefer'in sanat pratiğinin, ilk bakışta çerçeveleyen bir açığa-çıkarma gibi işlediği düşünülebilir. (Resim 6) Operasyonun büyüklüğü, seri-üretim benzeri yöntemler kullanılması ve kalifiye işgücünün istihdam edilmesi, endüstriyel üretim yöntemleri ile paralellik gösterir. Kiefer'in işleri sadece kalifiye emeğe dayandığı için değil, sanat pratiğini geliştirebilecek üretim araçlarını satın alacak kaynakları sağladığı için de teknolojiktir (age, s. 86).

Pisuarı eylemlerinin sonucunda bir sanat eserine dönüştüren Duchamp yeni bir heykel çeşidi keşfettiğine inanıyordu. Sanatçı zaten var olan, kitlesel üretimden çıkma herhangi bir nesneyi alıyor ve bir anlamda onu kullanışsız hale getirerek işlevsel amacından kurtarıyor ve ona bir isim veriyordu. Sanatçı bağlamı değiştirerek bakış açısını değiştiriyor ve onu bir sanat işine dönüştürüyordu. Duchamp bu yeni sanat yapma biçimine “hazır-nesne” adını verdi. Daha önce yaptığı bisiklet tekerleği eklenmiş tabure gibi çeşmede de sanatçının süreçteki rolü bellidir. Bunlar sanatçının yarattığı sanat eseri olmaktan ziyade, sanatçıdan gelen bir fikirdi. Sol LeWitt *Artforum* dergisinde 1967’de yayınlanan bir yazıda; “Kavramsal sanat sadece fikir iyi olduğu zaman iyidir” demiştir.

Şahiner (2013)’e göre optik sanatın ürünleri, sanatçısı tarafından teknisyenlerden oluşan bir uzman ekibe defalarca uygulatılabiliyor, sanatçı artık yapıt üzerinde özgün işaretler bırakan değil, yalnızca yeni bir düşünce üreten bir tasarımcı olarak beliriyordu. Sol LeWitt ‘*Kavramsal Sanat Üzerine Tümceler*’ adlı yapıtında, “düşünceler sanat yapıtı olabilir” der; (Resim 7) “Bunların herhangi bir töze yüklenerek ifade etme zorunluluğu yoktur; sanatçının anlığını, hiçbir zaman, terk etmeyebilirler”. Bildirişimi olanaklı kılacak dile ya da dil dışı göstergelere aktarılmadıkça, düşünüyü öznenin anlayışını terk edemez. Bu aşamada sanat, ancak idelerden örülmüş bir yapı olabilir. Bu da sanatın, bir tek öznedeki tanımlanan bir şey olarak, öznenin zihinsel etkinliğinin dilin dışındaki bölümüne indirgenmesi demektir (age, s. 135–136).



Resim 7: Sol LeWitt, Duvar Resmi, 1996.

Günümüz sanatçısı teknolojik ve bilimsel verileri kendi düşünsel kaygılarıyla bütünleştirerek şaşırtıcı sonuçlara gidebilmektedir. Örneğin Fluxus akımının önemli temsilcilerinden Paik, elektronik görüntü üzerindeki görüntü ve ses kaydırma yöntemiyle izleyici üzerinde bu şaşkınlığın ‘an’larını yakalamak ister gibidir. (Resim 8) Nam June Paik’in elektronik aracı yaratıcı bir işleve yönlendirme düşüncesi, 1965–91 yıllarında gerçekleştirdiği *Magnet TV*’de devam etti. Bu çalışmada, izleyicinin ekrandaki çizgileri kullanarak kendi imajını yaratması sağlanıyordu. Yani izleyicinin de yaratı sürecine bizzat katıldığı interaktif bir ortam yaratılıyordu (age, s. 39–57).



Resim 8: Nam June Paik, “TV Cello”, 1971.

Video teknolojisinin karakteristiklerini araştırmalarına taşıyan sanatçıların yaklaşımları oldukça farklıdır. Sanatçılar, elektronik aracı, basit bir kayıt aracı olarak değil, resimsel ve heykelsi materyalleri dönüştürebilecekleri, karmaşık bir sanatsal yöntem olarak düşünmekteydiler. 1960’lar boyunca video alanında gerçekleştirilen sanatsal

arařtırmalar, aracın sađladıđı gndelik kullanım avantajları aısından, evre sanatı ve Kavramsal sanat'taki geliřmelerle yakından iliřkilidir. Bu sre boyunca sanat alıřmalarının nesnesizleřtirilmesi ynnde ve sanat pazarındaki fetiřist birikim ve deđiřimin reddedildiđi bir iklim oluřmuřtu. Bylece video sanatı, sadece grsel teknolojiler tarafından nerilen yeni olasılıklarla sunulan bir ifade biimine deđil, aynı zamanda isel bir estetik kod aracılıđıyla ynlendirilen orijinal imaj retimine dnřyordu. 1970'lerin bařlarında, video, esasen sanatsal olayları kaydeden bir cihaz olarak kullanıldı. Bunun yanı sıra, aracın teknolojisine ya da belirli temel zelliklerine iliřkin ilginin azlıđından tr, takip eden yıllarda araca olan ynelim olduka sınırlıydı. Sanatılar resim ve heykel gibi geleneksel sanat yntemlerine geri dnme eđilimindeydiler ve videoyu da bu perspektifte ele alıyorlardı. Fakat Nam June Paik gibi Katsuhiko Yamagushi iin de elektronik aralar, kullanıcının zekâ ve yeteneklerini geliřtiren yaratıcı bir gce sahipti (age, s. 66–72–73–82).

řahiner (2013)'e gre Kavramsal Sanat'ın nemli temsilcilerinden Joseph Kosuth'un *Bir ve  İskemle* alıřmasında nesnenin kendisi, fotođrafik imgesi ve tanımıyla, onu farklı aılardan irdeleyen bir gsterge dizgesidir grdđmz. (Resim 9) Bu kavramsal alan, kendisi olarak karřımızda duran gsterge, onun herhangi zamana ait ama artık kendi olmayan fotođrafı ve yine aynı nesneyi ađrımlayan tanımla nesneye iliřkin gstergesel bir zincir oluřturmaktadır. Bylece nesneye iliřkin tm dz ve yan anlamlar dngsel olarak kapanımlı bir hal almakta ve deřifre edilmektedir. Grme, algılamada okumadan nce gelen bir sretir. Yani Kosuth, ilkin nesnenin kendisini, sonra fotođrafını ve son olarak da anlamsallıđını ierimleyen bir metinle kodlama yoluna gitmiř, bylece dzenlemenin nasıl okunacađını da imlemiřtir. İskemle gsteren, tanım gsterilendir; her ikisinden oluřan btn de gstergedir (s. 137).



Resim 9: Joseph Kosuth: “Bir ve Üç Sandalye”, 1965.

Joseph Beuys iletişim ve bilgilendirme süreçlerine ilişkin bir dizi etkili iş üretmiştir. Bunların, iletişimin bugünkü kadar hızlı ve güçlü olmadığı dönemde üretilmiş olduğunu düşünürsek, Beuys’un imlediği kavrama ve anlamlandırma biçimlerinin önemine ilişkin önemli veriler elde edebiliriz. Yapıtlarındaki insanın tinsel ve düşünsel gelişmesine ilişkin iyimser boyut, sanatın iyileştirici, düzeltici bir araç olarak kullanılmasını önermesi, bu kutuplaşmanın ve yalıtılmışlığın üstesinden gelmek için önerdiği çözümlerdir. (Resim 10) Happening, Performans gibi yaratım biçimlerinin de anın yakalanmasına ve tekrarı olmayan jestlerin saptanmasına yönelik özellikleri göz önünde bulundurulursa, teknolojik bir yenilik olan videonun, eylemlele tanıklık eden ve onun aktarımını sağlayan önemli bir sanatsal araca dönüştüğü rahatlıkla söylenebilir. Bu yüzden video, yeniden üretim sürecinin televizyonla birlikte en önemli aygıttır (age, s. 59–66).



Joseph Beuys - *I like America and America likes me, 1974* - installation

Resim 10: Joseph Beuys: “Amerika’yı seviyorum, Amerika da beni”, 1974.

Kendilerini “simülasyoncular” ve “neo-geocular” olarak tanımlayan Peter Halley, Jeff Koons, Taaffe, Steinbach, Bleckner gibi sanatçılar, yapıtlarını Baudrillard’ın simülasyon ve hyperreal (yüksekgerçek) kavramları üzerine temellendirirken Peter Halley, yazdığı yazı ve kitaplarda, yaptığı konuşmalarda yapıtlarını ve sanatını anlamak için öncelikle Baudrillard felsefesini bilmek gerektiğini söylüyordu. Koons’un işleri, Roland Barthes’ın vurguladığı gibi “bir imajın herhangi biri tarafından basit bir biçimde üretilmesi değil, kültürel birikim içerisinde yer alan unsurların etkin hale getirilmesi” düşüncesine dayanmaktadır. (Resim 11) Kültürel birikimin var edilmesi modernist bir söylemdir. Buluntu nesne aracılığıyla izleyici, pop sanatçıların yaptığı gibi bir tür “bilinçli-farkındalık” haline yönlendirilmektedir. İzleyicinin düşünce sistemi, eşzamanlı olarak bu objelerin üzerinde toplanan, katmanlaşan biçimsel unsurlarla etkileşime sokularak, onun bu fonksiyon ve kuralların ötesinde bir farkındalık yaşaması arzulanmaktadır. Bu farkındalık, modern toplumun oynadığı bir kültür oyununa benzemekte ve toplumun bilinçsiz olarak kabul ettiği mitik değerlere ışık tutmaktadır (age, s. 104–149).



Resim 11: Jeff Koons: “Balon Köpek”, 1994–2000.

Antmen (2010)’e göre toplumsal zeminde saygınlık kazanmış stereotiplerin, klişelerin, alışkanlıkların, değer yargılarının gizlediği alt anlamları adeta ‘okumaya’ yönelik postmodern sanatçılar, toplumsal düzeni belirleyen göstergeler sistemiyle oynamayı, onları sahiplenerek, kendine mal ederek dönüştürmeyi, bildik imgelerden yeni anlamlar yaratarak bir sorgulama sürecinin kapılarını aralamayı amaçlamışlardır. Amerikalı sanat eleştirmeni Hal Foster’a göre postmodern sanatçı, işte bu nedenlerle, bir tür “gösterge manipülatörü”dür. Birey-sanatçı kültüne karşı çıkarken orijinal, biricik sanat yapıtı olgusunu dışlayan Yeni Kavramsalcular, Sherrie Levine (1947-), Mike Bildo (1953-), Glenn Brown (1966-) gibi sanat tarihinden veya Thomas Lawson (1951-), Cindy Sherman (1954-), Barbara Kruger (1945-), Richard Prince (1949-) gibi medya ve film dünyasından bire bir alıntılar yapmış, yaşadığımız dünyanın ‘görsel kültür’ünün şekillenme süreçlerini ve biçimlerini değiştirmişlerdir (s.277).

Antmen (2010)’e göre bu irdelemeyi yapısökümcü bir yaklaşımla gerçekleştiren Yeni Kavramsalcı sanatçılar, kapitalist toplumlarda ekonomik düzenin kitle iletişim araçları aracılığıyla toplumsal düzeyde yayılımını ve giderek bir yaşam biçimi yaratmasını

görünür kılmaya çalışmışlardır. Madan Sarup'un, "asıl resmin altında saklı bulunan başka bir resmi X ışınları altında görmeye" benzettiği yapısökümcü yaklaşım, Yapısalcılık sonrası düşüncenin bir uzantısı olarak "bütün siyasal dizgeleri yapılarını ve toplumsal kurumların iktidarlarını açığa çıkaran bir çaba" niteliğiyle, postmodern dönemde birçok sanatçıya yol gösteren başlıca yöntem olmuştur (s. 277). 1977'den itibaren gerçekleştirdiği "*İsimsiz Film Kareleri*"nde Amerikan filmlerindeki kadın stereotiplerini ele alan Sherman, kendisini çektiği ve kendisinin rol aldığı, dolayısıyla öznesi ve nesnesi olduğu fotoğraflarında izleyen/izlenen rollerini tersyüz etmiştir. (Resim 12) Sherman'ın gerçeklikle kurgu arasında kalan, bir anlamda kurgusalın yeniden kurgusu olarak okunabilecek imgeleri, kimliğin toplumsal kodlarla şekillendirildiği düşüncesinden hareket etmektedir (age, s. 280).



Resim 12: Cindy Sherman, "İsimsiz 92", 1981.

Hicks (2015)'e göre Amerikalı olarak büyümediyseniz, Amerikan popüler kültürü size televizyon, film ve müzik aracılığıyla gelmiştir. Sanatçıların bir kısmı bu medya araçlarının etkilerini konu olarak ele alırken diğerleri Amerika'nın dünyanın geri kalanıyla ilişkilerini ameliyat masasına yatırır. Cindy Sherman bu kendine dönük-merkezli kültürün sonuçlarını yakından izlemiştir. Cindy Sherman'ın fotoğrafik çalışmaları bize ben-merkezli hayatlarımızın sonuçlarını acımasızca göstermektedir. Sherman feminist sanat geleneğinin devamı sürecinde, ana malzeme olarak kendi bedenini kullanıyor ama onun esas büyüleyici yeteneği kendi kişiliğini tasfiye edip başka birisi olarak ortaya çıkması (s. 18).

Cindy Sherman fotoğraflarında toplumu olgu ile kurmacayı, hakikat ile yalanları, gerçek ile sahteyi ayıramayacak noktaya getiren günümüz kültürünün doğası hakkında tüketiciyi manipüle etmek için tasarlanmış sonsuz görüntüler akışı olmasına dair kapsamlı bir yoruma da imza atmıştır.

Şahiner (2013)'e göre Barbara Kruger'in çalışmaları, sanattaki bu yönelim açısından iyi örnekler sunmakta ve teknolojiyle kurduğu bağlar sayesinde sosyal yapıyla ilişkili temsil meselesine yönelttiği ironik sorularla gündeme gelmektedir. Sanatçı, kavramsal temelli çalışmalarını kopyalama ve kendine maletme stratejilerini kullanarak oluşturmaktadır. Kruger, mekanik üretim sürecine ait kaynaklardan elde ettiği hazır imajları yeniden üretmekte ve yorumlama sürecini etkinleştirmek amacıyla da bu imajlara kimi metinler eklemektedir. (Resim 13) Kruger'in medyatik bilince dayalı işleri, kitle iletişimi/kültürü ve yüksek sanat arasındaki kesişim noktasında konumlanır (s. 181).



Resim 13: Barbara Kruger, “İsimsiz”, 1987.

Bilgi düzenekleri arttıkça, salt varlığın bilgisine, dahası sanatsal varlığın oluş ve değerlendirilişine dair de kimi açmazlar beliriyor. Öyle ki sanatsal varlık tanımlanabilir, okunabilir ve belirli imlere indirgenebilir ya da farklı bir deyişle; bir işlem niteliğine büründürülebilir olduğundan beri bir estetik krizle yüz yüzeyiz. Bu duyumların ön

planda olduđu zihinsel bir sürecin, zihinsel olanın ya da felsefi bir kavramsal karşılığın duyumsallaşmasına dönüştüğü yeni bir yapılaşmadır. Peter Halley’in geometrik soyutlamaları, Anselm Kiefer’in tarihle yüklü ağır ve kanamalı tuvaleri, Keith Haring’in çizgi adamları, Jenny Holzer’in elektronik graffitisi, Cindy Sherman’ın fotoğrafları, Bruce Naumann’ın videoları, Allan McCollum’ın nesnelere donatılmış mekân düzenlemeleri, Igor Koptiansky’nin dekor, tuval, mekân anlayışlarını birleştiren çağdaş neoklasik işleri ve daha sayabileceğimiz binlerce sanatçının işlerinin her biri aynı dönemde ayrı telden çalıyor (age, s. 153–155).



Resim 14: Peter Halley, “Kritik Yol”, 2001.

Yeni-Geometriciler olarak adlandırılan sanatçılardan Peter Halley, işlerini Baudrillard’ın simülasyon kuramına dayandırmaktadır. Baudrillard bu bağıntıyı ısrarla yadsısa da Halley, renkli geometrik elemanlar ve bu elemanları birbirine bağlayan şeritlerle oluşturduğu geometrik şebekeleri, simülasyon durumundaki bir model olarak açıklamaktadır. (Resim 14) Baudrillard’ın ifadesiyle “simülasyon, tüm modellerin başlangıçtaki gerçekliğinin çevresinde dönüp durduğu ve bir önceki modelce belirlenen bir modeldir. Simülasyon ise; gerçeğe kopyasının karıştığı; örneklerin toplamını içeren bir

evren, dijital bir uzam, kodların ışıltılı alanıdır”. Halley’in resimlerinde uzam, yeraltındaki boruların içinde hareket eden ve beton dokulu hücrelere benzetilen dijital bir ortam gibi düşünülmüştür. Bu uzam; video oyunlarının, mikroçiplerin, iş kulelerinin uzamı gibi belirli bir gerçekliğe sahip olmayan, üzerindeki operasyonlara açık bir sosyal gövdenin ve yönlendirilmiş sosyal değiş-tokuşun yapılabildiği hücrenel bir uzamdır. Burada sistem, tıpkı bina kolonlarının istatistiksel çizimleri gibi betimlenmiştir. Dahası Halley’in resimleri, Hard-Edge ve Color-Field stiline farklı teknikleri yeniden gündeme getirmektedir. Bir simülasyon anlayışı içinde, kaybolan referanslara ve geride kalanların parodik sağaltımına yönelmiştir. Halley’e göre; bu üsluplar, hem soyutlama düşüncesine dair bir referans olarak, hem de gerçeğin yerini alan teknolojik gelişmişlik ideolojisi olarak kullanılmaktadırlar (age, s. 169).

Medina’ya göre “Çağdaş sanat”ın en kritik unsurlarından biri, sanat kavramındaki belli bir “bütünleşik alan”ı bağrına basmasıdır. Özgül mecraların, becerilerin ve disiplinlerin tanımsızlaşmasının ötesinde, “sanatlar”ın tek bir göçebe ve çok-çeşitli pratik türü içinde birbiriyle kaynaşmasında radikal bir değer vardır: Her sanatçının veya kültürel hareketin, süreç içinde ürettiği mikro-anlatıların ötesindeki her türlü özgülleştirme girişimini yasaklayan bir pratiktir bu (Artun ve Öрге, 2013, s. 15). Yapıtı ve gerçeğin birbirini soğurması ya da göstergenin, mevcudiyet gerekçesini öznenin müdahalesinden ayırma yönündeki eğilimi, doğal olarak kendisine ilişkin değerlendirmeleri de geçersiz kılmaya başlamıştır sonuçta. Çağdaş sistemin mitosu, görüneni kendi gerçekliğinden uzaklaştırma eğiliminden başka bir şey değildir. Bu durumda, ne özdek ne de zorunluluk kalır ortada. Oysa zorunluluk var olanın ön şartıdır; zira gerçek asıl o zaman sahiden gerçek olur (Şahiner, 2013, s. 157). Groys’a göre Guy Debord’un betimlediği gibi edilgin seyirci kitleleri arasında yaşamıyoruz; sanatçı kitleleri arasında yaşıyoruz. Sanatçının, kendisini kitlesel üretimin çağdaş bağlamında tanıyabilmesi için, sanatsal üretimin sınırsız niceliğini göz ardı edip söz konusu tikel sanatçıyı diğer sanatçılar kitlesinden ayırt edebilecek bir estetik yargı ortaya koyabilen bir seyirciye gereksinimi vardır (Artun ve Öрге, 2013, s. 66). Şahiner (2013)’e göre Geometrik aşkıncıların (trancendentalists) klasik bir mekanizma ürettikleri yapıtlardaki çelişkili ölçütleri, geometri aracılığı ile mükemmelleştirilmiş objelere dönüştürdüklerini görürüz. Formalistlere göre geometrinin yansızlığı, görmeye dair çabanın normalleştirilmesi, geçerli olanın verilmesi ve geometrik göstergelerin genel kabulüne dönüşür (s. 161).

Pop Art'ta Baudrillard'ın deyişiyile “ancak kullanıldığı anda sıradan görülebilen” nesne, kentsel yaşamda bir göstergeye dönüşür ve bu andan başlayarak sıradanlığından çıkar. Çağdaş nesnenin gerçeği, kullanım işlevinin ötesinde, kendisiyle veya görüntüsüyle göstermek, araç olmaktan çok gösterge olmaktır. Picabia'da, Duchamp'ta makine, istem dışı düzenek niteliğiyle, yani modern dünyanın otomatik gerçekliği olarak değil de, gerçeküstücü mekanik niteliğiyle bulunur. Warhol ise doğrudan istem dışı makinesellikle özdeşleşir; görüntülerine bulaşıcı gücünü kazandıran da budur. Walter Benjamin, tarihin kırılma noktasında, insanın yüzleştiği bu yeni durumu görsel algı mekanizmaları ile çözmesinin artık mümkün olmadığını ya da tek başına bu işin içinden çıkamayacağını savlamaktaydı (age, s. 128–130–172). Freeland (2001)'e göre eski sanat eserlerinin aurası, onların zaman ve uzamdaki biricikliğinden ve dinsel kültürlerdeki özel güçlerinden kaynaklanıyordu. Sanatın toplumsal törenlere ve dinsel ritüellere sıkı sıkıya bağlı olduğu çeşitli durumlarda... Özel ve biricik nesnelere bir biçimde süslenmiş, kullanılmış ve bu törenlerin bir parçası olarak kıymetli bulunmuş ve değerli, kutsal bir “aura” elde edilmiştir. Ne var ki, sanatı paylaşmak ve yaymak için gravür gibi mekanik röprodüksiyon olanakları çoğaldıkça, sanat da yüzyıllar boyunca gelişmiştir. Özellikle fotoğrafın keşfi, “orijinal”i daha fazla geçersiz kılmıştır. Fotoğraf, sanat eserinin biricikliğine meydan okur. Ne var ki, Benjamin, auranın yok oluşunu iyi bir şey olarak görmüştür. Yeni yordam olarak asıl örneği olan sinemanın ağır çekim ve yakın plan teknikler sayesinde duyum algısını artıracaklarını düşünüyordu (s. 168).

Şahiner (2013)'e göre 1968'de küratörlüğünü Pontus Hulten'in üstlendiği ve MoMA'da gerçekleştirilen Mekanik Çağ'ın Sonunda *Makinenin Görünüşü* adlı sergi, eski bir çağın bitip yenisinin başladığını haber veriyordu. Sergi, endüstrinin kasları durumundaki üretim aygıtlarına dayalı modern makine toplumunun yok oluşunu ilan ederken, onun yerine iletişim aygıtlarının yoğunluğuna dayalı yeni bir toplumsallığı, yani postmodern iletişim toplumunun kültürünü açımlayan post-endüstriyel dönemin yükselişini yansıtıyordu. Teknolojik verileri yorumlayan ya da belirli bir üslupla makine estetiğine gönderme yapan sanat yapıtları yerini, bilgisayar-video ortamında oluşturulan ve yeni temsil olanaklarının irdelendiği elektronik medya çalışmalarına bırakmıştı. Bu güçlü aygıtların en önemli özelliği; ses, görüntü ve enformasyonu uzak mesafelere iletirken, çağdaş yaşamın tüm görünüşlerini, toplum bilincinin derinliklerindeki farklı yönleri

görünür kılması ve modernist kültürün dayattığı yaşamsallığı sona erdirmesiydi. Böylece yeni aygıtlar, postmodern koşulların ve kültürel yayılımın ana unsurlarına dönüşüyordu. 1970'lerin ortalarında, teknoloji alanındaki önemli buluşlar, kişisel kullanım olanakları giderek artan bilgisayarı birçok sanatçı açısından tercih edilir hale getirmiştir. Gerek mikro-işlemcinin bulunması, gerekse oldukça küçültülmesine rağmen daha da güçlendirilen transistör çipler, bilgisayarların boyutları, maliyeti ve ulaşılabilirliği açısından dramatik farklar yaratmıştı. Tasarım, televizyon reklamcılığı, fotoğraf ve filmlerde kullanılan özel imaj oluşturma süreçleri, ticari yatırımlar sayesinde kısa sürede milyonlarca dolarlık dev bir endüstrinin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır. Bu, etkili imaj üretim sisteminin ortaya çıktığını göstermektedir. Böylece bilim adamları ve mühendislerin sanatçılarla işbirliğini gereksinen bir süreçten, müşteri için Software'de gerçekleştirilen resimler ve imaj sentezlerine doğru yönelen bir pazar anlayışı ortaya çıkmıştır (age, s. 174–178).

Antmen (2010)'e göre gerçekliğin yerini imgelerin aldığı 'bilgi toplumu'nda gösterge gösterilene, kopya orijinale, temsil gerçeğe yeğlendikçe üretimden çok pazarlama stratejilerine yönelen ekonomik ve toplumsal yapının bir tür hipergerçekliğe büründüğünü savunan Baudrillard'ın düşünceleri, 1980'lerde gündeme gelen pek çok sanatçının yapıtında adeta görsel ifadesini bulur. Bu dönemin sanatçıları, kitle iletişim araçlarından yayılan imgeler bombardımanının gizlediği toplumsal düzenin stratejilerini açığa çıkara yapıtlar üretmişler, belgesel, dram, popüler müzik, komedi gibi farklı ifade bicilerini harmanlayarak geçeklikle kurgunun iç içe geçtiği kültürel ürünlerin gündelik yaşam üzerindeki etkisini sorgulamışlardır (s. 279). Şahiner (2013)'e göre sanatçılar bilgisayarı, hem biçimsel deneylerini gerçekleştirebildikleri bir aygıt, hem de bir ortam olarak kullanmaya başlayacaklardır. İmgeler, nesnesizleştirilmiş bir bilgi olarak bilgisayarın belleğine geçirilmişlerdir artık. Dijitalleşme süreciyle birlikte, bilgi akışı tümüyle yeni bir krizin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Çünkü 1990'larda her türlü imajın bilgisayar aracılığıyla dijitalleştirilmesi ve yeniden üretilmesi fotoğraf, video ve film sektörüne ciddi bir darbe vuracaktır (s. 179).

Esanu'nun aktardığı gibi Joseph Beuys'un "herkes bir sanatçıdır" sloganını düşünün; çünkü bu modele göre önemli olan sanatçının yeteneği değil, tavrıdır. Çağdaş öncesi modelde sanatçı, (atölyelerde usta-çırak sistemin göre öğrenilen resim veya heykel gibi)

belli bir tekniğe, beceriye veya zanaate vakıf idiyse, çağdaş sanat modelinde sanatçı (belli bir iletişim kanalı aracılığıyla yayılan veri veya enformasyon anlamında) çeşitli mecralarla çalışılabilir ve öğrenme süreci de, 19. Yüzyıl sanat akademizminde olmazsa olmaz kabul edilen sanat okulunun sınırlarına hapsolmek zorunda değildir (Artun ve Öge, 2013, s. 105). Proje, kesin koşullara dayandırılan, somut ve programlanmış bir gerçekleştirmedir: “bir proje, tamama erdiği an ortadan kalkan bir gerçekliktir”. “Proje”, teknik rasyonelliğe, başarıya, etkili olmaya, üretkenliğe, kaynak kullanımına, araçsal düşünmeye, niceliksel değerlere, ekonomik çıkarlara ve araçların kullanımına, işlemlerin denetimine ve titizlikle düzenlenip sahnelenen süreçlere işaret eder (Age, s. 117). Freeland (2001)’e göre bunlara ek olarak, filmler, geçmişin sanatsal yordamlarına oranla üretim araçlarını daha demokratik ve genel olarak kolay ulaşılabilir kılmadı. Benjamin, kendiliğinden ilerici bir siyasi doğası olduğunu düşündüğü *yordama* [medium] belli değerler ve nitelikler atfederken çok safdildi- sanki bunu kimlerin kullandığı ve kontrol ettiği üzerine düşünmek anlamlı değilmiş gibi (s. 173).

Bill Viola (Sony’nin desteklediği ekipmanla) piyasaya sürülmeden önce denemelerini yaptığı en son video teknolojileriyle çalışıyor. Resim işleme ve yerleştirme sergileri yoluyla algı kiplerini araştırıyor. Viola, galeride video görüntülerini duvarlara ya da insanların üzerine yansıtarak tam bir atmosfer yaratıyor, ama yeni teknolojiyle birlikte eskiyi de kullanıyor (age, s. 177).



Resim 15: Bill Viola, “Yükselme”, 2000.

Öncelikli olarak video çalışmalarlarıyla ünlenen sanatçı sayısındaki azlık şaşırtıcıyken bu konuda istisna olan Bill Viola'nın ironik olarak başarısı videoyu resmin bir uzantısı olarak kullanmasından kaynaklanır. O bir ressam gibi düşünür, hisseder ve eski ressamlar gibi yaşar ve nefes alır. Resmi bir zaman sanatı olarak görüyorum diyen Viola meselenin tek bir yerde, o ana odaklanmakla ilgili olduğunu ve elde edilen sonucun doğrudan kişinin bilincindeki nesneyle birlikte geçirdiği süreye bağlı olduğunu söylemektedir. (Resim 15) Ruhani bir insan olan sanatçı, bir ressam olarak insanlardan uzak durarak, gündelik hayattan da uzaklaşmış olmasına rağmen kullandığı araç onu günlük teknolojiye bağlanmaya zorlamıştır. Önemli duygularını ve fikirlerini aktarmak adına yapaylık riskini göze alırken bir teknisyenin ayakları yere basan yaklaşımını gösterir.

Viola için video gibi bir teknoloji kendi içinde bitimli değil. Viola, McLuhan'ın algıyı değiştirmek için yordamın kendinde olanaklara sahip olduğunu ileri süren bakışıyla ters düşüyor, çünkü o, sanatçının daha ileri bir perspektife ulaşmak için çalışmak zorunda olduğunu düşünüyor. "Teknoloji onları kullanan insanlardan çok daha gelişmiş" diyen Viola, diğer video sanatçıları hatalı buluyor (age, s. 178). Şahiner (2013)'in aktardığı gibi Douglas Davis'e göre Video Sanatı, düşünceleri bir grupça ortaklaşa benimsenen bir hareket değildir, ortaklaşa olan tek yönü, tüm video sanatçılarının bu araçla çalışma eğilimidir. Davis, bu aracı daha çok, sanatın temel yapısal dönüşümündeki ilk aşama olarak görür... Ona göre Video sanatı, düşünce ve aracın belirgin bir şekilde bir araya gelmesiyle yavaş yavaş televizyonun yerini alarak yüksek bir sanat olabilecektir. Sanatçı, Video'nun yalnızca akıldan akıla, göz göze direkt bir iletişim sağlayan hesaplanabilir bir güç değil, aynı zamanda bunu gerçek zamanda gerçekleştirerek, gönderici ve alıcıyı tanımlayan bir güç olduğunu düşünmektedir. Bu videonun canlı boyutudur. Davis'e göre video sanatçıları, izleyerek, dinleyerek ve düşünerek akılcu yücelten ve harekete geçiren sanatçılarla kesinlikle aynı rolü oynarlar (s. 83-84). Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve bilişim teknolojisinin akıl almaz bir hızla ilerlemesiyle, elektronik donanımlı araçların iletişimsel kapasitelerinin ötesinde, yeni sanatsal formlar ve düşünme-uygulama biçimleri yarattığı ortadadır. Bugün, video uygulamaları projekte edilmiş elektronik görüntü düzenekleri olarak mekânlara sokulan, maddesiz bir estetiğin açılımlarını sunmaktadır (age, s. 86).

Freeland (2001)'e göre Benjamin ve McLuhan filmler ve televizyondan esinlenmişlerdi, Baudrillard ise yeni ekranın, bilgisayar monitörünün düşünürüdür. O, izleyici *aklı havada* [absent minded] bir izleyici olarak değil, *namevcut* [absent] bir izleyici olarak tanımlar: kendi imajlarının ortasında yolunu yitirmiş, kendi bilgisayarına, terminaline gömülmüş. Onun ki, pek çok bakımdan, milenyumcu hayal kırıklığını kucaklayan “terminal” bir felsefedir (s. 180). Baudrillard televizyon şovlarının büyük kısmının baştan çıkarıcı ve sahte anındalığı için “müstehcenlik” terimini kullanıyor. Televizyon, gerçekliği önleyen, hatta yeri geldiğinde onu tanımlayan temsil nedeniyle mimesis ile gerçeklik arasındaki platonik ilişkiyi ters yüz ediyor. Gösteri hiper-gerçek haline geldikçe, şiddetin tanımlanması da gerçeklik standardını belirliyor. Çernobil ya da Challenger’ın patlaması gibi korkunç felaketlerin Baudrillard’ın gözünde neden “basit hologramlar, yani simulakr”tan başka bir şey olmadığını anlamaya başlıyoruz (age, s. 183).

Bir Web sanat sitesi durağan ve dijital görüntülerden oluşmuş online galeriden çok farklı bir şeydir. Bu tür siteler, Javascript ve Shockwave gibi plug-inler ve eklentiler, görsel ve işitsel örneklemeler kullanarak, gerçekçilik, derinlik ve uzamda hareket gibi çoklu-ortam yanılsamaları yaratıyor –Louvre’un cam piramidinin ve avlusunun 360 derecelik görüntülerinde kullanılan kamera hareketleri gibi (age, s. 187). Web sanatının bir bölümü, izleyicilerin imajın çeşitli kısımlarına tıklayıp bir şiiri, yeni bir imajı ya da dallanıp budaklanan yeni yolları ortaya çıkarmasına olanak tanıyarak etkileşimi abartıyor. Etkileşim, izleyicileri, bir tür küresel köyde toplayabilir. Sanatçıların son teknolojik deneylerini sergileyen pek çok “resmi” ya da kurumsallaşmış sanat sitesi, üniversiteler ya da müzeler tarafından destekleniyor. New York’taki MoMA’nın Web sitesinde, ekranda klişeleri sergileyen ve ziyaretçilerin farklı alternatifler ve değişimler önermesine olanak tanıyan Jenny Holzer gibi sanatçıların eserleri var (age, s. 188). Hiper-metin doğrusal olmadığı için internet “mozaik” düşünmeyi destekliyor: linkler fareyi tıklayıp daha öte araştırmalar yapmaya olanak tanıyor. Ancak Web’in hiper-metinlerdeki sözcüklerin ve imgelerin güçlü bileşimi McLuhan’n sözel ile görsel, sol beyin ile sağ beyin arasında yaptığı temel ayrımları bulandırıyor (age, s. 190). Şahiner (2013)’e göre Modernizm’in biçimci pürist estetik yönelimlerini yadsıyan ya da bu estetik dilin yarattığı şiddeti anlamaya çalışan bir perspektiften baktığımızda, fotoğrafik

olarak temsil edilen dünyanın (fotoğrafın bir ortam, üslup ve malzeme olarak kullanıldığı) tümüyle farklı bir ifade ortamına dönüştüğünü görüyoruz. İronik olan; fotoğrafın ilkin Modernizm’in sanatsal kalıplarını kabullenirken, giderek onun yapı-sökümüne yönelmesidir. Bu strateji; tarihi imajların, metinlerin, biçim ve stillerin oluşum biçimlerinin ayrıştırılması ve paranteze alınmasını içerirler. Kitle iletişim araçları, ironik pop imajlarını orijinal bağlamlarından sökerek, onları yeni ve politik bir dolayımından ele almaktadır (s. 179).

2.1.2. Sanatta Temsil ve Teknik Ussallık

Sanat alanında temsil, gerçeklik ve anlatım arasında kurulan bağlantı olarak tarif edilebilmektedir. Gerçeklik nesneye, anlatım ise imgeye işaret eder. Temsil, bir durumun, bir nesnenin, bir duygunun, bir sezginin, bir olgu ya da bir düşüncenin yerine geçebilecek ve gerçekliği göreceli de olsa en iyi aktarabilen aracı durumundadır. Temsil, aracı olduğu için de çoğu zaman dolaylı ve semboliktir. Fernand Leger, 1913 yılında yazdığı “*Resmin Kökeni ve Temsili Değeri*” adlı makalesinde şöyle demiştir;

“Resim alanında eğer bir nesnenin taklidinin kendi içinde bir değeri olsaydı, eline kalem alıp herhangi bir resim yapıp da taklit özelliği gösteren her resmin resimsel değere sahip olduğunu kabul etmemiz gerekirdi. Bir sanat yapıtının ‘gerçekçi’ değerinin, taklit ögesiyle herhangi bir ilgisi yoktur.” (Antmen, 2010, s. 60).

Ancak burada açıklanması gereken, sanatın ille de var olan bir gerçeği, yani fiziksel olarak görüleni ifade etmediği ve aranılan ”doğru” ilişkisinin her zaman temsil ile ilgili olmadığıdır. Zira sanat her zaman var olan bir şeyi ifade etmeye çalışmaz (Erzen, 2012, s. 22). Su (2014)’ya göre Heidegger, estetik olarak, sanat üzerine düşünmenin, sanat eserini hep bir temsil ve alegorik bir üretim olarak görmeye eğilimli olduğunu söyler. Buna göre, sanat da duyüstü olanın duyusal olanda temsil edilmesi olarak anlaşılmıştır. Bu ise sanat eserinin neredeyse tanımlı gereği estetik deneyimin nesnesi olarak görülmesini beraberinde getirmiştir (s. 131–132). Kant’a göre bir “estetik fikir”, “birçok düşüncenin vesilesi olan” ama “adlandırmak için uygun bir kavram bulunamayan” ve

sonuç olarak da “ dil tarafından tamamen kuşatılıp anlaşılır hale getirilemeyen hayal gücünün temsilidir”. Bu anlayış, postmodern duruma ait ilkesel bir önerme gibi, sanatın ifade edilmeyeni ifade ettiği, temsil edilemeyeni temsil ettiği görüşüne işaret eder (age, s. 135). Sanatın bir şeyin taklidi ya da temsili olma özelliği, onun temsil ettiği şeyden daha az önemli gibi görülmesine neden olmuştur. Bu aslında metafizik düşüncede rasyonel kavramın hep estetik temsillerden üstün kabul edilmesi ile desteklenir (age, s. 136). Erzen (2012)’in aktardığına göre Roland Barthes, “İmge’nin Retoriği” başlıklı, fotoğrafla ilgili yazısında, *image* (imge) sözcüğünün *imitare* (taklit) sözcüğünden geldiğini ve bütün görsel sanatlarda imgenin temelinde bir kopya olgusunun yattığını, bundan dolayı imgeye güvenilmediğini ve resmin sadece bir kopya olarak düşünüldüğünü anlatır (s. 25). Temsil sadece bir “belirti” midir, yoksa duyumsanan biçimin (görsel, işitsel, dokunsal ya da kinetik) ötesinde gerçek bir varlık var mıdır? Bu soru özellikle sanatın dinden bağımsızlaştığı Aydınlanma ile gündeme gelir ve sanatı açıklamaya çalışan estetik kuramlar da bu dönemde yoğunlaşır (age, s. 22). Su (2014)’ya göre estetik bağlamında Derrida, yalnızca sanat içindeki çelişkileri değil, aynı zamanda estetik alan kavramının dayandığı temel çelişkiyi, estetik olan- estetik olmayan, sanat- hakikat ayrımını da yıkmak eğilimindedir. Böyle bir eğilim yirminci yüzyılın başlarından itibaren sanat dünyasının kendi içinde de belirginlik kazanmıştır. Dushamp’ın pisuarı ve Magritte’in piposunun Derrida’nın felsefi alanda geliştirdiği yapıbozuma öncülük ettiği söylenebilir (s. 139).



Resim 16: Rene Magritte, “Bu Bir Pipo Değildir”, 1929.

Magritte, “Bu Bir Pipo Değildir” adlı resminde bu argümanı sanatsal düzleme taşır. (Resim 16) Magritte söz konusu resminde boşluğa büyük bir pipo resmi yapmış ve altına da “Bu Bir Pipo Değildir” diye yazmıştır. Magritte, hâlihazırda resmini yaparak göstermekte olduğu şeyin altına bunun görüldüğü şey olmadığını yazarak kaligrafinin anlamını tersyüz eder. Böylece Magritte, dili işin içine katıp, soyut sanatçıların peşinde oldukları geleneksel temsil ilişkisini ortadan kaldırma işlevini çok hünerli bir şekilde yerine getirmiştir (age, s. 141). Magritte’in resminde gösteren ve gösterilen birbirlerinin altını oyarak temsil ilişkisini tümüyle ortadan kaldırmaya yönelirler. Foucault’ya göre, böylece geride sadece resmin kendisi kalacaktır. Bu Kandinsky ve Klee’den bu yana modern sanatın amacı olmuştur. Ancak bu amaç yolunda sanatçılar ağırlıklı olarak soyutlamayı seçmiş olmalarına rağmen, Magritte, bilakis temsilin kendisini temsili çökertmek için kullanmıştır (age, s. 142).

Derrida’ya göre her gösterge, anlamını başkasıyla olan ilişkisinden alıyorsa ve bu göstergelerin birbiri ile nasıl ilişkilendirildiğini belirleyecek hiçbir olgu bulunmuyorsa, bu durumda en dolaysız söz edimi bile çeşitli şekillerde yorumlanmaya açıktır. Burada Derrida, Duchamp’ın “resimleri yapanlar onlara bakanlardır” sözüne yakın bir duruş sergilemektedir (age, s. 144). Erzen (2012)’in aktardığına göre Sanat yapıtının algısında, dilde olduğu gibi, insanın kendiliğinden anlam bulduğunu iddia eden Joseph Margolis, Badiou’ya yakın bir düşünceyle insanın kendisinin bir sanat eseri, ya da kendisinin yaptığı bir “yapıtı” (*artefact*) olduğunu ileri sürer. Bu açıdan diyebiliriz ki insan, kendi yarattığının dışında bir gerçeğe erişemez (s. 34). Margolis’in kullandığı *artefact* sözcüğü Batı dillerinde aynı zamanda “zanaat nesnesi” ya da “sanatla üretilmiş”, doğanın ürünü olmayan, yapılmış nesne anlamında kullanılır. Sanat ya da “suni” ve “yapay” sözcüklerinin kökeni “arte”, ortaktır. Margolis’in tezi insanın da bir sanat eseri gibi olduğudur. Sanat, insanın kendini anlamak için bütün algıladığını kendine, kendi diliyle sunduğu bir şeydir (age, s. 35). Kant’ın yapısalcılığı, yani insanın baktığından edindiği bilgiyi kendisinin yapılandığı ve bunun yaşantıya, -yani algıya ve duyumlara, bir diğer deyişle estetiğe- bağımlı olduğu savı, bilinçlenmeyi yaratıcı bir süreç olarak tanımlar. Bilinç, algının yapılanması ya da algıda kavranılanların düzene koyulması ve hayal gücünün serbest hareketiyle biçimlenmesidir (age, s. 33). Kant için algının ürünü olan kavrayış imgesel bir şeydir, her ne kadar insan algıladığı nesneyi tekrardan kendi akıl kurgusuna göre yapılandırıyor da, burada bir temsil söz

konusudur. Yani algının sonucunda oluşan imgelem nesneden tamamen bağımsız değildir. Bu açıdan herhangi bir temsil –ki buna sanat da dâhildir- nesneden bağımsız değildir ve bir şekilde, temsilin kavranması, gerçeğin bilinmesiyle ilgilidir (age, s. 37). Su (2014)'ya göre Marcel Duchamp'ın yirminci yüzyılın başında yarattığı kriz neredeyse tüm yüzyılı etkisi altına almış ve hayatın sıradan unsurlarını yücelten yeni bir estetiğe sebebiyet vermiştir. Duchamp'tan beri, sanatsal olanla gündelik olan arasındaki hassas yer değiştirmeler ve birbiri içine geçmeler çağdaş sanatın doğal bir yönelimi olarak görülmektedir (s. 145). Duchamp sanatçının yaratıcı edim sırasında duygularını malzemesine taşıdığını söyler; böylece malzeme, duyguların izleyiciye aktarılmasını sağlayan bir aracıya dönüşür (age, s. 146). Temsil, aracı ya da ortamı ne olursa olsun, algılanan şeyi ya da dünyayı insan için sabit kılan bir şeydir. Bu bir ses, bir bedensel işaret, havada çizilen bir jest, toprağa çizilen bir imge gibi herhangi bir şey olabilir... Burada temsil, belleğin birinci derecede aracıdır (Erzen, 2012, s. 61).

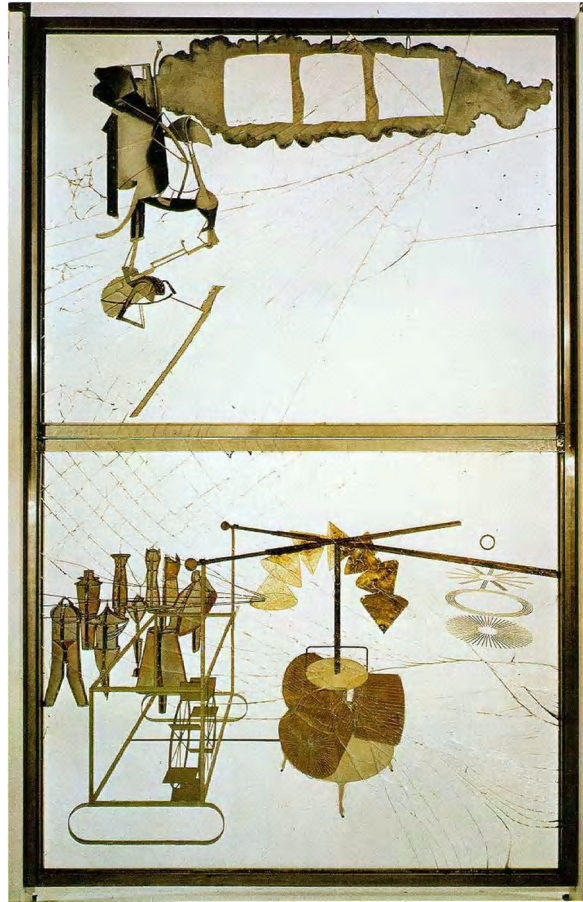
2.1.2.1. Modernizmde Teknik Ussallık

Modernlik, Modernleşme ve Modernizm terimleri sık sık birbirleriyle karıştırılır ve birbirlerinin yerine geçebilen tarzlarda kullanılır. Öncelikle değişik anlamlar yüklenen ve kullanımları sıkça tersyüz edilen bu terimlerin ayırdına vararak sanat alanındaki kullanımlarına açıklık getirebiliriz. Sarup (2010)'a göre Modernlik, genellikle Rönesans ile birlikte ortaya çıktığı kabul edilen, eski Yunan ve Roma uygarlıklarıyla bağlantılı bir biçimde tanımlanır. Buna göre; ilerici ekonomik ve yönetsel ussallaştırma yanında toplumsal dünyanın ayrımlaştırılması anlamına gelir (s. 184). Kısaca Batı'da 18. Yüzyıl civarında ortaya çıkan toplumsal, ekonomik ve siyasal dizgeler demetine gönderme yapan bir terim olarak anılır. Modernleşme ise çoğunlukla sanayileşmede temellendirilmiş toplumsal gelişim aşamalarına gönderme yapmak amacıyla kullanılır. Modernleşme genişleyen kapitalist dünya pazarının sürüklediği bilimsel keşifler ile teknolojik yeniliklerin, sanayideki ilerlemelerin, nüfus hareketlerinin, kentleşmenin, ulus-devletin, kitlesel siyasal hareketlerin oluşumuyla birlikte ortaya çıkan sosyo-ekonomik değişim çeşitliliklerinin bir toplamıdır (age, s. 185). Modernizm, yüzyılın dönümünde ortaya çıkmış, yakın zamana gelinene dek çeşitli sanat dallarında egemen olmuş sanatsal hareketle birlikte anılan özel bir kültürel ve estetik biçimler dizisiyle

ilintilir (age, s. 185). Modernizmin temel özellikleri arasında; estetik bir özbilinç yanında estetik bir düşünümsellik, eşzamanlılık ile kurgu lehine anlatı yapısının reddi, gerçekliğin paradoksal belirsiz ve kesin olmayan açık uçlu doğasının araştırılması ve bütünlüklü kişilik tasarımının Freudcu bölünmüş kişilik üstüne yapılan vurgu lehine yadsınması biçiminde özetlenebilir (age, s. 186). Butler (2010)'a göre bu bilgiler ışığında Modern Sanat yeni fikirlerin farklı yöntemler doğurması ya da sanatçının kavramsal dünyasında oluşan değişimlerin kaynağına bakıp sanatçının biçimsel keşiflerin peşine düşmesinin başlıca nedeninin içerik karşısında çok daha güçlü ve belirgin bir anlam yaratabilmesi olmalı. Modernist eserlerde göze çarpan teknik ve deneysel gelişmeler sanatçının entelektüel algılarında ortaya çıkan değişimlerden kaynaklandığı için, bu keşifler bilişsel bir kazanımı da beraberinde getirmekteydi. Kadınların ve erkekleri kafasını kurcalayan, daha çok, benlik, mit, bilinçdışı ve cinsel kimlik gibi kavramlardı (s. 22).

Modernizmde Teknik Ussallık konusuna geldiğimizde ise modern sanat ve modernist sanat eseri açıklamalarından yola çıkarak dönemin sanat ortamına genel bir bakış atmakta fayda vardır; Bazı avangard gruplar, daha hızlı siyasi neticeler almak üzere tasarlanmış yöntemleri kendi içlerinde uyarladılar; başlangıçta erken dönem Alman dışavurumcu ve fütürist akımlarda, 1918'den sonra ise Almanya'da Dada ve Bauhaus'un programlarında modernite ve özellikle de teknolojinin toplumdaki yeri üzerine odaklandılar. Mimarinin geçmişimizi belirlemesi ve ondan bize kalan en sağlam şey olması, yine mimaride, eşya tasarımında ve baskı işlerinde günümüze dek etkisi süren Bauhaus akımının ortaya çıkışında etkili oldu. Bütün grupların üzerinde durdukları asıl nokta, insan ve makine arasındaki ilişkinin dönüşümüydü (age, s. 42). Eroğlu (2014)'ya göre Dada, nesnel idealizmi yorumlayarak, onun nasıl öznel bir idealizme indirgenebileceğini göstermek istemiştir. Bu bağlamda nesnel idealizm, tinin önce, maddenin sonra geldiğini, varlık ana kaynağının kişisel olmadığını, başka dünyaya ait nesnel bir bilinç olduğunu ileri sürer. Bu bilince “mutlak ruh”, “tümel akıl”, vb. isimler verilir (s. 26). Dada, dışlanmış, bireyüstü bir yapıya sahip bir dünya ruhunu içermektedir. Zihin ve aklın bir arada işlediği, fakat yok sayılır gibi ele alındığı bir sürece ilişkin Dada'da kavram, kesin şekilde idealist bir yoruma dâhil olur (age, s. 27). Belki bir anlamda Dada, ruhsallık yerine hemen her şeyi zihinsellikte aramak istemiş, böylece Kandinsky ile teorileşmiş olan ruhsallık ve ötesinde tinsellik olgusuna

yönelik akışını da bambaşka bir yöne kaydirmiştir (age, s. 9). Aklı aşan ne varsa, bunların geçerli sayılmaması durumu Hegel'in devrim anlayışının özüyse, buradan tersi bir okumayla ortaya çıkan düşünce Dada'nın işine gelmiştir. Buradaki mesele; Dada ile gelen ekstra durum şudur: Düşüncenin ruhsal gerçekliği yönetmesi gerektiği durumunun kabul edilmesi (age, s. 32). Makine-insan olgusu, özelde Berlin ve New York Dadacıları'nın önemli konularındandı. Bu yönde makineleşmenin insanlık ve insan üzerindeki olumsuz etkilerinden yola çıkarak insan ve makine melezleri önerdiler. Bu yöndeki en önemli çalışmalardan biri Duchamp'a ait olan "Bekârları tarafından çırılçıplak soyulan gelin"dir. (Resim 17) Burada hem gelin, hem de onun eşleri makine olarak betimlenmiştir. Böylece romantik yapısı olması gereken "aşk" kavramının, sanatçı tarafından adeta bilinçli şekilde içi boşaltılarak, olay mekanikleştirilmiştir (age, s. 91). Duchamp, doğacı/doğalcı değildi. Görsel olan yerine, düşüncelerle ilgilendi. Sanatı, yeniden aklın hizmetine sokmak istedi (age, s. 77).



Resim 17: Marcel Duchamp, "Bekârlarınca Çırılçıplak Soyulan Gelin", 1915.

Erenus (2014)'un aktardığına göre Marcel Duchamp, sanatını retinal algının ötesine taşımayı başarmıştır. Zihinsellik zemini üzerine kurgulanan; düşünceler, kelimeler ve imgelem gücü birbirlerini sürekli etkilerken, bir yandan da kendilerine ait etki alanlarına mutlak biçimde sahip çıkarak görselleşmiş ve yepyeni bir sanat olgusuyla tanışmamızı sağlamıştır (s. 11). Marcel Duchamp'ın “aklın hizmetine sunmak” istediğini söylediği sanatsal üretiminin, aslında tek ve sürekli bir yapı içinde oluşan ve ancak birbirleriyle kurulan ilişkiler yoluyla anlamlandırılabilen bir bütün olduğunu unutmamak gerekir (age, s. 12). Schwarz, Duchamp'ın estetik açıdan eskimiş ve öznel bulduğu resmin, romantik duygusallığına alternatif olarak, duygusuz bir serebral teoriyle desteklediği yeni bir nesnellik önerisi getirdiğini belirtir. Bu yeni nesnellik resimdeki konvansiyonel anlatımdan kaçınmak için bir yol olarak kullanır ve mekanik teknik bu kaçışın araçlarından biridir. (age, s. 64).

Butler (2010)'ın aktardığına göre Moholy-Nagy, “*Konstrüktivizm ve İşçi Sınıfı*” (Mayıs 1922) adlı denemesinde şuna dikkat çeker: Teknoloji, çağımızın gerçeği olup çıktı: makinelerin icadı, yapımı ve tamiri. Makine kullanıcı olmak, çağın ruhunu yakalamakla eşdeğer oldu ve bu durum geçmiş dönemlerin aşkın maneviyatını yerinden etti. Makinelerin önünde herkes eşittir; ben kullanabiliyorsam sen de kullanabilirsin. Beni parçalayabilir; seni de öyle. Teknolojinin geleneği, sınıf bilinci olmaz. Hepimiz makinenin efendisi ya da kölesi olabiliriz (s. 42). Giddens (2012)'in sorduğu üzere niçin çoğu insan, çoğu zaman, üzerinde kendi teknik bilgilerinin pek az olduğu ya da hiç bulunmadığı uygulamalara ve toplumsal düzeneklere güvenir? (s. 80). Teknik bilgiye duyulan saygı, soyut sistemlere karşı, genellikle kuşkuculuk ya da tam ihtiyat tutumları üzerine kurulu pragmatik bir tutumla bağlantılı olarak söz konusudur (age, s. 81). Güven, ontolojik güvenlik ve nesnelere ve kişilerin sürekliliği duygusu, yetişkin kişiliği içinde tümü bir diğeriyle yakından bağlı olarak var olurlar. Bu analizden, insan dışı nesnelere güvenilirliliğine olan güvenin, insanların güvenilirliliği ve yetişmesine duyulan daha ilkel bir inanca dayandığı sonucu çıkar (age, s. 87). Modern kurumlar, geniş toplumsal yaşam alanlarının yerini almış ve bu alanların daha önce sahip oldukları anlamlı içeriklerini boşaltmış olarak değerlendirilir. Böylelikle, hayatın temel doyumlarından birçoğu özel alanda bulunsa bile, “araçsal akıl” dünyasının gerçekleştirebileceği değerler bazında içsel bir kısıtlılık barındırmasından ötürü özel alan zayıf ve sönük halde kalır (age, s. 102). Teknolojinin insancillaştırılması, insanlar

ve yaratılmış çevre arasındaki şu anda geniş ölçüde “araçsal” nitelikte olan ilişkinin içine ahlaki konuların giderek daha fazla girmesini de içerecek gibi görünmektedir (age, s. 147).

Butler (2010)’a göre mitik yöntem “modern dünyayı sanat için uygun bir hale getirmek adına atılan bir adım”dı ve bu da taahhüt ettiği zihinsel kazanımın bir parçasıdır (s. 66). Mit, tarihin iktisadi yönlerine dair Marksist ya da diğer ilerlemeci görüşler karşısında muhafazakâr ve belki de biraz kötümser bir tutum takınır. Aynı zamanda bilimsel ve teknolojik gelişmeler sonucunda insan davranışlarının kökten değişimine dair inanca da meydan okur (age, s. 68). “Bilinç akışı”nın modernist kullanımında imgesel çağrışım yöntemi tüm sanat dallarının temelini oluşturur ve bu da çoğu zaman bilinç dışında gerçekleşen bir olgu olarak kabul edilir. Bu yaklaşımın amacı, Bergson’un da altını çizdiği gibi kişisel zaman deneyimimizin değişkenliğiyle başkalarınınki arasındaki uyumsuzluk bağlamında öznel psikolojik süreçlere bağlı kalabilmektir (age, s. 72). Bir nesnenin önce tek bir bütün olduğunu düşünürüz, ardından aslında düzenli ve bileşik yapıda bir şey olduğunu anlarız ve en sonunda da parçalar arasındaki ilişkinin narinliği, temas ettikleri notalardaki kesinlik, bize bunun o şey olduğunu gösterir. İşte buna epifani denir. İlk bakışta görünenin altında onun özü ve aslında ne olduğu yüzümüze çarpar. En sıradan nesnenin ruhu ve mutlak yapısı gözlerimizi kamaştırır. Nesne kendi epifanisini yaratır (age, s. 78). Joyce’a göre, bu bir anlamda, ilk olarak Walter Pater’ın ortaya attığı “estetik mesafe”nin psikolojik bir süreciydi. Bu süreçte zihin ”hapsedilir”, “eğilimlerinden ya da kaçındıklarından arındırılır” ve sonuçta “algılanana dair en doyurucu bağlar açığa çıkar” (age, s. 79). Modernizmin aslında iki geleneği olduğunu söyleyebiliriz belki. Bunlardan birisi Hegelci marksist bir vurguya sahip “ilerleme” anlayışını benimseyen, toplumsal özgürleşmeye giden tarihsel aşamaların bilincinde olan avangard etrafında şekillenir. Toplumsal özgürleşmenin “gerçek doğası”na ulaşmanın yolu ise felsefeden, kuramdan ya da ilgili teknik dili kavramaktan geçer (age, s. 125). Modernizm ya da herhangi bir sanatsal akımın takip ettiği çizgi, getirdiği yenilikler ve yöntemsel değişiklikler açısından ilerlemeci olmasına rağmen, bu özelliğini aynı zamanda ahlaki ya da siyasi düzlemde gösterip göstermediği de sorgulanmalıdır (age, s. 128). Sarup (2010)’a göre bir dönemi bir bütün olarak belirli bir yöne taşıyabilmişler midir sorusu ancak iyimserlikle bir cevap bulabilir. Modernist sanat, kalıcı olabilmek adına hemen hemen her zaman okurun, dinleyicinin ya da

izleyicinin zihninde siyasi ve toplumsal etkiler yaratmaya çalışmıştır. Modernlik tasarısı 18. yüzyılda yaşamış Aydınlanma filozoflarının nesnel bir bilim, evrensel bir ahlak, evrensel bir yasa, özerk bir sanat geliştirme amacı güden çalışmalarıyla biçimlenmiştir (s. 202). Oysa ki bütün olup bitenler Aydınlanmanın umutlarının da ideallerinin de tam tersi bir yönde gelişti. Aşama aşama her alan kurumsallaştırıldı; bilim, ahlak, sanat, hepsi de yaşam dünyasından kopmuş özerk birer alan durumuna geldi. Habermas'ın da dediği gibi; Bilişsel-araçsal, ahlaksal-kılgısal, estetik-anlatımsal ussalık yapıları özel uzmanların denetimi altına girdiler (age, s. 203). Postmodernizm modernlik ile birlikte düşünülen toplumsal biçimlerin daha başlangıç hallerindeyken fiilen çözümlerine göndermede bulunur ve baskıcı bütüncüllük ve tümcül bir siyaset yerine çoğulcu ve açık bir demokrasi üzerinde durur.

2.1.2.2. Postmodernizmde Teknik Ussallık

Su (2014)'nin aktardığına göre Postmodernizm terimi 1960'larda New York'taki sanatçılar ile eleştirmenler arasında ortaya çıkmış, 1970'lerde Avrupalı kuramcılar eliyle geliştirilmiştir. Modernist sanatın ince işçiliğinin ve estetik talepkârlığının aksine, postmodernist sanat, “yüksek kültür” ve “popüler kültür” ayrımını bulanıklaştıran, estetik ölçütleri geçersizleştiren, sanatın alanını reklamcılık ve görsel tasarıma doğru genişleten ve tüketim kültürüyle uyarlı bir mecrada seyretmektedir (s. 177). Sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların silinmesi; seçkin kültür ile popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çökmesi; biçimsel seçimcilik ile kodların karışması sanattaki postmodernizm ile birlikte düşünülen kilit konumlardaki özellikler arasındadır. Bu bağlamda “parodi”, “pastiş” ve “ironi” en çok öne çıkan izleklerdir (Sarup, 2010, s. 186–187).

Modernist sanatın büyük kısmı geleceğe yönelimliydi ve yeni olanın karşısında coşkuya kapılıyor, her yeniliği hayranlıkla karşılıyordu. Postmodernist sanat ise, bütün bir sanat tarihinden seçilmiş tarzların, biçimlerin ve türlerin eklektik karışımlarından oluşan yorumlarını her yinelemede ortaya çıkan farklar olarak sunarak eskiye hayranlığı yenilik karşısındaki hayretle bir araya getirmektedir (Su, 2014, s. 177–178). Postmodernizm'in yalnızca modernizm adı verilen tarihi dönemi takip etmekten çok genellikle

modernizm'i ve modernizm'in boy verdiği Aydınlanmanın temel kurucu inanışlarını eleştiren kuramcılar tarafından önerilmiş bir terim olması postmodernizmin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olabilir (Barrett, 2015, s. 261). Bu kuramcılardan Jean-François Lyotard *Postmodern Durum* adını verdiği ünlü kitabında, modern çağın meşrulaştırıcı söylemlerine, bilim aracılığıyla insanlığın ilerlemeci özgürleşime ulaşabileceğine, en önemlisi de evrensel olarak geliştirilmiş geçerli bilgiyi öğretebilmek için gereksinim duyulan birliği insanlığa felsefenin sağlayabileceği düşüncesine kesin bir dille saldırır (Sarup, 2010, s. 186). Su (2014)'ya göre Lyotard'ın düşüncesinde, özellikle 1980'li yıllardan itibaren, yüce kavramı merkezi bir yer edinir, o kadar ki, metinlerinin birçoğu Kant'ın yüce kavramı üzerine yapılan yorumlardan ibarettir (s. 154). Kant, bilişsel anlama alanları ile pratik akıl arasında meydan gelebilecek herhangi bir karışıklığın önüne geçmek istemişti (age, s. 155). Kant'a göre, yücede hayal gücü, biçimsel düşünümsel yansıtmadan tamamen farklı bir etkinliğe kendisini bırakır. Doğanın olağanüstü büyüklüğü ve gücüyle yüz yüze geldiği zaman yüce duygusu yaşanır. Hayal gücü sanki burada kendi sınırıyla karşı karşıya gelir; en üst noktasına ulaşmaya zorlanır ve kendisini kendi gücünün uç noktasına getiren bir şiddeti deneyimler (age, s. 157–158). Böylelikle yüce, bizi, hayal gücü ve akıl arasındaki doğrudan öznel bir bağıntı ile karşı karşıya getirir. Fakat bu bağıntı, bir uyumdan çok bir uyuşmazlıktır; aklın talepleri ile hayal gücünün kudreti arasında deneyimlenen bir çelişkidir (age, s. 158).

Barrett (2015)'a göre modernistler Aydınlanma inançlarını rasyonalitenin ve bilimin gücünde; dilin gerçeği kavrama, nesnel ve evrensel gerçekleri ortaya çıkarma kabiliyetinde; akıl, bilim, teknoloji yardımıyla sosyal adalet ve özgürlük yolundaki olumlu ilerlemede; bireyin ve bilim, felsefe gibi farklı disiplinlerin belirleyici doğasında; bireyin biricikliklerine dair sarsılmaz inançta muhafaza ederler (s. 261). Postmodernistler modernizm'in, modernist "nesnellik" kavramlarının eleştirisi, akılcı düşüncenin gücü, onu tanımlamak için düşünülen dilden farklı olarak varsayılan gerçekliği, teknolojiye güveni, bireyin biricikliğini ve dünyayı açıklamak için kullanılan her türlü "büyük anlatı" ilkeleriyle karşı karşıya geldiler (age, s.261). Sarup (2010)'a göre Postmodernizmde sürekli olarak seçimciliğe, düşünümselliğe, öz-göndergeliliğe, aktararak söylemeye, alıntılama, yapıntıya, rastlantısallığa, anarşiye, parçalılığa, pastiş ile benzetmeye başvurma söz konusudur (s. 187). Lyotard'ın bilime,

bilgisayarlaşmış toplumlardaki bilginin değişen doğasına, anlatsal bilgi ile bilimsel bilgi arasındaki ayrımlara, bilginin meşrulaştırılma ve satılma tarzlarına, gelecekteki olabilecek toplumsal değişimlere ilişkin düşüncelerine odaklanılmalıdır (age, s. 187). Teknolojik dönüşümlerin bilgi üzerinde son derece önemli etkileri bulunmaktadır. Makinelerin olduklarından daha da küçültülerek ticarileştirilmeleri bilginin elde edilip sınıflandırıldığı mevcut tarzı değiştirip bilgiyi hem kullanışlı hem de sömürüye açık kılmaktadır (age, s. 188).

Baudrillard'a göre, modern sanayi toplumunun anahtarı üretimken, postmodern toplumda "hakikat"i önceleyen modeller olarak simülasyonlar toplumsal düzene egemen olmaya ve toplumu "aşırı gerçeklik" olarak oluşturmaya başlamıştır (Su, 2014, s. 180). Baudrillard, 70'li yıllardan itibaren yaptığı çalışmalarda, simülasyon toplumuyla sonuçlanan çeşitli simülakra (suret, görüntü, kopya) düzenlerinin tarihsel bir taslağını çizerken, simülasyonların günümüz toplumundaki egemenliklerine özgü yeni türden bir aşırı gerçek toplumsal düzen üretme tarzlarının çözümlemelerini de yapar (Su, 2014, s. 181). Baudrillard (2010) *Simülarklar ve Simülasyon*'da, Disneyland'ın tek işlevinin tüm Amerika'nın dev bir temalı park olduğu gerçeğini gizlemek olduğunu söylüyordu. Sanat da aynı şekilde, tüm toplumun trans-estetik evresine geçmiş olduğunu gizlemeye yarayan bir ön cepheye, vitrine, caydırma mekanizmasına dönüştü. Sanat sahip olduğu ayrıcalığı tümüyle yitirdi. Tam da bu nedenle onu her yerde bulabiliyoruz. Estetik ilkenin sonu, sanatın yok oluşunun değil, toplumsal bünyenin her yerine nüfuz edişinin işaretiydi (s. 12). Onun için "simülasyon" bir şey değildi. Kendi içinde bir hiçti. Sadece, çağdaş kültürde artık özgün bir şey kalmadığı, her şeyin kopyaların kopyalarından ibaret olduğu anlamına geliyordu. "Simülasyon ne temsil edilebilir ne de sanat eserine modellik edebilir" diye karşılık verdi New York'ta. Simülasyon, olsa olsa sanata karşı bir meydan okuma olabilirdi (age, s. 15).

1962'de Los Angeles'ta Irwing Blum'un galerisinde sergi açan Andy Warhol otuziki resimlik *Campbell* çorba konserveleri serisini sergilemiştir. Galeri sahibi Blum resimleri hala market raflarındaymış gibi yanyana asmış, altlarına da beyaz bir raf yerleştirmiştir. Warhol ile birlikte resimlerin hep birlikte yarattıkları etkinin tek tek olandan daha güçlü olduğunu anlayarak resimleri ayrı ayrı satmamışlardır.



Resim 18: Andy Warhol, “Campbell Çorba”, 1962.

Sanat doğal bir dürtünün değil, hesaplı hilelerin ürünüdür. (Baudelaire bunu, daha modernizmin şafağında anlamıştır). Dolayısıyla sanatın statüsünü, hatta varlığını sorgulamak her zaman mümkündür (age, s. 20). Artık o doğal, tözsel, ideolojik dünya değildir... Bunun artık imge olmayan imgeler dünyası olduğunu bilmektedir; imgelemeden yoksun bu imgeler dünyasını kendisi de imgelemeden yoksun bir şekilde ele almaktadır (age, s. 61). Bu paradoksal görünebilir, ama doğrudur. Bir “hakiki” simülasyon, bir de “sahte” simülasyon vardır. Warhol *Campbell Çorbaları*’nı boyadığında, bu hem simülasyon açısından hem de tüm modern sanat açısından parlak bir başarıydı: (Resim 18) Meta-nesne, meta-gösterge ironik bir biçimde bir çırpıda kutsallaştırılmıştı; işte bize kalan tek ritüel budur- şeffaflık ritüeli (age, s. 34).

Simülakrlar üç gruba ayrılır: uyumlu, iyimser ve ideal doğanın tıpkısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğalcı, doğal simülakrlar. Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerle somutlaşan, üretici özelliğe sahip, üretken simülakrlar. Enformasyon=bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik, hipergerceklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon smülakrları (age, s. 168). Birinci grupta, ütopya üreten bir düşsellikle karşılaşırken ikincide bilimkurgu üreten bir düşsellik söz konusudur. Aralarında belli bir mesafe yoksa ne gerçekten söz edilebilir ne düşselden. Ütopyada en

üst düzeye ulaşan bu mesafe ortaya kesinlikle farklı bir evrenle bir aşkınlık çıkmasına yol açmaktadır. Aşkınlığın çok derinlere hatta bilinçaltına kadar nüfuz edebildiği romantik düş bunun bireysel bir biçimidir. Bilimkurguda bu mesafe büyük ölçüde kısalmaktadır. Çünkü bilimkurgu nitelik açısından, çoğu kez, gerçek üretim dünyasından nitelik açısından farklı olmamakla birlikte bu dünyanın gereksiz bir şekilde abartılmış projeksiyonundan başka bir şey değildir (age, s. 168–169). Vattimo (2012)’ya göre Thomas More’da ve Campanella’da bulduğumuz ussallık, metafizik ütopya diye adlandırılabilir şeyin ortaya çıkmasına neden olan özlerin düzgükoyucu ülküler olarak onaylanmasına dayalıyken, Bacon’ın *Yeni Atlantis* adlı yapıtında metafizik ütopya zamanın bilinen makineleri tarafından insanlığın hizmetine sunulan bütün olanaklardan yararlanan teknolojiye dayalı bir ütopya haline gelir. Ama bu iki ütopya türü arasında kökleri derinde olan bir ilişki söz konusudur ve bu, onların doğasında ussal tasarımın mükemmelleştirdiği gerçek olarak yer alır. Doğrusunu söylemek gerekirse, ister metafizik, ister teknoloji yönelimli olsun ütopya terimi, mükemmel bir gerçekliğin ussal tasarım yoluyla gerçekleştirilmesiyle ilgilidir (s. 100). Karşı-ütopyaların olumlanması aracılığıyla ortak imgelemde yaşatılan usun karşı erekliliğinin bulunmasıyla, yalnızca çürümenin yalıtılmış hataları ve tehlikeleri deneyimlenip sergilenmiyor, aynı zamanda ussallaştırma mekanizması da askıya alınıyor, bunalıma sürükleniyor ve dünya çapında suçlanıyor (age, s. 102).

Su (2014)’ya göre Baudrillard’ın teorisi üretim ve sanayi toplumunun zemin teşkil ettiği modernliğin sona ermesi ve “simülasyonlar”, “aşırı gerçeklik”, şiddetli bir infilakla içe dönük çöküş ve yeni teknoloji, kültür ve toplum biçimleri tarafından karakterize olan postmodern durumla ilgilidir (s. 180). Modernlik metalaşmanın infilak edip saçılması, mekanikleşme, teknoloji, mübadele ve piyasa ile nitelenirken, postmodernlik tüm sınırların, alanların, yüksek ve aşağı kültür, görünüş ve gerçeklik arasındaki ayrımların ve geleneksel felsefe ile toplumsal teorinin barındırdığı tüm diğer ikili karşıtlıkların çöküşü ve apokaliptik son senaryolarıyla tanımlanmaktadır (age, s. 180). Baudrillard’a göre günümüz dünyasının atık hiçbir gerçekliği kalmamıştır. Her şey simülasyon ve onun nesnesi olarak hızla çoğalan simülakralardan ibarettir. Sanat yapıtları bile artık birer simülakradır (age, s. 181). Zizek (2010)’e göre yapıbozumcu çevrelerde postmodernizm konusu tartışıldığında, Habermas’la araya bir tür mesafe koyulması gerektiğini ve hatta onun da farkında olmadan postmodernist olduğunu ileri süren

Zizek, modernizm ile postmodernizm arasındaki karşıtlık kurma biçimini sorgular. Bu karşıtlık kesinlikle yanlıştır: Zira Habermas'ın "postmodernizm" olarak betimlediği şey, bizzat modernist projenin öbür yüzüdür ve bu yüz ona içkindir; modernizm ile postmodernizm arasındaki gerilim olarak betimlediği şey, modernizmi en baştan beri tanımlamış olan içkin gerilimdir (s. 190–191). Zizek, bireyin kendi hayatını bir sanat eseri olarak biçimlendirmesine dayalı estetist, evreselcilik-karşıtı etik, modernist projenin her zaman bir parçası değil miydi? ve evrensel kategorilerle değerlerin maskelerinin indirilmesi, aklın evrenselliğinin sorgulanması en mükemmel, en olgunlaşmış haliyle modernist bir işlem değil midir? sorularıyla modernizm ile postmodernizm arasındaki ayrım çizgisini başka yerde aramak gerektiğini söyler (age, s. 191). Zizek, postmodernizmi tanımlarken sinema tarihinde yer etmiş filmlerden örnekler verir ve modernizmi, Antonioni'nin *Blow Up* (Cinayeti Gördüm) filminin son sahnesine atıfta bulunup oyunun nesnesiz oynanmasına benzetir. "Postmodernizm" bu sürecin tam tersidir. Oyunun bir nesne olmadan da oynandığını, oyunun merkezi bir yolculukla harekete geçtiğini göstermek yerine, doğrudan doğruya nesneyi teşhir etmekten, onun kendi kayıtsız ve keyfi karakterini görünür kılmasına izin vermekten ibarettir. Aynı nesne peş peşe iğrenç bir atık ve yüce, karizmatik bir hayalet işlevi görebilir: aradaki kesin yapısal fark, nesnenin "fiili özellikleri"nden değil, simgesel düzen içindeki yerinden gelir (age, s. 193).

Barrett (2015)'a göre Deleuze ve Guattari ikilisi, bireylerin arzularını özgürleştirmek suretiyle kendilerini modernist anlayışın sabit kimliğinden uzaklaştırdığı radikal bir toplumsal değişimin savunuculuğunu yapmışlardır (s. 253). Deleuze ve Guattari, Nietzsche'nin modernist teslimiyet eleştirisini ileri götürmüş, hayatın dil, kültür ve beden olmaksızın temsil edilemeyeceği ya da yansıtılamayacağı iddiasındaki gerçekçi kuramları reddetmişlerdir. Dünyanın algılanması toplumsal olarak inşa edilmiş söylemlere ve öznelliklere bağımlıdır (age, s. 253). Bogue (2013)'un aktardığına göre edebi ve edebi-olmayan söylem arasındaki ayrıma karşı, tüm düşüncüyü sanatsal yaratıcılık, tüm yazımı bilimsel deneyim olarak kabul eden özellikle ikna edici bir postyapısalcı saldırı biçimi geliştirdiler (s. 25).

Leroi Gourhan, insanın evriminde, el ve ağız işlevinin hem aletleri hem de dili geliştirmeyi ve kullanmayı mümkün kılan tamamlayıcı bir dönüşümün izlenebileceğini

öne sürer. İnsanlar ayakları üzerine dikildiklerinde elleri yürüme görevinden kurtulur ve dünyayı şekillendirdikleri aletleri yapmak için kullanılabilir hale gelir. Avı yakalamayı sağlayan eller ve aletlerle, insanlar artık avı yakalamak ve parçalamak için uygun olan hayvan ağız şeklindeki çene ve ağızlara ihtiyaç duymaz; böylece ağız ilk avlama/yeme işlevinden kurtulur ve konuşmak için kullanılabilir hale gelir (age, s. 189). Bununla beraber, Deleuze ve Guattari, “içerikten basitçe el ve aletlerin değil, ancak onlardan önce var olan ve kuvvet durumlarını ya da güç oluşumlarını meydana getiren bir toplumsal makinenin anlaşılması gerektiği” konusunda ısrar ederler (age, s. 189). Benzer biçimde, sözcükler farklı toplumsal düzenlerde bir göstergeler rejimini oluşturan içinden çıkılmaz tarzda ilişkili pratikler ve göstergelerin özgül organizasyonuna göre işlev ve anlam değiştirirler. Öyleyse, antropomorfik katmanda içerik ve ifade, bir toplumsal teknolojik makine, bir de kolektif göstergibilimsel makine olmak üzere iki makineye karşılık gelir. Bu tür makineler tüm katmanlara nüfuz eder ve insanı ve doğayı, organik ve inorganik olanı, mekanik olan ve mekanik-olmayanı tek bir etkileşim alanı içinde bağlayan heterojen, işleyen döngüler içinde erkekleri, kadınları, hayvanları, bitkileri ve madenleri birleştirir (age, s. 190). Beden; bazısı beden içinde, bazısı doğal dünyada bazısı toplumsal dünyada bulunan öteki arzulama-makineleriyle bağlantılı, herhangi bir bütünle ilişkisiz parçalar olan (Deleuze ve Guattari’nin çoğu kez basitçe makineler olarak işaret ettiği) çeşitli arzulama-makinelerinden oluşur. “Her şey makinedir”, bir çift bağlayıcı sentezde, içinden akışlar ya da akımların geçmesiyle makine zincirlerini oluşturan bir ikinci parçayla birleşmiş, bir üçüncü parçayla birleşmiş vb. bir parçadır (age, s. 137). Deleuze ve Guattari’nin birçok terimi gibi *agencement machinique* (makinesel düzenlemeler) de çevrilmesi güçtür. *Agencement* unsurları toplama ya da kombine etme edimine ve tarzına olduğu kadar, bir unsurlar kombinasyonundan meydana gelen bir düzenlemeye de işaret eder ve hem organizasyon ve hem de organizm kavramlarıyla bağdaştırılabilir. *Machinique* ise düzenlemelerin hem işlevsel hem de acayip doğasını ima ederek *machine* (makine) ve *machin* (şey) sözcükleriyle oynayan bir icattır. Deleuze ve Guattari’nin geç eserlerinde “makinesel düzenlemeler” “arzulama-makineleri”nin yerine geçme eğilimindedir (age, s. 160).

Su (2014)’ya göre Sanat, artık birey için değil, kitleler için üretilen imgeler piyasasındaki endüstriyel bir üründür. Bundan dolayı, toplumsal konuyu basit bir gösteriye dönüştürerek kitleler için “anlaşılabilir” kılan teknik yeniden üretim önem

kazanmıştır. Sanatsal üretim tamamen teknolojiye dayalı hale gelmiştir (s. 188). Walter Benjamin, teknik yeniden üretimin sanat eserinin halesini yok ettiğini, ama bunu yaparken eseri apaçık bir gösteriye dönüştürdüğünü öne sürmüştü. Herhangi bir şeyin teknik yeniden üretimi onu toplumsal bir gösteriye dönüştürür ve alelade gibi gösterir. Çünkü sanat eserinin geniş halk yığınlarına ulaşmasının tek yolu, gösteri haline gelmesidir (age, s. 188). Zizek (2014)'e göre gerçekliğimizin bu şekilde “açık” bir durumun olası sonuçlarından biri olarak algılanması, “gerçek” gerçekliğimizi esir etmeyi sürdürdüğü, gerçekliğimize aşırı kırılmalı ve olumsuzluk konumunu verdiği fikri, örtük bir şekilde edebiyat ve sinemamızın hakim “çizgisel” anlatı biçimleriyle çarpışıyor –bir bakıma, içinde eksantrik bir fazlalık değil, onun işleyişinin “doğru” bir tarzı olacak yeni bir sanatsal aracı çağırıyorlar (s. 62). Yaratma fikri de dünyanın bu yeni deneyimiyle değişiyor: Artık yeni bir düzen dayatmanın olumlu eylemini belirtmiyor, daha çok olumsuz seçme, olasılıkları sınırlama, bir seçeneği diğerlerini geride bırakarak öne çıkarma jestini belirtiyor. Sibermekan hipermetninin, içinde bu yaşam deneyiminin kendi “doğal”, daha uygun nesnel karşılığını bulacağı bu yeni araç olduğu öne sürülebilir, yani yine ancak sibermekan hipermetninin icat edilmesiyle biz yönetmenlerin etkin bir şekilde işaret ettikleri şeyi etkin bir şekilde kavrayabiliyoruz (age, s. 62). Atayman (2004)'in aktardığına göre Dziga Vertov, gözümüz çok kötü ve de çok az şey gördüğü için, insanların görünmeyen fenomenleri görebilmek amacıyla mikroskopu; uzak, bilinmeyen dünyaları görüp araştırabilmek için de teleskopu düşünüp bulduklarını söyler. Görülebilir dünyanın derinliklerine inebilmek, görsel fenomenleri kaydetmek; olmuş bitmiş olanlar ile gelecekte göz önünde tutmamız gerekeni unutmamak için de film kamerası bulunmuştur. Bu düşünceyi uygulayacak olursak, Stanley Kubrick için, o, film kamerasını *bilimsel* bir enstrüman olarak kullanmıştır demek yerinde olur (s. 103). Nesnelere, şeylere, gerek felsefede ama asıl hareketli resmin kompozisyonlarında, gündelik hayatımızdaki algılarımıza etkiyen nesnelere fazla bir şeydirler. Göstergibilim diliyle söyleyecek olursak, nesnelere sinemada, insanlar ile kurdukları (estetik) ilişkiyle birlikte bir anlam kazanan, daha doğrusu yaşamaya başlayan birer “gösterendirler”. Dolayısıyla Kubrick sinemasında nesnelere salt birer dolgu malzemesi, birer süs işlevi taşıdıklarını söylemek özellikle imkânsızdır. Kubrick sinemasında nesnelere, cansız dünyanın elementleri, insanın dönüşüme uğramasında etkindirler; nesne insanı dönüştürür (age, s. 116).



Resim 19: Stanley Kubrick, “Otomatik Portakal”, 1972.

“*A Clockwork Orange*”, (Otomatik Portakal) mekanik ile organik olanın ilişkisine atıf yapan bu alabildiğine tuhaf tanım, hem cinsel, hem estetik hem de mantıksal yönden, organik olan ile makinenin iç içeliğini doğrudan dile getirmektedir. (Resim 19) Kubrick filmlerinin baş temasıdır bu. Dahası: Kubrick görüntüleri bu iç içeliğin resimleridir. Bu filmlerde insan ile makine arasındaki hesaplaşma değil, organik olan ile mekanik olan arasındaki zıtlık ele alınır. Hayat ile akıl ilişkisidir bu bir yanıyla. Hayat düzleminde bakıldığında, bütün Kubrick filmlerinde insanların tasarım ve projeleri, hayatın rastlantılarına çarpıp boşa çıkarlar. Bir başka düzlemde Kubrick filmleri, makineyi insanlığın gelişim tarihinin taşıyıcı araçlarından biri olarak gösterir. İnsan hayvandan ayrılıp gelişmek için makineyi kullanmak zorundadır (age, s. 135). Bir yandan teknolojiyi kullanmak, ondan haz duymak, geleceği kâbus vizyonlarıyla tasarlayabilmek biçimindeki dengesizliğin içinde dağılmadan iyi-kötü hareket edebilmek için birkaç yol bulmuştur sinema: Bunlardan biri, teknolojik bir çağ ile teknolojik olmayanı iç içe geçirmektir (age, s. 95). Ryan ve Kellner (2016)’a göre makinelere ya da teknolojiye duyulan korkuya ilişkin fantastik filmler, genellikle, özgürlük, bireycilik ve aile gibi toplumsal değerlerin evrik olumlamasını içerir. Yetmişli yıllarda “doğal” toplumsal düzenlemeleri tehdit eden her şey teknoloji metaforuyla temsil edilmiş, bu tehditleri savuşturma çareleri olarak da genellikle, önceki bölümde incelediğimiz doğayla bağlantılı muhafazakâr değerler seferber edilmiştir. Öte yandan teknofobik filmler, bu değerlere dayanak olan doğa metaforunun en belirgin yapısökümünü sergileyen zemindir. Muhafazakâr bakış açısıyla teknoloji, doğaya karşı yapıtısallığı,

kendiliğinden olana karşı mekanikliği, serbestiye karşı düzenlenmiş olanı temsil eder (s. 347). Teknoloji, doğanın muhafazakâr söylemin gerektirdiği gibi otoritenin değişmez kaynağı değil, yeniden inşa edilebilir bir kavram olabilirliğini temsil eder. Gerçekten de yapay yapılandırmanın figürü olarak teknoloji, “doğa” gibi söylemsel figürlerin aslında yapay birer düzenleme, birer yapı, adaletsiz toplumsal kuramları sahte bir otorite zeminine oturtarak eşitsizliği meşrulaştırmak üzere tasarlanmış birer metafor olabileceğine işaret eder. Teknoloji, basit bir makineleşme sorununun çok ötesinde, son derece önemli bir ideolojik figürdür (age, s. 347) Doğanın dolaysızlığı, tıpkı bireye ister istemez toplumun aracılık etmesi gibi, karşısına yerleştirildiği şey üzerinden yansıtılır. Üstelik toplumsal kurumları barındıran sözde birebir anlamdaki zemin de, bu kurumlarla doğa arasında kurulan metaforik benzetmenin ürünüdür. Bunlara doğal diyebilmek için, bu yakıştırmanın sözüm ona içermediği metaforik/sembolik karşılaştırmanın ve retoriksel “teknolojinin” tıpatıp aynısına başvurmak gerekir (age, s. 353).



Resim 20: Ridley Scott, “Alien”, 1979.

Atayman (2004)’a göre Teknolojik musibet, üçüncü bir koparıyla, uzağa atılmıştır. Zaman ve mekân içinde teknolojik olarak hızlandırılmış her hareket, er geç bizi *Alien* ile yüz yüze getirir; *Alien*, kendisiyle hem aynı kalan ama bizden tamamen farklı olan *öteki*’dir. Başka olandır. (Resim 20) Teknolojinin bizi götürüp götürebileceği yegâne yer, sonuçtur sanki *Alien*. Teknoloji insanoğlunun hız sınırlarını bozguna uğratarak önünü açmış, yaratılış mitolojisine karşı canlı bir imge yaratmıştır; en uzak geçmiş ile en uzak gelecekte gelen bir yaratık (s. 96). Popüler mitolojinin teknoloji korkusunu gizleyen ve

onu teknolojik hazla bir arada sunan bu numara şöyle özetlenebilir: Teknolojik geleceğin içindeki tehdit edici ve yabancı şey, ya koza içine alınır ya da çok çok uzaktadır. “Buraya” getirilir; çökertilir; ayrıştırılır; parçalar kendi aralarında yeniden bütünleştirilir ya da *dışa* atılır (age, s. 97). Bilim-kurgudaki teknolojinin insanlığı hiç de arzu edilmeyecek bir durgunluğa götüreceği saplantısı, bugünün dünyasında teknolojiyle yaptığımız deneyimlerle elbette ilintili olmalıdır yani teknolojinin, bilimin toplumsallaşamamasıyla ilintili. Popüler mitos, gerçeklikte temellenen teknoloji umudu ile korkusunu, az önce kabaca özetlediğimiz yollardan, elbette bir sürü paradoks yaratarak kendince anlatırken ya da aşmaya çalışırken, sonuçta ortaya iyi teknoloji-kötü teknoloji ayrımı gibi bir şey koymuştur. Bu ayrım, teknolojinin gelişmişlik düzeyiyle bağlantılı olmak zorunda değildir; filmlerde sıkça gördüğümüz gibi, çok ileri düzeydeki bir bilgisayar teknolojisi de insanoğlunun başına her türlü belayı açabilir pekâlâ (age, s. 101). İyi teknoloji, bu sinema türünde, tek bir kişinin (kahramanın) kullanabildiği ve kökenleri teknolojik çağı mitoslarına geri giden ve teknolojinin insan bedeniyle kurduğu olumlu ortak yaşam ilişkisini yansıtan bir kavrayışa dayanır. Modern dönemin bir kahramanı, sinemada her türlü teknolojik donanımı elinin altında bulunduran biridir. Bu teknoloji ile kurduğu ortak yaşam ilişkisi olumlu ise, karşımızda “iyi teknoloji” vardır (age, s. 101). Kötü teknoloji, bireyin öznelliğini ortadan kaldıran, onu kitleleştiren, onu bir büyük makine aksamına dönüştüren teknik birikimdir. Kötü teknolojinin en yeni biçiminde ise birey kendi üzerine fırlatılır ve dış gerçekliğe bir türlü ulaşmasına fırsat verilmez (age, s. 102). Sinemada geri teknoloji ile ileri teknoloji arasındaki fark, en başta görünen ile görünmeyen farkı olarak çıkar karşımıza; elle tutulur, gözle görülür (kaba) biçim ile dönüşebilen, belli bir biçimden yoksun olan arasındaki farktır bu. Örneğin “*Terminatör 2*”deki eski Fordist makine, civatalarıyla, dirsekleriyle, yuvalarıyla ötekine göre daha geri teknolojinin ürünü bir teknolojik yapıyı temsil eder; (Resim 21) kurtarıcının karşısındaki yeni teknoloji ürünü, en başta polislin biçimine bürünmüşse de, sık sık bu biçime geri dönse bile, bir sürü şekle girip çıkar. Onun gerçek biçiminin ne olduğu ise belli değildir. Civanın bir kap dışındaki durumudur o (age, s. 105).



Resim 21: James Cameron, “Terminatör”, 1984.

Sinemada geri teknoloji ile insan ilişkisinin hem olumlu hem de olumsuz boyutu, erkek bedeni ile makine arasındaki gerginlikte kendini gösterir. Beden ile makine arasındaki bu hesaplaşmada, imkânlardan biri, ortak yaşamdır: *Beden-makine simbiyozu* (age, s. 105). Bilgisayarın sadece güç ve iktidarı ele geçirip rakibi olmakla kalmayıp, gerçekliğin daha üstünde yer alan bir alana hâkim olması, “klasik” bilim-kurgu filmlerinin de vazgeçilmez temalarından biridir. David G. Compot’un “*The Steel Crocodile*” filminde, Bohn 507 adındaki dev bilgisayar, sadece mevcut bütün din sistemlerini değil, aynı zamanda Tanrı’yı da simülasyon yoluyla yaratmak, öteki deyişle taklit etmekle görevlidir (age, s. 138). “*Simulacron 3*” filminde bir bilgisayar, yeni üretilen malları pazara çıkmadan önce bir simülasyon alanı içinde test eder: Bilgisayarın hafızasında bütün ayrıntılarıyla bir kent yer alır ve bu kent, malları pazara sürülmeden önce “tüketir”. Ne var ki çalışanlardan biri bu hayali kentin sakinlerinin de ayrıca bir simülasyon gerçekleştirmiş olmalarının mümkün olabileceğini hatırlatınca, projenin yöneticisi, gerek kendisinin gerekse de işinin simülasyonun bir parçası olabileceği vehmine kapılmaktan kendini alamaz (age, s. 138).

Atayman (2004)’a göre gerçekten de “*Matrix*” filmlerindeki sorun, kapitalizmde hiçbir zaman çözülemeyecek olan ve bize 18. yüzyıldan bu yana özellikle Batı dünyasına azap verip duran, “aydınlanma hareketinin tıkanıp kalması” sorunudur ya da bu tıkanmışlığın temsilidir. *Aydınlanmanın akılcılığı*, bir bakıma, her şeyden önce *Matrix* gibi bir

makinenin, yani yüksek düzeyde gelişmiş kapitalizmin müttefikidir. Rasyonalizm, kapitalizmin tam araçsal aklına dönüşmeden önce, kapitalizmin kudretini sorgulayıp durdukça ya da onun insanlığa vaadini; kardeşlik, eşitlik, özgürlük vaadini, toplum adına (temsilcileri aracılığıyla) hatırlattıkça, geri düzleme itilmiş, irrasyonelizm dediğimiz, akıldışı, akla aykırı merci öne çıkmış, bir başka deyişle, irrasyonelizmin içinde inkâr edilip aşılmıştır (s. 231).



Resim 22: Larry ve Andy Wachowski, “Matrix Revolutions”, 2003.

Büyük dinler teknoloji ile (kapitalizm ile) yeni yeni bağdaşıklıklar gerçekleştirirken, aydınlanmanın akılcılığı, müttefiki (ve yarattığı) teknoloji ilerlerken, bir bakıma kendi sonuna doğru evrilmiştir. Öyleyse “*Matrix*” tikanıp kalmış aydınlanmanın (Batı) insanı üzerindeki büyük huzursuzluğunu ve rahatsızlığını da yansıtır. Bu nedenle de kurtuluş, gerçekliğe geri dönüş yoktur orada; çünkü teknolojiyi kendinden ayırıp karşısına alan bir kurtuluş, doğaya dönüş anlamına gelir. (Resim 22) Teknolojiyi, bilimi, insanlık hayrına ilerlemenin hem kaçınılmaz hedefi hem de aklın zaferinin belirtisi olarak kavrayan bir akılcılık, bize insanı emip duran denetlenemez makineleri bırakıp bir yerlere kaybolmuştur öyleyse (age, s. 232). Su (2014)’ya göre Teknolojiye yönelen sanat bilinç dışına yönelik savaşın da öncü kuvvetleri arasındadır. Sanatın postmodern durumunda teorinin, toplumsal eleştirinin, bilinç dışının yerini teknoloji almıştır. Sanatın postmodern durumuyla ilgili en hayati şey, bilinç dışı kültürünün sona erdiğine işaret etmesidir. Modern sanat, hiç kuşkusuz, insanların içlerine yönelmeleri sonucunda bilinç dışının fark edilmesiyle başlamıştı (s. 188). Platon ve Aristo, bir şeyin sanat olması için duygusal açıdan ikna edici olması gerektiğini düşünüyorlardı. Duygusal açıdan tatmin olmanın zorlaştığı, ekonomik açıdan var olma çabasının duygusal açıdan

var olma çabasından daha önemli olduğu bir dünyada yaşam asla estetik bir olgu haline gelemez (age, s. 189). Çağdaş sanat üzerine yapılan eleştirilerin aşırı karamsar ve genelleşici olduğu bir gerçek. Elbette çağdaş sanat içinde estetik değer taşıyan, düşünsel anlamı olan ve eleştirel gücü olan çalışmalar da var. Ancak bunlar sadece çağdaş sanatın geleceğine dair bir umut için taşıdığı potansiyelleri işaret eden istisnai örnekler olarak duruyor henüz (age, s. 189).

2.1.2.3. Siber Kültür ve Sanal Gerçeklik

Sanal gerçekliğin alternatif hatta ideal bir öteki dünya vaadini teknolojik olarak sunduğu günümüzde imajlar, neredeyse dünyanın gerçekliğini gölgede bırakmaktadır. Yaşanıldığı söylenen imaj devriminin beklenmedik ölçülerde olmasının postmodern döneme tarihsel bir geçişle bağlantısından kaynaklandığı ileri sürülebilir. Her yeri kuşatan ekran kültürü yeni bir taklit gerçeklik düzenine girilmekte olduğunun göstergesidir. Siber kültürün düşleri yanında sönük kalan gündelik gerçeklikler ve deneyimler bizi yeni tekno kültürün sunduğu kaçış potansiyelini özümsemeye davet eden geleceğin teknolojilerine duyulan inanç ve tekno hayalperestliklerdir. Yeni teknolojinin eksik insanlık halimizi aşmamız ve yaratıcılık güçlerimizi ortaya çıkarıp ideal bir yeni dünya bulmamızı sağlayacağı düşüncesi daha önce de hep olduğu gibi eski teknolojiler olarak sınıflandırılanlara düş kırıklığıyla bakılıp bir sonraki teknolojiye umut bağlanmasıyla oluşur.

Bizim için Jean Baudrillard'ın benzeştirme ve benzetim, yersiz yurtsuz hiper-gerçeklik gibi tanımlamaları artık yabancı değilken benzeşim kültürü içinde yaşadığımız fikri neredeyse klişe haline gelmiştir. Bu fikir postmodernizm söylemine kayabilir. Yaşadığımız dünyada imajlar gerçek dünyadaki anlamlarından ve göndergelerden bağımsız olarak üretilir. Artık gerçekliğin aracı olmaktan çıkan imajlarla, benzeşimlerle modern yaşamda ilişki kurulmaktadır. Gerçeğin sorunsallaştırılmasını merkeze alan postmodernizm görüşünü savunan Scott Lash'a göre artık kimliğimizi gerçeklikle değil de, imaj yoluyla ifade etmekteyiz. Sanal gerçeklik ortamının yaratılması, bizi kuşatan dünya yerine alternatif bir imajlar ve benzeşimler koyma eğiliminin sonucudur. Robert J. Stone'a göre; sanal veya yapay gerçeklik terimleri tıpkı

gerçek dünyada yapılabileceği gibi, insan eliyle grafik nesnelere inceleyip ilişkiye girilebilmesine uygun donanımları olan bilgisayarın üç boyutlu gerçekçi görsel dünyalar kuşağına gönderme yapmaktadır. Başlıklı gösteri paneli, veri eldivenleri ve veri giysisi gibi girdi aygıtlarının belli bir oranda kullanımıyla bilgi işlem operatörünün aktif ve işin içinde bir katılımcı olarak bulunduğu üç boyutlu bir dünya benzeşimi oluşturmak mümkündür. Kullanıcıların adeta imajın içinde olduğu, sanal nesnelere ulaşmak için sanal kontrol panelleriyle ve etkileşim kurma araçlarıyla yeni simgesel ortama dalması gibidir. Sanal ortam, sibernetik geri besleme ve kontrol sistemlerinin gerçek nesnelere etkileşimi taklit ettiği, kendisi gerçekmiş gibi görünen ve gerçekmiş gibi de kullanılan bir ortamdır. Sanal gerçekliğin ortaya çıkmasında, başlangıçta amaç gerçekliği yanılsama yoluyla taklit etmekse de yanılsamayı kendi başına kullanmakta mümkündür. Bu tür serbest uyarlamalar pratik ve tecimsel amaçlar için kullanılabilir. Örneğin pilotların kontrol altındaki koşullarda karar verme süreçlerini incelemek için kokpit benzeri mimari benzetim kullanılması. Kevin Robins'e göre geçmişte teknolojilerin bir yabancılaşma duygusu yaratmasına karşın bu yeni teknolojiler dünyevi var olma biçimimizi yeniden cazip hale getirmek vaadiyle yola çıkıyorlar. Egemen teknolojik hayalciliğin merkezinde her zaman yaratıcılığın yetkin olması fikri yer alır. Yeni teknolojilerin devrimci bir şekilde tutkuları gerçekleştirebileceği inancı, geçmişte yeni teknolojiler insanlığı yarı yolda bıraksa bile bu sefer genel bir görüş olarak mevcuttur. Teknolojik ütopyanın vaadi ideallerin sanal gerçeklik dünyasında gerçekleşeceğidir. Sanal gerçeklik imajlarının baştan çıkarıcı gerçekliği, daha iyi bir alternatif ve kendisine ait bir dünya olarak görünse de bunun yanında etkileşimcilik sorunu da önemlidir. Sanal gerçeklik deneyiminde ilginç olan; makinelerle etkileşim içinde olmak değil, makineleri aracı olarak kullanan insanlarla etkileşim içinde olmaktır, yani etkileşim akılla, zekâyla gerçekleştirilmektedir. Yapılmaya çalışılan şey teknoloji ve insanın sinir sistemi arasında doğrudan bağlantı kurmaktır.

Dünyanın görsel olarak kuşatılması ve denetimi için daha geniş kaynaklar sağladığı ölçüde değer kazanan yeni imaj teknolojileri düzen ve rasyonalizasyon yoluyla aşkınlama mantığını izleyen bir toplumsal proje bağlamında üstün olarak kabul edilmektedirler. Görselliğin rasyonalizasyonu ne yönde olursa olsun imajların, rasyonalite öncesi güçlerle arzular ve fantazyalarla bağlantılı olması vizyon ve bilinçdışı süreçler arasındaki ilişkiye dikkatle bakıldığında, bilinçli olarak anladığımız şeylerin

ötesinde olup da görsel dünyada bulmaya çalışılanın ne olduğu sorusu sorulduğunda gerçek ile karşılaşma söz konusu olabilir. Tekno-kültürün, yeni imaj teknolojilerine koşulsuz kucak açarak hepsinin özgürleştirici olduğuna inanması doğruluğu göreceli bir idealleştirme isteğidir.

İmajlarla olan ilişkide çifte-değerliliğin (ambivalence) yaşanması hem kaçınılmaz hem de gerekli bir durumdur. Buradaki çifte-değerlilik imajların özünde var olan gerçeğe sadık görünüm ve tamamen hayal ürünü olmanın, yansıma ve kurgunun ikili anlamıdır. Teknoloji yanılısamasında teknolojinin sihirli vaatlerine karşı kuşkuyla bakan ve hayal kırıklığına uğramasına rağmen sonraki teknolojinin daha iyi olacağı inancına alışmaya başlayan insanın yetkilerini geliştirmeye yönelik modern proje çerçevesinde düşünülebilecek olan teknolojik gelişme sonunda, düzen içindeki tekno-uzay üzerinde rasyonel bir hâkimiyet kurulması söz konusudur.

Robins (2013)'e göre teknolojik olarak yayılan görüntü, çevremize mesafe koymanın, dünyayla doğrudan bağlantı kurmanın ürkütücülüğünden kendimizi uzak tutmanın, tecrit etmenin özel olarak modern bir yolu biçiminde gelişti (s. 36). Söz konusu olan temel konu, dünyayla “postmodern” ilgilenme biçimimizdir; dünyadan uzak durmamıza neden olan en ilkel arzularımızı doyumak için geliştirdiğimiz teknolojik araçlarla bu ilgi giderek zayıflamaktadır. Yeni imaj ve enformasyon kültürü bugün, insanoğlunun kültür ve varoluş sorunlarına teknolojik çözümler getirileceğine dair yenilenen bir güvenle özdeşleştirilmektedir. Yeni teknolojiler modern tekno-rasyonel projeye yönelik olarak beslenen ütopyacı umutları canlandırmaktadır. Sanal devrim yalnızca yaşam biçimlerini değil, daha temel olarak yaşamın kendisini dönüştürmektedir. Aklın ürünleriyle dünyayı yeniden kurma kapasitemizin artmasıyla Steven Levy'e göre gerçeklik kavramımızın yön değiştirmesi söz konusudur. Ralph Schroeder'ın söylediği gibi siber-kültür insanları şimdiki yaşamlarında bulunan maddi kısıntılardan kurtaracak, yeni kendini ifade etme biçimlerini vaat eden teknolojileriyle, insanların yalnızca kendi düş güçleriyle sınırlı, yapay olarak geliştirilmiş sanal dünyalar içinde yaşama vaadini gerçekleştirecek sanal gerçeklik sistemleriyle onları çağıracaktır. Arturo Escobar yeni teknolojileri “modern toplumun ve kültürün yapısındaki ve anlamındaki temel dönüşüme” bağlamakta ve şimdi yeni bir “siber-kültür antropolojisi” gerektiğini söylemektedir. Benzetim teknolojileri ve sanal teknolojiler, ruhumuzda olup bitenlerin

tanımlanmasına dikkatimizi çekmek için çok güzel bir fırsat teşkil ediyor. Aslında bu durum, hâkimiyet stratejilerinden başka bir şey olmayan “büyü” ve “birleşme” olaylarına karşılık gelmektedir. Teknolojilerle dünyayı belli bir mesafede tutarız. Teknoloji bize dünyayla doğrudan temasın vereceği rahatsızlıktan tecrit edecek araçlar sağlar. Bu açıdan bakıldığında, dünyadan uzaklaşmaya, ayrılmaya imkân tanıyan görme duyusunun, vizyonun mobilizasyonu özel bir önem taşır. Elias Canetti’ye göre insan herhangi bir yabancı şeyle fiziksel temastan her zaman kaçınma eğilimindedir. İmaj alanı ile nesnelere dünyası arasında giderek artan bir mesafe vardır. İmajların içine gömüldükçe, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmaya adeta gerek kalmamaktadır. Evrensel makine, en üst noktasına ulaşmış (Batılı) bilimsel rasyonalitedir. Nihayet akıl, dünyevi sınırları yıkmak ve her şeyi mümkün hale getirmek için çalışmaktadır. Yeni teknolojiler alternatif bir kültür, hatta belki yeni bir çağ yaratmak için fırsat olarak kabul ediliyor. Tasarlandığı gibi olursa bu yeni çağda, yeni Rönesans’ta akıl bir kez daha tahayyül gücüyle birleşecek, bilim ve sanat uyumlu bir şekilde yeniden bir araya gelebilecektir (age, s. 36–37–41–43–44–47–70–80–81).

3.BÖLÜM

3.1. Sanat Eserinde Teknik Ussallık

Bu bölümde günümüz sanatı içerisinde teknik ussallık durumunu gösteren ve bu yolla üretim yapan sanatçıların sanat nesnesine bakış açılarını ve sanat yapıtlarındaki ifade biçimlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla dijital sanat alanında Bruce Wands'tan faydalanılmıştır. Bruce Wands, dijital medya alanında kırk yıldan fazla süredir çalışan sanatçı, yazar, eğitimci ve küratördür. *Dijital Çağın Sanatı* isimli kitabında dijital sanatın tarihine, son dönemdeki gelişmelerine ve önde gelen uygulayıcılarının bazılarının eserlerine yer vererek sanatçı adaylarına esin kaynağı olmaktadır. Hasan Bülent Kahraman'ın, bu kitabının Türkçe basımının sunumunda belirttiği gibi; yirminci yüzyıla göre daha önceki çağlarda teknolojik gelişmelerin sanatsal yapıyı bu kadar doğrudan ve derinden etkilediğini söylemek güçtür. Yirminci yüzyılda bile teknolojiyle etkileşim ve teknolojinin sanatsal üretimi belirleme kapasitesi günümüze göre çok daha sınırlıydı. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde gerçeğin yerini alırken bilgisayarın yeni bir sanatsal dil ve söylemin oluşumuna katkı yapmayacağını düşünmek olanaksızdır. Dijital sanat bugün teknolojiyle sanatın, gerçeklikle sanallığın, yerleşik algıyla duyu yitiminin ortadan kalkmasına zemin hazırlamakla kalmayıp yirminci yüzyılın başında büyük bir atılıma tanıklık ediyor ve yerleşik gerçekliğin yok oluşunu izliyordu. Bugün artık perspektifin belki de hiç söz konusu edilmediği bir dünyanın eşiğinde olmamızı dijital sanatın sınır aşımalarına borçluyuz.

Wands (2006)'a göre dijital teknolojiler çağdaş sanat ve kültürü derinden etkiledi, etkilemeye de devam edecek. Elektronik devrimi, kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyonla radyonun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir

potansiyeye sahiptir (s. 8). 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 imkânı sunmuştur (age, s. 8). Sanatçılar ortaya çıkan yeni medya mecralarını hep kullanmıştır; bu yüzden video, bilgisayar ve internet gibi yeni mecraların da özgün sanat eserleri üretmek için cezbedici araçlar olarak görülmesi kaçınılmaz olmuştur (Hodge, 2016, s. 200). Wands (2006)'a göre bilgisayar devriminin temelini oluşturan altyapı, gerçek anlamıyla 19. yüzyılda, bilimsel ilerlemelerle icatlara bolca rastlandığı bir dönemde yerleşmişti. 1834'te Charles Babbage, bugünkü bilgisayarların hemen her yönünü önceleyen otomatik hesaplamalar için uygun, elle çalıştırılan, mekanik bir makine olan Analitik Motoru tasarladı (s. 20). İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesinden sonra, silah endüstrisi için tasarlanıp geliştirilmiş olan yeni sistemler başka amaçlara uyarlandılar. Bu sürecin sonuçlarından birisi, 1946'da bir Amerikan Üniversitesi'nde kurulmuş olan Bilgisayar'ın (ENIAC) icadıydı (age, s. 24). Dijital sanat terimi ise 1980'lerde, World wide web (dünya çapında ağ) servisinin erişime açılmasıyla kullanılmaya başlanmıştır. Bu ağ, Avrupa parçacık fiziği laboratuvarında (CERN) çalışan fizikçilerin internete bağlı bilgisayarlar vasıtasıyla global düzeyde hayati bilgileri keşfetmeleri ve paylaşımları için 1989 yılında kurulmuştur. Fizikçilerden sonra bu ağdan istifade eden ilk kişilerden bazıları bu ağ sayesinde daha önce hiçbir insana nasip olmamış bir şekilde kendilerini ifade etme potansiyelini gören sanatçılardı (Hodge, 2016, s. 200). Dijital sanatın sınırları 1990'lı yılların ortalarında durmadan genişlerken, müzeler de bu gelişmeye ciddi ciddi ilgi duymaya başlamışlardı. Son yıllarda, çağdaş sanat topluluklarında dijital sanatın giderek daha yaygın bir kabul görmeye başladığını gösteren kayda değer dijital sanat sergilerinin düzenlenmesi bunun bir yansımasıdır (Wands, 2006, s. 8). Hodge (2016)'a göre İnternet, video ve bilgisayar animasyonları, fotoğraf, akıllı telefonlar ve bilgisayarlarla bağlantılı diğer materyaller gibi dijital teknolojinin etkisiyle resim, çizim ve heykel gibi geleneksel, sanatsal faaliyetler dönüşüm geçirmeye başlamış ve dijital teknolojilerin kullanılmasıyla ortaya çıkan yeni işler sanatsal uygulamalar olarak kabul görmüştür (s. 201). Dijital teknoloji ucuzlayıp daha kolay erişilebilir ve kullanılabilir hale gelince, bazı saygın sanatçılarda onu kullanmaya başladılar. Örneğin Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini bu denli Değişik ve Çekici kılan Nedir?” adlı Pop Art kolajını 1986'da bilgisayar grafik programı kullanarak yeniden yarattı. (Resim 23)

Tarayıcıdan alınan çıktılar ve dijital fotoğraflarla oluşturulan bu yeni versiyona “Günümüz Evlerini bu denli Değişik kılan nedir?” adını verdi (age, s. 202).



Resim 23: Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini bu denli Değişik kılan nedir?”, 1986.

Hamilton ilk kolajı yaptığında toplumun yüksek teknolojinin hâkim olacağı bir gelecek için duyduğu iyimserliğe dokunmuştu. Herkesin göz alıcı modern ürünlerle donatılmış çok şey içeren hayatlar yaşadığı bir gelecek tasavvuruydu bu, 1957’de popüler kültürü tanımladığı gibi geçici, maliyetsiz, seri üretimden çıkmış şekilde gerçekleştirirken ikinci kolaj öngörüsü gerçekleşmiş bir kahin konumuna erişmiş sanatçının pop ikonu olmuş eserinin yeniden yorumlanması haline gelmiştir.

Wands (2006)’a göre dijital sanatın 1970’li yıllardaki gelişmesinin ayırt edici özelliği, sanatçıların sürekli olarak teknolojiyi keşfetmeleriydi. Bilgisayarlara ulaşmak hala zordu ve yaratıcı deneylerin çoğunluğu hala araştırma merkezlerinde yapılabiliyordu (s. 25). Bu yıllar yalnızca dijital sanatçılar açısından çok değerli teknolojik ilerlemelere değil, dijital sanat adına formel kurumsal desteğin ilk adımlarına da şahit olmaktadır (age, s. 26). 1980’li yıllara damgasını vuransa, bilgisayarların yaratıcı yollarla kullanılmasında gözlenen çok hızlı ilerlemelerdi. Kişisel bilgisayarlar pazara sokuldu ve dijital sistemlere ulaşmak kayda değer ölçüde daha kolay ve mümkün hale geldi. Paintbrush gibi yazılım programlarının rahatça elde edilebilmesi sonucu sanatçılar, dijital görüntüler yaratabildiler ve onları slaytlara ya da kâğıt baskılara dönüştürebildiler (age, s. 26–27).

Bu dönemde sanatçılar, tele-komünikasyona ve animasyona da odaklanmaya başlamışlardı. Tele-komünikasyon sanatındaki ilk gelişmelerden birisi Kit Galloway ile Sherrie Rabinowitz'in, New York ile Los Angeles'taki insanları video ekranları aracılığıyla birbirleriyle etkileşime sokan bir uydu bağlantısından yararlanan *Hole-in-Space*'leriydi (Resim 24) (age, s. 27).



Resim 24: Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, “Hole-in-Space”, 1980.

Sanatçılar ilk ortaya çıkışından itibaren interneti kullanıyor olmalarına rağmen, net sanatının öne çıkması Netscape ve İnternet Explorer gibi grafik tarayıcıların geliştirildiği 1990'lı yılların ortalarında gerçekleşti. Net sanatı, interneti nihai ortam olarak kullanmaktadır; dolayısıyla, yazılım sanatının ağa bağlantılı bir varyasyonu olarak düşünülebilir (age, s. 19). 1990'ların ikinci yarısında internet donanımı ve yazılımının ömrü yaklaşık olarak altı aydı, tarayıcı yazılımının güncellemeleri bazı erken dönem eserlerin hemen eskimesi sonucunu doğurmuştu. Bütün bu güçlüklerle rağmen, sanatçıların net sanatı alanında elde ettikleri özgürlük ve denetim imkânları, onun canlı ve kuvvetli bir sanat formu olarak kalmasını sağlamıştır (age, s. 20).

1999 yılında sanatçı Benjamin Fry, *Valence* adını verdiği geniş enformasyon kümeleri arasındaki yapılarla ilişkileri göstermek üzere tasarlanmış bir veri-görselleştirme yazılımı geliştirdi. (Resim 25) Edebi metinlerden bir genom serisine kadar her şeyi analiz etmekte kullanılabilen bu işinde; sık kullanılan sözcükler ile ayrı bilgi parçaları, ekranın dış kenarında daha çok görünür.

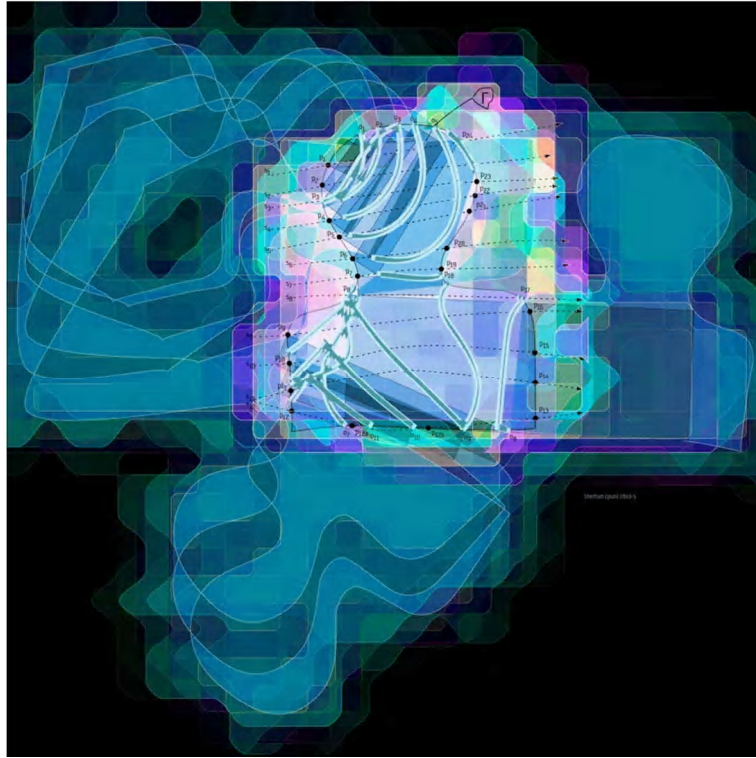


Resim 25: Benjamin Fry, “Valence”, 1999.

Wands (2006)’a göre dijital teknolojiden yararlanarak görüntüler yaratan sanatçıların ellerinin altında, yeni görüntüleme imkânları ve yaratma sürecinde daha fazla denetim imkânı sunan, hepsinin ortaya çıkışı, gelişkin çizim, resim ve resim-geliştirme yazılımının evrimine ve güçlü bilgisayar donanımının sürekli gelişmesine bağlı olan ve durmadan genişlemekte olan bir araçlar yelpazesi vardır (s. 32). Bu gelişmeler, yalnızca sanatçıların çalışma usulleri üzerinde değil, onların kavramsal ve estetik yaklaşımları üzerinde de muazzam bir etki yapmıştır. Pek çok sanatçı, dijital öğeleri nihai esere dâhil ederken, geleneksel yöntemler kullanarak görüntüler yaratmayı sürdürmektedirler.

Yeni dijital teknikler, bir evrim sürecinin en son adımı sayılabilir: Geleneksel çizim ve resim yöntemlerinin fiziksel tekniğin sınırlamalarıyla kısıtlandığı ve fotoğrafçılık ile

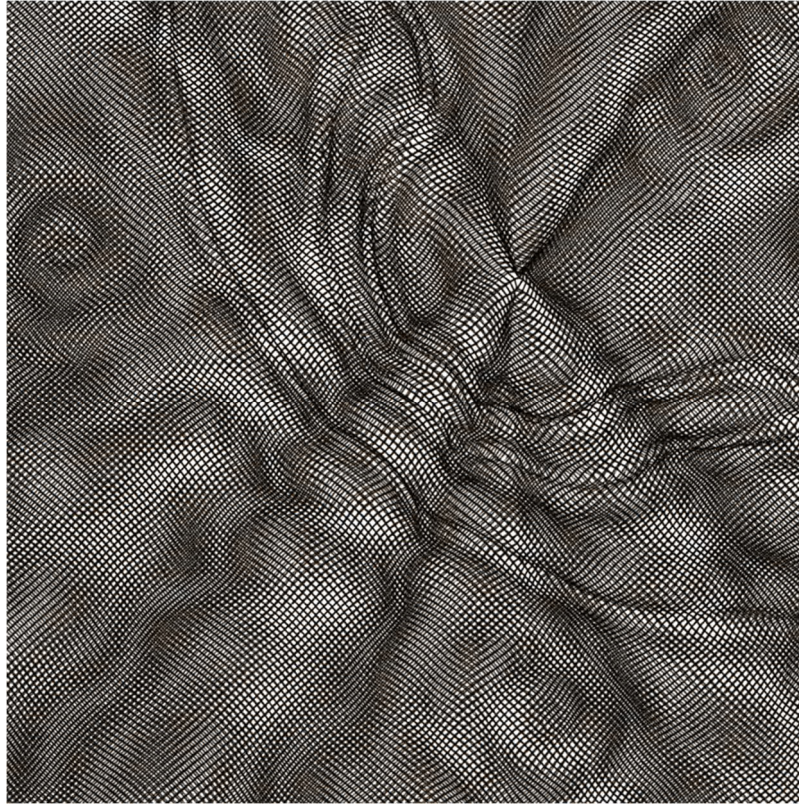
videonun merceğe-dayalı teknolojilerle işlediği bir yerde, dijital görüntüleme matematik sayısallaştırma ile mekanik kesinlik öğelerini birleştirmekte ve bu suretle bütün formları kullanmayı mümkün kılmaktadır. İlk dijital baskı yapanlar, ilk nesil grafik yazılımı bir arayüze sahip olmadığından, çizimlerin yapılmasından önce bilgisayarın programlanmasına ihtiyaç duyuyorlardı. Programlanmanın yapılmasından sonra görüntülerin çıkışları, plotter'ların kullanılmasıyla alınabilmekteydi. Resimleri, dijital motorların kontrolündeki çeşitli dolmakalemler ve fırçalarla kâğıda çizen cihazları yani plotter'ları kullanan ve görüntüler yaratmak için programlamalardan yararlanan sanatçılara bugün bile rastlanmakta. Sherban Epure ve Jean-Pierre Hebert gibi sanatçılar, programlamaya kendi yaratma süreçlerinin ayrılmaz bir parçası olarak başvurumaktadırlar (age, s. 32–33).



Resim 26: Sherban Epure, “Condottiere”, 2003.

Sherban Epure, kendi benimsediği matematiksel yolla görüntü-oluşturma sürecini tanımlamak için ‘üst-formlar’ terimine başvurmaktadır. Algoritmalar kullanılarak üretilmiş olan bu çalışmalarda, renklerin basit bir geometrik şekille etkileşime sokulmasıyla oluşturulmuştur. (Resim 26) Epure'nin görüntü oluşturarak hedeflediği

şeylerden birisi, Batı teknolojisi ile Doğu tinselliği arasında bir bağ kurmaya çalışmaktır.



Resim 27: Jean-Pierre Hebert, “Un Cercle Trop Etroit: Derivee Seconde”, 1995.

Jean-Pierre Hebert, dijital sanatın öncülerinden biri sayılmaktadır. Kendini ‘algoritmacı’ diye tanımlayan Hebert, yarattığı yazılım programlarının özü itibariyle, baskı kalemlerini yönlendirmede algoritmalarından yararlanmaktadır. Ayrıca, eserlerinin çoğunda, dolmakalemler, kurşunkalemler, fırçalar, mıknatıslar ve sarkaçlar gibi geleneksel aletleri, ses ve kum gibi alternatif araçlarla birleştirmektedir. (Resim 27)

Wands (2006)’a göre dijital sanatı açıklarken, bizim onu içinde gördüğümüz bağlamı yani sanat deneyiminin kendisini kavramak temel bir önem taşır. Büyük sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde birden (algısal, duyuşsal, zihinsel ve tinsel düzeylerde) iletişim sağladıkları söylenebilir. Gerek sanata gerekse gündelik dünyaya dair karmaşık tepkilerimizi belirlemeye katkıda bulunan öge de, beden, yürek ile zihin

arsındaki bu eşzamanlılıktır (s. 10). Sanatçılar, ‘nihai sonuç’tan ziyade ‘süreç’e eğilmeye yatkındırlar ve bir sanat eserinin yaratılmasına –dijital sanatçılar açısından özellikle geçerli olan bir şekilde- hem deneysel hem de evrimci bir gözle bakarlar. Bununla beraber, bir eseri görselleştirmek için bir bilgisayar kullanmayı tercih etmiş olan pek çok kişi, geleneksel iletişim araçlarını kullanarak eser ortaya koymaya devam etmektedir. Sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt-kümesi olarak değerlendirilebilir. ‘Dijital’ sıfatı genellikle muğlak bir çağrışım uyandırdığından ve eserin nihai formunu açıkça tanımlamadığından, burada sanatçıların bilgisayara asli bir araç, ortam ve/veya yaratıcı partner olarak başvurdukları sanat eserleri için kullanılmıştır. Dijital sanata teknolojiye dayalı evrimci bir yaklaşım, dijital sanatın popüler kültüre nasıl bağlandığına dair ancak temel bir kavrayış sağlayabiliyorken, çağdaş sanatçıların kolaylıkla başvurabildikleri dijital araçların ve diğer medyanın gelişimine dair tarihsel bir çerçeve de sunmaktadır. Dijital sanata dair daha iyi bir kavrayış edinmenin yollarından birisi, bu sanatı yaratan kişileri ele almaktır. İstisnasız hepsi de herkesçe bilinen sanatsal kendini ifade etme ve keşfetme süreçlerine gömülmüş olmalarına rağmen dijital sanatçılar çeşitli şekillerde karakterize edilebilirler. Bazıları, bir eser yaratma için kendi kodlarını yazan bilgisayar programcılarıken, bazıları da yaratılarını gerçekleştirmek için programcılar ve bilgisayar teknisyenleriyle işbirliği halinde çalışabilirler. Fakat bu işbirliğine dayalı ilişkilerinde bile, sanatçıların dijital aletler kullanmanın gerek potansiyeline gerekse sınırlamalarına ilişkin bir kavrayışları, aynı zamanda oldukça üst düzeyde teknik bilgileri olmalıdır. Bir dijital sanatçının hamurunda teknolojik merak da önemli bir ögedir. Dijital sanatçıların başka bir ortak yönü, yeni aletler ve teknikler kullanarak sanat eserleri yaratma arzusudur. Pek çok sanatçı, geleneksel araçlarda bulamadıkları yaratıcı fırsatları gördükleri için dijital aletlerin cazibesine kapılmışlardır. Dijital aletlerin getirdiği faydalardan birisi, sanatçı denetiminin artmasıdır. Tabi, daha fazla denetim, yaratıcı ‘tesadüfler’e daha az rastlanması anlamına geldiğinden, bu durum hem bir lütuf hem de bir lanet olabilir. Öte yandan, kasten yaratılmış tesadüfi etkiler, sanatçıları önceden hiç dikkate almadıkları sonuçlarla yüz yüze getirebilir. Sözelimi bir sanatçı, bilgisayarın bir görüntünün yüzlerce varyasyonunu yaratmasına, sonra da içlerinden en iyilerini seçmesine imkân tanıyan bir çerçevede ‘zamanda hep ileri giden bir şekilde görüntüyü değiştiren’ bir yazılım yaratabilir.

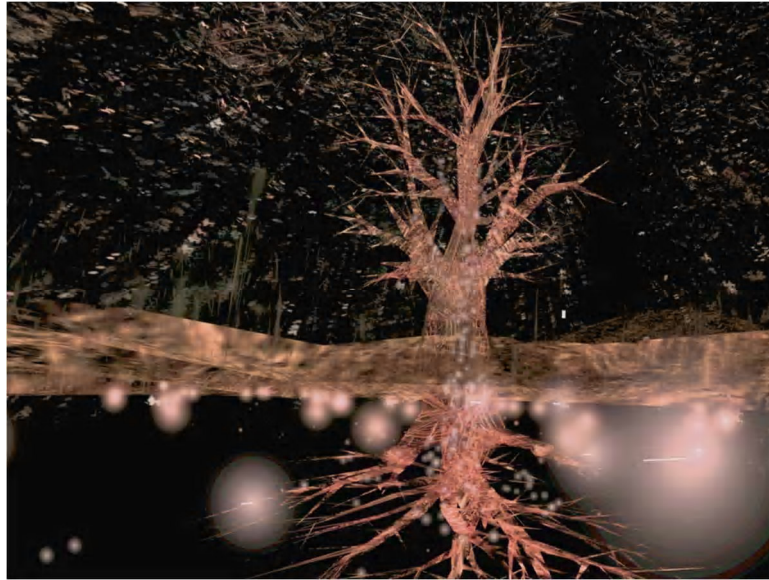
Dijital teknoloji kullanarak üç boyutlu nesnelerin yaratılması, bilgisayar-destekli tasarım ve imalatından doğmuştur. Dijital yolla heykel üretimi yapan ilk makineler, bir elektrik torna ya da frezeye benzer şekilde bir freze başlığı kullanan ve üç boyutlu olarak kontrol edilebilecek bir çıkartımsal süreçten oluşmaktaydı. Böylece girintili çıkıntılı nesnelere yaratılabilirdi, ancak sanatçıların yapabilecekleri şeyler donanımla sınırlıydı. Sanal heykel, dijital heykelin gelişmesinden doğmuştur. Burada, sanal eser asla fiili bir fiziksel nesne formunu almaz, sadece siber uzayda ya da bilgisayarın sanal dünyası içinde bir dosya şeklinde var olur (age, s. 11–12–15–16).



Resim 28: Dan Collins, “Bahçeye Dönüş”, 2003.

Dan Collins son yirmi beş yılı aşkın sürede, birbiriyle örtüşen şu üç alana yoğunlaşmıştır: Dijital heykel, kapalı devre video ve anamorfoz. Bu etkileşimli enstalasyon, müze ziyaretçilerinin eseri kilit yönlerinin ortaya çıkmasını denetledikleri ve ağ sistemiyle birbirine bağlanmış bir gözetleme kamerası yardımıyla işliyordu. Collins, eserini izleyenlerden, tavandan asılı dijital heykellerin algılamasını değiştiren video teknikleri sayesinde ve böylece kasten çarpıtıcı bir perspektiften hareketle, fiili olan ile sanal olan arasındaki diyalektik bağa yeniden kafa yormalarını istemektedir. (Resim 28)

Wands (2006)'a göre dijital teknoloji, enstalasyon sanatçılarının önündeki yaratıcı seçenekler yelpazesini büyük ölçüde çoğaltmıştır ve onların kendi eserleri üzerinde tam bir denetim kurmalarını sağlamaktadır. Sanat eseri olarak enstalasyonlardaki ilk denetim sistemleri, sanatçının kendisinin kurduğu sistemlerdi ve genellikle son derece karmaşık ve pahalıydı (s. 16). Makine programlarını denetleyen ve eskiden mümkün olmayan sanat deneyimlerine imkân tanıyan, donanım mikro-kontrolörleri, algılayıcılar ve yazılım paketleri gibi dijital teknolojiler ortaya çıkmıştı. Sanal gerçeklik, içine daldığımız bir deneyimin yaratılmasına imkân tanır. Şöyle ki, katılımcı ya da izleyici bu süreçte, sanatçının yarattığı tamamen sentetik bir dünyaya sokulmaktadır. Sanal deneyimler, sanat eserine ve kullanılan donanım/yazılım arayüzüne bağı olarak farklı şekillere bürünür: Bazı sistemler, izleyiciyi başa takılan görüntü birimine ya da benzer tipte bir arayüz cihazına ihtiyaç duyururken, başka sanal deneyimler de yapay karakterler ve hayat-formları sayesinde üç boyutlu dünyaların keşfedebileceği internet için tasarlanmıştır (age, s. 16).



Resim 29: Char Davies, “Tree Pond, Osmose”, 1995.

Osmose, stereoskopik 3D bilgisayar grafiği, uzamsallaştırılmış 3D ses ve gerçek-zaman etkileşimi gibi ileri teknolojilerden faydalanılarak yaratılmıştı. (Resim 29) Katılımcı izleyiciler, görsel uzamı deneyimlemelerini sağlayacak şekilde nefeslerini ve dengelerini kaydeden başa takılan bir görüntü birimi ve bir hareket takip yeleği

kullanıyorlardı. Durmadan deęişen yarı-saydam ögelerden oluşan *Osmose*, bir orman, açık alan, havuz ve toprakaltı dâhil olmak üzere bir düzine uzamsal diyar ve bunun yanı sıra, doğaya, cisimleşmeye ve teknolojiye atıfta bulunan felsefi metinlerden bir üst-alan ve yazılım kodu katmanı barındırmaktadır.

Eğilimlerine ve sanatsal kaygılarına baęlı olarak pek çok dijital sanatçı, hala geleneksel görüntü oluşturma araçları kullanmaktadır. Bunların yanında, teknolojik unsurlar barındıran dijital çalışma alanları vardır (age, s. 34). Seçilen çalışmalar günümüze dijital görüntü yaratmakla uğraşan sanatçıların ancak bir kısmını temsil etmekle birlikte, temsili olandan soyut olana çeşitli üslupları yansıttıkları ve bilgisayar teknolojilerini mevcut sanatsal pratiklerle birleştiren çok çeşitli yaklaşımlarla çözüm ürettiklerinin de altı çizilmelidir.

3.1.1. Yabancı Sanatçılar

Artforum ve *Art in America* gibi dergilerde editörlük yapan Michael Wilson'a göre; çağdaş sanat terimi giderek küreselleşen sanat dünyasında kendini açıklarken anlamı da bağlamıyla birlikte deęişiyor. En temel anlamıyla içinde yaşadığımız dönemde yapılan sanata verilen addır çağdaş sanat. Zaman zaman akım sonrası sanatı olarak da ifade edilen çağdaş sanat, akımların günümüzde her sanatçıya bireysel tarzını bağımsız bir şekilde yönlendirebileceęi alanlar bırakarak dağıldığını ima eder. Fakat sınıflandırmaya direnen sanatçıların içinde buldukları ortak zemin hesaba katıldığında bu görüş boşa çıkar. Sanatsal anlamda sıra dışı uygulamaları, tekrar eden fikirleri ve araçları incelediğimizde dikkat çeken sanatçılar hem sanat tarihiyle hem de çağdaşlarının etkinlikleriyle ilgili merak düzeylerini koruyorlar. Yalnız bir dahi olarak sanatçı miti uzun zamandır anlamını yitirmiş bulunmakta. Çağdaş sanatçı, geniş bir aęın deęişmez parçası durumunda artık. Çağdaş sanatçılar yapıtlarını üretirken en yeni teknolojileri kullanmasa da, çoęu teknolojinin yönetsel bir araç olduğunu kabul ediyor. Sinema, müzik ve çizgi roman gibi popüler alanlarda sanatçılar, etkin oldukları saygın sanat türünün kurallarını, geleneklerini ve bununla birlikte çağdaşın tanımını deęiştirmişlerdir. Yeni doğan ve gelişmekte olan dijital sanat ve internet sanatının temsilcileri, kitlelerin algıları üstünde iz bıraktıkları ve sanat dünyasının işleyişinde bir tür deęişim başlattıkları için önemlidir.

3.1.2. Eva ve Franco Mattes

0100101110101101.ORG rumuzlu Eva ve Franco Mattes çifti 1976'da Fransa'da doğdu. 1994'ten beri birlikte çalışan sanatçılar çalışmalarını Amerika'nın New York şehrinde sürdürüyorlar. 0100101110101101.ORG genellikle çağdaş sanatta geçerli olan kuralları ve hiyerarşileri irdelemeyi amaçlar ama tüm dünyayı etkilemeyi hedefler. Wilson (2015)'a göre 1998 ve 2000 yılları arasında yapılan *Darko Maver*'de Eva ve Franco Mattes, kendi kurgusal sanatçıları yarattılar; sadece profesyonel meslektaşlarını değil ana akım medyayı da kandırarak iki yıl boyunca göz önünde olan bu girift aldatmacayı başlatmak için söylenti çıkarmanın yani dedikodunun gücünden yararlandılar (s. 8). Bu kurgusal sanatçının başından geçenleri anlatan, görsellerle süslenmiş bir internet sitesiyle başlayıp tüm Avrupa'da viral yayılan hikâyede, Yugoslavya'da göçebe şeklinde dolaşırken bir yandan da şiddet figürlerini betimleyen grotesk heykeller yapan sanatçıya işkence edildiği anlatılıyordu.



Resim 30: Eva ve Franco Mattes, “Darko Maver (Ölüm)”, 1999.

Bu kışkırtıcı “heykellerin” kopyaları çeşitli sergilerde ve hatta Venedik Bienali'nde bile yer aldı; onları üreten sanatçının adı ile kimliği konusunda tartışmalar başladı. Maver'in sözümona hapisanede öldüğü (Resim 30) 2000 yılında bu ikonakırıcı kişiliğin

uydurma olduğu ortaya çıktı. Buna benzer bir gösteri de 2010 tarihli bir çevrimiçi performans olan *Eğlenceli Değil* çerçevesinde şekillendi; çift, Franco Mattes’in webcam ile sohbet edilen “*Chatroulette*” adlı bir sosyal paylaşım sitesinde sohbet sırasında intihar ediyormuş gibi gösterdi.



Resim 31: Eva ve Franco Mattes, “Eğlenceli Değil”, 2010.

İkili, daha sonra, sohbet odasındaki katılımcıların gerçek zamanlı tepkilerinin yer aldığı ve insanın kanını donduracak kadar gerçekçi bu senaryonun anlatıldığı bir belgesel hazırladı. Sanatçının bedeni, atölyesinin tavanında cansız bir şekilde sarkarken sohbet odasında tesadüfen bu sahneye şahit olanlar, durumun gerçekliğine inanmamak, kahkahalarla gülmek ve korku gibi çeşitli duygular yaşıyorlardı. Dibe vuran insanların küçük düşürücü davranışlarını gözetlemek konusundaki iştahımız hakkındaki dokunaklı yorum, iğneleyici bir eleştiri olan *Eğlenceli Değil*, belki de simülasyon ile hakikatin gerçekten iç içe geçmiş olması açısından çok etkin bir çalışmadır. (Resim 31) Net.art ile “kültür bozumu”nun öncüleri sayılan Eva ve Franco Mattes, internete bireylerin sarsılmaz inançlarını yıkan sonsuz çeşitlilikte muzır girişimlerde bulunma potansiyeli sunan bir malzeme gibi yaklaşarak söz konusu ortamda bu tür gerilimi yüksek alanlar yaratırlar. Faaliyetlerini sanal ortamla sınırlandırmayıp internetin yapısını gerçek mekânları, kurumları ve şahısları etkilemek için kullanabilecekleri bir araç gibi görürler (age, s. 8).

3.1.3. Eija-Liisa Ahtila

1959 yılında Finlandiya’da doğan sanatçı, çalışmalarını ülkesinde sürdürüyor. Eija-Liisa Ahtila’ya göre film, hem siyasi ve toplumsal tarihin etkilediği hem de bunları etkileyen insan ilişkilerinin inceliklerini yansıtmayı sağlayan mükemmel bir araçtır. Wilson (2015)’a göre “Hareketli yerleştirmeleri” bağlamında genellikle çok kanallı ses ve çoklu kadraj özelliklerini kullanarak ürettiği yapıtlarında Ahtila, kapsamı hayli geniş olan sinema dilini benimser. Filmin anlatısal yaklaşımı ile video kliplerde ve televizyon reklamlarında uygulanan teknik yaklaşımları harmanlayan sanatçı, çağdaş iletişim sistemleri arasındaki sınırların birbiri içinde çözüldüğünü de gösterir (s. 20). Ahtila’nın 2008’de yaptığı çok kanallı video yerleştirmesi *Neresi Nerede?* (Resim 32) 1950’lerde gerçekleşen Cezayir bağımsızlık savaşı sırasında yaşanan iki şiddet olayıyla ilgilidir. Geçmiş ve bugün arasında kayma yaratan Ahtila, yaklaşık elli yıl önce cereyan eden olayları kavramak amacıyla sarf ettiği çabaların izini sürerek kayda alır. Farklı zamanlarda ve yerlerde geçen destekleyici olaylar dizisini katmanlı ve karmaşık bütüne ekleyerek bu farklı öğelerden her birinin sahip olduğu yoğun duygusal özellikleri öne çıkarır.



Resim 32: Eija-Liisa Ahtila, “Neresi Nerede?”, 2008.

Neresi Nerede? Ahtila'nın olayların karşıt dünya görüşleri olan bireyler ile gruplar tarafından yorumlanma şeklini ve bunların uzlaştırılabilme yollarını araştırmaya duyduğu ilgiyi yansıtır. Ama sanatçı, karakterlerinin çatışan ideolojilerin tek taraflı sözcüleri olmamalarına özen gösterir. Ahtila, ayrıntılı bir ön araştırma yapar. Ayrıca, bugüne kadar ürettiği bütün yapıtların kişisel tecrübelerine dayanan bir “insanlık dramı” bakımından ele alınması gerektiğini ileri sürer. *Neresi Nerede?* , resmen Ahtila'nın güncel olaylara bakış açısını temsil eder. Karmaşık bir arka plan, iç içe geçmiş ses kaydı ve bunların üzerine titizlikle yerleştirilmiş dört ayrı imgeden oluşan yapıt, zaman zaman klasik resimleri çağrıştıran zengin renk kullanımıyla daha da özel kılınmıştır. Yapıtın farklı karakterlerin, olayların, bakış açılarının tarafını tutmak konusunda arada kalmamıza neden olan görsel derinliği ve “bileşik” odağı, sanatçının “tarihsel yapı bozumu” sağlama hedefiyle tutarlı olmakla kalmaz, *Neresi Nerede?*'yi izlemesi zor ancak faydalı bir yapıt kılar (age, s. 20).

3.1.4. Doug Aitken

1968'de Amerika Bileşik Devletlerinde doğdu. Yaşamını ve çalışmalarını Los Angeles ve New York'ta sürdürüyor. Doug Aitken'nin 2008 tarihli, birbirine zıt iki dünyayı ele aldığı *Göç* adlı video yerleştirmesinde yer alan vahşi hayvanların kimsenin olmadığı boş otelin odalarında bulunma nedenlerinin anlaşılabilmesi, yapıta güçlü bir düşsellik duygusu katar. (Resim 33) Wilson (2015)'a göre söz konusu duygu, filmin ritmik düzeni, hipnoz edici müziği, farklı ekranlar arasında aşamalı yansıtma gibi uygulamalar sayesinde iyice pekiştirilir. Sürüler halinde göç eden hayvan imgeleri –birlikte kanat çırpan kuşlar, tozlu ovalarda koşan yüzlerce at- kasvetli iç mekân çekimlerinin arasına yerleştirilerek bu sahnelerin esrarengizliği daha da etkileyici kılınır (s. 24).



Resim 33: Doug Aitken, “Göç”, 2008.

Doğallık, yapaylık, insanlarla hayvanlar arasındaki uçurum, çağdaş Amerikan mimarisinin hiçbir özelliği olmayan eğreti doğası hakkında eleştirel bir deneme olan yapıtın gerçeküstü havası ve gösterişli sinematografik üslubu izleyenleri hemen etkiliyor, bu etki uzun bir süre hafızalardaki yerini koruyordu. “İmparatorluk” başlıklı üçlemenin ilk kısmı olan *Göç*, sanatçının ayrıntılara gösterdiği titizliğin ve özenin tipik bir örneğidir. Fotoğraf, heykel, ses yerleştirmeleri üstünde de çalışan, sanatta video kullanımı parametrelerini genişleten ve modern kent hayatının dağınık, paramparça doğasını daha bütünlüklü, daha etkileyici bir şekilde yansıtmıştır. Sanatçının yakın tarihli projelerinde yapısal-kavramsal birlik üzerine incelikli bir şekilde çalıştığı görülmektedir. Örneğin 2007’de yaptığı *Uyurgezerler*, (Resim 34) New York MoMA’nın dışına ve çevresine projeksiyonla yansıtılan birbiriyle kesişen bir dizi vinyete yoğunlaşmaktadır. Binanın içinde gerçekleştirilen etkinlik programıyla uyumlu bir şekilde sunulan yapıt, beş kişinin sabah uyandıkları andan itibaren gün boyunca yaşadıklarını anlatmaktadır.



Resim 34: Doug Aitken, “Uyurgezerler”, 2007.

Ancak bu kez sıralı öykümeden vazgeçilmiş ve izleyiciye, yapıta farklı zamanlarda, farklı kısımlardan bakma fırsatı sunulmuştur. Görsel dili daha sıkı kısıtlamalarla kullanılmış ve baskılanmış gibi görünmesine rağmen *Göç*, düş gücünü harekete geçiren yorumlara açık bir kapı bırakmıştır (age, s. 24).

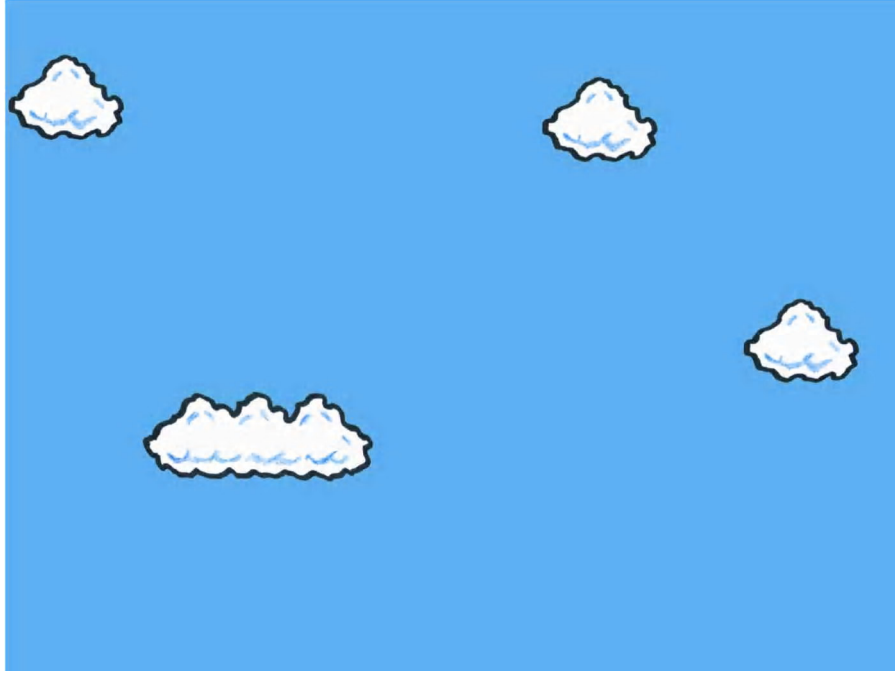
3.1.5. Cory Arcangel

1978’de New York eyaletinin Buffalo kentinde doğdu. Çalışmalarını New York’ta sürdürüyor. Cory Arcangel’in 2011’de yaptığı, görüntü yığını ve ses sentezi bombardımanı ile izleyicilerin duyularına saldıran çok ekranlı epik video projeksiyonu *Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları*, (Resim 35) sıra dışı derecede gürültülü, arşiv nitelikli bir çalışmadır. Wilson (2015)’a göre 1970’lerden 2000’lere kadar üretilen çeşitli elektronik oyunları bir araya getiren Arcangel, evlerde kullanılan bilgisayar teknolojisinin kırk yıllık tarihinin özetini sunar. Geniş bir alana yerleştirilen ekranlara kronolojik şekilde yansıtılan oyunlara sırayla bakınca oyunların gerek grafiklerinin gerekse görüntü simülasyonlarının giderek mükemmelleştiği açıkça görülür (s. 44).



Resim 35: Cory Arcangel, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları”, 2011.

Arcangel’in odaklandığı husus, teknolojik ürünlerin profesyonel kullanım alanından çıkıp amatörlerin eline geçtiklerinde, genellikle, değerini çoktan bitirip “modasının geçmeye” başlamış olmasıdır. Bu “modası geçme” hali, günümüzde ürün geliştirme hızının artması yüzünden sıkça yaşanan, çeşitli yapısal ve işlevsel anlamlar taşıyan kaçınılmaz bir süreçtir. Arcangel, otomatik-mekanik heykel, dijital baskı, internet kaynaklı video gibi formlar ve yöntemler de kullanır. Yapıtlarını genellikle “remix” çerçevesinde düzenler. Doğal ve yapay yöntemleri simülasyonun tuhafliğini ortaya çıkartacak şekilde birleştirir. Eylem ile temsil, somut ile sanal arasındaki boşluklar sergileyen yapıtlar, çoğunlukla komiktir ve eğlencelidir. (Resim 36)



Resim 36: Cory Arcangel, “Süper Mario Bulutları”, 2002.

Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları, neticede insanlarla makinelerin bir şekilde birbirlerinin kusurlarıyla eğleniyormuş gibi görüldüğü, karşılaştırılabilir bir ironi ve işlevsizleştirme karışımı sunar. Oyun konsolları da yerleştirmenin bir parçasını oluşturur ama çalışmanın adının da iddia ettiği gibi, onlara dokunmamız engellenmiştir; sanatçı insanların konsollarla etkileşimini önlerken her birine düzenli şekilde çalışmalarını sağlayan özel bir devre eklemiştir. Dolayısıyla sanatçı aslında teknolojiyle ilgili beklentilerimizle –özellikle de teknolojinin sihir gibi bir şey olduğunu düşünme eğilimiyle- oynar ve “boş zaman faaliyeti” göstergesi olan bu eğlenceyi boş ümitler veren bir uğraşa dönüştürür (age, s. 44).

3.1.6. Lee Bul

1964'te Güney Kore'nin Seul şehrinde doğdu. Yaşamını ve çalışmalarını halen bu kentte sürdürüyor. Lee Bull'un 2001 tarihli *Sonsuza Kadar Yaşamak* (Resim 37) adlı yapıtının merkezinde dikkat çekici bir paradoks vardır. Üç tane özel karaoke makinesi şeklinde hazırlanan etkileşimli bir yerleştirme olan yapıt, izleyicilerin aktif bir meşguliyet içinde olmasını gerektirirken onları dışarıdaki tüm seslerden ve görüntülerden soyutlayarak kendi kendilerine vokal performans sergilemelerini sağlar (Wilson, 2015, s. 80).



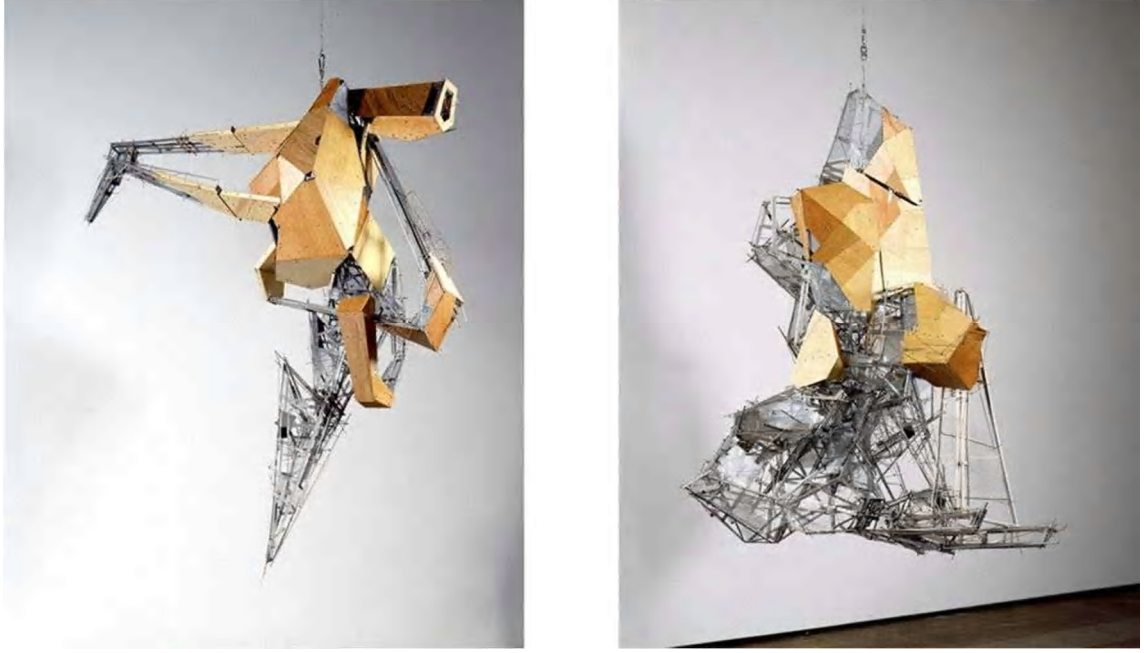
Resim 37: Lee Bul, “*Sonsuza Kadar Yaşamak*”,2001.

Her biri döşemeye kaplı bu gösterişli fiberglas kapsüllerde video ve müzik ekipmanları vardır; kapsüllere yalnızca bir kişi sığabilir ve kişinin kapsülün içinde uzanır gibi oturup ekran menüsünden popüler şarkıları seçmeden önce kulaklıkları takması gerekir. Önce,

bu makinelerin daha sıradan ticari emsalleriyle ilgili kısa filmleri gösterilir. “Şarkıcılar” karaoke yaparken ses güçlendirici bir mikrofon da kullanabilirler ama her halükarda tek izleyici yalnızca kendileridir. Wilson (2015)’a göre genellikle grup dinamikleriyle ilgili olan bu eğlence biçimini (karaoke) bir tür gizli ritüele dönüştürmek suretiyle Bul, muhtemelen, mahrem eylemlerin kamuoyu önüne taşınmasına yönelik yaygın sanatsal stratejiye karşı bir tavır takınır. Katılımcılar artık başka insanların tepkileriyle uğraşmak zorunda değildirler; kendi kendilerindedirler (s. 80). *Sonsuza Kadar Yaşamak*’ın sunduğu rahme benzeyen, ses geçirmez “inziva” ortamı içinde katılımcılar şarkının kendileri için taşıdığı anlamlar ve çağrışımları konusunda kafa yormak, sadece orijinalini taklit etmeye çalışmak yerine şarkıyı istedikleri tarzda yorumlamak konusunda özgürdürler. Ama şarkıcılar kapsülün teknolojik ve fiziksel hükmü altında kalmaya devam ettikçe bu özgürlük sanıldığı gibi “mutlak bir serbestlik” olmaktan çıkar.

Bul’un teknolojiye –özellikle de teknoloji insan bedeninin temsiliyet biçimini değiştirdikçe- duyduğu ilgi eskiden beri süregelenmektedir. 1990’ların başında sanatçı, mutasyonlar konusunda hazırladığı grotesk bir katalog için kendi figürünü baz alarak bir dizi kostüm yapmıştır. Ardından dişil formda daha aşırı düzeylerde sapmalar, bozulmalar yapma fırsatı bulmasını sağlayan silikon ve porselen heykeller üretti. Eleştirmen Eleanor Heartney, bu heykellere özgü abartılı cinsel özelliklerin “dişil enerjinin potansiyel açıdan inanılmaz büyük ve aynı zamanda ister istemez indirgenmiş olduğu bir dünyanın stereotipik eril fantezilerini” ima ettiğini belirtir. Bu tip yapıtlarda feminist yaklaşım çok belli olmasa da, *Sonsuza Kadar Yaşamak*’taki kapsüllerin fallik şeklinde ve internetin –milyonlarca insanın paylaştığı “kişisel” bir teknoloji- gerek cinsel ilişkiler gerekse cinsiyet rolleri hakkında yapılan tartışmaları etkilediği önermesinde karşılık bulur.

Daha yakın tarihli projelerde Bul, mimari yapıların ve ortamların tarihsel, metafiziksel, şiirsel etkilerini, yansımalarını araştırmaya başlar. Bazen duvara monte edilen veya tavana asılan bazen de serbest halde sergilenen yapıtlar, genellikle yıkımla ve yeniden inşa etmeyle ilgilidir. 2010 tarihli *İsimsiz Heykel W1* (Resim 38) gibi girift bir karışık teknikle inşa edilen yapılar, yapılaşma sürecinin çizim masası ile inşaatın son evresi arasında bir yerde kesintiye uğramış gibi görüldüğü minyatür inşaat alanlarına benzer.



Resim 38: Lee Bul, “İsimsiz Heykel W1”,2010.

Yoğun bir sembolik ve alegorik çağrışımla donatılan bu harabelerin sağlam birer sanatsal motif olduğu kabul edilmiş, bu algı zihinlere ciddi şekilde yerleşmiştir; Bul’un çağdaş yaklaşımı, anlatılan geçmişle eleştirel bağlar kurarken üstünde durulan bu yeni zemini de sarsar. *Sonsuza Kadar Yaşamak* örneğinde olduğu gibi “ilerleme” kasırgasına yakalanan bir nesil için bu tip temaları yeniden yorumlamak, şaşırtıcı derecede engin bir referans sahasına yayılmayı gerektirir (age, s. 80).

3.1.7. Harun Farocki

1944’te eski Çekoslovakya’nın Novy Jicin şehrinde doğdu. Çalışmalarını Almanya’nın Berlin kentinde sürdüren sanatçı 2014 yılında hayatını kaybetmiştir. Harun Farocki’nin film ve video çalışmaları hayli ilginçtir. New York’taki MoMA’da açılan 2011 tarihli sergisi “(Uzaktaki) Savaşın İmgeleri”ne ilişkin yapılan bu gibi değerlendirmelerde yapıtlarının genel olarak tüm dünyayla güçlü ve alışılmadık derecede dolaysız bir bağ kurduğunun göstergesidir. 1960’ların sonunda yaşanan öğrenci protestoları bağlamında Rainer Werner Fassbinder ve Werner Herzog gibi “Yeni Alman Sineması” yönetmenlerinin yanında kariyerine başlayan Farocki’nin doksanda fazla filmi vardır.

Wilson (2015)'ın aktardığına göre eleştirmen Ken Johnson'un deyişiyile “gerçekliği yansıtma aracı olarak tekniğin kendisinde var olan özdeşünümsel, sinematografik Kübizm’in, radikal kuşkunun buyruğu altında” olduğu pek çok farklı tarzda çalışma yapmıştır. Farocki'nin eleştirel bakışının merkezinde yer alan şey, genellikle “film teknikleri” ile “teknolojinin denetim ve propaganda alanında oynadığı rol” dır (s. 136). Sanatçı, imgeleri ve sesleri anlatı akışını kesintiye uğratabilecek şekilde yan yana koyar, ara çekimlerde kullanır ve harmanlar. Böylece ham “gerçeklik” diye önümüze sunulan neredeyse tamamen yönlendirici malzemenin izleyicisi olan bizleri daha aktif, kuşkucu bireyler haline getirip yapıtlarında kullandığı kaynakların otoritesini sorgular. 2007 tarihli çok ekranlı video yerleştirmesi *Derin Oyun*'da (Resim 39) Farocki'nin odak noktası, İtalya ile Fransa arasında oynanan 2006 FIFA Dünya Kupası finalinin görünüşte daha ciddiyetsiz, hatta gülünç denilebilecek halidir.



Resim 39: Harun Farocki, “*Derin Oyun*”,2007.

Yapıtta, maç, on iki farklı perspektiften gerçek zamanlı takip edilir, sanatçının kendi çektiği kamera görüntüleriyle televizyon kameralarının görüntüleri, dijital animasyonlar, oyuncularla ilgili istatistiki şemalar ve Berlin Olimpiyat Stadı'nın genel çekimleri yan yana getirilir. Sonuçta biz izleyicileri bu büyük kültürel etkinliğin karmakarışık süreçleriyle baş başa bırakan, neredeyse içinde kaybolduğumuz bir

performans ve tasvir ağıyla yüz yüze getiren aşırı bilgi yükü, bütün duylara hitap eden bir yapıt ortaya çıkar. Derin Oyun çok boyutlu bir konunun ayrıntılı portresini sunuyormuş gibi görünse de bizler olayın ve yapıtın asıl bağlamının (varsa) ne olduğunu halen merak ederiz. Serginin temel parçası olan “*Ciddi Oyunlar I-IV*” adlı seride bu sorunun daha da vurgulandığı hissedilir.



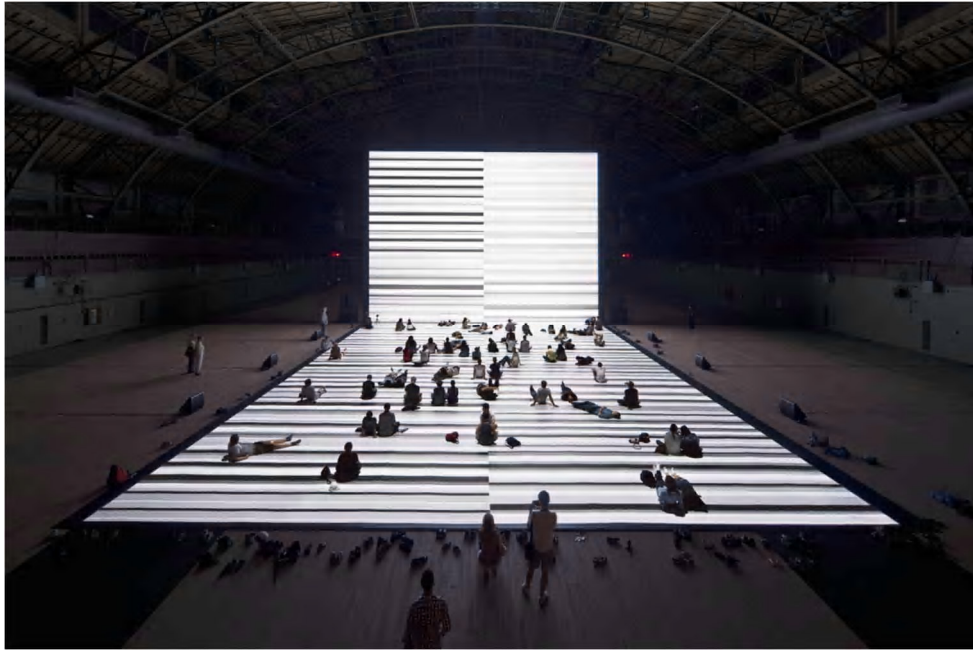
Resim 40: Harun Farocki, “*Ciddi Oyunlar I: Watson Düştü*”, 2010.

Projektörle yansıtılan dört videoluk çalışmada Amerikalı askerlerin simülasyona dayalı video oyunları teknolojisini kullandığını ve gerçek dünyada gerçekleşecek savaş durumuyla ilgili eğitim alırken gerçekte var olmayan konumlarda siper aldıklarını, bazen de travma sonrası stres bozukluğunun iyileşmesine yönelik terapi çalışmaları yaptıklarını gözlemleriz. (Resim 40) Ancak bu durumda askerler aslında birer aktöre dönüşmüştür. Bu yapıtta büyüleyici bir belgesel hazırlamak için gerekli malzeme fazlasıyla vardır ama Farocki, yine hem kullanılan araçların güvenilmezliğini hem de algımızın istikrarsızlığını ön plana çıkartmıştır (age, s. 136).

3.1.8. Ryoji Ikeda

1966’da Japonya’nın Gifu kentinde doğdu. Yaşamını ve çalışmalarını Fransa’nın Paris kentinde sürdürüyor. Ikeda’nın New York Park Avenue Armony’de düzenlenen 2011 tarihli sergisi “*Sonluötesi*” [Transfinite] için ısmarlanan, salt matematiksel verinin ve görsel-işitsel teknolojinin sağladığı kapsamlı becerilerin “malzeme” olarak kullanıldığı

ayar resmi (geliştirilmiş versiyon) adlı yerleştirme, “zamanı aşan” sanatsal kaygıları giderme girişimini temsil eder. (Resim 41) Wilson (2015)’a göre hipnotik soyut animasyondan ve güçlü, etkili elektronik seslerden ibaret üç boyutlu bir ortam inşa eden Ikeda, aslında hiç de somut olmayan ancak duyularla algılanabilen dijital dünyayı içgüdüsel bir bakma ve dinleme deneyimine dönüştürür (s. 204).



Resim 41: Ryoji Ikeda, “*Ayar Resmi (Geliştirilmiş Versiyon)*”, 2011.

Park Avenue Armony’deki “*Sonluötesi*” sergisini görmeye gelenler, New York’un içinde hiçbir engel [sütun, duvar gibi] bulunmayan en geniş alanlardan biri olan 5100 metrekarelik Wade Thompson Drill Salonu’na girdiklerinde önlerine doğru 24 metre boyunca uzanan, 12 metre yüksekliğinde bir ekranla karşılaşırlar.

Dik açı oluşturacak şekilde birbirine tutturulmuş bu yüzeylere bir dizi siyah şerit ve beyaz alan görüntüsü yansıtılmıştır. Bu şeritlerin hareketi, çizilmiş CD’lerdeki atlamaları akla getiren seslerden [gürültülerden] ibaret bir fon müziğine göre düzenlenmiştir. Hatta bu statik cızırtılar zaman zaman dans etme isteği uyandıran eğlenceli, etkileyici bir ritimle yarıda kesilir ve siyah beyaz imgeyle birlikte coşkulu bir akış içindedir. Yerleştirmenin yatay kısmının [zemindeki kısmının] üstünde yürümek serbesttir; dolayısıyla burayı gezenlerin çoğu yere uzanarak, oturarak *ayar resmi*’nin

onları kuşatıp adeta içine almasına izin verir. Adında da tanımlanan herkesçe bilinen “*ayırıcı tanı aracı*”na gönderme yapan yapıt, açıktan koyuya, sertten yumuşağa, gürültüden sessizliğe doğru yaşanan ani geçişlerle kesintiye uğratılır; bunların hepsi, yapıtın verdiği anlık ve güçlü duyuşsal etkiye katkıda bulunur. Ikeda’nın kompozisyon, programlama ve düzenleme konularındaki ustalığı çalışmalarına, ikili kod sistemine duyduğu hayranlığı yansıtan hayli tatmin edici bir kusursuzluk katar. Sanatçı; “Bilgi sınırlar ve birlerle nakledilebilseydi iletişime dayalı ekonomi anlayışı daha şiirsel fikirleri de kapsamaz mıydı?” der. “*Sonluötesi*”ndeki 2007 tarihli *data.tron* ve 2009 tarihli *data.scan* adlı diğer yapıtlarla birlikte *ayar resmi*, tam da bu soruyu ortaya atan “senfonik” projenin farklı kısımlarını oluşturur.

Ikeda’nın yapıtındaki bu sade, renksiz görüntü Minimalizm’le ve Kavramsal sanatla ilişkilendirilir. Yineleyen görüntü ve ses akışının, enformasyon sistemiyle ilgili unsurların benimsendiği yapıtın sesi ise farklı ancak birbiriyle ilişkili bir “yankı kümesi” oluşturur. Sanatçının sinüs dalga boyundaki saf ses tonlarını kullanması, bilgisayarla müzik yapmaya çalışan erken dönem akademik müzik araştırmacılarının yarı bilimsel denemelerini anımsatır. Metronom vuruşu ile deforme [bozuk] sesleri harmanlaması ise sanatçının, minimal tekno müzik gruplarına ve çağdaş “glitch” [elektronik müzikte kullanılan bir teknik] uygulamalarına yakınlık duyduğunu işaret eder. İnsanın işitme sınırlarını aşan ses frekanslarını da kullanan Ikeda, algılarımızı sınamakla ve algı sınırlarımızı genişletebilmekle ilgili akıllıca bir farkındalık çalışması da yapar. Ikeda, ses ve görüntü atlamalarını buna uyumlu desenler [örüntüler] oluşturacak şekilde özenle düzenler. Dolayısıyla, en kaotik olayların bile matematiksel açıdan kusursuz bir şekilde formüle edilebilmesi, ciddi bir şaşkınlığı ve merak duygusunu beraberinde getirir (age, s. 204).

3.1.9. Jodi

Jodi, Joan Heemskerk ile Dirk Paesmans’tan oluşan bir gruptur. Heemskerk Hollanda’nın Kaatsheuvel şehrinde Paesmans ise Belçika’nın Brüksel şehrinde doğdu. İkili yaşamlarını ve çalışmalarını Hollanda’nın Dordrecht kentinde sürdürüyor. Wilson (2015)’a göre Dirk Paesmans’ın dijital medyayı “doğası gereği akışkan ve etkileşimli”

diye nitelendirmesi sanatçı arkadaşı Joan Heemskerk ile birlikte *jodi.org* adıyla da bilinen Jodi'nin üyelerinden biri olarak yaptıkları çalışmaların temelini teşkil eder (s.210). Üyelerinin video ve fotoğraf alanlarındaki geçmişleri bağlamında Jodi, internetten faydalanarak bu mecra için yapıtlar üretirken bir yandan da yazılımlar, değiştirilmiş elektronik oyunlar hazırlar. 1990'ların ortalarında ortaya çıkan net.art akımının kilit oyuncularından biri olan Jodi, internetle ilişkili formatları ve sistemleri bunların yaratıcılarının, sunucularının, kullanıcılarının beklentilerini altüst edecek ya da boşa çıkaracak şekilde kullanır. Günümüze ulaşan projelerin gözle görülmeyen alt ve iç yapısı, yeni bir çalışma tarzının hammaddesi haline gelir, genellikle de açıkça ortaya konur. Jodi'nin New York'taki Eyebeam ve Bristol'deki Arnolfini dâhil çeşitli sergi salonlarında sunulan 2009 tarihli *Folksomy Projesi* (Resim 42) adlı performansında, popüler video paylaşım sitesi YouTube'dan yararlanır. Özel tasarlanmış bir yazılım kullanan Jodi, yeni teknolojileri hem arzu hem de nefret nesnesi olarak gösteren bir dizi video görüntüsünü [YouTube'dan] seçer. Bunların üstünde düzenlemeler yapar: Dizüstü bilgisayarları, cep telefonu ve iPodları olan izleyicilere, ya aygıtlarına methiyeler dizen (hem de kelimenin tam anlamıyla) ya da büyük bir hüsrarla bunları adeta yerin dibine sokan, hatta kıran kullanıcılar gösterilir. Eyebeam'deki sergilemede, baş hizasının hemen üstüne yerleştirilen büyük ekranda, iki "deneğin" kendilerini bu videolara tepki verirken görüntüledikleri video gösterilir. Sürekli hareket eden, değişen, canlı, kaydedilmiş, elden geçirilip düzenlenmiş bu imge ve ses bombardımanı izleyene içten içe keyif veren bir yıkım- yaratım döngüsü yaratır. Yeni cihazlarla aramızdaki iki aşırı uç arasında gidip gelen ilişkiyi açıkça ortaya seren *Folksomy Projesi*, insanın bitmek bilmez tuhaf davranışları karşısında yeni icatların güçlü ve zayıf yönlerini sınar.



Resim 42: Jodi, “Folksomy Projesi”, 2009.

Her başarılı tasarımın veya düzgün işleyen aletin hata verme ya da arıza yapma olasılığı taşıdığını da hatırlatarak benzer bir sınamayı YouTube (hatta tüm internet) için de yapar. Yapıtta, Marshall McLuhan’ın ünlü deyişi “araç mesajdır”ın açık bir yansıması vardır: Jodi’nin anonim “içeriği” sürekli ve hevesle tek bir yere yığıldığı yapıtında bilgi [enformasyon], bu olağanüstü derecede büyük malzeme karşısında hızla derinlere gömülür. İkili, ilk dönem projelerinde genellikle sistem hataları, virüsler ve benzeri sorunlu bilişim fenomenlerini kullanır. Odaklanılan bu hususların bazıları *Folksomy Projesi*’nde ve diğer “ekran görüntülerinde” önemli bir yer tutar (age, s. 210).

3.1.10. Christian Marclay

Venedik Bienalinde Altın Aslan ödülü alan ve üç yıl boyunca Londra, New York, Venedik ve Los Angeles gibi şehirlerde sergilendikten sonra İstanbul’a da gelen *The Clock* (Saat) adlı işi (Resim 43) sanatçı Christian Marclay’in, 24 saat aralıksız tekrarlanan ve üç bine yakın filmin sahnelerinden faydalanılarak kurgulanan bir video kolaj. Sanatçının bu işi izleyiciye yerel zamanı gösteren binlerce plandan oluşuyor. Videoda sadece zamanı gösteren saat planları arka arkaya gelmiyor, sanatçı aynı zamanda o anı gösteren saat planının ait olduğu filmde başka planlarda kullanarak bir

anlatı yaratarak ve gerçek zamanlı videoyu izlerken izleyiciye dış dünyanın zamanını unutmaya fırsatı vermemektedir. Videoda bir anlatı olmasına rağmen seyirciyi angaje edecek şeylerde mevcuttur. Bir anlam ve öykü peşinde olan izleyici üç dört saat izlemesine rağmen sanatçının özellikle amaçladığı üzere videoda hiçbir şey olmuyor ama ilgiyi taze tutmayı başarıyor ve sinema anlatım aracı olan sıkıştırılmış zaman'ı gerçek zaman olarak yeniden kurguluyor.



Resim 43: Christian Marclay, “Saat”, 2010.

3.2. Türkiye’den Sanatçılar

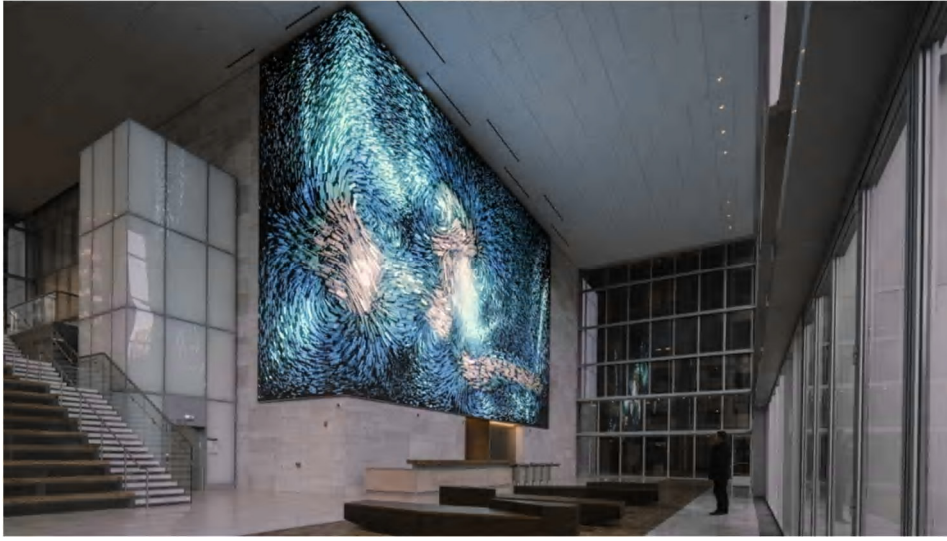
Tansuğ (1999)’a göre Türkiye, çağdaş teknoloji ve buna ilişkin kavramların benimsendiği oranda, sanat alanında yeni teknolojilerin gündeme geldiği, sanatın müzeler ve diğer kapalı mekân sınırları dışına taşarak, kentsel çevreye açılması gibi sorunlar karşısında bile, sanatçıların duyarlılık kazandığı bir ülkedir (s. 353). Sanatın içinde yaşanan toplumsal çevreye düzenleyici katkılarda bulunmak gibi önemli bir işlevi ve misyonu olduğu kadar, gerek toplumsal gerekse doğal çevreden etkiler almak suretiyle, kendi oluşumunu geliştirmek ve zenginleştirmek gibi bir zorunluluğu vardır (age, s. 353). Şüphesiz çevrenin sosyal ve ekonomik ilişkilere sahne olmayı sürdürdüğü koşullarda, sanat biçimlerinin de yeni oluşumlardan etkilenmeyi sürdüreceği söylenebilir. Fakat sanatı etkileyen çevresel faktörlerin sosyo-ekonomik niteliği ve bu niteliğin belirleyici işlevi konusunda gelinebilecek sonuç, etki faktörlerinin sosyo-

ekonomik olguları da kapsayan, fakat çok daha geniş ve derin bir perspektife sahip bulunan kaynaklarda temellenmesidir (age, s. 354). Teknolojinin en önemli gelişme sayıldığı ülkemizde, karşılaşılan sorunların gittikçe büyüdüğünden söz edilebilir. Özellikle büyük çapta kentsel gelişmeye sahne olan yerleşim alanları, bir yanı sanatsal olan bütünleşmenin gerçekleşmemesi yüzünden, yalnız ulaşım sistemleri gibi sorunların aksaklığına bağlanamayacak olan kültürel bir dağılımı yansıtmaktadır (age, s. 355). Sanatsal üretimin etkilendiği tüm faktörlerin saptanması ise, söz konusu olgunun hangi yaşamsal boyutlara sahip olduğunun bir belirtisi olacaktır. Batı dünyasında teknolojik gelişmelere paralel olarak ortaya konan sanatsal düzenlemeler, çevrenin yaşanabilir olma özelliğini arttıran uğraşlardır (age, s. 355). Bu yüzyılda sanatsal uğraşlar yönünden, her türlü malzeme ve teknik olanakların kullanılmaktan geri kalınmadığı, geniş ve engin bir deney alanı açılmıştır. Sanat kavramı sürekli gelişen bir kavram olduğuna göre, biçimsel uğraşlar yolunda yeni yeni tasarım amaçlarının gerçekleşebilmesi de, kuşkusuz bu deneylere bağlıdır (age, s. 357). Ülkemizde çağdaş sanat ekseninde bakıldığında, yeni sanatsal eğilimleri yansıtabilme yolunda belirgin çabaları göze alan sanatçıların, malzeme olanaklarının yanı sıra, modern teknolojiyi de uğraş alanı içine alarak, yeni medya alanında yoğunlaştıkları dikkati çekmektedir.

3.2.1. Refik Anadol

Görsel medya sanatçısı Refik Anadol, 1985 yılında doğdu. Yaşamını ve çalışmalarını Amerika'da sürdürüyor. Amerikan kültürünün en önemli mimari yapılarında ışık-ses-kodlama ve artırılmış gerçekliğin iç içe geçtiği enstalasyonlar yapıyor. 2015 yılında İstanbul'da zorlu performans sanatları merkezindeki "40 metre/ 4 duvar/ 8 küp" sergisindeki *Infinity Room* (Sonsuzluk Odası) adlı eseriyle Anadol, 40 metre uzunluğundaki alanda, birbirine bitişik 8 odadan her birinde farklı deneyimler yaşattığı izleyiciyi de sanatına dâhil etmiştir. Mekânın kendisine uygulanabilecek yapay zekânın performans sanatlarına katkısına kafa yoran sanatçı, odaya yansıyan 6 farklı algoritma oluşturmuş ve bunu 12 dakikaya yayılmış bir hikâyeye olarak tasarlamıştır. Projenin ortaya çıkmasına mezuniyet tezinin etkili olduğunu belirten sanatçı "*Tesseract*" isimli geometrik formdan etkilenmiştir. Kodla görsel üreten, bilgisayarda kodlarla tasarım yapan sanatçı sayko-akustik denen arka planda hep var olan sesler serisini

kullanmaktadır. Teknolojinin işin içine bu denli girmesinin sanatın romantikliğini başka boyutlara çekmeye başladığını, Dijital kültürün genlerimize kadar işleyen bir süreç olduğunu ve bugünün hızlı bir gelişme süreci olarak görüleceğinin yıllar sonra anlaşılacağını savunur. 2015 yılında yaptığı data heykeli *Virtual Depictions* (Sanal Tasvirler) Amerika'nın San Francisco şehrinde "dünyanın ilk görsel data heykeli" olarak lanse edildi. (Resim 44)



Resim 44: Refik Anadol, "Sanal Tasvirler", 2015.

3.2.2. Erdal İnci

Erdal İnci 2005 yılında Hacettepe Üniversitesinden mezun oldu. 2009 yılından bu yana İstanbul'da yaşamakta ve burada sokak sanatı, video ve dijital sanat gibi alanlarla ilgilenmekte. Tekrar kavramı üzerine yaptığı videolarını GIF formatına dönüştürerek yayınlamaya başladı. Hareket, zaman ve titreşim gibi kavramlar üzerinde araştırmaya, üretmeye ve online mecralarda paylaşmaya devam ediyor. 2009 yılından beri klonlanmış figürlerden oluşan videolar yapan sanatçının, daha öncesinde 3D animasyonla "perfect loop" (kusursuz döngü) mantığıyla yaptığı çalışmaları vardır. Sadece hareketleri değil zamanı da manipüle etmesinin, görsel işlerin müzik ve dans gibi izleyeni zamandan soyutlayabilmesinin bir yolu olarak görür. İşlerinde sürekli

kendini tekrarlayan bir hareketi ardışık zamanlarda klonlayarak bir örüntüye dönüştürür. Bu sayede zaman doğrusal olmaktan çıkıp kendini tekrarlayan bir hal alır. (Resim 45)

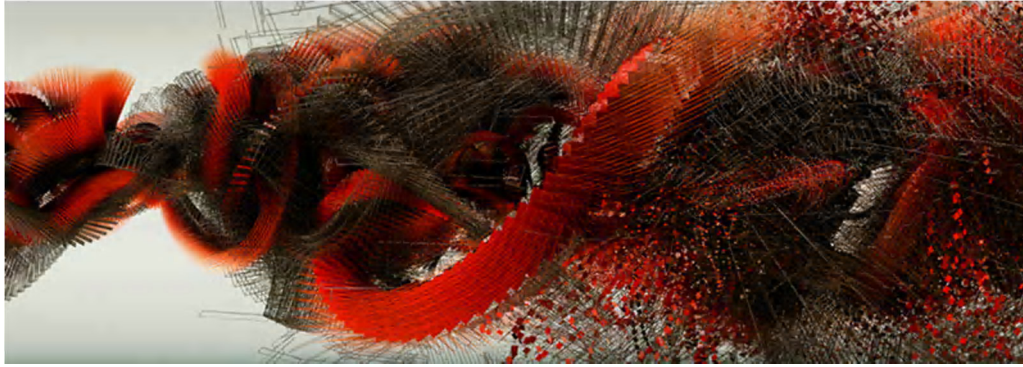


Resim 45: Erdal İnci, “Stumblers”, 2014.

Klonlardan oluşan bu yeni yapının da kendi içinde düzenli bir harekete sahip olabilmesi için hareketin ritmik olması gerekiyor. Bu yüzden sanatçı performansı gerçekleştirirken ritmi kaçırmamak için bazen metronom kullanıyor bazen de müzik dinliyor. Performanslarını gerçek mekânlarda gerçekleştirme fikrinin daha motive edici olduğunu belirten sanatçı, bazı teknik dezavantajları olmasına rağmen içerik olarak daha zorlayıcı olmasını istemektedir. Her gün geçtiğimiz mekânlar üzerine düşünmek ve doğaçlama performanslar yapmanın işinin gerçeküstü görüntüsünü dengelediğini söyleyen sanatçı bunun daha şaşırtıcı ve zihin açıcı olduğunu düşünmektedir. İşlerinde kullandığı teknik performansı gerçekleştirdiği mekânda atılan bir turun klonlanmasıyla oluşuyor. Herkesçe bilinen edit programlarında montajı çok zor olmasa da çekim aşamasında ve tatmin edici bir fotoğrafın bulunmasında yaşanan zorluklara dikkat çeken sanatçı, klonlanacak figürün dışında yabancı bir figürün kadraja girmesinin işin masa başı kısmını uzattığını belirtiyor. “Taksim spirali” işinde GIF versiyonun 10 frame’de oluşması bir saniyeden kısa bir süreye 10 dakikalık kesintisiz bir hareketin sığması anlamına geliyor.

3.2.3. Candaş Şişman

1985 yılında İzmir’de doğdu. Hollanda’da multimedya tasarım eğitimi aldı. 2009’da arkadaşlarıyla birlikte Silo 1 oluşumunu kurdu. 2010 yılında Haydarpaşa Garında gerçekleştirilen “Yekpare” projection mapping performansını gerçekleştirdi. 2011 yılında Deniz Kader ile birlikte NOHlab oluşumunu kurdu. İlhan Koman Hulda festivali kapsamında “FLUX” isimli audiovisual enstalasyonu gerçekleştirdi. (Resim 46)



Resim 46: Candaş Şişman, “Flux”, 2010.

Sanatçı geleneksel ve dijital olanı aynı potada eritmeye, yenilikçi bir tavırla teknolojiyi kullanarak, saf ve duygusal bir sonuca ulaşmaya çalışmaktadır. Mantıktan değil, duygudan yola çıkan üretimlerde bulunmaya çalışmasının, dijital yaratımların soğukluğunu ve statikliğini öldürdüğünü düşünmektedir. Şişman, tüm medyaları kullanarak, aslında altyapısı karmaşık, fakat sonucu basit ve saf şeyler üretebilmek istemekte. Tekniği ne olursa olsun burada önemli olanın dili olduğu için bu teknikleri statik olarak kategorize etmemeye çalışan sanatçı, aralarında farkların olmasının işin güzelliği olduğunu belirtmekte. Daha çok hangi tekniğin insanın hangi duyularına hitap ettiğine bakan Şişman, istediği şeyin bunların hepsini bir arada kullanabilmek olduğunu söylüyor. Ses, imge, ısı, koku gibi farklı öğeleri bir arada kullanabilmenin ileride yapma şansı yakalayabileceği bir şey olduğunu söyleyen sanatçı, şu ana kadar yaptıkları arasından en çok süreçsel olanları, yani ses, performans ve animasyon gibi sabit olmayan, işin içerisine zaman, mekân ve an’ı da sokan disiplinlerin kendini heyecanlandırıldığını belirtiyor. Çünkü ses dünyasının bizim bildiğimiz, gördüğümüz şeyler ve dillere göre bambaşka bir kapıyı araladığını ve bambaşka bir iletişim şekli sunduğunu düşünüyor.

3.2.4. Büşra Tunç

Büşra Tunç 1988 yılında doğdu. Mimarlık eğitiminin ikinci yılında çift anadal olarak sinema ve televizyon okumaya başladı ve *Université Paris-est Marne-la Vallée*'nin, Paris de cinematographiques et Audiovisuelles Bölümü'nden mezun oldu. Büşra Tunç'un tasarım yaklaşımı multidisipliner ağa dayanmaktadır. Sanatçı çoğunlukla yeni algıları ve bugünün görüntülerini araştırmalarında kullanırken, yeni görme yolları üzerinde duruyor. Eserler üzerinde tasarım görünümü entegre ederek bunu benimser. Kendisini boşluğu ana motivasyon kaynağı olarak alır ve bu onun sanat fikrini oluşturmak için odak noktasıdır. Bu bakışı ile çeşitli malzemeler kullanarak spesifik mekânsal deneyimler oluşturur ve bunu atmosfer oluşturmak için araç olarak kullanır.



Resim 47: Büşra Tunç, “Sinusoid”, 2015.

Çoğunlukla metropol dokuları ve katmanlar üzerinde çalışan sanatçının bu karmaşık yapılarla bakışı yeni görünüşünü oluşturur ve video, fotoğraf gibi dijital araçları kullanarak onları dönüştürür. (Resim 47) Hafif analog araçlar kullanarak dijital dünyayı fiziksel dünyaya dönüştürerek görünür hale getirmeyi amaçlar. Son zamanlarda, ışık ve maddenin ilişkisine odaklanır.

3.2.5. Ayşe Gül Süter

1982’de İstanbul’da doğan Ayşe Gül Süter, *New York University, Tisch School of the Arts*’ta Animasyon ve Dijital Sanatlar Bölümü’nde öğrenim gördü. Yükselen genç bir sanatçı profili çizerek yerleştirmelerini yurtiçi ve yurtdışı birçok galeride sergileme fırsatı yakaladı. Animasyon ve ışık yerleştirme türleri üzerinden projelerini kurgulamaya devam etmektedir.



Resim 48: Ayşe Gül Süter, “Invisible Motion”, 2016.

Mekân, hareket, algı ve seyirci katılımı ile ilgili imkânlarını araştırmak amacıyla, video, animasyon ve etkileşimin entegre olduğu işler üretir. (Resim 48) Sanatçının animatif yerleştirmelerinin çıkış noktası, yaşam, süreç ve değişim kavramlarıdır. Bu durumu aktarırken de gerçeklik olgusunu sorgulatmayı amaçlamaktadır. Hareket, ışık, zaman ve mekân ilişkisini algı ve gerçeklik boyutlarında irdeleyen sanatçı, kişilerin duyumsal tecrübeleme süreçlerine odaklanır. Sanatın izleyiciye de sorumluluk yüklediğine inanan sanatçı, izleyicinin gerçeklik olgusuna karşın sezgileriyle hareket etmesi gerektiği görüşündedir.

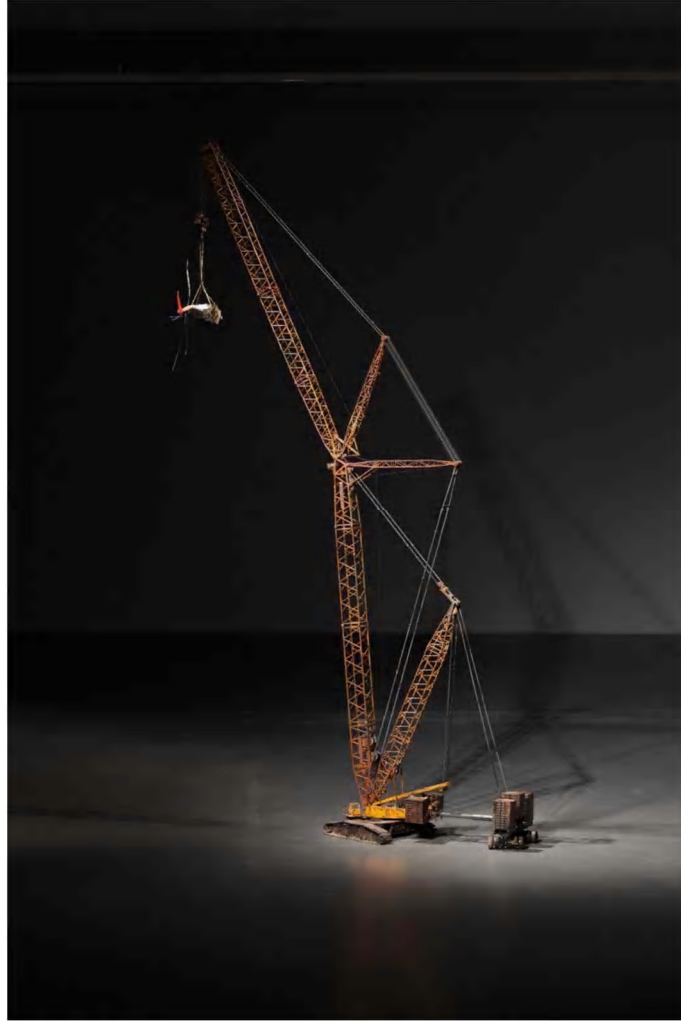
3.2.6. Kerem Ozan Bayraktar

1984 İstanbul doğumlu Kerem Ozan Bayraktar Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünden birincilikle mezun olduktan sonra aynı okulda yüksek lisansını tamamladı ve değişim programıyla Newcastle Üniversitesi'nde bir yıl öğrenim gördü. Sanatçı 2017 yılında “Sistem Teorisi bağlamında Sanat Nesnesi ve Eşleme” adlı tezi yazarak doktora eğitimini tamamlamıştır. Sanatçının çalışmaları kurgusal olanın tarihsel, kültürel ve psikolojik olanla ilişkisi üzerine kuruludur. Bilgisayar görüntüleri, fotoğraflar ve animasyonları bir arada kullanan sanatçının çalışmalarında medyumlar arasındaki sınırları tanımlamak güçtür.



Resim 49: Kerem Ozan Bayraktar, “Sirk”, 2013.

Medyumlar arasındaki sınırın tanımlanamaması, çalışmaların çoğunda bakış ve mecra, nesne ile temsil arasındaki bildik ilişkileri sekteye uğratır. Sanatçının, işlerine kültürel açıdan yaklaşıldığında coğrafya, mekân ve kadın üzerinden okunan bir öteki problemi göze çarpar. Figürleri ile izleyici arasındaki mesafe ve boşluk, tekrarlayan hareketler ve donuklaşmış sahneler ötekinin imkânsızlığına, elde edilemezliğine işaret eder. Bu bağlamda sanatçı arzunun kurgusal boyutunu sürekli ön plana çıkarıp onun aslında tamamen yoluk fikri ile var olduğunu vurgular. (Resim 49)



Resim 50: Kerem Ozan Bayraktar, “Kurallar”, 2012.

Pervanesi yavaş yavaş dönmekte olan bir helikopter, maket bir vinç tarafından taşınmaktadır. Yan duvara yansıtılmış animasyonda ise bir rüzgâr türbini sakince dönmektedir. Bayraktarın çalışmasında düzenleme ve animasyon olarak karşımıza çıkan ve birbirinden oldukça farklı inşa kurallarına sahip bu iki yöntemi birbirine bağlayan nedir? Bu bakımdan söz konusu olan şey, bağlananlara ek olarak bağıntıların görünür kılınmasıdır. Aslında bağlananların olmadığı bile söz konusu edilebilir, daha çok bağıntıların yoğunlaştığı kimi noktalar vardır. Bu yoğunlaşmaların gündelik fizik dünyamızda benzerlerinin olması, amaçlananın, bu öğeleri olduğu haliyle betimlemek olduğunu göstermez, aksine önemli olan bunlara içkin olan kuvvetler sistemini ele geçirmektir. Bu sistem, görünenin aksine tamamen soyut bir evrendir, buradaki soyutluk ise somut olanın karşıtı değildir, zira somut olanın karşıtı belirsizliktir. Soyutluk onun zihinselliğinden, kendi inşa kurallarıyla birlikte gelen şematizminden kaynaklanır.

Bayraktarın çalışmasında da buna benzer bir şey söz konusudur; her şey kendi inşa ilkeleriyle birlikte gelmiştir. (Resim 50) Onun kurmuş olduğu bu soyut evren, kendi inşa kurallarıyla birlikte yüklendiğinden, hiçbir belirsizlik, yokluk ya da yabancılık taşımaz, aksine birçok şey garip bir şekilde tanıdık. İşin bulunduğu serginin “kurallar” olarak adlandırılması da yapının sınırlarını belirlemeye yöneliktir. Bu çalışmanın belirli kuralları içermesinden gelmez –çünkü her ne gözlenirse gözlensin belirli kuralları içerecektir– daha çok kuralların, yani öğelere yüklenenlerin somutlaştırılmasındandır. Sanatçının son dönem çalışmalarında imlenen bağıntılar, göstergelerle temsil düzeyinde değil, gerçekten çalışan yapıların zorunlu çağrışımlarınca ön plana çıkar. “Çağrışım” denildiğinde kastedilen bir şeyin iliniksel anlamıyla kullanılması değildir. Daha ziyade bir şeyi, diğer tüm şeylerden ayırıp onu o şey haline getiren ilkeleri ve kuvvetleri görünür kılması, çağrıştırmasıdır.

Bu modellerin ayakta durması, çalışması, fiziksel dünyayla zorunlu bir ilişki içindedir, fakat bu, disiplinlerarasılık bağlamında hem fiziğe hem de sanata dair olan şeydir. Örnekleme gerekirse, vinç kaldırması gereken şeyi, yani helikopterden arta kalanı taşıırken, yerçekimine karşı kinetik bir enerji kullanır. Bu durum bir kaidenin bir heykeli taşıyıp onu çevresinden yalıtmasına oldukça benzemektedir. Zaten pek açıklıkla heykelde söz konusu olarak çalışan bir helikopter değil, helikopterden arta kalandır; gerçek işlevi sanatsal nesnenin işlevine evrilmiş olan şeydir. Ek olarak, heykel ve kaidenin zorunlu ilişkisinden ötürü, vincin kendisi de kaide olarak yeni bir işlev kazanmıştır. Dolayısı ile işlevlerini yitirip başka türlü işlevler kazanmış nesnelere söz konusudur. Bu yeni işleve denk düşen şey ise eşlemedir. Burada sanatsal düzlemde fiziksel düzleme doğru ya da tersi yönde eşlenen şey, öğelerin kendisi değil, onların aralarındaki yapısal ilişkilerdir.

Videoda, helikopterin kaidesi olan vinç ile kurmuş olduğu ilişkiye benzer bir ilişkiyi açımlayan üçüncü bir parametre de söz konusudur. Bu parametre şu ilişkiden çıkarsanabilir, bunlardan ilki videonun kendi gerçekliğine aşkın olan yerçekimidir. Pek tabii ki yerçekimi videoda değil, fiziksel dünyada söz konusudur. İlişkiyi tamamlayan ikinci unsur ise türbinin üzerinde bulunduğu betonun bir kaide davranışı göstermesidir. Bu sadece türbinlerin alışılmamış beton bir yüzeyde gösterilmesinden ötürü değildir. Videonun alan derinliği (illüzyon) görmezden geldiğinde, yüzeysel kompozisyondaki

dikler ve yataylar kaide heykel ilişkisini ikinci kez vurgular. Buradan hareketle, Bayraktar'ın daha önceki çalışmalarındaki ilişkisellik meselesini, oldukça belirgin ve yalın bir noktaya taşıdığı görülmektedir. Sanatçının yalınlaştırdığı problem dilin ifade ettiklerini geri plana itip sadece dilin kendi yapılanışını görünür kılması değildir. Şüphesiz, dilin yapısını işlevinden ayırştırmak mümkün değildir. Bayraktar'ında problemi burada ortaya çıkar; bütünüyle bir soyutlamaya gitmeden, yani dilin taşıyıcılığını bir tarafa bırakmadan bir dizgenin nasıl kurulduğudur.

3.2.7. Bilal Yılmaz

1986 Manisa doğumlu enstalasyon sanatçısının temel ilgi alanı mekanda izleyiciyle etkileşime odaklanan enstalasyon ortamı. İzleyiciyi çevrele ilişki kurmaya dolayısıyla olup biteni sorgulamaya zorlayan sanatçı çalışmalarına İstanbul'da devam etmektedir. 2017 yılında düzenlenen 15. İstanbul Bienalinde sergilenen *Kirli Kutu* (Resim 51) isimli çalışması, İstanbul kent yaşamındaki yakın tarihli değişimler nedeniyle vasıflı işgücü geleneklerinin söz konusu ölümünü belgeliyor. Sanatçı, kuşaktan kuşağa aktarılan zanaat bilgisiyle iş yapan esnafları fotoğraflamış, fotoğrafları da bir projektör işlevi görerek, İstanbul'un haritasını duvara yansıtan taşınabilir ahşap bir kutudan ibaret mekanik bir diorama aracılığıyla sunup ölmekte olan çeşitli el sanatlarıyla birlikte şehrin çeşitli mekanlarını da gösteriyor. Sanatçıya göre, küresel sermaye için ve küresel sermaye tarafından silip süpürülme süreçlerinin ortasında "kir" şehirlerin ele geçmez, beklenmedik ve kaotik taraflarını temsil ediyor.



Resim 51: Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016.

20. y.y. başında Walter Benjamin, şehirlerin günlük yaşam deneyiminde yaşanan, kaotik ve gizemli kent alanlarının, dağınık Pazar yerlerinin ve kokuşmuş kanalların kaybı gibi değişimlerin yasını tutuyordu. Labirentimsi ve gizemli kent peyzajı kadar eşsiz zanaat, yemek, mimari ve işgücü gelenekleriyle yerel ölçekte ve yurtdışında uzun zamandır değer gören İstanbul şehri de özellikle son yıllarda hızlı bir değişim geçirdi. Pek çok zorunlu göçe maruz kalan şehir kendine özgü karakterini kaybettiği gibi yüzlerce yıllık gelenekler ve el sanatları da yok oldu. Bilal Yılmaz *Kirli Kutu* adlı işinde tarihi maddi enkazı, el sanatları veya şehirler homojenleştirildiğinde ilk kaybedilen şeyin dayanıklı özgünlük hissi olduğunu ve Kir'in bu durumda, üzerine titrenmesi, sevgiyle belgelenmesi gereken bir şey olduğu gerçeğiyle yüzeştiriyor. (Resim 52)



Resim 52: Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016.

3.2.8. Burak Delier

1977 doğumlu sanatçının gerçekleştirdiği performanslarda günümüz sanat piyasasının bir eleştirisi mevcuttur. Sanatçı sözde işi tasarlama yükünden kendini kurtarır ve bunun yerine sanat eseri üretmenin bütün sorumluluğunu kendisine talimatlar verecek olan koleksiyonerin omuzlarına bırakır. İlk bakışta küreselleşen dünyanın dolaysız ve sert eleştirileri gibi duran sanatçının videoları, Pazar güdümlü acımasız sanat dünyasının vahşice suçlanması olarak algılansa da çok daha dolambaçlıdır. Anlaşma (2014) isimli videosunda; çalıştığı galerinin bankadan kredi alması, bu parayı sanatçıya vermesi ve sanatçının da bu parayı bir borsa simsarına vermesiyle başlayan süreçte, parayı çoğaltmaya çalışan sanatçının simsarın bir ayda paranın yüzde yirmisi oranında bile kazanç sağlayamaması sonucunda elinde olayın kaydından başka bir şey kalmamasını anlatır. (Resim 53) Burada sanatçının rolü sadece olanı biteni dikizlemek değil elbette, bütün süreci o başlatıyor. Hepsi onun fikri ve galeriye de satmalarını söylediği konsept de bu. Pazarın bu şekilde parçalarına ayrılmasına dair absürt ögeyi sanatın herhangi bir finansal işlemde biraz fazlası sayıldığı sert sanat gerçeklikleriyle birleştiriyor.



Resim 53: Burak Delier, “Anlaşma”, 2013.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırmada önceki bölümlerde yer alan bulgular aracılığıyla teknik ussallık kavramının anlaşılması ve terim olmaktan çıkıp özellikle dijital sanatta bir durum, bir tavır arz eder hale geldiği görülmüş ve teknoloji kullanımının çağdaş sanat yapıtlarında sanatçıların yönelimlerini ve teknik ussallık etrafında gelişen kavramlar belli başlı örüntülerde bir tavır olarak etkilediği görülmüştür. Bu bulgular ışığında ortaya çıkan sonuçlar şöyledir.

İnsanlık tarihi boyunca alet, araç ve makinenin üretimde kullanılmaya başlanmasıyla beraber bireyin giderek medyum olarak kullandığı nesnenin egemenliği altına girmeye başladığı ve böylece oluşan toplumsal yapıyla kaynaşarak düzen içerisinde yer aldığı görülmektedir. Bu düzen insanı kendine karşı yabancı ve güvensiz hale getirirken, sanatçılarda makine ve araçları sanat üretimlerinde kullanarak bu yabancılaşmayı lehine çevirebilmektedirler.

Özellikle Modernizmle başlayan süreç dikkate alındığında asıl çıkış noktasının bireyin yaşamını devam ettirebilmesi için kendi özelliklerinin yansıtıldığı teknoloji ürünlerine karşı bir sav üretmesi ya da bunlarla beraber hareket etmeyi öğrenmesi olduğu görülür. Örneğin, fotoğraf makinesinin icadından sonra gelişen teknolojilerle birlikte sanatçılar anlatım olanaklarını genişleterek daha fazla duyuşsal, düşünsel, kavramsal yöne doğru eğilim göstermişlerdir. Üç boyutlu algılayışın ötesinde izleyenin algı yeteneğini ve düşüncesini kullanarak çözebileceği kodlar ortaya çıkmaya başlamıştır. “Sanatçının zihinsel etkinliği, yani düşünsel anlatım gücü, yaratılan nesneden daha önemlidir.” diyen Duchamp’ın sanatı kavrama, us sınırlarını zorlayan ve sanatın elle yapıldığına inanan bir anlayışa dayandığını söylemesi bu görüşü destekler şekildedir. Bu anlayış duygusallığı sanattan uzak tutmaya çalışırken düşünceyi görsellikten daha ön planda tutma olarak belirir. Duchamp’ın düşüncesi sanatçıların fikirlerini ve duygularını ifade edebilmek için sabit araçlarla sınırlandırılmamaları gerektiğidir ki, o’na göre kavramlar önce geldiği takdirde onları ifade edebilmek için kullanılacak en iyi aracın ne olduğuna karar verilebilir. Bu şu anlama gelir; sanat artık daha çok fikirlerle ilgilidir ve

bu fikirler artık sanatçı hangi aracı seçerse o şekilde ifade edilebilir. Çünkü Çağdaş sanat yapıtının tasarlanmasında en etkin araç ussallıktır. Yapıtla izleyici arasındaki ilişki aktif bir hale gelmiş böylece izleyicinin algısı ve zihni biçimlenerek katılımcı durumuna dönüşmüştür. Örneğin, 21. yüzyıl sanatçıları görünen bir eser yaratmak yerine, yazılımı öncelik haline getirerek, interaktif veya izleyiciyi de yapıta dâhil eden yapıtlar ortaya çıkarmışlardır. Sanatın teknolojiyle ilişkisinin çağdaş sanatta yeni teknik ve malzeme imkânları sağladığını söyleyebilirken, tüketim kültürünün olumsuz etkileri yüzünden sanat yapıtı ve görsel tüketim malzemesi arasındaki sınırın bulanıklaştığı gerçeğini de göz ardı edemeyiz. İçinde yaşadığımız ve teknoloji çağı olarak adlandıran dönemde sanatçının yaratım ve üretim sürecine teknolojinin etkisini tartışmak önemini yitirirken, tartışılması gereken asıl nokta çağını sorgulayan sanatçının teknolojiyi kullanarak nasıl, ne şekilde hatta kimin veya kimler için sanat ürettiği olmalıdır. Teknoloji çağında yaşayan sanatçının teknolojiyi ve bunun yanında çağını da sorgulayabilmesi düşünsel boyutta teknik ussallığı sosyo-kültürel boyutlarıyla gelişen ilgilerde düşünebilmesinde yatmaktadır. Sonuç olarak teknolojinin kutsallığı insanı esaret altına alırken, toplumsal bilincin oluşumuna katkısı bulunan sanatçılar da sanat yapıtlarında teknolojinin araçsal akla olan müdahalelerini sorgulamalıdır.

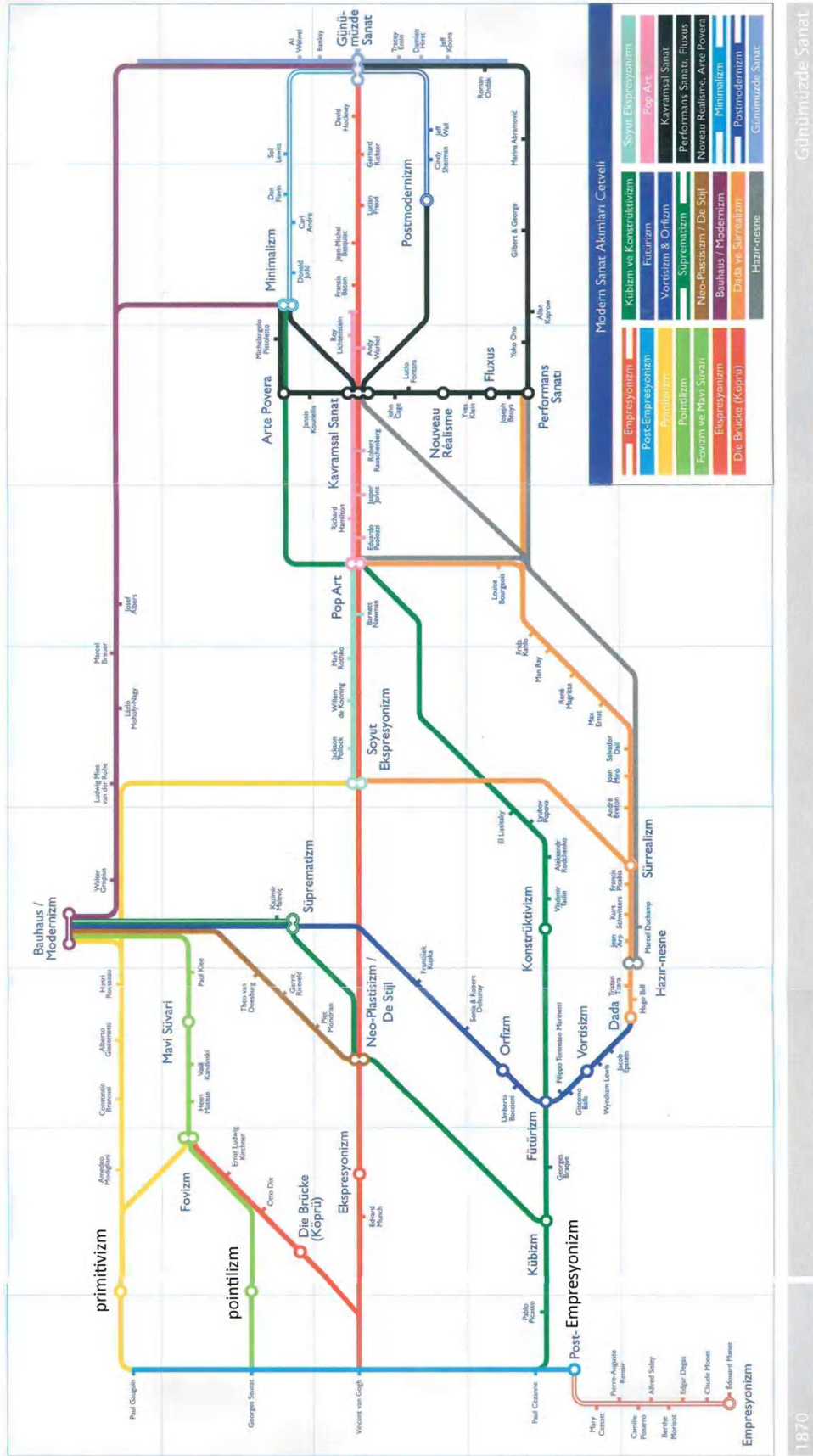
Max Weber'in düşüncelerinden yola çıkarak sanatsal eylemin ya amacı ya da kullanılan medyum bakımından ussal olduğunu söyleyemesi de bu görüşü destekler niteliktedir. Sanatsal tasarım ortaya çıkarken us, bilimsel bir ussallık yoluyla biçimlendirilir. Teknik ussallığın tam anlamıyla anlaşılabilmesi hem sanatçının hem de sanat çevresinin teknolojik gelişme karşısında hazırlıklı olması gerekliliğini ortaya çıkarır. Nietzsche'nin ardından Weber ve Frankfurt Okulu kuramcıları Adorno ve Horkheimer da bu konuda birbirlerine yakın çözümler yapmışlardır. Özetle onlar aydınlanmış aklın özelliği, akılsallığı ve kavrayışı, tikelin evrensel içinde kapsanmasıyla bir tutarak, kapsayıcı ya da araçsal aklın, şeylerin kendilerine özgü niteliklerini, onlara duyusal, toplumsal ve tarihsel biricikliklerini veren özelliklerini göz ardı ederek, öznenin amaçlarına ve hedeflerine, kendini korumaya odaklandıklarını vurgularlar. Böylesi bir akılsallık, birbirine benzemeyen şeylere benzer muamelesi ederek nesnelere öznelerin içinde eritir. Bu eritme, kavramsal düzlemdeki tahakkümdür. Kısaca amacı, kavramsal ve teknik hâkimiyet sağlamaktır. Bu bağlamda, teknolojinin işin içine girmesi sadece sanatsal üretimin artışını sağlamamış sanat çevresindeki beklentiyi de baskı altına almıştır. Buradaki toplum mühendisliği ile birlikte

psikolojik yönlendirme de yapılarak teknolojinin sanata olan katkısı da ortaya çıkarılmış olur. Teknik ussallık sanatsal tasarımın nasıl yapılması gerektiğiyle değil, nasıl yapıldığıyla ilgilidir. Buna göre teknik ussallık yoluyla üretilen eser çevresine karşı mücadele veren öznenin kendi fikirlerini baskılayan dış dünyanın ezici güçlerine karşı bağımsızlık kazanmasıdır. Teknik ussallığın ortaya çıkardığı sanatçı profili teknolojik gelişme karşısında insan özgürlüğü adına derin bir kaygı duymamakla birlikte teknolojik cehaletin getirdiği baskının doğurabileceği tehlikenin de farkındadır. Üretim açısından Teknik ussallığın etkinliği konusunda Weber'in düşüncelerine yakın olan Foucault'ya göre sanat alanında da gücün belirli grupların ve bireylerin tekelinde olmaması gerekmektedir.

Bu anlamda Foucault'nun da değindiği gibi, nesnel olanın anlamı insan zihninin anlam yaratma kapasitesinde yeniden tanımlanırken, bir nesnenin varlık olarak sınırlarını zorlaması ancak onun göstergesel değeri ile sorgulanabilir. Yukarıda tartışageldiğimiz diğer düşünürlerin fikirleriyle birlikte sanat eserleri hakkında belki de şu sonuca varabiliriz, teknik ussallık yoluyla yapılacak çözümlemenin, insan zihninin öteki ile kurduğu ilişki de hiç olmadığı kadar sıkı bir bağ içinde olduğunun okunması olasılığı oldukça yüksektir.

Will Gompertz (Tablo 1) yayınladığı tabloda 1870'den günümüze sanat akımlarının birbiri içerisindeki geçişliliğini göstermiştir. Tablo 1 araştırmanın neden güncel sanat çerçevesinde irdelendiğini, neden çağdaş sanat örnekleriyle sınırlandırıldığını ve araştırmada adı geçen sanatçıların seçilmesinde aslında sanat tarihi bakış açısına indirgemek yerine Teknik ussallığın sanatçı, sanat eseri ve sanat çevresi üzerindeki etkilerinin sosyolojik, psikolojik ve felsefi sonuçlarının daha iyi anlaşılabilmesi için önemlidir. Buna göre araştırmada adı geçen sanatçılardan Richard Hamilton'da Andy Warhol'da Pop art akımı içerisinde değerlendirilebilecekken Richard Hamilton kavramsal sanat ortaya çıkmadan Pop art örnekleri verirken Andy Warhol kavramsal sanatın etkisinde bir Pop art sanatçıdır. Yves Klein yeni realizmle Fluxus arası işler yaparken Joseph Beuys Fluxus ve performans sanatı arasında işler üretmiştir. Sol LeWitt'in işleri kavramsal sanattan doğan bir kol olan minimalizm'e dâhilken, Cindy Sherman'ın işleri ise yine başka bir kol olan postmodernizm'e dâhildir.

Araştırmanın güncel sanat çerçevesinde incelenmesi konusunda ise yirminci yüzyılın son on yılında ve yirmi birinci yüzyılın ilk on yılında üretilen sanatı tanımlayacak genel olarak kabul gören tek bir terimin olmamasından hareketle 1980'lerin sonlarına doğru gücü azalan Postmodernizmin resmi olarak tanınan son hareket olması söylenebilir. Bununla birlikte günümüzde sanat yapmanın bir sanatçı ile ziyaretçiler topluluğu arasında fikirler ve deneyimler paylaştıkları bir alan yaratmakla ilgili olduğunu ileri süren “ilişkisel estetik” teorisi, otomasyon ve teknolojinin şansın rolünü hayatımızdan çıkardığı düşüncesine bir yanıt olabilir. 1988–2008 yılları arası başını Damien Hirst ve Tracey Emin gibi sanatçıların çektiği genç Britanyalı sanatçıların şok etkisi yaratan işleri güncel sanat faaliyetlerinin geç dönemini temsil etmektedir. Araştırmada Jeff Koons, Ai Weiwei ve Banksy gibi popüler sanatçılar dışında teknolojiyi işlerine daha fazla dâhil eden ve Teknik ussalık durumunu bir tavır haline getiren sanatçılar tercih edilmiştir.



Tablo 1- Modern Sanat Akımları Cetveli, Will Gopertz, 2015

Öneriler

Teknolojideki ilerlemenin hızı ve sanata katkısı açısından farklı medyumların ortaya çıkmaya devam etmesi araştırmanın tamamlanmasını zorlaştırmakla birlikte devamlı bir güncelleme gerektirmektedir.

Araştırma sürecinde faydalanılan kaynaklardan dilimize çevirilerin fazla olmaması dijital sanat, video sanatı ve güncel sanat alanında araştırma yapanları aynı kaynaklara yönelmeye itmektedir. Makale, tez ve araştırmaların dilimize kazandırılması gerekmektedir.

Araştırmanın sınırlılıkları belirlenirken teknolojinin kullanımını açısından sadece çağdaş sanat örnekleri üzerinden ilerlemesi tercih edilmiştir. Dijital sanat, video sanatı gibi güncel sanat medyumları dışında diğer sanat alanlarında da Teknik Ussallık konusu irdelenebilir.

Teknik ussallık kavramı ilişkisel estetik kuram açısından ele alınabilir.

KAYNAKÇA

Adorno, Theodor W. (2012), *Kültür Endüstrisi- Kültür Yönetimi*, Yedinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Altay, Derya (2005), *Kadife Karanlık*, İkinci Baskı, İstanbul: Su Yayınevi.

Antmen, Ahu (2010), *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, Üçüncü Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arnheim, Rudolf (2007), *Görsel Düşünme*, İstanbul: Metis Yayınları.

Artut, Selçuk (2014), *Teknoloji-İnsan Birlikteliği*, Birinci Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Atayman, Veysel (2004), *Postmodern Kurtarıcılar*, Birinci Baskı, İstanbul: Donkişot Yayınları.

Atayman, Veysel (2004), *Şiddetin Mitolojisi*, Birinci Baskı, İstanbul: Donkişot Yayınları.

Bachelard, Gaston (2013), *Bilimsel Zihnin Oluşumu*, Birinci Baskı, İstanbul: İthaki Yayınları.

Barrett, Terry (2015), *Neden Bu Sanat – Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri*, Birinci Baskı, (Çev: Esra Ermert) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Bard, Alexander ve Söderqvist, Jan (2015), *Netokratlar Fütürüka Üçlemesi 1*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Basalla, George (2013), *Teknolojinin Evrimi*, On dördüncü Baskı, Ankara: Doğu batı Yayınları.

Baudrillard, Jean (2010), *Sanat Komplosu*, Birinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Baudrillard, Jean (2011), *Simülakrlar ve Simülasyon*, Altıncı Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

- Benjamin, Walter (2012), *Fotoğrafın Kısa Tarihi*, Birinci Baskı, İstanbul: Agora Kitaplığı Yayınları.
- Bogue, Ronald (2013), *Deleuze ve Guattari*, Birinci Baskı, İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Bolt, Barbara (2013), *Yeni Bir Bakışla Heidegger*, Birinci Baskı, İstanbul: Kolektif Kitap.
- Bourrioud, Nicolas (2005), *İlişkisel Estetik*, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bumin, Tülin (2014), *Tartışılan Modernlik: Descartes ve Spinoza*, Altıncı Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Burnett, Ron (2007), *İmgeler Nasıl Düşünür?*, Birinci Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Butler, Christopher (2010), *Modernizm*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Burger, Peter (2012), *Avangard Kuramı*, Yedinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Crary, Jonathan (2010), *Gözlemcinin Teknikleri*, İkinci Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Çalikoğlu, Levent (2005), *Çağdaş Sanat Konuşmaları*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Danto, Arthur C. (2010), *Sanatın Sonundan Sonra*, Birinci Baskı, (Çev: Zeynep Demirsü) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, Gilles (2011), *Spinoza Pratik Felsefe*, İkinci Baskı, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Erenus, Özlem Kalkan (2014), *Marcel Duchamp*, Birinci Baskı, İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Eroğlu, Özkan (2014), *Dada*, Birinci Baskı, İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Erzen, Jale Nejdet (2012), *Çoğul Estetik*, İkinci Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Esanu, Octavian (2013), *Çağdaş Sanat Aslında Neydi? Neoliberal Dönemde Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi ve Soroz Çağdaş Sanat Merkezleri*, s. 95–126, *Çağdaş Sanat*

Nedir – Modernlik Sonrasında Sanat (Edt. Ali Artun, Nursu Öрге), (Çev: Özge Çelik, Elçin Gen, Suna Kılıç vd.), Birinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Foucault, Michel (2013), *Bu Bir Pipo Değildir*, Onuncu Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Freeland, Cynthia (2001), *Sanat Kuramı*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Gompertz, Will (2015), *Pardon Neye Bakmıştınız?*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Güçlü, Abdülbaki- Uzun Erkan- Uzun Serkan- Yolsal Ümit Hüsrev (2003), *Felsefe Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Giddens, Anthony (2012), *Modernliğin Sonuçları*, Beşinci Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Groys, Boris (2013), *Zamanın Yoldaşları*, s. 53–70, *Çağdaş Sanat Nedir – Modernlik Sonrasında Sanat* (Edt. Ali Artun, Nursu Öрге), (Çev: Özge Çelik, Elçin Gen, Suna Kılıç vd.), Birinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Habermas, Jürgen (2016), *İdeoloji Olarak Teknik ve Bilim*, Dokuzuncu Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hegel (2011), *Estetiğe Giriş*, Birinci Baskı, İstanbul: İdea Yayınevi.

Hızal, Selda (2012), *Amatör Kamera Gerçekliği*, Birinci Baskı, İstanbul: Agora Kitaplığı.

Hicks, Alistair (2015), *Küresel Sanat Pusulası 21.Yüzyıl Sanatında Yeni Yönelimler*, Birinci Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hodge, Susie (2016), *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri*, Birinci Baskı, İstanbul: Domingo Yayınları.

Kahraman, Hasan Bülent (2002), *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*, İkinci Baskı, İstanbul: Everest Yayınları.

Kandinsky, Wassily (2013), *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, Birinci Baskı, İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Kılıç, Levent (2003), *Görüntü Estetiği*, Dördüncü Baskı, İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.

Kurtar, Senem (2014), *Heidegger ve Poetik Düşünme*, Birinci Baskı, Ankara: Pharmakon Yayınevi.

Kuspit, Donald (2010), *Sanatın Sonu*, Üçüncü Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.

Medina, Cuauhtemoc (2013), *Çağdaş Sanat: 11 Tez*, s. 7–18, *Çağdaş Sanat Nedir – Modernlik Sonrasında Sanat* (Edt. Ali Artun, Nursu Öрге), (Çev: Özge Çelik, Elçin Gen, Suna Kılıç vd.), Birinci Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Mücen, Barış (2014), *Bourdieu'yu Kullanmak: Bilimsel Nesnenin İnşası*, s. 350–364, Cogito sayı 76, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Münch, Richard ve Smelser, Neil J. (2014), *Kültür Kuramı*, Birinci Baskı, İstanbul: Pales Yayınları.

Oskay, Ünsal (2014), *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*, Birinci Baskı, İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayınları.

Robins, Kevin (2013), *İmaj*, İkinci Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ryan, Michael ve Kellner, Douglas (2016), *Politik Kamera*, Üçüncü Baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sarup, Madan (2010), *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm*, Birinci Baskı, İstanbul: Kırk Gece Yayınları.

Su, Süreyya (2014), *Çağdaş Sanatın Felsefi Söylemi*, Birinci Baskı, İstanbul: Profil Yayıncılık.

Şahiner, Rifat (2013), *Sanatta Postmodern Kırılmalar*, İkinci Baskı, Ankara: Ütopya Yayınları.

Tansuğ, Sezer (1999), *Çağdaş Türk Sanatı*, Beşinci Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Vattimo, Gianni (2012), *Şeffaf Toplum*, Birinci Baskı, İstanbul: Say Yayınları.

Wands, Bruce (2006), *Dijital Çağın Sanatı*, (Çev: Osman Akınhay) Akbank Kültür ve Sanat Yayınları.

Wilson, Michael (2015), *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur*, Birinci Baskı, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Zizek, Slavoj (2014), *Hitchcock*, İkinci Baskı, İstanbul: Encore Yayınları.

Zizek, Slavoj (2010), *Yamuk Bakmak*, Dördüncü Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.

RESİM LİSTESİNİN KAYNAKLARI

Resim 1: Camera Obscura Nisan 2018 tarihinde

http://etc.usf.edu/clipart/49700/49736/49736_cam_obscura.htm web adresinden alınmıştır.

Resim 2: Paul Klee, “Kale ve Güneş”, 1928, Mayıs 2016 tarihinde <http://totallyhistory.com/castle-and-sun/> web adresinden alınmıştır.

Resim 3: Marcel Duchamp, “Çeşme”, 1917, Mayıs 2016 tarihinde <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/anti-art> web adresinden alınmıştır.

Resim 4: Andy Warhol, “Marliyn”, 1967, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.galeriekronsbein.com/de/kunstwerke/Andy-Warhol-Marilyn-Monroe--Marilyn--after-Warhol-published-by-Sunday-B--Morning-748.htm> web adresinden alınmıştır.

Resim 5: Yves Klein, “Mavi Anlaşma”, 1960, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.stedelijk.nl/nl/collectie/6136-yves-klein-l%27accord-bleu-%28re-10%29> web adresinden alınmıştır.

Resim 6: Anselm Kiefer, “Velimir Chlebnikov”, 2004, Mayıs 2016 tarihinde <http://massmoca.org/event/anselm-kiefer/> web adresinden alınmıştır.

Resim 7: Sol Lewitt, Duvar Resmi, 1996, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.lissongallery.com/artists/sol-lewitt> web adresinden alınmıştır.

Resim 8: Nam June Paik, “TV Cello”, 1971, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.pinterest.com.au/source/news.medill.northwestern.edu/> web adresinden alınmıştır.

Resim 9: Joseph Kosuth: “Bir ve Üç Sandalye”, 1965, Mayıs 2016 tarihinde <https://fotoarte7.wordpress.com/2010/06/15/arte-conceptual/> web adresinden alınmıştır.

Resim 10: Joseph Beuys: “Amerika’yı seviyorum, Amerika da beni”, 1974, Mayıs 2016 tarihinde <https://viewfromaburrow.com/2015/07/23/joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me/> web adresinden alınmıştır.

Resim 11: Jeff Koons: “Balon Köpek”, 1994–2000, Mayıs 2016 tarihinde <https://hiveminer.com/Tags/dog%2Ckoons> web adresinden alınmıştır.

Resim 12: Cindy Sherman, “İsimsiz 92”, 1981, Mayıs 2016 tarihinde <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/229389> web adresinden alınmıştır.

Resim 13: Barbara Kruger, “İsimsiz”, 1987, Haziran 2016 tarihinde <http://sanatkaravani.com/bir-kere-daha-bak-cunku-bu-barbara-kruger/> web adresinden alınmıştır.

Resim 14: Peter Halley, “Kritik Yol”, 2001, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.artranked.com/topic/Peter+Halley> web adresinden alınmıştır.

Resim 15: Bill Viola, “Yükselme”, 2000, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.sartle.com/artwork/ascension-bill-viola> web adresinden alınmıştır.

Resim 16: Rene Magritte, “Bu Bir Pipo Değildir”, 1929, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.sanatabasla.com/2013/01/22/goruntulerin-ihaneti-the-treachery-of-images-magritte/> web adresinden alınmıştır.

Resim 17: Marcel Duchamp, “Bekârlarınca Çırılçıplak Soyulan Gelin”, 1915, Mayıs 2016 tarihinde <http://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036> web adresinden alınmıştır.

Resim 18: Andy Warhol, “Campbell Çorba”, 1962, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1517> web adresinden alınmıştır.

Resim 19: Stanley Kubrick, “Otomatik Portakal”, 1972, Ağustos 2016 tarihinde <https://www.birdunyafilm.co/a-clockwork-orange/> web adresinden alınmıştır.

Resim 20: Ridley Scott, “Alien”, 1979, Mayıs 2017 tarihinde <https://kahramangiller.com/sinema/agiz-icinden-cikan-agiz-alien-serisi/> web adresinden alınmıştır.

Resim 21: James Cameron, “Terminatör”, 1984, Mayıs 2016 tarihinde <https://www.thrillist.com/tech/interview-with-a-robotics-expert-about-terminator-star-trek-and-the-robot-apocalypse> web adresinden alınmıştır.

Resim 22: Larry ve Andy Wachowski, “Matrix Revolutions”, 2003, Mayıs 2016 tarihinde http://moviemorgue.wikia.com/wiki/The_Matrix_Revolutions_-_Extras web adresinden alınmıştır.

Resim 23: Richard Hamilton, “Günümüz Evlerini bu denli Değişik kılan nedir?”, 1986, Mayıs 2016 tarihinde http://www.mkgallery.org/exhibitions/richard_hamilton/ web adresinden alınmıştır.

Resim 24: Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz, “Hole-in-Space”, 1980, Haziran 2016 tarihinde <https://oss.adm.ntu.edu.sg/17s2-ap9044-sem-1/syllabus/telematic-art/> web adresinden alınmıştır.

Resim 25: Benjamin Fry, “Valence”, 1999, Haziran 2016 tarihinde <http://benfry.com/valence/> web adresinden alınmıştır.

Resim 26: Sherban Epure, “Condottiere”, 2003, Haziran 2016 tarihinde <https://education.siggraph.org/resources/history/sherban-epure> web adresinden alınmıştır.

Resim 27: Jean-Pierre Hebert, “Un Cercle Trop Etroit: Derivee Seconde”, 1995, Haziran 2016 tarihinde <https://education.siggraph.org/resources/history/jean-pierre-h%C3%A9bert> web adresinden alınmıştır.

Resim 28: Dan Collins, “Bahçeye Dönüş”, 2003, Haziran 2016 tarihinde <http://www.public.asu.edu/~dan53/index.html> web adresinden alınmıştır.

Resim 29: Char Davies, “Tree Pond, Osmose”, 1995, Haziran 2016 tarihinde <http://www-personal.umich.edu/~kelzino/Char%20Davies/osmose.html> web adresinden alınmıştır.

Resim 30: Eva ve Franco Mattes, “Darko Maver (Ölüm)”, 1999, Haziran 2016 tarihinde <https://www.carrollfletcher.com/artists/28-eva-and-franco-mattes/works/240/> web adresinden alınmıştır.

Resim 31: Eva ve Franco Mattes, “Eğlenceli Değil”, 2010, Haziran 2016 tarihinde http://www.liberation.fr/ecrans/2011/03/31/internet-en-pleine-crise-d-identite_955308 web adresinden alınmıştır.

Resim 32: Eija-Liisa Ahtila, “Neresi Nerede?”, 2008, Haziran 2016 tarihinde <https://www.amuraworld.com/en/topics/history-art-and-culture/articles/2264-eija-liisa-ahtila> web adresinden alınmıştır.

Resim 33: Doug Aitken, “Göç”, 2008, Haziran 2016 tarihinde <http://www.indechs.org/doug-aitkin-at-schirn-kunsthalle-frankfurt/> web adresinden alınmıştır.

Resim 34: Doug Aitken, “Uyurgezerler”, 2007, Haziran 2016 tarihinde <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/10> web adresinden alınmıştır.

Resim 35: Cory Arcangel, “Tek Başına Oynanan Çeşitli Bowling Oyunları”, 2011, Haziran 2016 tarihinde <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2011-009-various-self-playing-bowling-games> web adresinden alınmıştır.

Resim 36: Cory Arcangel, “Süper Mario Bulutları”, 2002, Haziran 2016 tarihinde <http://momus.ca/nice-things-the-pleasure-principle-in-jeff-koons-and-cory-arcangel/arcangel/> web adresinden alınmıştır.

Resim 37: Lee Bul, “Sonsuza Kadar Yaşamak”, 2001, Haziran 2016 tarihinde <https://www.mori.art.museum/english/contents/leebul/introduction/04.html> web adresinden alınmıştır.

Resim 38: Lee Bul, “İsimsiz Heykel W1”, 2010, Haziran 2016 tarihinde <https://www.nowness.com/story/showtime> web adresinden alınmıştır.

Resim 39: Harun Farocki, “Derin Oyun”, 2007, Haziran 2016 tarihinde <http://rfk-cedar-14.herokuapp.com/en/prosjekter/fussball-football> web adresinden alınmıştır.

Resim 40: Harun Farocki, “Ciddi Oyunlar I: Watson Düştü”, 2010, Haziran 2016 tarihinde https://canadianart.ca/harun-farocki_sg1_watson_15/ web adresinden alınmıştır.

Resim 41: Ryoji Ikeda, “Ayar Resmi (Geliştirilmiş Versiyon)”, 2011, Haziran 2016 tarihinde <https://midnightsciencefictionfeature.wordpress.com/2013/12/18/ryoji-ikeda-exploring-boundaries-of-cinema-and-music/> web adresinden alınmıştır.

Resim 42: Jodi, “Folksomy Projesi”, 2009, Haziran 2016 tarihinde <https://www.flickr.com/photos/tags/folksomy/> web adresinden alınmıştır.

Resim 43: Christian Marclay, “Saat”, 2010, Haziran 2017 tarihinde <https://www.paulacoopergallery.com/exhibitions/christian-marclay-the-clock/installation-views> web adresinden alınmıştır.

Resim 44: Refik Anadol, “Sanal Tasvirler”, 2015, Haziran 2016 tarihinde <http://www.creav.com/parametric-data-sculptures/> web adresinden alınmıştır.

Resim 45: Erdal İnci, “Stumblers”, 2014, Haziran 2016 tarihinde <http://artonistanbul.com/artists/erdal-inci/> web adresinden alınmıştır.

Resim 46: Candaş Şişman, “Flux”, 2010, Haziran 2016 tarihinde <http://www.emptykingdom.com/featured/candas-sisman/> web adresinden alınmıştır.

Resim 47: Büşra Tunç, “Sinusoid”, 2015, Haziran 2016 tarihinde <http://blokartspace.com/en/2016/03/18/busra-tunc/> web adresinden alınmıştır.

Resim 48: Ayşe Gül Süter, “Invisible Motion”, 2016, Haziran 2016 tarihinde <http://aysegulsuter.net/> web adresinden alınmıştır.

Resim 49: Kerem Ozan Bayraktar, “Sirk”, 2013, Temmuz 2016 tarihinde <http://keremozan.com/tr/sirk/> web adresinden alınmıştır.

Resim 50: Kerem Ozan Bayraktar, “Kurallar”, 2012, <http://keremozan.com/tr/kurallar/> web adresinden alınmıştır.

Resim 51: Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016, Mart 2018 tarihinde <http://www.dreamideamachine.com/en/?p=29639> web adresinden alınmıştır.

Resim 52: Bilal Yılmaz, “Kirli Kutu”, 2016, Mart 2018 tarihinde <http://haberler.boun.edu.tr/tr/haber/bienalde-el-emegine-ve-ustaliga-selam-gonderen-bir-is-dirty-box> web adresinden alınmıştır.

Resim 53: Burak Delier, “Anlaşma”, 2013, Mart 2018 tarihinde <http://www.pilotgaleri.com/exhibitions/detail/42> web adresinden alınmıştır.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı, Soyadı: Murat DUYKU
Uyruğu: : Türkiye (TC)
Tel : +90 535 3707022
E-mail: muratduyku@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans (Tez Dönemi)	ERÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü
Yüksek Lisans	ERÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü	2008
Lisans	ERÜ Güzel Sanatlar Fakültesi	2005

YABANCI DİL

İngilizce