

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

1990'LARDAN SONRA YENİ MEDYADA KİMLİK
SORUNSAI, ŞİDDET OLGUSU VE SANAT
PRATİKLERİNE ETKİSİ

Hazırlayan
Bülent BULDUK

Danışman
Prof. Nurdan GÖKÇE

Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu

Mayıs 2014
KAYSERİ

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

1990'LARDAN SONRA YENİ MEDYADA KİMLİK
SORUNSALI, ŞİDDET OLGUSU VE SANAT
PRATİKLERİNE ETKİSİ

Hazırlayan
Bülent BULDUK

Danışman
Prof. Nurdan GÖKÇE

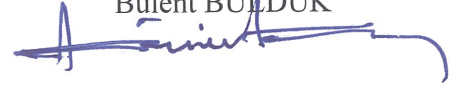
Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu

Mayıs 2014
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.


Bülent BULDUK



YÖNERGEYE UYGUNLUK

"1990'lardan Sonra Yeni Medyada Kimlik Sorunsalı, Şiddet Olgusu Ve Sanat Pratiklerine Etkisi" Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi'ne Uygun Olarak Hazırlanmıştır.

Raporu Hazırlayan


Bülent BULDUK

Danışman


Prof. Nurdan GÖKÇE

Resim Anasanat Dalı Başkanı


Prof. Nurdan GÖKÇE

KABUL VE ONAY

Prof. Nurdan GÖKÇE danışmanlığında Bülent BULDUK tarafından hazırlanan **1990 Sonrası Yeni Medyada Kimlik Sorunsalı, Şiddet Olgusu Ve Sanat Pratiklerine Etkisi** adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nda **Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu** olarak kabul edilmiştir.

30.05.2014

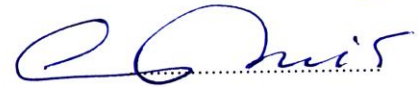
JÜRİ:

İmza

Danışman: Prof. Nurdan GÖKÇE



Üye: Prof. Dr. Adnan TEPECİK



Üye: Doç.Dr. Aygül AYKUT



Üye: Yrd.Doç.Dr. Levent ÇORUH




Üye: Yrd.Doç. Hamit GÜMÜŞLÜ



ONAY:

Bu Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu'nun kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun **19.06.2014** tarih ve **2014-10/02** sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Kaan ÇANDURAN
Enstitü Müdür V.



ÖNSÖZ

Tüm eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi desteğini esirgemeyen ve hep yanımda olan aileme teşekkürü bir borç bilirim. Sanatta Yeterlik Eseri Raporu çalışmam boyunca zihin açıcı eleştirilerinden ve yaptığı katkılardan dolayı hocam ve danışmanım Sayın Prof. Nurdan Gökçe'ye teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca metnin oluşmasına katkıda bulunan Sayın Doç. Dr. Aygül Aykut ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Levent Çoruh'a teşekkür ederim.

1990'LARDAN SONRA YENİ MEDYADA KİMLİK SORUNLARI, ŞİDDET OLGUSU VE SANAT PRATİKLERİNE ETKİSİ

Bülent BULDUK

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu, Mayıs 2014
Danışman: Prof Nurdan GÖKÇE

ÖZET

Bu çalışma çeşitli disiplinlerin birbirleriyle (geri dönüşlü) etkileşiminden hareketle hem eser metni, hem de bir araştırma metni şeklinde ilerlemiştir. Öyle ki yeni medya, kimlik ve şiddet olgusu bu çalışmanın ana gövdesini oluştururken aynı zamanda bu kavramlar üzerinden şekillenen çeşitli sanat pratikleri rapor çalışmasının içeriğine temel oluşturmuştur. Sanat dinamikleri ve üretim boyutu bir anlamda aracın ve içeriğin katmanlı yapısından hareketle şekillenmiş düşünsel bir süreçtir. Bu süreçte sanat yapının ortaya çıkmasını sağlayan en önemli dinamikler, sanatçının dönüştürücü gücü, yapının içeriğini oluşturan kavramsal dil ve üretimi sağlayan sanat araçlarının anlatı/kurgu aşamasında ve kendi diliyle sanatçı tarafından dolaşıma sokulmasıdır.

Esas olarak rapor çalışması medyanın ya da güncel bir anlatımla değişen yapısıyla ve formuyla yeni medyanın bir ortam olarak sahip olduğu dönüştürücü gücün sosyolojik kuramlar ışığında tespitine dayanır. Yeni Medya 'gerçeği' yeni teknolojik verilerle yeniden üreterek, kurgulayarak ve etkileşim olanağı sağlayarak izleyiciye akışkan bir alan açmıştır. Bu akışkan alan bir göstergeler ağı oluştururken taşıyıcısı olduğu şey en çok şiddet olgusu ve ona maruz kalan kimliklerdir. Maruz kalma durumu ise, Yeni Medya her ne kadar etkileşim (interaktif) olanağı verse de, pasif halde kendisine verilen kodları kullanan ve buna bir anlamda razı edilen izleyici profili olarak açıklanabilir.

Bu araştırma kapsamında öncelikle yeni medya, kimlik ve şiddet kavramlarının kuramsal temelleri araştırılmış ve kendi disiplinlerinden örneklerle somutlaşan sanatsal olgular üzerinde çalışılmıştır. Aynı zamanda kavramsal çerçeveyi

ortak bir mecrada buluşturan ve çeşitli yollarla üretilmiş sanat pratikleri de rapor kapsamına dahil edilmek suretiyle bu çalışmalar üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler

Yeni Medya, Şiddet, Kimlik, Sanat

**IDENTITY ISSUE, PHENOMENON OF VIOLENCE AND ITS EFFECTS ON
ART PRACTICES AFTER THE 1990s**

Bülent BULDUK

Erciyes University Fine Art Institute

Proficiency in Art Work Progress Report, May 2014

Supervisor: Prof Nurdan GÖKÇE

ABSTRACT

With reference to the reversible interaction among diverse disciplines, this study was developed both as a text for proficiency in art and as a research text. In fact, while phenomena of New Media, Identity and Violence constitute the main body of this study, at the same time diverse art practices form the basis for the content of the report study. Dynamics of art and the dimension of production indicate an ideational process shaped by the layered structure of media and content. The most important dynamics, which enable the development of art work, are transformative power of the artist, conceptual language constituting the content of the work, and circulation of productive art tools by the artist through his own language and within the process of narrative/fiction.

Essentially, this report study is based on the identification of the transformative power of Media – or to put it in more contemporary language New Media with its changing structure and form with the scope of sociological theories. New Media has opened a fluid space for the audience by reproducing and constructing reality through new technological data and also by providing the opportunity for interaction. While this fluid space forms a web of signifiers, it carries violence and identities exposed to violence the most. The status of being exposed can be defined as the audience profile that passively uses and is persuaded to use the codes transmitted to her, even though the New Media provides opportunities for interplay (interaction).

First, in this research theoretical basis of New Media, Identity and Violence are investigated and they are objectified through examples from their own disciplines. At the same time, art practices produced thorough different ways and bringing these subject together on a common ground are also included within the scope of this study.

In this way, aforementioned subjects are sought to be explained through these art practices.

Key Words: New Media, Violence, Identity, Art

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	i
YÖNERGEYE UYGUNLUK.....	ii
KABUL VE ONAY	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
ÖNSÖZ	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
RESİM LİSTESİ	xi

GİRİŞ.....	1
-------------------	----------

BÖLÜM I

YENİ MEDYA VE KÜRESELLEŞME

1.1 Yeni Medya	4
1.2 Küreselleşme ve Medya	15
1.3 Araç Mesajdır (MCluhan).....	17

BÖLÜM II

KİMLİK SORUNSALI

2.1 Küreselleşme ve Kimlik	20
2.2 Kişisel Kimlik	20
2.3 Sosyal Kimlik.....	21
2.4 Kültürel Kimlik	22
2.5 Modern ve Postmodern Kimlik.....	22
2.6 Kimlik ve Şiddet	24

BÖLÜM III

ŞİDDET OLGUSU

3.1 Şiddet Türleri	28
3.1.1 Bireysel Şiddet	29
3.1.2 Fiziksel Şiddet.....	29

3.1.3 Psikolojik Şiddet.....	29
3.1.4 Yapısal Şiddet.....	30
3.1.5 Sözel Şiddet.....	31
3.1.6 Simgesel Şiddet.....	31

BÖLÜM IV

YENİ MEDYA'DA ŞİDDET OLGUSUNUN KİMLİK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ VE İMGENİN GÜCÜ

4.1 İmge.....	47
4.1.1 İmgeler Ne Söyler ?.....	49
4.1.2 Göstergebilimsel (Semioloji) İçerik.....	50
4.2 Simülasyon.....	53
4.3 Katharsis Kuramı.....	56
4.4 Sosyal (Toplumsal) Öğrenme Kuramı.....	57
4.5 Ekme Kuramı.....	58
4.6 Acımasız Dünya Sendromu.....	60
4.7 Korku Kültürü.....	61
4.8 Yeni Şiddet.....	62

BÖLÜM V

YENİ ŞİDDET ORTAMLARI VE ARAÇLARI

5.1 Sinema.....	63
5.2 İnternet.....	68
5.3 Video (Dijital) oyunları.....	74
5.4 Çizgi film ve Oyuncaklar.....	81

BÖLÜM VI

SANAT PRATİKLERİNİN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İNCELENMESİ

SONUÇ.....	104
ÖNERİLER.....	108
KAYNAKLAR.....	109
ÖZGEÇMİŞ.....	120

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Ben Laposky, Oscillon	9
Resim 2: Nam June Paik, TV Cello, Mixed Media, New York, 1967-1996	10
Resim 3: Nam June Paik, TV Saati, Enstelasyon, New York,1963-198	10
Resim 4: Harold Cohen "Silent Canyon", 2008	12
Resim 5: John Klima, "Glasbead", (SesYazılımı), 1999	12
Resim 6: Vuk Cosic , History of Moving Images, 1998	13
Resim 7: Jodi: "404.jodi.org" (1998)	14
Resim 8: Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From The War ,1996	14
Resim 9: Heath Bunting: "_readme" Own, Be Owned or Remain Invisible, 1998	15
Resim 10: Peter Paul Rubens, Mesihe Ağıt, 1617-18	32
Resim 11: Francisco De Goya, Savaşın Felaketleri, 1810-20,Gravür	33
Resim 12: Jacques Callot, Savaşın Sefaleti ve Felaketi, 1633,Gravür	33
Resim 13: Gerilla Kızlar, Kan Banyosu, Performans, 1969	34
Resim 14: Leon Golub, Vietnam II, 1973, T.ü.a.b, 3.04 x 1.02 cm.....	35
Resim 15: Anselm Kiefer, Varus, 1976 T.ü.y.b, 2 x 2,5 m, Van Abbemuseum, Eindhoven, Hollanda	35
Resim 16: Marina Abramoviç, Ritm 10, 1973, Performans	36
Resim 17: Chris Burden,Shoot, 1971, Video Performans, Kaliforniya, A.B.D	36
Resim 18: Hermann Nitsch, Eylem, 1969, Viyana, Avusturya	37
Resim 19: Stelarc, Oturma, Performans, 1980, Maki Gallery, Tokyo.....	38
Resim 20: Gina Pane, Action Psyche, 1974.....	39
Resim 21: Orlan, Ameliyat Edilmiş Lacan:5, 1991, Paris	39
Resim 22: Damien Hirst ,Bu küçük domuz markete gitt , bu küçük domuz evde oturdu, 1996, Ölü domuz ,çelik, cam, formaldehit, Saatchi, Londra	40
Resim 23: Damien Hirst, Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Fiziksel İmkansızlığı, Ölü Kaplan Köpekbalığı, cam, çelik, Formaldehit, Saatchi, Londra	41
Resim 24: Jenny Saville, Aperture,T.ü.y.b, 213 x 119 cm, 2003, Gagosian Gallery, Londra	41
Resim 25: Jenny Saville, Closed Contact, Fotoğraf, pleksiglas, 1995-1997,Gagosian Gallery, Londra	42

Resim 26: Joel-Peter Witkin, Glassman, Fotoğraf, 1994	43
Resim 27: AES+F, "Action Half Life", fotoğraf, 2003-2005.....	44
Resim 28: AES+F, Son Ayaklanma 2, 2006, Fotoğraf	44
Resim 29: Gottfried Helnwein, Pompei'nin Son Günleri I, Fotoğraf, 1987	45
Resim 30: Gottfried Helnwein, Masumiyetin Uğultusu, Karışık Tek	46
Resim 31: Gottfried Helnwein, Savaşın Felaketleri, 2007, Karışık Teknik	46
Resim 32: Josep Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965	51
Resim 33: Dizin 01", 1972	52
Resim 34-35: Jenny Holzer, "Truisms" 1977–79, New York.....	52
Resim 36: Sherrie Levine, Walker Evans'tan Sonra, Fotoğraf, 1981.....	53
Resim 37: Peter Halley, Tuval Üzerine Karışık Teknik 188x205 cm. 2005.....	54
Resim 38: Jeff Koons, Bourgeois Bust - Jeff and Ilona ,1991	55
Resim 39: Playdium, Vancouver, Kanada	56
Resim 40: Albert Bandura, Bobo doll, 1961	58
Resim 41: Blade Runner, 1982	64
Resim 42: Terminatör 2: Mahşer Günü, 1991	64
Resim 43: Er Ryan'ı Kurtarmak, 1998	65
Resim 44: Kara Şahin Düştü, 2001	65
Resim 45: Kill Bill 1, 2003	66
Resim 46: Garez, 2004	66
Resim 47: The Passion Of The Christ, 2004	67
Resim 48: Avatar, James Cameron, 2009	68
Resim 49-50: Kuma/War Haber Oyunu Bin Ladin ve Saddam Hüseyin'i Yakalama Misyonunun Tanıtımı.....	70
Resim 51: America's Army'den bir ekran görüntüsü	70
Resim 52: Online Counter-Strike oyununu Hack'leyen Kadife Vuruş projesi	71
Resim 53: Online Counter-Strike oyununu Hack'leyen Kadife Vuruş projesi	71
Resim 54: Joseph De Lappe, dead-in-iraq, 2006-2011	72
Resim 55: Wafaa Bilal, Domestic Tension (İç Gerilim), 2007	73
Resim 55: Wafaa Bilal, Domestic Tension (İç Gerilim), 2007	73
Resim 57: Cory Arcangel, Super Mario Clouds, 2002	76
Resim 58-59: Brody Candon, Adam Killer, 1999-2001	77
Resim 60-61: Gonzalo Fresca, September 12th, Kabul Kaboom!, 2001	78

Resim 62: Feng Mengbo, Q4U,2002	79
Resim 63: Wafaa Bilal, Sanal Mücahit, 2007	80
Resim 64: Counter-Strike oyunundan bir ekran görüntüsü	80
Resim 65: Aram Bartholl, de-dust, 2004	81
Resim 66-67: Yıldız Savaşları, Luke Skywalker ve Darth Vader oyuncakları	82
Resim 68-69: Hamilton Collection, Sadık Kıvrıkcıklar serisinden Askeri Ayılar	83
Resim 70: Bülent Bulduk, Tatlı Sert 1, 100x150 cm, t.ü.y.b, 2013	86
Resim 71: Bülent Bulduk, Tatlı Sert 2, 100x150 cm, t.ü.y.b, 2013	87
Resim 72: Bülent Bulduk, Tatlı Sert 3, 100x150 cm, t.ü.y.b,2013	88
Resim 73: Bülent Bulduk, Tatlı Sert 4, 100x120 cm, t.ü.y.b,2013	89
Resim 74: Bülent Bulduk, Punch, 110x130 cm, t.ü.y.b,2013	90
Resim 75: Bülent Bulduk, İsimsiz 1, 100x150 cm, t.ü.y.b,2013	91
Resim 76: Bülent Bulduk, İsimsiz 2, 140x140 cm, t.ü.y.b,2012	92
Resim 77: Bülent Bulduk, İsimsiz 3, 50x70 cm, t.ü.y.b,2013	93
Resim 78: Bülent Bulduk, İsimsiz 4, 40 x 60 cm, t.ü.y.b,2012	94
Resim 79: Bülent Bulduk, İsimsiz 5, 50 x 70 cm, t.ü.y.b,2013	95
Resim 80: Bülent Bulduk, İsimsiz 6, 50 x 70 cm, t.ü.y.b,2012	96
Resim 81: Bülent Bulduk, Soft Şiddet, 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014	97
Resim 82: Bülent Bulduk, Soft Şiddet, 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014	98
Resim 83: Bülent Bulduk, Soft Şiddet, 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014	98
Resim 84: Bülent Bulduk, Kaba Kurgu 1, Fotoğraf, 2013	99
Resim 85: Bülent Bulduk, Kaba Kurgu 2, Fotoğraf, 2013	100
Resim 86: Bülent Bulduk, Kaba Kurgu 3 Fotoğraf, 2013	101
Resim 87: Bülent Bulduk, Kaba Kurgu 4, Fotoğraf, 2013	102
Resim 88: Bülent Bulduk, Kaba Kurgu 5, Fotoğraf, 2013	103

GİRİŞ

Genel anlamda medyanın dönüştürme ve yönlendirme gücü ile bu ortamlar üzerinden yayılan imgeler yaş ve cinsiyet fark etmeksizin edilgen konumda bulunan bireyler üzerinde etkili olabilmektedir. Medya üzerinden yayılan imajların ortasında kalan bireyler şimdilerde "yeni" ön ekiyle vurgulanan sayısal mekânlarda kendilerine sunulan kodlama alanının içerisinde biteviye dönüp durmaktadır. Pasif ya da aktif olarak katıldığımız ya da bir şekilde içine dâhil olduğumuz bu sayısal yaşam alanları, onu kurgulayan zekânın bize çizdiği hareket alanıyla sınırlıdır.

Yeni medyanın bireyi yaşam alanının her noktasında kuşatan yapısı ve bu süreçte bireyde meydan getirmesi muhtemel olumlu ya da olumsuz etkileri tartışmaları devam etmektedir. Bu bağlamda çalışmada yeni medyanın birey/kimlik üzerindeki etkileri açısından muhtemel olumsuzlukları kuramlar ve kaynaklar ışığında açıklanacaktır.

Bu anlamda yapılan rapor çalışmasının odağında "şiddet" kavramı olacaktır. Bugün şiddetin en önemli taşıyıcılarından biri olarak *Yeni Medya* olarak adlandırılan etkileşimli ortamlar insanları bilgilendirme, eğitime, eğlendirme ve onları kontrol etme gibi işlevlerinin yanı sıra zihinsel anlamda bireylerin davranışlarını biçimlendirme/dönüştürme gücüne de sahiptir.

Şiddet içerikli yazılı ve görsel medyanın etkileri konusunda -olumlu,olumsuz-farklı görüşler güncelliğini korumakta ve tartışmalı bir alan olarak sürüp gitmektedir. Örneğin Aristo'nun katharsis (arınma) kuramı bağlamından hareketle birey saldırganlık, acı, korku gibi güdülerini buna benzer görüntülere tanık olmak suretiyle üzerinden atarak deşarj olma sürecine girmektedir. Bu düşünceden hareketle günümüze uyarlanırsa kişinin medya üzerinden yayılan şiddete tanık olması onun şiddet duygularından arınması demektir. Dolayısıyla da kurgusal evrende yaşanan gerilim noktaları gerçek yaşamda meydana gelebilecek şiddeti engellediği gibi izleyici bu sayede şiddetten arınmaktadır. Şiddetin aslında insan için faydalı olabileceği fikrinin

yanı sıra, insanlar şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayarak zekâsını geliştirebilir ve kendini eğitebilir.

Şiddet ortamlarının birey için olumsuzlu olumluya dönüştürme görüşlerine karşı bu ortamlar insanın doğasında bastırılmış bir davranış biçimi olan şiddeti körükleyebilir ve onu gerçek yaşamda karşılığı olabilecek noktaya sürükleyebilir. Aynı zamanda saldırganlığa genetik olarak yatkın olan insan medyadaki şiddeti, gerçek yaşamda kullanabileceği hali hazırda bir deneyim alanı olarak görebilir ve birey şiddeti öğrenmeye başlayabilir. Şiddet içerikli programlar, bireyin şiddeti öğrenmesinde etkilidir. Yada görsel medyada yer alan şiddet temsillerinin, izleyicilere dünyanın olduğundan daha kötü bir yer olduğu algısını yaşatmasını G. Gerbner "acımasız dünya sendromu" olarak nitelmiştir (Trend, 2008). Kişi artık olduğundan daha kaygılı ve tedirgindir. Gerbner'e göre izleyici görsel medyada ne kadar çok şiddete tanık olursa kendini şiddet tarafından o kadar çok tehdit altında hisseder.

Medyalar en başından beri her türlü mesaj ve bilginin dolaşımını sağlayan teknolojiler olarak siyasi, kültürel, iktisadi hayata yön veren bir taraftan da toplumsallığı ve düşünselliği dönüştüren araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde 'Medya' ve 'Yeni Medya' kavramlarının tanımı ve tarihsel olarak bu araçların gelişimi üzerinden tespitler yapılmıştır. Ayrıca bu araçların dönüştürdüğü bir disiplin olarak sanatsal alanın bu teknolojileri kullanım biçimleri sanat pratikler açısından incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümü ise çok geniş ve sorunlu bir tartışma alanı olan 'Kimlik' kavramı ele alınarak kimliği şekillendiren çeşitli referanslar bu referansların siyasi, kültürel, ekonomik yapılarla ve kitle iletişim araçlarının oluşturduğu bütüncül bir temelle ele alınarak saptamalarda bulunulmuştur. Bu bölümde kimliği inşa eden bu alanlar ve kimlik kavramının alt başlıkları kuramsal bağlamıyla ifade edilmiştir. Ayrıca ilerleyen bölümlerde kimlik ve şiddet kavramlarını sanatının odak noktasına yerleştiren sanatçı örneklerine yer verilmiştir.

Üçüncü bölüm 'Şiddet' kavramını ya da süregelen bir yapı olarak 'Şiddet' olgusunu içermektedir. Bu bölüm esasen çalışmanın odak noktasıdır. Şiddet uygarlığın her döneminde varlık göstermiş bir disipline sokma aracı olmuştur ve bu bağlamda temel olarak ister kişisel ister kurumsal olsun bir iktidar sorunudur. Şiddet kendi dilini içinden geçtiği çağa göre şekillendirmekte, dahası her disiplin kuramsal olarak kendi şiddet tanımlamasını yapmaktadır. Şiddetin taşıyıcı araçları insanlığın başlangıcından

günümüze kadar değişerek ve artarak devam etmektedir. Bu bölümde şiddet türleri ve onu dolaşıma sokan, bir anlamda canlı tutan, siyaset, medya vb. gibi araçlar üzerinde durulmuş ve çağlar boyu sanata konu olan şiddeti olgusunu, hem geleneksel hem de disiplinler arası araçlarla ifade eden sanat pratikleri ve sanatçı işleri üzerinden okunmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın dördüncü bölümünde, daha öncede bahsettiğimiz gibi şiddetin en önemli taşıyıcıları, gösterenleri olan medyanın bireyler üzerindeki etkilerini değerlendirmek üzere semiyotik bir yol izlenmiştir. İmgeler bir çeşit anlam üreticisi olabileceği gibi aynı zamanda kendileri de üretilmiş olma açısından farklı işlevlere sahiptir. İmge kendisi dışında başka bir şey olma zorunluluğuna sahiptir ve ancak o zaman amacına ulaşır, çünkü imge kendini değil üzerini örttüğü şeyin anlamını bize vermeye çalışır. Bu bölümde bir gösterge olarak gösteren ve gösterileni içinde barındıran imgenin şiddet içerikli temaları bilinci dönüştürmede ki ağırlığı üzerinde durulmaya çalışılmıştır.

Beşinci bölümde yeni şiddet ortamları olarak belirttiğimiz ve izleyiciye, kullanıcıya etkileşim olanağı tanıyan sayısal ortamların özellikleri ve bu araçları kullanarak sayısal tabanlı işler üreten sanatçı örnekleri ele alınmıştır. Çalışmanın altıncı ve son bölümde ise, sanatsal çalışmalarımın odak noktasını oluşturan 'Şiddet' olgusunun 'Yeni Medya' yoluyla estetize edilerek kolayca hazmedilebilir yanı üzerinde durulmuştur. Dolayısıyla estetikleştirilmiş şiddete tanık olan insanların tanık olduğu imgelerden seçilen ve disiplinler arası bir anlayışla üretilen çalışmalar eleştirel bir tutumla tartışılmaya çalışılmıştır. Ayrıca bu rapor çalışması 1990-2011 yılları arasında 'Yeni Medya'yı sanat pratiklerine dahil eden sanatçı örnekleri ile sınırlandırılmıştır.

BÖLÜM I

YENİ MEDYA VE KÜRESELLEŞME

İletişim araçları dolaşıma girdiği toplumun iletişim kültürünü ve diğer kültürel formlarını belirler. Yeni bir araç, yeni toplumsal kodlamaları zorunlu kılar. Yani yeni bir araç yeni davranış kalıplarını bize dayatmaya başlar. Marshall Mc Luhan'ın belirttiği gibi, her teknolojik aygıt insan bedeninin bir uzantısıdır. Yazının icadıyla beraber sözel-ışitsel kültür ağı kısmen devam etmiş yazılı kültür yaygın hale gelmiş ve öğrenme kolektif paylaşımlarla gerçekleşmiştir. McLuhan'a göre "alfabe yaşam ortamımızı görsel ve uzamsal terimlerle algılamamızı başlatmış, zamanla bunu daha önemli hale getirmiştir" (McLuhan, 2005:44). Yazı düşünceyi somutlaştırırken, düşünce bundan böyle hem ıışitsel hem görsel bir nitelik kazanmıştır.

1.1 Yeni Medya

Yeni medya, "kitle izleyicisini bireysel kullanıcı olarak da kapsayabilen, kullanıcıların içeriğe veya uygulamalara farklı zaman dilimlerinde ve etkileşim içinde erişebildikleri sistemler" olarak tanımlanmaktadır (Geray, 2003:20). "Geleneksel iletişim araçlarından ayrı duran sayısal televizyon, İnternet, GSM, WAP, GPRS, CD, VCD, DVD, etkileşimli CD, çift taraflı CD ve benzeri sayısal teknolojilerdir" (Törenli, 2005:88).

El yazması kültürünün ardından, uygarlık tarihinde kırılma noktası matbaanın icadı olmuştur. Matbaanın icadı ile bilgi artık kolaylıkla taşınabilen ve çoğaltılabilen bir gerçektir. Kitle iletişimini güçlendiren matbaa ironik olarak bireyciliğinde altyapısını oluşturmuştur. El yazması kültüründe yer alan yüksek sesle okuma edimi, baskı kitap okuyucusunun uzak oluşu bir şeydir. Okuyucu kendi köşesine çekilmiş ve yalnızlaşmıştır.

20.Yüzyılda ise matbaanın kurguladığı çoğaltılabilir, taşınabilir bilgi akışı elektronik olarak devam etmekle beraber görüntü ve ses öğelerinin artmasıyla dönüşüme uğramıştır. Önce sinema daha sonra da televizyon gazetesinin ve derginin işlevini daha etkili bir dille izleyiciye aktarmıştır. Ayrıca bu ortamlar her alana yönelik propaganda aracı olarak enformasyon ağının merkezindedir. Görselliğin gücü anlaşılınca, özellikle siyasi anlatıların odak noktası olmuştur. Roman ve hikâye gibi yazınsal alanlarda görsel kültürün diline katkıda bulunmuşlardır. Her ne kadar gücünü azaltsa da bir anlamda sinema yeni anlatım diliyle roman ve hikâyeye devamlılık getirmiştir.

1960'lı yıllarla birlikte görüntü ve ses tabanlı kitle iletişim araçları radikal bir şekilde dönüşürken kitle iletişim araçları arasındaki sınırlar silikleşir. 20. yüzyılın başından itibaren radyo, sinema ve televizyon, teknolojik altyapılarını komşu alanlarla paylaşmaktadır. 1990 yılından başlayarak ise telekomünikasyon teknikleri ve görüntü sanayileri giderek sayısallaşır (Barbier ve Lavenir, 2001:339).

Yeni teknolojik kültür birbirlerinin alanlarına nüfuz eden melez araçlarla çeşitlenmiş, yeni formlar kazanmıştır. Günümüzde görsel, işitsel ve yazın alanındaki tüm iletişim araçlarının alt yapısı sayısal veri biçimine dönüştürülerek dolaşıma girmektedir. Bu araçlar yeni teknolojik literatür sayesinde tanımlanmaktadır. Bu dil, sayısal alanı sanal gerçeklik, siber gerçeklik, simülasyon (benzetim), yeni medya gibi kavramlarla genişletmiştir.

Medya, Latince ortam, araç anlamına gelen medyum kökünden gelmektedir. Türk Dil Kurumu'na göre "medya", "iletişim ortamı, kitle iletişim araçlarının tümüne verilen ad" olarak ifade edilmektedir. Genel anlamda medya terimi ile kişisel, sosyal, kültürel, siyasi ve sanatsal alanlara ilişkin bilginin, mesajın saklanması, iletilmesi görevini yerine getiren tüm iletişim ortamlarını ve araçları anlaşılmaktadır. Medya olarak adlandırılan iletişim ağı bizim yerimize düşünen, bizim adımıza neyin önemli olduğunu bize sağlayan, aynı zamanda geçmişten günümüze başta gündelik hayat olmak üzere siyasi, toplumsal, ekonomik ve kültürel hayata yön vermeye devam eden çoklu bir yapıya sahiptir.

(...) Medya denilen olgu artık sadece yazılı ve görsel basından oluşmamaktadır. Günümüz dünyası yepyeni bir medya olgusunun doğuşuna tanıklık etmektedir. Bunlar, yazılı ve görsel basının ötesinde kalan 'bugünün 'ortamlarını' (medium) belirtiyor; bilgisayar oyunları, sayısal fotoğraf, fotorealistik grafik, internet (www). Görüldüğü üzere,

neredeyse bunların tümü simülasyona dayalı, sanallığı içeren, hatta onun üzerine oturmuş olgular bunlar (Kahraman, 2005:255).

Yeni medya ise geleneksel medyadan farklı olarak ve en önemlisi içerisinde ara yüz, etkileşim gibi kavramları barındıran, sayısal olarak üretilen, dağıtılan çoklu ortamlardır. Bir şekilde üretimin ve etkileşimin yapılabilmesi için bilgisayar teknolojisinin varlığına ihtiyaç duyar. Yeni medya bu anlamda hem bir ortam olarak hem de bir araç olarak teknolojik, kültürel ve sanatsal alanın içerisine nüfuz eder.

(...) Yeni medya terimi 1990'ların ortalarından itibaren önem kazanmaya başlamışsa da bu terim 1960'lardan bu yana kullanılmaktadır. Her ne kadar yeni medya yoğun bir şekilde bilgisayarlaşmaya dayanmakta olsa da, yeni medya sadece dijital medya değildir; yani fotoğraf, video, metin gibi diğer medya çeşitlerinin dijitalleşmesi anlamına gelmemektedir. Yeni medya daha çok interaktif medyanın dağıtımıdır (aktaran Alioğlu,2011:13).

İletişim araçları hayatımıza girdiği andan itibaren gerçeklik algımızı değiştirmiştir, hatta yaşadığımız gerçekliği bizim adımıza bizi de kullanarak kurgulamıştır. Dünyamız bu araçlar tarafından kuşatıldığında sınırlarımızı belirleme, daraltma ya da esnetme edimi elimizden alınmıştır. Bu inşa süreci, modernizmle başlayıp modern sonrasında da devam eden çevremizi çeşitli araçlarla sınırlayan, kalıplara sokan iktidar ve onun aygıtlarıyla mümkün olmuştur.

Sanayi toplumundan önce üretim tarıma dayalı ve kısmen evlerde el tezgâhlarında sürdürülmekteydi. Sanayi devrimiyle birlikte üretim araçları değişmiş, üretim artmış ve üretim mekânları olarak fabrikalar ortaya çıkmıştır. Evden işe , işten eve şeklinde sürüp giden standardize olmuş bir toplumsal yapı doğmuştur. Bu oluşum hem üretimi hem de insanların yaşam alanını değiştirmiştir. Ekonomik ve toplumsal yapıyı dönüşüme uğratan üretim araçları sanayi toplumu sonrasında, bilgi toplumunda da merkezine oturmuştur. Bilgi toplumunun merkezinde bilişim teknolojisi vardır ve bu teknolojinin en önemli aracı bilgisayarlardır. İletişim ağını baştan aşağı değiştiren sayısal teknoloji ekonomik alana da sonuna kadar nüfuz etmiştir. Üretim artmış, esnekleşmiş insan gücünün yerini, sayısal veriler üzerinden yapılandırılan ve bilgi taşıyan yapay zekâ teknolojisi almıştır.

Teknoloji yeni bir dil oluşturur ve kendisinde bir dildir. Mc Luhan, meşhur sözü "araç mesajdır"da, geliştirilen her teknolojik yeniliğin yeni bir dil oluşturduğunu, örneğin "fonetik alfabenin insanlara garip alışkanlıklar kazandırarak, insanların

hükmetme düşüncesinin etkisine girdiğini " söylemiştir (Altay, 2005:21) . Teknoloji var olduğu o andan itibaren tümüyle zihinsel ve ruhsal manada evrenimizi etkisi altına almaktadır ve aynı zamanda her yeni teknolojinin bir aurası vardır.

Yeni medyalar mekanik dönemden sonraki elektronik çağın ötesi bir dönemdir. Mc Luhan ilk olarak *Medyayı Anlamak* isimli eserinde, yeni teknolojik devrimin elektronik çağla birlikte dünyayı "küresel köy"e dönüştürdüğünü vurgulamaktadır. Sınırlar erimiş, mekân kavramı esnekleşmiştir. Ya da David Harvey'in (2010) belirttiği gibi teknolojik devrim dünyanın küçülmesine neden olmuş ve bir zaman-mekân sıkışması yaşanmaya başlamıştır. Bu dönüşümü yaşıtan başta matbaa daha sonraları fotoğraf, sinema, TV şimdilerde ise sayısal kültürün üst başlık olarak belirlendiği CD-ROM, DVD, internet, web, sanal gerçeklik gibi alt başlıkları oluşturan teknoloji deneyimleridir.

Krishan Kumar post-modern toplumu ya da sanayi sonrası toplumu enformasyon devrimi ile birlikte ele alırken, bu yeni toplumu dünyadaki internet kullanıcılarından oluşan, bilgisayar temelli küresel enformasyon ağı içerisinde bir *sanal topluluk*, bir *elektronik agora* eğilimi olarak tanımlamıştır. Postmodern ya da bilgi toplumunda yaşayan birey ise siber uzamın sanal gerçekliğinde yeni bir ortak özne olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kolektif özne siber uzamda ne bir insan ne bir makine, ne zihin ne de beden olarak, ama yeni kendilikler olarak yüzüp durmaktadır (akt. Kumar, 1995:191).

Analog görüntüden sayısal görüntüye geçişle birlikte piksel tabanlı görüntü işleme ağı, gerçeği sınırsız sayıda temsillerle kurgulayarak yine sınırsız bir manipülasyona (güdümleme) maruz bırakmıştır. Baudrillard (2005) *Simülarklar ve Simülasyon* isimli eserinde bu teknolojik ortamı orijinal olanın yokluğuyla ve yeniden üretilenin kaynağının daha önce üretilmiş olan kopya modellerin varlığıyla açıklar. Bu durumda artık gerçeğin nerede ve nasıl olduğuyla ilgili fikir yürütmek imkânsızlaşmıştır. Gerçekle kopyası arasındaki sınır belirsizleşmiştir. Bir kez bu sınır eridiğinde gerçeği aramakta boşunadır .

Elbette ki sanat söz konusu olduğunda onun teknolojiyle ilişkisi diğer her şeyin teknolojiyle olan ilişkiden daha açık uçludur. Çünkü sanat hala sınırları tam olarak çizilemeyen bir alan olarak kendisini her türlü dinamiğin merkezine taşıyan bir enerjiye sahiptir. Hem etken hem edilgendir. Özellikle tarihsel avangard hareketleri sanatı hayat pratiğinin içine yedirmeye başlayınca gündelik olana dair her şey birer sanat aracı

olmuştur ki bu dönemden başlayarak sanatın gerçekle kurduğu ilişki baştan sona değişmiştir. Bu anlamda bir mecra olarak sanat teknolojiyi hem işlevsel anlamda hem de yalnızca sanat adına kendine mal etmeye başlamıştır.

Mekanik sürecin ardından gelen elektronik ve sayısal (dijital) devrimler dışarıdaki insanın başını döndürdüğü gibi aynı şoku sanatçıda yaşamıştır. Yeni araçlar, yeni bir dil ve yeni kaygılar meydana getirmiştir. Başta bir iletişim aracı olan fotoğraf nasıl yeni bir görme biçimi kazandırdıysa sanatçıya sırasıyla sinema, televizyon ardından taşınabilir kamera ve nihayet sayısal teknoloji görmeyi ve algılamayı tersyüz etmiştir.

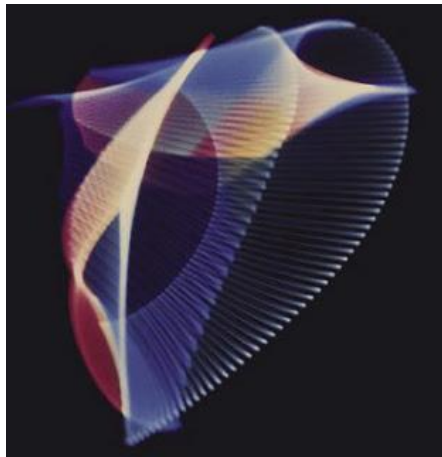
Frankfurt okulu düşünürlerinden Walter Benjamin (2011:50) "teknik olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı" adlı makalesinde şimdiki sanat anlayışını ve sanatçı imajını da bize anlatmakta. Teknolojinin kültürel, sanatsal sonuçları ele alındığında böylesi bir yeniden üretilebilirliğin, sanatın izleyiciyle arasına koyduğu mesafenin ortadan kalkmasına ve sanatçının üretilen yapıtın nerdeyse tamamında izinin sürülememesine neden olmuştur. Teknik olabilirlik nesneyle üretilenle alımlayıcıyı yakınlaştırmış ve hatta etkileşime girebilmesi olanağını tanımıştır. Bu mesafesizlik aynı zamanda küresel kültürün varlığını da bize açıklamaktadır.

Elektronik ve sayısal (dijital) devrimler nasıl ki insanların gündelik hayatının işleyişine yön vermişse bu değişimlere paralel olarak "teknoloji ve bilgisayara yakınlık duyan sanatçının sanat eğitmeninin sayısını da hayli artırmıştır. Teknoloji ve bilgisayar, günümüzde hayatın ve sanatın bütün alanlarına girmiştir. Çağdaş sanat üretiminin yalnızca bir aracı değil aynı zamanda ortamı ve medyası durumuna gelmiştir. Dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayar, günümüzde sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerinde değişikliklere neden olmuştur yeni anlatım biçimleri yaratırken, sanatsal çalışma alanlarının sınırlarını genişletmiş, algılayışını, düşünce yapısını ve davranışını değiştirmiştir" (Çokokumuş, 2012:51).

Sanatçılar sayısal teknolojinin verdiği esneklikle geleneksel sanat formlarıyla ve araçlarıyla üretmek yerine, programlar ve verilerle çalışmalarını biçimlendirmeye başlamışlardır.

Teknolojiyi kendi sanatsal pratiğine ilk dahil edenlerden birisi Ben Laposky'ydi. Laposky 1950'li yılların başlarında oskiloskop isimli floresanlı ekran üstüne elektrik akımının görsel kaydını çıkaran bir cihazla dalga formlarından

elektronik görüntüler oluşturmuştur. Sonra bunları fotoğraflamıştır. Bu formlar karmaşık, matematiksel verilere dayalı şablonlardan oluşmaktadır (Wands, 2006:24).

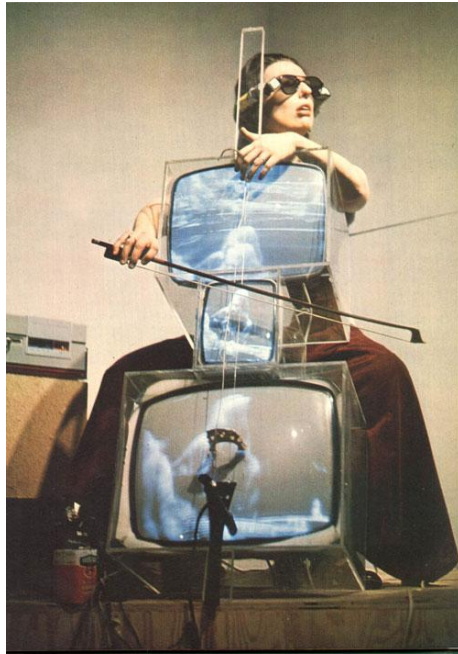


Resim 1: Ben Laposky, "Oscillon"

Sanatçılara geleneksel yöntemlerden daha pratik anlamda işler üretebilmesine olanak tanıyan video sanatı ise;

(...) ilk kez ticari televizyona karşı bir tepki olarak, 1960'ların başında bazı sanatçıların uygulamalarıyla ortaya çıkmıştı. Tarihsel olarak ilk kez 1963'te Wuppertal'de Nam June Paik ve Wolf Vostell'in Galerî Parnasse'daki sergilerinde kullanılmış ve 1964'te 'İmajın Deneysel Etkisi' adı altında Boston'ın WGBH-TV'unun 'Broadcast Jazz Workshop' programında yayınlanmıştı (Şahiner, 2008:67).

Lucie-Smith'e (2004) göre 1970'li yıllarda görsel sanat üretimlerini dönüştüren en önemli etmenlerden biri taşınabilir video kameranın kullanılmaya başlamasıdır. Bu bağlamda ilk olarak deneysel video örneklerini ise Koreli sanatçı Nam June Paik gerçekleştirmiştir. Paik, monitörde iç mekanizmasıyla oynamış ve bir anlamda monitörleri bozarak kendisine bir dil okuşturmuştur. Özellikle, avangard müzisyen Charlotte Moorman'ın kullanması için hazırladığı TV Cello'da çalışmasında olduğu gibi. Sanatçı aynı zamanda ekranlarla mekan düzenlemeye yönelik kurgular yapmıştır. Son dönem işlerinde ise televizyon olgusunu ve onun Batı kültüründeki baskınlığını işlemektedir (s.326).



Resim 2: Nam June Paik, TV Cello, Mixed Media, New York, 1967-1996



Resim 3: Nam June Paik, TV Saati, Enstelasyon, New York, 1963-1982

Paik'in yanı sıra video'yu sanat pratiklerinin bir aracı haline getiren Wolf Vostell, Steina ve Woody Vasulka, Ed Emshwiller, Dan Graham ve Bill Viola gibi sanatçılar deneysel video çalışmalarının öncüleri olmuşlardır.

Video sanatı; bir sanat formu olarak zamanın tanıklığına yönelmiş canlı bir bellek niteliğindedir. Sanatçının o anda yayınlanan görüntülere müdahale edebilmesine olanak tanıdığı için, pek çok davranış sanatçısını etkilemiştir. Deneysel video olarak bilinen ve görüntülenen elektronik olarak hazırlandığı çalışmalarda ise; yapay renklendirme, biçim bozma, geri besleme (feedback) gibi efektlere başvurulmaktadır. Doğrudan doğruya bilgisayarlarla elde edilen bireşimsel (sentez) görüntüler, iletişim ve yaratma alanlarında devrim niteliğindedir (akt. Şahiner, 2008:90).

Dolayısıyla figürün, nesnenin ya da imgenin kamera ekranının önünde olmak gibi bir zorunluluğu da kalmamıştır.

Christiane Paul, dijital sanat örneklerinin ilk olarak "bilgisayar sanatı" olarak adlandırıldığını, daha sonra "çoklu medya (multimedya) sanatı" isminin kullanıldığını bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların "yeni medya sanatı" olarak bilindiğini belirtmektedir. Dijital sanat ya da Paul'un tanımıyla yeni medya sanatı hem çağdaş sanata karakterini veren kavramsal alt yapıyı paylaşmakta hem de sosyal ve matematik bilimlerin verilerini sanatsal sürece katmaktadır (akt.Çokokumuş, 2012:53).

Dijital sanatın etkinliklerine tarihsel olarak baktığımızda, fotoğraf ve görsellik alanında güçlü bir geleneğe sahip Alman Stuttgart Teknik Yüksek Okulu, ilk kez New York'da Howard Wise Gallery'de bilgisayar sanatı sergileri açmaya başlamıştır. 1968'de ise, Londra Çağdaş Sanatlar Enstitüsü-ICA'da Avrupa'da ilk bilgisayar sanatı sergisi açılmıştır (Çizgen, 2007:69).

Sayısal teknoloji geleneksel sanat formlarının dışında yeni bir dil inşa eden bir mecra olarak çağdaş sanat üretimlerinin merkezinde yerini almıştır. Etkileşime açık üretimlerle geleneksel olarak dokunulmaz olarak algılanan sanat biçimlerinin de bir eleştirisi olarak karşımızda durmaktadır.

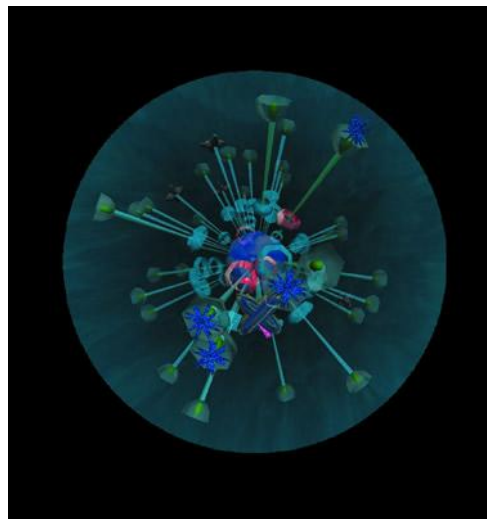
Bilgisayarları programlamak, 80'lerin başlarında ressamlık kariyerini bırakan, başarılı bir İngiliz soyut ressam olan Harold Cohen'e aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal kompozisyonun kurallarını bilgisayara "öğretmek"tir ve bu amaç,"AARON" isimli (Artificial Intelligence/Yapay Zeka) bir programla sonuçlanmıştır. Generative art, isimli çalışmaları sanatçının "AARON" programıyla ürettiği işleridir. Bilgisayar tabanlı bu çalışmada Sanatçı sisteme bazı kodlar içeren talimatlar verir ve sistem kendi kendine çalışmaya başlar. Böylelikle çalışma programlar tarafından belirlenen sistemlerle üretilmiş olur (Çokokumuş, 2012:55).



Resim 4: Harold Cohen "Silent Canyon ", 2008

Sayısal üretimlerde sanatçının görevi programlarla veriler ve kodlar oluşturmaktır. Fikir sanatçıya aittir ancak üretimi yapan sanatçının eli değildir.

Sanatçı John Klima ise sayısal veriler üzerinden ürettiği ses yazılımlarını açıklarken "Yeni bir aracın ortaya çıkışı, sanatın değerlendiriliş biçimini geri dönüşü olmayan şekilde değiştirir. Biz şu anda tam da bunu yapıyoruz. Sürece eklediğimiz öğeler ileride 'Geleneksel Ölçütler' haline gelecek; sonra da yeni bir araç ortaya çıkacaktır. Yeninin eskinin yerine geçmesi her seferinde zaman alır. İlk dönemin parçası olduğum için, elli yıl sonra değil, tam da şimdi bu alanda çalışmak bana heyecan veriyor" demektedir (akt. Karaçalı, 2009:35).



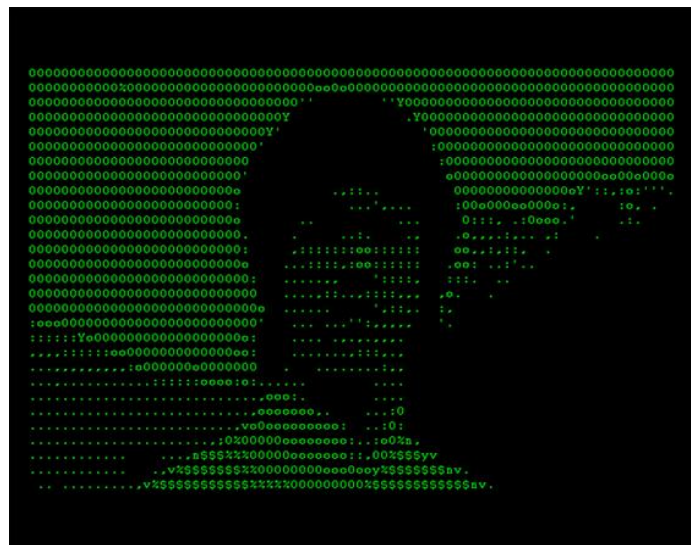
Resim 5: John Klima, "Glasbead", (SesYazılımı), 1999

1990'lı yılların başında, tüm bu teknolojik altyapıya yani sayısallık dediğimiz alana yeni bir şebeke (ağ) daha eklenmiştir: İnternet;

(...) Köken itibariyle bu şebeke askeri projeler üzerinde çalışan Amerikan üniversite ve laboratuvarlarında geliştirilmiştir. Bu şebeke daha sonra bu dar çerçeveyi aşmış, hiçbir gelişim planı ve pazar aşaması olmaksızın, yeni iletişim biçimlerinin gelişmesine ve partnerlerin şebekeler üzerindeki ifade özgürlüğüne bağlı sorunlarla ilgili deneyim kazanmasına olanak vermiştir. Bu olanak bugün de giderek artmaktadır (Barbier ve Lavenir, 2001:372).

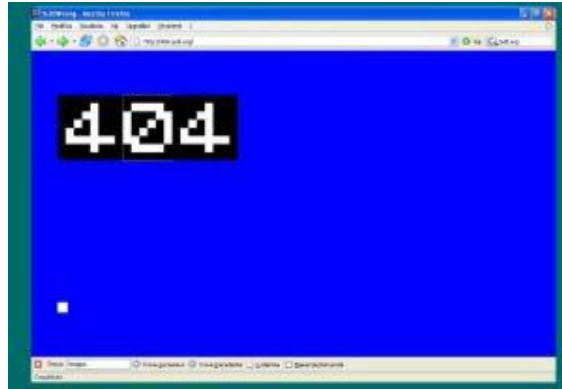
İnternet, en başta sanatçıların yalnızca sözcükleri kullanarak ürettiği bir ortam olarak kullanıldı. Elektronik posta aracılığıyla dağıtılan bu elektronik mektuplar izleyicinin de etkileşimiyle net.sanat işlerine dönüşerek ağlar üzerinden paylaşımına açık hale gelmişlerdir.

Bilgi işlem konusundaki baş döndürücü hızlı gelişmelerin yaratıcı bir medyaya dönüşebileceğini ilk görenler arasında Belgrad doğumlu Vuk Cosic yer alır. Ardından Amsterdam doğumlu Joan Heemskerk ve Dirk Paesmans gelirler. wwwwww.jodi.org isimli siteleri 1995-1998 arasında ard arda işler sergileyerek bu sanat dalının öncüleri olmuşlardır (<http://ab.org.tr/ab10/bildiri/56.doc>).



Resim 6: Vuk Cosic , History of Moving Images, 1998

1990'lı yılların ortasında, sanatçı Jodi çifti, kaynak kodu (bir web sitesinin unsurlarının nasıl düzenlenmesi gerektiğini tarayıcıya aktarmak için gerekli kod) yüzeye çıkarttıkları <http://wwwwww.jodi.org/>, 404 ve OSS benzeri bir dizi internet çalışması gerçekleştirdiler. Bir bakıma bu anlamda soyut formlar sundular, ama ardından izleyicide/kullarıncıda bir hata (bilgisayar hatası) olduğu izlenimi yarattılar (<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/tr9830749.htm>).



Resim 7: Jodi: "404.jodi.org" (1998)

Olia Lialina, My boyfriend came back from the war (1996) adlı karşılıklı etkileşime dayanan çalışmasıyla film montajına göndermeler yapan çizgisel olmayan bir anlatı ortaya çıkarttı ve böylelikle izleyiciye/kullanıcıya, ekrandaki metne ve resimlere tıklayarak anlatının yapısını değiştirme şansı vermiştir.

(<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/tr9830749.htm>).



Resim 8: Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From The War ,1996

İnternetin, "Alan Adı"nın (örneğin isim.com) yaygınlaşmasıyla pazarda yavaş yavaş ticarileştiği bir dönemde İngiliz Heath Bunting, 1998'de kendi hakkında bir makalenin yer aldığı readme.html (Own, be Owned or Remain Invisible) başlıklı web sitesini oluşturdu. Makalede her sözcük bir ".com"-web sitesine karşılık düşüyordu. Bunting, hiper metin yöntemiyle hiper linklerden bir çevre oluşturdu ve bu şekilde dilin ve web sitelerinin, işletme çıkarları adına kişiselleştirilmesine vurgu yapmıştır.

(<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/tr9830749.htm>).



Resim 9: Heath Bunting: "_readme" Own, Be Owned or Remain Invisible, 1998

Sayısla alanın olarak tanıdığı internet sanatı çağdaş sanatçıların kişisel ya da toplumsal protestolarını istedikleri anda küresel ağlar üzerinden üretmelerine, dağıtmalarına olanak tanımıştır. Aynı zamanda sanatçılar isterlerse izleyiciyle etkileşimli işler üreterek onların bir anlığına sanatçı tavrını göstermelerine izin vermektedirler.

1950'li yıllardan sonra Batı sanatını eş zamanlı olarak takip etme eğiliminde olan Çağdaş Türk Sanatı ve sanatçıları özellikle 2000 yılından sonra sayısal teknolojiyi sanat pratiklerine dahil etmeye başlamışlardır. Bu bağlamda sanatçılar video, fotoğraf ve etkileşimli işler üreterek güncel sanat işlerini hem Türkiye'de hem de yurt dışında dolaşıma sokmayı başarmışlardır. Özellikle öne çıkan sanatçılar ise Kutluğ Ataman, Hale Tenger, Şener Özmen, Serkan Özkaya, Bülent Şangar, Genco Gülan, Gülsün Karamustafa, Nazif Topçuoğlu, Aydan Murtezaoğlu, Nil Yalter, Haluk Akakaçe, Mürteza Fidan, Hüseyin Çağlayan'dır.

1.2 Küreselleşme ve Medya

1970'ler postmodernizm ve küreselleşme kavramları ekseninde tartışmalara sahne olmaktadır. Hangisinin diğerini güdümlendiği konusunda net bir cevap vermenin zorluğu bir tarafa benzer özellikleri vardır. Tanımlanması güç ve açık uçlu kavramlardır. İkisinin de odak noktası merkezsizleşme kavramında birleşmektedir. Ali Akay'a göre "transnasyonal (ulusaşırı) sermayenin tüm dünyada gezmeye başlamasıyla

küreselleşme başlar" (Akay, 2002:36). Dünya ölçeğinde yaşanan bu gelişmeler kutuplaşmaya dayalı sistemlerin ortadan kalktığı, karşılıklı bağımlılığı içeren bütünleşme sürecidir. Bu bağımlılık temelde ekonomik yapıya dayansa da aynı zamanda sosyal/kültürel alanı da işaret etmektedir. Küreselleşmeyi burada yine ulusaşırı anlamda sınır, mesafe ve zaman kavramlarından bağımsız bir yapı olarak görmekteyiz.

Küreselleşmenin varlığını tüm dünyaya duyumsatan uluslar arası sermaye ve bu sermaye akışını sağlayan dev şirketlerdir. Artık ülkeler değil şirketler sermayenin sahibidir. Sovyetler Birliği'nin çökmesi ve Berlin duvarının yıkılması, bunların yanı sıra küreselleşmenin altyapısını oluşturan etmenler arasında, gelişmiş ülkelerin gelişmemiş ülkeleri yeni pazar ağı olarak görmeleri ve beklide bu saydıklarımız arasında en önemlisi olan iletişim araçlarının sınırları ortadan kaldırarak dolaşıma girmesidir.

Saat ve takvimin icadı zamanın coğrafi özelliklere göre ya da doğa olaylarından hareketle belirlenmesi anlayışını ortadan kaldırmıştır. Yani zamanı düzene sokan mekân değil araçlardır. Bundan böyle dönüşümü yaşayan şey zamanı belirleyen araçlar vasıtasıyla mekânın kendisidir. Rönesans'ın matematiksel perspektif mantığı ise mekânı şekillendiren başka bir araçtır. Harvey'e göre, "perspektivizmin toplumsal hayatın bütün veçhelerinde gösterimin bütün alanlarında dalga dalga yansımaları oldu. Örneğin mimarlıkta, lonca tarafından kıskançça gizlenen geometrik formüllerle örülen gotik yapıların yerinin ölçeğe göre çizilmiş tek bir plan temelinde tasarlanmış ve inşa edilmiş binalarca alınmasını olanaklı kıldı" (Harvey, 2010:277). Yine bu dönemde haritacılığın gelişimi de mekânın rasyonel olarak düzenlenişine olanak sağladı.

(...) Geniş ölçüde gözler önüne serilen geometrik yapıli kentler, fabrikalar, okullar, evler, ulaşım ağları ve hastanelerle yaşam mekanik bir hareketlilik olarak tasarlanmış ve tüm davranışlar bu yönlendirme, ölçülendirme ve normalize etme anlayışıyla şekillendirilmiştir. Foucault'ya göre; uzamsal olan, geometrik olarak farklılaştırılmış ve ayrıştırılmıştır. Otoyolların, endüstriyel bölgeleri çepeçevre kuşatan ağlara dönüştürülmesiyle, tüm aktiviteler ve hareketlilik kodlanmıştır. Dahası bu organizasyon şeması, fiziksel çevrenin ötesinde sosyal alanın geometriize edilmesidir. Saatler, haritalar ve işaretler beden ve onun hareketine dair her şey ölçülendirilmiş ve kategorize edilmiştir (Şahiner, 2008:175).

Yaşam alanımıza doğrudan müdahale eden bu araçlar ve yönlendirmeler içinde bulunduğu atmosferin bir zorunluluğu olarak birbirinden beslenen çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Araç ve yöntemler birbirlerinin zorunlu koşulları iken aynı zamanda bunlar dünyayı değiştirirler, kuşatırlar. Örneğin dil dediğimiz kuramsal yapı nasıl ki dünyayı sürekli bir biçimde yeniden ve yeniden kurguluyorsa küreselleşmenin bir aracı

olan medya örgüsü -ya da aracın dünyayı küreselleştirmesi- bizi oturduğumuz yerden sınır aşırı noktalara taşımaktadır.

Teknoloji devrimine bağlı bir enformasyon toplumu vardır artık ve küreselleşmenin yaygınlaşması teknolojinin varlığından güç almaktadır. İletişim araçlarının yaydığı kültürel akış alımlayıcısının sürece dâhil olmasıyla dünya ölçeğinde dolaşıma girmektedir. Yeni medya dediğimiz bilişimsel alan ise bu dolaşımı güçlendiren olguların başında gelmektedir. Eşzamanlı olarak dünyanın farklı noktalarındaki insanlar-kurumsal yapılar ekonomik alandan siyasete ve sanatı da içine alan alışveriş kültürü yaymaktadır. Kahramana göre küreselleşme, "aslında bir pazar, bir üretim sistemi ve bir kültür anlayışının uzantısıdır. Kapitalizmin görsel medyalar aracılığıyla kurduğu egemenliğin ayrıca bir altyapıyla tüm dünyaya yayılması tasarımıdır " (Kahraman, 2004:154).

Modern ve post modern algı içerisinde dönüşen mekân ve bir gerçeklik olarak onun içerisinde yer alan insan profili vardır karşımızda artık. İlerleyen süreçte ise post endüstriyel dönemin ve onun bir sonucu olan iletişimsel teknolojinin baş döndürücü hızı mekân ve beden ilişkisine farklı bir boyut getirmiştir. Gerçek anlamdaki mekân örgüsü yok olmuştur. 'Mekânın yitimi' ya da 'mekânsızlaşma' (Kahraman, 2004) olgusu gerçekliğin yerini almıştır. Yeni medya ve onun içerisinde yer alan sayısal kodlamalara içkin yeni mekânsal alanın gerçek mekan algısını belirsizleştirdiği spesifik ortamlar ve yine sayısal verilerle kodlanmış beden olgusundan söz edebiliriz.

1.3 Araç Mesajdır (MCluhan)

20.yy en önemli iletişim uzmanlarından Marshal MCluhan ufuk açıcı tartışmalara neden olan bu sembolik cümlesini daha da açmıştır. Ona göre "İçerik yerine biçime eğilmek gerek. İletişimin şekli belli iletiler için tercihe sahiptir. İçerik daima belli bir şekilde vardır ve bu biçimin dinamiği tarafından bir dereceye kadar yöneltilir. Eğer araç bilinmezse mesaj da bilinmez. Bu anlamda araç ortak iletidir. Araç kullanan kişilerin algısal alışkanlıklarını değiştirir" (Altay, 2005:15). Araç durağan bir dünyanın kalıplarını dayatmaz bize. Mekânın sınırlarının aşıldığı fiziksel ve kurgusal bir alan açar. Yazıyla başlayan süreçten bu yana algı mekanizmalarımız geri dönüşlü olmak üzere değişime uğramıştır. Yazıdan önce jest ve mimikler iletişim aracı olmuştur. Yazı ise sesi ve sözü hayatımıza sokarken kelimenin yapısal yanını yani imaj halini de iletişimin odak noktası haline getirmiştir. İletişim artık sözel-işitseldir. Matbaa ise

sözel-işitsel alanı görsel alana taşıyarak görmenin işitsel olana üstünlüğünü arttırmıştır ve elektronik medya ile sözel gelenek yeniden önem kazanmış ve bütün duyular eşit seviyede kullanılmaya başlanmıştır.

Ekonomik altyapıyı oluşturan teknolojik araçlar bir bütün olarak düşünüldüğünde gücü elinde bulundurduğu vakit kültürü yaygınlaştıran üst yapılar olarak belirirler. Teknoloji güçtür ve bir yan anlama sahiptir. Bu yan anlam aracın asıl işlevinin dışında başka bir işleve de sahip olmasıdır. Nasıl ki Joseph Beuys'un kızaklarına, keçeğe ya da yağ vb. nesnelere yüklediği yan anlamlar gibi teknolojik araçlarda katlı anlamlara sahiptir ve teknolojinin kavramsal bir yanı vardır. Bu yan anlam, aracın insan yeteneklerinin daha kompleks hale getirilmiş uzantısı ve onun meydana getirdiği enerji dolaşımıdır.

Çalışma ortamı, eğitim hayatı, eğlence, özel alanlar gibi tüm yaşam alanımızı kuşatan yeni teknolojiler, yeni görme biçimleri ve yeni bir hayat kavrayışı sunarlar. Aynı zamanda bütün insan etkinlikleri bu teknolojik kuşatmanın yapısına uyarlanır. "McLuhan bu durumu şöyle açıklamaktadır: Bir medya (araç) bizim algımızı şekillendirir ve yeniden şekillendirir. Araç mesajdır diyerek bunu kastetmeye çalışırım " (Altay, 2005:15).

Medya ağlarının ya da kitle iletişim araçlarının son iki yüz yılda öncekinin sonrakine zemin hazırlayarak ortaya çıktığına tanık olmaktadır. Fotoğraf makinesi hareket eden dünyayı dondurmuştur. Hızın, dinamizmin detaylarını anı yakalayarak göstermiştir. Fotoğraf makinesi temelde bir iletişim, haberleşme aracıdır. Metin alanının içerisinde, metni güçlendiren göstergeler bütünüdür. Tek başına okunabilir bir metindir.

Sonrasında sinema, tv, radyo arkasından gelen sayısal teknolojiler Guy Debord'un *gösteri toplumu* adlı kitabında vurguladığı gibi seyirlik bir dünya meydana getirmiştir. Zaten fotoğraf makinesi tüm bunların öncesinde seri üretime bağlı kitlesel görüntü kaynağına dönüşmüştür. Bu zemin üzerine oturan sonraki teknolojiler kitlelerin algısını saptırabilecek, manipülasyona uğratacak kurgulanmış dünyaları izleyicinin yaşam katmanlarına entegre etmeye başlamıştır. Artık gösteri akışının merkezine oturtulan ve onu itaatkâr bir şekilde tüketen izleyici kitlesi vardır.

Burnett'e göre medya her zaman yayındadır ve kullanılmadığında da vardır. İletişim araçlarının sürekli varlığı kurulmuş olanın yeni iletişim evreninin bir parçasıdır. Bu yeni evren taklit değil gerçektir. Ancak hangisinin doğal olduğuyla hangisinin olmadığı arasındaki ayrım gözden kaybolmuş durumdadır (Burnett, 2007:34).

BÖLÜM II

KİMLİK SORUNSALI

İktidar ya da otorite ve bunların dışında yer alan aile, okul, din gibi kurumsal yapılar nasıl ki bir toplumun baştan aşağıya tüm yönelimlerinin çerçevesini çiziyorsa, kimlik kavramının içerisini dolduran da yine bu yapıların kendisidir. Kimlik sürekli değişimlere açık olan yapısal bir değişimlere açık olan yapısal bir kategoridir. Yani "bireyin kendisini özdeşleştireceği kimlik de önceden saptanmaktadır" (Kahraman, 2004: 76).

Kimlik kavramını ele alırken iki yönüyle tanımlamamız mümkündür. Bunlardan birincisi, bireye başkaları tarafından verilmiş kimlik; diğeri ise bireyin doğumuyla kazanmış olduğu kimliktir. Birinci kimlik, bireyin kendisini resmi olarak tanımlayan ve bir belgeyle sabitlenen kimlik, İkincisi ise kişinin ait olduğu çeşitli toplumsal yapıyı işaret eden, onun tanınmasını sağlayan özelliklerdir (Polat, 2007:28-29).

Dolayısıyla kimlik doğum yeri, yaş vb. sayısal olarak tanımlanmış verilerin yanı sıra elastiki ve şekillendirilebilir bir yapıya da sahiptir.

Stuart Hall'a göre kimlik daima, kendi olumsuzunu sadece olumsuzun dar bakışıyla elde edebilen yapılanmış bir temsildir. Kendisini inşa edebilmesi için, kimliğin 'öteki'ne ihtiyacı vardır. Kimlikler asla tamamlanmazlar ve öznellik olarak daima inşa halindedirler. Kimlik, bir süreç, bir anlatı ve bir söylem olarak daima ötekinin referansı ile anlatılır (Hall, 1998:41-70-72). Bireysel ve toplumsal bağlamda kendimizi algılamamıza olduğu kadar, öteki olarak konumladıklarımızın bizi algıladıkları ve konumladıkları yer ile de ilişkilidir. Bu çerçevede insanların bazılarıyla ortak olan yönlerimize, diğer bazılarından farklılaşan niteliklerimize işaret eden bir aitlik sorunu olması bağlamında kimlik, bireyin kişisel konumunu belirginleştirir ve bireyselliğine sabit özsel bir zemin kazandırır (Weeks, 1998: 85).

Kimlik bireyin, oluşumların, toplumların ait olduğu coğrafya ile ilişkileri üzerinden tanımlanmalarına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda kimlik bu yapıların

önceden kazandıkları özellikleri olarak da karşımıza çıkmaktadır. Kimlik bir kurgu olarak inşa edilmektedir.

2.1 Küreselleşme ve Kimlik

(...) Küreselleşme; dünyada mevcut uluslar arası, ulusal, bölgesel, yerel katmanlara ait siyasi, ekonomik, sosyal, ekolojik, kültürel ve hatta coğrafi sistemlerin birbirinden farkındalıklarının gün geçtikçe artmasıyla, geçişkenliklerinin ve birbirini etkileme güçlerinin de arttığı, dünya çapında bir farkındalık ve küreye ait olumlu veya olumsuz gelişmelere bilinçli veya tepkisel cevap verme kültürünün oluştuğu gelişen bir süreçtir (Zengingönül, 2005:12).

Küreselleşme gelişen iletişim ağlarının da yardımıyla ülkeler arasındaki siyasi ve hatta fiziki sınırları ortadan kaldırmıştır. Böylelikle farklı kültürlerin karşılaşmasına neden olmuştur.

Bugün artık kitle iletişim araçlarının da meşrulaştırmasıyla bütüncül bir kültürden değil, bir kültür mozaiğinden, yerel kültürlerden, dünya kültüründen söz edilmeye başlanmıştır. Böylelikle bir taraftan yerel kültürel gelenekler keşfedilmekte, canlanmakta; diğer taraftan da kozmopolit yaşam biçimleri dünyanın dört bir yanında yaygınlık kazanmaktadır (Hirst ve Thompson, 2001:135).

Küreselleşmenin en önemli özelliği 'kimlik'in detayına inmesi ve dolayısıyla yerelliğin keşfini gerçekleşmesine neden olmasıdır.

Roland Robertson'a göre küreselleşmeyi, farklı yaşam biçimlerinin karşılaşması olarak ifade eden görüşleri eleştirmekte dolayısıyla küreselleşmeyi modernliğin sonucu olarak görmemektedir. Küreselleşmenin Batı kökenli bir proje olmaktan çok uygarlığın, toplumsallığın, etnik, bölgesel, bireysel kimliklerin, bireysel bilinç artışının etkilerin yönlendirdiği bir yapı olarak görmek ve küreselleşmenin heterojen yönünü oluşturan küre-yerelleşme (glocalisation) kavramını önermektedir (Aslanoğlu, 2000:138).

2.2 Kişisel Kimlik

Kimlik sahibi olma durumu, kişinin kendisine ilişkin olarak süreklilik, tutarlılık, biriciklik gibi niteliklerin farkında olması durumudur. Kişisel kimlik duygusu, zamansal bir boyut içerdiğinden bireyi geçmişi ile ilişkilendirir, birlik ve tutarlılık duygusu vererek bireyi farklı zamanlarda aynı kişi olduğu bilinci içerisinde tutar, çok sayıda kimliği bütünleştirerek bireylerin sahip olduğu fiziksel, hukuksal, bölgesel,

ulusal, etnik, sosyal ve kültürel kimlikler arasında ahenkli birliktelik sağlar (akt. Bayri, 2008:5).

Kişisel kimlik çocukluğun ilk dönemleriyle birlikte bilişsel olarak gelişen bir olgudur. Zamanla kompleks bir yapıyla devam eder. Aile yapısı ve sosyal çevre bu bilişsel durumu yani kendine güven, öz-saygı gibi temel kimlik kategorilerini olumlu veya olumsuz anlamda yerleşik hale getirir.

Her ne kadar kimlik bireysel bir olgu olarak tanımlanabilirse de, insanın ontolojik yönünün gerektirdiği aidiyet duygusu insanı bireyi aşan "biz" duygusuna yaklaştırır, kolektif bir kimlik algılayışını zorunlu hale getirir. Bu aidiyet duygusu yer almaksızın bütünleşmiş bir kimliğin tutunum çerçevesi sağlanamaz. Tutunum çerçevesini sağlayamayan bireysel kimlik ise fragmente ve kırılğan kalmaya mahkûmdur (akt. Bayri, 2008:9).

2.3 Sosyal Kimlik

Sosyal kimlik kavramı, siyaset biliminden sosyolojiye, felsefeden edebiyata kadar birçok farklı alanda uzun yıllardır üzerinde önemle durulan bir kavramdır. Kavrama ilişkin bilgi birikimi birçok farklı disiplinden gelmekle beraber, hem toplumsal hem de bireysel boyutlar içeren dokusuyla, en çok sosyal psikologlara çalışma konusu olmuştur. Sosyal Kimlik Kuramı da, kavramın psikolojik boyutuna odaklanmakla beraber, toplumsal doğurgularını da irdeleyerek, birçok alanda gereksinim duyulan bilgi açığını doyurma görevini üstlenmiş, çağdaş bir kuramdır (<http://www.secbir.org/wp-content/uploads/2011/01/07-ANDAC-DEMIRTAS-MADRAN-2.pdf>, 2013).

Sosyal kimlik, John C. Turner'a göre bireyin, kendisi için duygusal ve anlamlı olan bir sosyal gruba üyeliğine ilişkin bilgisidir. Turner'a göre sosyal kimlik, benlik kavramının, grup üyeliğinden doğan parçasıdır. Öyle ki, bir bireyin benlik kavramı ve dolayısıyla da benlik saygısı, onun sosyal sınıf üyeliğine, yani algıladığı sosyal kimliğine demirlenmiştir. Temel insan güdülerinden biri olan olumlu bir benlik saygısına sahip olma gereksinimini doyurmak kimi zaman sosyal kimliğe düşer ([akt.http://www.secbir.org/wp-content/uploads/2011/01/07-ANDAC-DEMIRTAS-MADRAN-2.pdf](http://www.secbir.org/wp-content/uploads/2011/01/07-ANDAC-DEMIRTAS-MADRAN-2.pdf), 2013).

Henri Tajfel'in sosyal kimlik kuramı bireyler arası grup ve grup süreci arasında farklılık olduğu anlayışından hareket eder. Sosyal kimlik kuramına göre bireyin ait

olduđu sosyal kategoriler (milliyet, din, politik grş vb.) birey iin referans erevesi oluřturur ve sosyal kimliđin nemli bir unsurudur. İnsanlar sosyal evrelerini dzenlemek ve sosyal dnya da kendilerinin yerini belirlemek kendilerini tanımlamak iin kategorizasyon srecini kullanırlar. Sosyal kategorizasyon sreci insanların toplum iinde nerde yer aldıklarını ve kim olduklarını anlamalarına yardım eder (akt. Meře, 1999 :16-18).

2.4 Kltrel Kimlik

Kltr, insan davranıřının ve bu davranıřın yansımalarının arkasında yatan dnyanın soyut deđerleri, inanları ve algılarından ibarettir. Bunlar toplumun bireyleri tarafından paylařılan ve toplumda kabul edilen davranıřlar üretirler (Haviland, 2002: 63). Kltrel kimlik, kreselleřmeyle ortaya ıkan nemli siyasi deđiřmeler ve yeniden yapılanma sonucu n plana ıkan bir kavram olmuřtur. Daha ziyade dođuřtan sonra kazanılan ve elde edilen zelliklerle ilgilidir. Kltrel kimliđin bireyi ařan sosyal boyutu vardır. Ferdin sosyal bir varlık olması, farklı zellikleriyle teřkilatlanmıř insan toplulukları iinde yařayabilmesi, topluluđu fertte temsil ettirir hale getirmiřtir (Erkal, 1997 :156).

Kltr, fiziksel katılımlara da aık olan yapısıyla insan iliřkilerinde soyut bir bađ oluřturur ve bu iliřkileri kategorize eder. Dil, folklorik geler vb. dizayn ederek aidiyet oluřturur.

Jan Assman'a gre kltrel kimlik, ortak bir belleđe katılıma sahiptir. gelenekler, danslar, rnekler, iřlemeler, giysiler, dvmeler, yeme ime adetleri, anıtlar, resimler bu belleđe aittir ve simgesel bir bađa sahiptir. Assman simgelerle yoluyla oluřan bu bađı "kltrel sistem" olarak adlandırır. Kltrel kimlik bu yapıyı biimlendiren ve yeniden reterek kuřaklar boyunca aktarılan bir olguya dnřtrr. (akt.Sungur, 2007: 301).

2.5 Modern ve Postmodern Kimlik

Rnesans'ın mekan ve zaman kavramlarında yarattıđı devrim bir ok bakımdan Aydınlanma projesinin kavramsal temellerini atıyordu (Harvey,2010:279). Aydınlanmayla da devam edan bu sre, yani rasyonel dzenlilik, toplumsal

mühendislik, gelecek adına insanlığın ilerlemesinin ön koşulu olarak inşa edilmek istenen refah toplumunun göstergeleri olmuştur.

Modern dönemin ideallerini biçimlendiren aydınlanma projesi, "insanlığın büyük bir coşkuyla peşinden koşacağı yeni hedefler çizmiş, bu hedeflere yürürken temel ilke; sekülerleşme, rasyonelleşme, yasal-ussal otorite ve püriten ahlak gibi Weber'in klasik tanımlamaları olmuştur" (Duman, 2007:9).

Böylelikle Modernitenin kimlik siyaseti ve toplumsal dizaynı, Aydınlanmanın temel aldığı 'rasyonel akıl' felsefesi üzerinden biçimlenmiştir.

Modernite işlevsellik, düzen, belirlilik, homojenleşme, rasyonelleşme ve evrenselleşme gibi kavramların ön plana çıkması modernitenin belirli bir karakter kazanmasını üretmiştir. Bu kavramlar belirli bir yaşam tarzının etkin olduğuna dair güçlü veriler sunmalarının yanı sıra, aynı zamanda ulusal ölçekte zaman/mekân ekseninde vurgulanan vatandaş kimliğinde belirlilik ve düzenlilik ölçütünü karşılamaktadırlar. Çeşitlilikler denetlenmesi ve dönüştürülmesi gereken bir nesne olarak algılanmış ve dolayısıyla her türlü tikellik modern akıl tarafından giderilmiştir (Laclau, 2003:60-66).

Küreselleşme olgusunda öne çıkan 'yerellik' vurgusu modern kimlik inşasının bütüncül ve homojen yapısı içerisinde erimeye başlamıştır.

Modern bireyi etnik, ulusal ve siyasal diye nitelerken postmodern kimlikler daha çoğulcu olarak nitelendirilebilmektedir. Postmodern kimlik siyaseti bu yönüyle modernizmin rasyonellik ve evrensellik ilkelerine karşı sarsıcı bir yaklaşım getirir (Laclau, 2003:79).

Modernizmin aynılaştırıcı kimlik inşasına karşın Posmodernizmin çok katmanlı bir kimlik anlayışı zorunlu olarak kendini göstermektedir.

Özellikle postmodern çağın getirdiği hızlı sosyal, ekonomik ve kültürel değişimler bireyin oturmuş bir kimlik oluşturmaya engel olmaktadır. Bu hızlı değişimin yanı sıra küreselleşmenin bir özelliği olarak bilgiye ulaşılabilirlik kolaylığı bireyin devlete ve sosyal kurumlara karşı şüpheli yaklaşımı, kimlik gelişiminde rol oynayan geleneksel değer sistemlerini aşarak Erikson'ın vurguladığı güçlü ve durağan bir kimlik yapısının oluşmasını zorlaştırmaktadır (akt. Özgüngör, 2009:33).

Aynı zamanda posmodern çağ bilindik anlamda bir yerleşikliği de ortadan kaldırmıştır. Örneğin mekan ve zaman kavramları iletişim araçlarının yaygınlığı ile bireyi eş zamanlı olarak farklı yerlerde olma imkanı tanımıştır.

Modern kimliğin konumu, insanın mesleği, kamusal alandaki işlevi etrafında oluşurken, postmodern kimlik ise görünüşler, imajlar ve tüketime dayanan boş zaman faaliyetleri çevresinde oluşur. Postmodern kimlik, rol yapmak ve imaj oluşturmak suretiyle, sahnede oyun karakterlerini oynar gibi teatral biçimde kurulurken, modern kimlik kişinin kim olduğunu (meslek, aile, politik özdeşleşmeler vb.) gösteren temel tercihleri içine alan ciddi bir meseleydi (Kellner, 2001: 207).

2.6 Kimlik ve Şiddet

Toplumsal bir olgu olan şiddet, siyaset, ekonomi, psikoloji, felsefe, coğrafya ve daha başka alanlar ile ilişkilendirilebilecek katlı anlamlara açıktır. Robert Coles, tarihsel olarak şiddetin, siyasal şiddet, etnik şiddet ve sınıf şiddeti biçimlerinde görüldüğünü de söylemektedir. İnsanlık tarihi boyunca şiddet, bu alanlardan biriyle bir şekilde tüm toplumlarda yer almıştır. Toplumsal ilerlemeye paralel olarak şiddet, değişime uğrayarak günümüze kadar ulaşmıştır (akt.Usta, 2009:89).

Sosyal olayları açıklamaya çalışmak bir çok disiplini bir arada kullanmayı zorunlu kılar. Şiddet olgusu da aynı nedenle bir çok disipline ihtiyaç duyar.

Şiddet insanın ve insan ilişkilerinin doğasında vardır. Ancak bazı insanlar kişilik özellikleri nedeniyle şiddete sıradan insanlardan daha yatkındır. Psikopati, sadizm gibi uç kişilik örneklerinde şiddete ve şiddet eylemlerine daha fazla yatkınlık görülür. Ne var ki olayın ekonomik, siyasal nedenlerini ortaya koymak insanı açıklamaya yetmez. İnsan gelişmemiş bir varlık olarak da tanımlanabilir. Biyolojik-evrimsel yapısı gereği avcılık, savaşçılık ve öldürme içgüdüsünü gen yapılarında taşımaktadır. Şiddet öncüleri sadece insandaki bu doğal eğilimi harekete geçirirler ve çıkarları için kullanırlar (Arslanoğlu, 2003:174).

Özellikle günümüzde şiddetin kaynağını belirlemek oldukça güç görünmektedir. yukarıda sayılan toplumsal katmanlardan farklı olarak iletişim araçlarının dolaşıma soktuğu şiddet olgusu ayrıca incelenmek zorunda olan bir mecradır.

Genellikle şiddet yanlılarının kişilik dokuları bakımından farklılık arz ettikleri söylenebilir. Çeşitli araştırmalardan elde edilen bulgulara göre şiddet taraftarlarının çocukluk dönemlerinde psikolojik örselenmelerden kaynaklanan kimlik sorunları bulunmaktadır. Bu kimlik sorunlarına olumsuz yaşantıları içeren bir çocukluk dönemi, zor geçen bir aile yaşamı kaynaklık etmiş olabilir. Kimlik bunalımındaki bir kişi, bu

olumsuzlukları çevreye, dış dünyaya mal edebilir ve bu gerginliklerden kurtulmak için dış dünyaya, başka insanlara zarar verme yolunu seçebilir (akt. Usta, 2009:96).

BÖLÜM III

ŞİDDET OLGUSU

Şiddet, onu uygulayana, ona maruz kalana, hatta uygulandığı zaman dilimine göre farklı anlamlar barındırabilecek açık uçlu bir yapıya sahiptir. Bu anlamda farklı disiplinler şiddeti tanımlarken kendi dilini kullanabilmektedir. Yani şiddet olgusu, sosyolojik, psikolojik kültürel, dini ve dünyevi alanlara kadar uzanan, geniş bir yelpazede ele alınabilir. Türk dil kurumuna göre şiddet Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik olarak tanımlanmıştır. Şiddetin tanımında İngilizce ve Fransızca arasında ilgi çekici bir nüans vardır. İngilizcede şiddet "fiziksel saldırı ve yasadışı bir haksızlık" olarak tanımlanırken, Fransızcada buna "rıza göstermesini sağlamak için birisine baskı uygulama" tanımı eklenir, yani fiziksel olmayan bir şiddetin de var olabileceği vurgulanır (Copet-rougier, 1989:69). Bu tanımlardan da anlaşıldığı üzere şiddet kelimesi topluma da anlam katmanları oluşturabilecek tanımlamalara açıktır.

Peki insanlar neden şiddete meyillidir? Üzerinde tartışılmaya devam eden bir sorun ve soru olarak bunu anlama merakı devam etmektedir. Genel olarak bu soruya verilen cevaplar ise şiddetin kaynağının, genetik temele dayandığı ve onun içgüdülerle açıklanabileceği fikri ve şiddetin kaynağının sosyal ve kültürel etkenler üzerinden açıklanabileceği fikri ki burada daha karmaşık bir yapı vardır. Çünkü bu savı açıklamak için tüm disiplinler kendi şiddet tanımlarını ortaya koyacaklardır. Bu da şiddetin tanımını yapma konusunda uzlaşmayı zorlaştıracaktır.

Şiddet dar anlamda fiziksel yönüyle bireyin bedenine dışarıdan maruz kaldığı acı verici bir edimdir. Bu haliyle bedene ve nesneye yönelik, insanların özgürlüğüne karşı bir tehdit oluşturmaktadır. Yaralama, tecavüz, yağma, adam kaçırmaya gibi başkasına dış etmenlerle birlikte, intihar gibi bireyin kendine yönelik eylemleri de söz konusudur. Geniş anlamda şiddet ise insanlara yönelik fiziksel ve ruhsal etkileri açıkça

ölçülemeye şiddet biçimleridir. Örneğin ekonomik şiddet, medya terörü, enflasyon, işsizlik, trafik terörü, doğanın tahribi, çarpık kentleşme gibi (akt. Kocacık, 2000:4).

Şiddet genel yapısı itibariyle amaç ne olursa olsun yok etmeye dayalı bir sistemdir. Zarar verir, sindirir, püskürtür. Şiddeti kullanan odak her ne olursa olsun korumaya çalışırken dahi yok etmek için şiddet araçlarını tehdit alanına yöneltir. Belki burada bazı filmlerin özellikle süper kahramanların yer aldığı filmlerin içeriği bu açıklamaya uygun düşecektir. Bu tür filmlerde bir kahraman vardır. Amaçları insanlığın geleceğini kurtarmaktır. Karşılarında mücadele edeceği bir kötü vardır. Kahramanlar bu uğurda yani insanlığın geleceğini kurtarma yolunda şiddeti sonuna kadar kullanır. Öyle ki filmin sonuna kadar onlarca belki yüzlerce insan ölmektedir.

E. Fromm'a göre şiddet çeşitli kaynaklardan beslenir. İnsanın kendisinin veya çevresindekilerin yaşamını, özgürlüğünü ve malını korumak kullandığı şiddet türü olan tepkisel şiddettir. Bu şiddet türü bir savunma mekanizması içerir ve koruma maksatlıdır. Tepkisel şiddete benzer ama hastalığa ondan bir adım daha yakın başka bir şiddet türü de oç alıcı şiddettir. Bu şiddet türünde şiddetin savunma işlevi artık yoktur. Ödünleyici şiddet ise sadizmin kaynağını oluşturur. Güçsüzlükten doğan, güçsüzlüğü başka yollarla yani şiddetle eşitlemeye çalışan bir şiddet türüdür (Fromm, 1994:19-21-25).

Fromm savunma mekanizmasıyla dahi hareket edilmiş olsa bile bir yöntem olarak kullanılacak olan şiddet davranışının kökeninde bireyin hastalıklı yapısının olabileceğine de işaret etmektedir.

Eric Debarbieux şiddeti, "belli bir döneme, bir sosyal ortama, özel koşullara göre değişen bir olgu" olarak tanımlamaktadır (Debarbieux, 2009:108). Bireysel ve toplumsal şiddetin, doğal, bedensel, ruhsal, toplumsal birçok nedeni ve bu nedenler arasında sınırsız ilişki ve etkileşim vardır. Saldırgan davranışlar ve şiddet eylemleri öfke, kaygı, korku gibi duygu durumlarının sonucudur (Köknel, 1996:15). Arendt'e göre şiddet, çeşitli araçlara dayanmaktadır ve her zaman araçlara muhtaçtır ve keyfidir. Örneğin devlet, en güçlü şiddet araçlarını elinde bulunduran otoriter bir yapıdır (Arendt, 1997:194-195).

Şiddeti uygulayan yapı ne olursa olsun sonunda bu şiddeti uygulama mantığını ve yaptığının doğru olduğu kanısını uyandırmaya çalışmaktadır. Haklı olduğunu ve bunun için gerekçeleri olduğunu duyumsatmak istemektedir. Şiddet, otoritenin gücünü kaybetmeye başladığı andan itibaren yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlar. Bu otorite özel anlamda bireysel tutumlardan genel olan kurumsal yapılara kadar götürülebilir.

Şiddet olgusuna sosyolojik ve tarihsel açıdan bakıldığında tarih boyunca farklı ölçülerde de olsa tüm toplumlarda ve dönemlerde şiddet olgusunun varlığı bilinmektedir. Şiddet, on dokuzuncu yüzyılın ortalarına kadar bir seyirlik eğlence öğesi olarak kullanılmıştır. Örneğin 1850'li yıllarda İngiltere'de idam cezalarının infazının aleni olarak gerçekleştirildiği bilinmektedir. İki dünya savaşı, iç savaşlar, soğuk savaş ve soykırımların olduğu, etnik ve dinsel çatışmaların giderek yoğunlaştığı yirminci yüzyıl ise düşünürler tarafından "şiddet yüzyılı" olarak nitelendirilmiştir (Yüksel, 2005:40).

Şiddet tasvir edilebilir bir şekilde hayatımıza her zaman girmiştir ve şiddeti betimleyen tüm araçlar onu yaşamımızın rutini haline getirmiştir. Şiddet unsuru birçok dini kitaplarda ya da masallarda mitolojik kaynaklarda ibretlik olaylar şeklinde anlatılmıştır. Tüm bu kaynaklara göre insanlar emir ve yasaklara uymazsa onları bekleyen cezalar vardır ve ancak bu öğütlere uyarlırsa barış içerisinde yaşayabilirdi.

Şiddet, tarihsel anlamda toplumların tarihinde olan ve yabancı olmadığımız bir olgudur. Günümüzde iletişim teknolojisi ile hızla değişen toplumlarda şiddetin yöntemi ve araçları da değişmektedir. İletişim araçlarının şiddeti her yönüyle göstermesi Belson gibi düşünülere göre bireyleri kışkırttığı gibi şiddete maruz kalmanın şiddet davranışının seviyesini de arttırmaktadır (Akt.Demir, 2009:5).

Teknoloji bir araçtır ve şiddet, araçlarla uygulama alanı bulur. Bu anlamda şiddetin görsel olarak sunumuyla da şiddete maruz kalmak mümkündür. Arendt'e göre kuşkusuz şiddet sonuç verir ve sonuçlarında ayırım yapmaz. Tehlikeli olan ise araçlar amacın önüne geçebilir (Arendt, 1997:89-90).

3.1 Şiddet Türleri

(...) Şiddetin bireyin dış uyarılara verdiği tepkilerdeki tahakküm gücü, günlük yaşantıdaki görünüşleri, bireyin ona karşı tavrı, suç ve ceza mekanizmalarının onun üzerinden tanımlanması, farklı biçimlerde vücut bulması, halkların şiddeti bir hakimiyet/kazanç vasıtası olarak birbirlerine karşı en direkt haliyle kullanmaları, devletin onu tekeline alması ve bu tekel altında yasallaştırması, örgütlü ve sistematik şiddetin tek tek ya da toplu kıyımlara neden olması ve daha bir yığın deneyim, şiddeti bugün – habere ulaşmanın da kolaylaşmasıyla- herkesin hayatının olabildiğince normal ve dolayısıyla tepki doğurma potansiyeli düşük bir parçası yaptı (Sever, 2012:29).

Şiddetin kaynağı ve türleri ruhsal ve fiziksel ve kurumsal bir çok içeriğe göre belirlenmektedir. Yukarıdaki alıntıda da bahsedildiği üzere şiddet, rutin pratikler şeklinde hayatımızın bir parçası olduğunu anlamaktayız.

3.1.1 Bireysel Şiddet

(...) Beslenme, korunma gibi ihtiyaçlarının doyuma ulaşmasında tehdit altında ve tehlike içinde bulunmamasına rağmen, kendi türüne saldıran, işkence yapan, yaralayan, öldüren tek canlı insandır. İnsanda başkalarını, doğayı, nesneleri yakmaya, yıkmaya, yok etmeye yönelik saldırgan davranışların kaynağı, doğal ve evrensel olan, bütün canlılarda bulunan saldırganlık dürtüsü değildir. Öğrenilen bir eylem biçimidir. Hayvanlarda ve insanlarda, uyum sağlam, yaşamı sürdürmek amacıyla ortaya çıkan, savunmaya yönelik saldırgan davranışlar ve şiddet eylemleri beynin belirli yapılarından işlevlerinden kaynaklanır (Köknel, 1996:28-29).

Bireysel şiddet, ruhsal etmenlerle ve kendi ihtiyaçlarını gidermek gayretiyle bir savunma mekanizması şeklinde ortaya çıkan davranışları işaret etmektedir.

Bireyler korku ve kaygıya karşı korunmak amacı ile şiddet davranışlarına başvurur. Sosyal baskıların meydana getirdiği baskılar ölçüsünde yıkıcı ve olumsuz yönde davranışlar gösterir. Sosyal baskıların katı ve sert olma derecesine göre şiddet tavrının ortaya çıkması da o denli kolay ve şiddetli olur (Balçioğlu, 2000:68).

3.1.2 Fiziksel Şiddet

Fiziksel şiddetin tanımına bakıldığında, Dar anlamıyla şiddet tanımında, tartışılmaz ve ölçülebilir nitelikleriyle, fiziksel şiddet tektir ve insanların bedensel bütünlüğüne karşı dışarıdan yöneltilen, sert ve acı verici bir edimdir. İnsanların bedensel bütünlüğüne yönelik sert ve acı verici edimler denildiğinde ilk akla gelen fiziksel şiddet eylemleri; tekmeleme, tokat atma, yumruk atma, sopa ile vurma, bıçaklama, silah kullanımı, yakma, işkence gibi insanlara acı veren, yaralayıcı veya ölümlü sonuçlanan eylemlerdir. Başkalarına yönelik şiddet eylemlerinin dışında intihar, intihar teşebbüsleri gibi insanın kendine yönelttiği ve bedensel bütünlüğüne zarar veren fiziksel şiddet eylemleri de vardır (akt. Işıker, 2011:12).

3.1.3 Psikolojik Şiddet

Fiziksel şiddetin dışında, duygusal olarak baskı kurmak ve manevi saldırı altına almaktır. İngilizce mobbing kelimesinin karşılığı olan "psikolojik şiddet, kuşatma, taciz, rahatsız etme veya sıkıntı verme anlamı taşımaktadır" (Tınaz, 2006: 7).

Psikolojik şiddete maruz kalan birey bu şiddet türüyle kişisel ve özel alanda karşılaşabileceği gibi kurumsal yapılar tarafından da baskı altında tutulabilir. Bu haliyle

günlük ilişkilerimizde bireyleri sıkıntıya sokan bir çok etmen psikolojik şiddetin kaynağını oluşturabilir.

Bireylerin psikolojik yönünü olumsuz etkileyen ve bireyin kendisini baskı ve tehdit gibi davranışlar altında hissetmesine sebep her türlü etmen psikolojik şiddet olarak görülmektedir. Bu şiddet türü, kurbanın benliğine zarar vermek, korkutmak ve onu güçsüz ve aciz hissetmesini sağlama amacına yöneliktir. Aynı zamanda şiddeti uygulayan kişi burada şiddetin mağduruna kontrolün kendinde olduğu hissini vermeye çalışmaktadır (Güz, 2007:89).

3.1.4 Yapısal Şiddet

Yapısal şiddet, Johan Galtung'a göre, ilk anlamı, insanların sosyal düzenlemelerden zarar görmesi ama dar anlamdaki şiddet tanımına göre onlara şiddet uygulanmamasıdır (<http://www.flsfdergisi.com/sayi12/1-18.pdf>). Yapısal şiddet, şiddetin gözle görülmeyen formudur ve doğrudan fiziksel zarar vermeyi hedeflemez. Ancak yapısal şiddet, etkileri itibariyle doğrudan şiddetten çok daha yıkıcı olabilir. Örneğin bölgeler arası gelir dağılımlarındaki ve hayat şartları arasındaki eşitsizlikler yapısal şiddetin ifadeleridir. Yapısal şiddet ancak geniş kapsamlı yapısal önlemlerle bertaraf edilebilir

(<http://www.anlayis.net/makaleGoster.aspx?dergiid=36&makaleid=4967,Şubat2013>).

Psikolojik şiddette olduğu gibi bu şiddet türünün kaynağı bir çok sebepten dolayı olabilir. Fakat buradaki önemli fark toplumsal, siyasi, ekonomik faktörlerin soyut anlamda oluşturduğu bir baskı ütüyle ilgilidir.

Doğu Ergil ise kadına şiddet üzerinden açıklamaya çalışmış yapısal şiddeti. Ergil'e göre, "yapısal şiddet" dediğimiz süreklilik kazanmış olan durumlar var. Cinsel ilişkiye zorlanma, tacizler, aile ve yakınları tarafından fuhşa zorlanma, zorla evlendirme, töre cinayetleri, zorla çalıştırma, eğitim özgürlüğünün kısıtlanması bu türe giriyor. Bunların her biri insan hakları ihlalidir

(<http://gundem.bugun.com.tr/kadina-karsi-siddet-177825-makalesi.aspx>, Ocak 2013).

3.1.5 Sözel Şiddet

Bir dil ya da dar anlamıyla söz bize yaşadığımız dünyayla birlikte onun içinde olup biten ne varsa hepsini betimleme olanağı tanır. Bu anlamda dil gerçeği üretmeye başlar. Dil böylece algıladığımız gerçeği başka bir gerçeklik alanına dönüştürerek yeniden ve yeniden onu kurgular durur. Söz bize özgürlük alanı açabileceği gibi, kısıtlamayı da beraber getirir ve yaptırım gücü vardır.

(...) Dil ve şiddet ilişkisi ya da dil aracılığıyla başkaları üzerinde egemenlik hatta otorite kurmak daha çok dilin toplumsal ve psikolojik yönleriyle ilişkilidir. Dilsel şiddetin amacı söylenecek sözle dinleyen üzerinde belirli bir etki yaratmaktır. Buda toplumsal pratikte dilin rolünün ne kadar önemli ve vazgeçilmez olduğunu göstermektedir. Konuştuğumuz dil yalnızca bir şiddet göstergesi ve ya kişiler, gruplar ve toplumlar üzerinde etki ve aracılık kurmaya aracılık eden bir nesne olarak kalmaz, aksine kimi zaman dilin kendisi konuşmalarımızın gerçekleştiği bağlam içerisinde bir tür şiddet uygulaması olabilir. Bu bağlamda sözcük bir gösterge, bir araçtır. En hafifinden en sert ve ağır tonlusuna kadar her sözlü saldırının hedefi, karşısındaki birey ve ya grubu etkilemek, sindirmek, yıldırımak, korkutmak ve bu yolla egemenlik altına almaktır (Karabağ, 2010:10-11).

3.1.6 Simgesel Şiddet

"Kurumlar yoluyla uygulanan şiddet, şiddetin simgeselleşmesi anlamında en önemli kırılma noktasıdır" (Lorenz, 1996:69). Simgesel şiddet, iktidarın ya da özel anlamda kurumsal kimliği bulunan bir üst yapının toplumsal-kamusal alanı düzenlemek adına yasalar yoluyla kurduğu meşru bir dildir. Kişilerle kurumların, kurumlarla kurumların ya da bunların hepsinin iktidar alanıyla olan anlaşmazlığının giderilmesi yolu da denebilir. Bunların hepsinde kullanılan araç özel olsun genel olsun, yasalardır.

Şiddet, türlere ayrılmış bir olgu olmakla birlikte bir çok disiplinde açıklamakta zorlandığı ucu açık bir kavram olarak karşımızda durmaktadır. Sanat ise şiddeti kendi süzgecinden geçirerek özgün bir dille yeniden üretmektedir.

(...) Şiddet vakaları sık sık önemli edebiyat ve sanat eserlerinin ilham kaynağı ya da konusu olmuştur. Dünyadaki her kültürden ölümsüz eserler çoğunlukla ay, muharebe, cinayet, yangın, kaza ya da ölüm sonrası kalıntıların dehşet verici temsillerini tasvir ederler. Batı dünyasının sanatı özellikle şiddet eğilimlerine eğilimlidir. Yüzyıllardır Hıristiyan sanatı, Yahya Peygamberin boynunun vuruluşu ya da İsa Peygamberin çarmıha gerilişi gibi imgeleri, bu ürkütücü imgelerin uygunsuzluğunu hiç sorgulamadan sunmuştur. İlk Hıristiyan sanat eserleri Kitapı Mukaddes'ten hikayeleri tasvir ediyor ve katedrallerin cam pencerelerini süslüyordu. En yaygın konu elbette, çarmıha gerilişi ve ölümü yüzyıllar boyunca sanatçılar için sonsuz bir ilham kaynağı olan İsa'ydı (Trend, 2008:103-104-105).



Resim 10: Peter Paul Rubens, Mesihe Ađıt, 1617-18

İspanyol ressam Francisco De Goya 1799 yılında saray baş ressamı iken kraliyet üyelerinin portrelerini yapmıştır. Sanatçı bir taraftan da burjuvazinin ve mevcut otoritenin yani sarayın baskıcı politikalarını eleştirmiştir. Savaşın vahşetini görselleştiren bir dizi seri işler üretmiştir.

(...) Francisco De Goya siyasi şiddeti hem belgeleyen hem de eleştiren tablolarıyla ünlüdür. Goya'nın köylüleri öldüren Fransız askerlerini tasvir eden *Los Desastres de la Guerra* (Savaşın Felaketleri, 1810-20) dizisi, bu dönemde savaşın korkunçluklarının bir ressam tarafında protesto edildiği en etkileyici ifadelerinden biri olarak yerini korumaktadır. Bu tür savaş karşıtı sanat eserlerinin ilk örnekleri, 1633'te Jacques Callot tarafından yapılan bir grup gravürdür. *Les Misereset malheurs de la guerra* (Savaşın Sefaleti ve Felaketi) adındaki bu resimler 1630'ların başlarında Lorraine'in istilasında sivillere karşı yapılan vahşeti tasvir ediyor (Trend, 2008:106).

Şiddet belgelenen bir olgu olarak sanat yapıtlarının da konusu olmaktadır. Bu haliyle toplumsal kaygıların muhalif bir dille üretilmesine yönelik estetik bir çaba oluşturmaktadır.



Resim 11: Francisco De Goya, Savaşın Felaketleri, 1810-20, Gravür



Resim 12: Jacques Callot, Savaşın Sefaleti ve Felaketi, 1633, Gravür

Savaşın ve şiddetin estetize edilmesi yeni değildir. Onun için öteden beri müzeler silahlarla dolar taşar. Ancak sanatın yıkım ve şiddetle temsili değil de ontolojik bir ilişki kurması Romantik estetiğin oluşumuyla eş zamanlıdır. Şair ve ressam William Blake (1757-1827), şiirin gerçek özünün şeytan olduğunu yazar: Şiir, istese de yapıcı olmaz; o yıkıcıdır; o, ancak isyan ettiği zaman gerçektir. Sanatın yıkıcılığı ile ilgili birikim, 20. yüzyılın avangard hareketlerinde doruğa çıkar. Sanat manifestoları dönemini açan, "yıkıcı ve kundakçı" Fütürizm Manifestosu (1909) bunun en vurucu ifadesi sayılır: Artık mücadelenin dışında bir yerde güzellik yoktur. Saldırgan karakteri bulunmayan başyapıt olamaz. Savaşı, anarşistlerin yıkıcı hamlelerini saygıyla anmak, müzeleri ve kütüphaneleri yıkmak istiyoruz. Sanat, şiddetten, zulüm ve adaletsizlikten başka bir şey olamaz. Ekspresyonistlerin 1918 Alman Devrimi arifesinde yayınladıkları manifestoları da yıkıcılık tapınmasında fütüristlerinkinden geri kalmaz: "Uyanın!

Uyanın! Sizi şiddet dolu bir ayaklanmaya, alev alev bir anarşiye çağırıyorum. Bu tür şiddet çağrılarına öteki avangard hareketlerde de rastlanır. Ama sanatın şiddeti yoğun olarak deneyimlediği eylemler 1968 Devrimi ile yayılır. Başlı çekenler arasında sitüasyonistler ve "yıkıcılığın esteti" Guy Debord da yer alır. Onlara göre, 1968 Mayıs'ında devrimcilerin Paris'i ele geçirmeleri bir festivaldir, topluca oynanan bir oyundur, kent hayatının estetikleştirilmesidir. İşte şimdi Baudelaire'in düşlediği gibi "hayal gücü iktidardadır". Sanatın iktidarı kısa sürer ama sitüasyonizmden esinlenen sanat ve terör hareketleri sanatı piyasalaştıran postmodernist hegemonyaya kadar son bulmaz (<http://www.aliartun.com/content/detail/66>).



Resim 13: Gerilla Kızlar, Kan Banyosu, Performans, 1969, New York

(...) 1970'ler, Amerikan'ın Vietnam macerasının acı bir yenilgiyle son bulmasına, Lübnan'da kanlı bir iç savaş başlamasına; İsrail, Mısır ve Suriye arasında Yom Kippur Savaşı'na, Türkiye'nin Kıbrıs çıkarmasına; İran'da Şah'ın devrilmesine ve Rusyan'ın Afganistan'ı işgaline tanık olunan yıllardı. Avrupa'da, IRA'nın Britanya'da, Baader-Meinhof kent gerillası grubunun Batı Almanya'da, Kızıl Tugaylar'ın İtalya'da gerçekleştirdiği eylemlerde dahil olmak üzere bir çok terör eylemi yaşandı. Ayrıca Ortadoğu'daki başlıca üreticilerin girişimiyle 1973'te ham petrol fiyatlarında ani bir artış ortaya çıktı ve bunun sonucunda ağır bir ekonomik kriz baş gösterdi. 1960'ların son dönemine damgasını vuran yabancılaşma duygusu sonraki on yıllık dönemde de devam etti ve 1930'lardan beri ilk kez bu denli siyasallaşan avangard sanatta yansımaları buldu (Lucie-Smith, 2004:297).



Resim 14: Leon Golub, Vietnam II, 1973, T.ü.a.b, 3.04 x 1.02 cm



Resim 15: Anselm Kiefer, Varus, 1976 T.ü.y.b, 2 x 2,5 m,

Bir disiplin olarak Performans Sanatı, 1960-80'li yıllarda, sanatçıların tek tek ya da gruplar halinde ürettikleri bir pratiktir. Performans, bedenin bastırılmış dürtülere yönelik isyanı olarak bir araca dönüşmektedir. Aynı zamanda toplumsal muhalefetin bir mecra olarak sanatın içerisinde görünür olmasını sağlamaktadır.



Resim 16: Marina Abramoviç, Ritm 10, 1973, Performans

(...) Performans Sanatının en uç bazı örneklerini bedene yönelik sadomazoşistik tavırlarıyla gündeme gelen Weiner Aktionismus (Viyana Eylemcileri) grubu vermiştir. Başta Gunter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch, Rudolf Schwarzkogler, Anni Brus, Heinz Cibulka gibi başka sanatçıların, genellikle çıplak gerçekleştirilen, son derece müstehecen, kan dışı gibi malzemelerin kullanıldığı sansasyonel performanslar gerçekleştirilmiş, pek çok performansları polis müdahalesiyle sona ermiştir (Antmen, 2008:224).



Resim 17: Chris Burden, Shoot, 1971, Video Performans, Kaliforniya, A.B.D

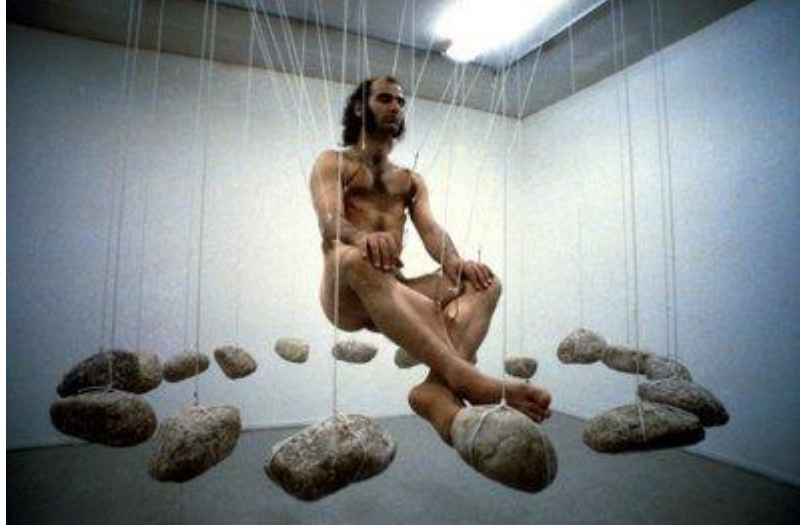


Resim 18: Hermann Nitsch, Eylem, 1969, Viyana, Avusturya

Siyasi ve teknolojik gelişmeler açısından son derece kırılğan bir ortamın varlığı modern sonrası dönemi anlamaya yönelik bir olguyu yani Postmodernizm Nedir tartışmalarını gündeme getirmiştir. Postmodernizm, açık uçlu tanımlamalar olmakla birlikte, esasen siyaset, teknoloji, kültür gibi mecralara yön veren ve açık bir şekilde bu olgulardan etkilenen ve bu kaynaklardan beslenen bir yapıdır. İletişim teknolojisinin ivme kazandığı ve bir medya toplumunun varlığından söz edildiği bu dönemde sanat pratiklerini belli bir akım ya da üslup içerisinde değerlendirmek mümkün gözükmemektedir.

(...) Özellikle 1980'li yıllarda, postmodern kuramların yaygınlık kazanmaya başladığı yıllarda dikkat çekmeye başlayan postmodern Yeni Kavramsalılık, sanatsal nesneden çok toplumsal anlama odaklanan, cinsiyet ayrımcılığından ırk ayrımcılığına, medya eleştirisinden sanat kuramlarının eleştirisine uzanan sanatçıların pratikleriyle şekillenmiştir. toplumsal zeminde yaygınlık 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 nedenle, bir tür gösterge manipülatörüdür (Antmen, 2008:277).

Şiddet bağlamında sanatsal pratiklere sanatçılar üzerinden bakacak olursak Avusturyalı sanatçı Stelarc, bir çok performans sanatçısı gibi bedenini kullanarak beden sınırlarını zorlayan işler üretmiştir.



Resim 19: Stelarc, Oturma, Performans, 1980, Maki Gallery, Tokyo, Japonya

(...) Stelarc, kendisini harekete geçiren temel itkinin, bedenin aşılabilir ve atıl olduğuna duyduğu inanç olduğunu söylüyor. Amacının "bir düşünceyi, onun dolaysız deneyimiyle ifade etmek" olduğunu belirten Stelarc, bunun yolunu, siber ağa, sanal şebekeye dolaysız olarak bağlanmakta, bedenini siber sistemlerle uzatmakta görüyor (Uçkan, 1998:201).

Et kancalarıyla kendini asarak acıyı deneyimlemeye çalışan ve yerçekimin karşı koyarak kendine boşlukta yeni bir mekan yaratan sanatçı, ayrıca teknolojiyi de bedenine eklemleyerek oluşturduğu yarı robot görünümüyle bir anlamda yeni medya diyebileceğimiz araçlarla bir takım işler gerçekleştirmiştir.

(...) Kendi üzerinde fiziksel deneyim gerçekleştiren ve acıyı çalışmalarında kullanan bir diğer sanatçı ise Gina Pane'dir. 1968 ve 1978 yılları arasında Pane, sanat pratiğinin merkezine kendi vücudunu yerleştirir. Artık doğrudan katılımı olan izleyicinin önünde kendi kendini yaralar, böylelikle çalışmalarını etnik ve varoluş boyutuna taşır. Pane, yaptığı performanslarıyla bedensel acıyı canlandırır. Aktif olarak iğrenmeyi üretir, acıyı zorlar ve kanı, idrarı, balgamı imaj olarak gösterir. Pane; dışkı, idrar, kusmuk gibi bedenin sızdıranlarını, şiddeti tekrarlayan kültürün nesnesi olarak yansıtır (Kozlu, 2008:103-105). Pane'e göre; beden, insanlığın en kırılgan parçasıdır ve yok edilemez çekirdeğidir. Bu durum bütün sosyal sistemlerin altında, tarihin her anında sürer. Ve yara bedenin hafızası; onun kırılganlığı, acısı olur (akt. Kozlu, 2008:103).



Resim 20: Gina Pane, Action Psyche, 1974

Performans sanatçısı Orlan ise bedenini bir yüzey gibi kullanmaktadır. Orijinal bir beden yerine, kurguladığı bir dizi beden ve kimlik deneyimi yaşamaktadır. Her şeyden önce bunu sanatsal bir gereklilik olarak görür. Operasyon sonrasında bedeninden arta kalan parçaları yani önceki kimliğine ait belleği ve yeni yüzünü sergiler.



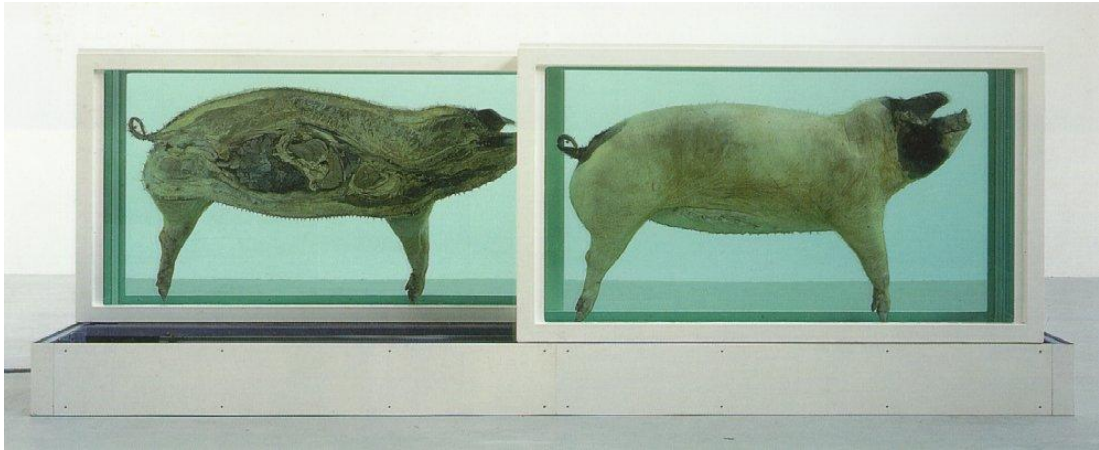
Resim 21: Orlan, Ameliyat Edilmiş Lacan:5, 1991, Paris

(...) Orlan; performansları sırasında bedeni üzerinde deneyimler yaşayan pek çok sanatçının aksine, bedene mazoşist bir biçimde yaklaşmaz ve acıyı anestezi uygulayarak, ilaçlar kullanarak azaltmaya ve durdurmaya çalışır. Bedeni onun sanatını

gerçekleştirdiği mekândır, ameliyathaneler de stüdyosudur. Bu öyle bir sanat eseridir ki, her yerde onunladır. Ancak onun düşünceleriyle, izniyle değişen bir sanat eseri ve sanat mekânıdır. Zaman içinde değişen bir gerçekliktir (Kozlu, 2008:59)

Orlan bir yandan bedenini sanat nesnesi olarak kullanan diğer sanatçılara benzemekle beraber diğer yandan acıyı deneyimleme pratiğinden uzak oluşuyla onlardan ayrılır.

Britanyalı sanatçı Damien Hirst disiplinlerarası çalışmalarıyla tanınır. Geleneksel malzemelerin dışına çıkarak ürettiği işler arasında en çarpıcı olanları ise cam küplerde sergilediği ölü hayvan bedenleridir. Ölü hayvan bedenlerini kullanarak 'ölüm' kavramı üzerine sorgulamalar yapan sanatçı bir yandan ölmüş hayvan bedenlerini sanki hala yaşıyorlarmış gibi teşhir etmekte bir yandan da sanat piyasasının kutsallaştırdığı sanat yapıtlarının dokunulmaz varlığına göndermeler yapmaktadır.



Resim 22: Damien Hirst ,Bu küçük domuz markete gitt , bu küçük domuz evde oturdu, 1996, Ölü

domuz, çelik, cam, formaldehit, 120 x 210 x 60 cm., Saatchi, Londra

(...) Hirst'ün en ünlü çalışması, *Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Fiziksel İmkansızlığı*'dir. Çalışma koruyucu sıvı içinde yüzen ölü bir kaplan köpekbalığından oluşur. Köpekbalığı öyle dengelenmiştir ki, tankın tam ortasında yer alır; sanki hala canlıymış, doğal ortamında yüzüyormuş gibidir. Bu çalışmada sanatçının gönderme yaptığı bir kaç nokta vardır. Biri, yalnızca bir zamanlar kültürel ve sosyal bakımdan canlı olan şeylere yer veren ve onları camlı ortamlarda yalıtılan müze kültürüne yapılmış bir göndermedir. Diğeri ise ölümün kendisidir. Bu noktada yalıtılmış nesnenin bir zamanlar bir ölüm makinesi olan bir canlının cesedi olması da önemlidir: Ölüm saçan ölmüştür (Lucie-Smith,2004:377).



Resim 23: Damien Hirst, Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Fiziksel İmkansızlığı,1991, Ölü
Kaplan Köpekbalığı, cam, çelik, Formaldehit, 2,13 x 5,18 x 2,13 m Saatchi, Londra

Sanatçı bunlardan başka değerli taşlardan ördüğü kafatasları işlerinde yine ölüm temasını sorgularken, burada da sanat piyasasının maddi olarak dönüşüme uğrattığı sanat yapıtlarına gönderme yapmakta ama aynı zamanda yaptığı işlerle günümüz sanatının en çok piyasası olan sanatçısı statüsünü de elin bulundurmasıyla da çelişkili bir yerde durmaktadır.

1970 doğumlu Jenny Saville'in bedene ilişkin deneyimleri geleneksel estetik kalıplarının ötesindedir. Bedeni istediği gibi yaralar, çürütür ve eskitir. Beden üzerinde yaptığı oynamalardan sonra geriye kalan şey ise garip bir perspektif kullanımı ile teşhir edilen devasa et yığınlarıdır. Bütün bunları geleneksel bir araçla, yağlı boya resimlerle izleyiciye sunar.



Resim 24: Jenny Saville, Aperture, T.ü.y.b, 213 x 119 cm, 2003,
Gagosian Gallery, Londra



Resim 25: Jenny Saville, Closed Contact, Fotoğraf, pleksiglas, 1995-1997,
Gagosian Gallery, Londra

Saville, resmin dışında ama yağlı boya resim etkisinin kuvvetli bir şekil hissedildiği fotoğraf çalışmalarıyla da bilinmektedir. "Closed Contact" isimli seri fotoğraf işleri bir yüzeye yapışmış ya da sıkıştırılmış bedenlerin tekrarına dayanır. Burada sanatçı kendi bedenini kullanmıştır. Beden, şeffaf yüzeyden taşmak üzere ve adeta başka bir kuvvet tarafından yüzeye çarpılmış hissi vermektedir.

(...) Fotoğraf sanatçısı Joel-Peter Witkin, ölüm, paranoya ve ahlak-dışılık gibi kavramları mitolojik figürlere gönderme yaparak deformasyonla işlemiştir. İkonografik kodları kullanır (Denizel, 2012:130). Genellikle kabusu andıran imgeleri, deliler, kötürümler, cesetler, korku yaratan ne varsa gösterişli Barok tablolarının bileşenidir. Fotoğrafik görüntüler çizilmiş, boyanmış, başka biçimlerde bozulmuş; böylece on dokuzuncu yüzyıl baskılarını andırır bir görünüm kazanmışlardır. Witkin yirminci yüzyıl fotoğrafçılığında gözlenen Postmodern duyarlılığın en aşırı örneğidir. Boticelli'nin Venüs'ü gibi klasik temalara göndermede bulunur ya da bunların parodilerini üretir. Witkin'in karmaşık göndermeler ağı onu şimdiyi ve burada olanı çeken fotoğrafçıların karşıt ucuna yerleştirir. Fotoğrafik görüntü, ne kadar işlenmiş, ne kadar değiştirilmiş olursa olsun hala bir doğruluk sözü veriyormuş gibi görünür; fotoğrafın, 'gerçek hayat'ta var olan bir şeyi temsil ettiğini kabul ederiz (Lucie-Smith,2004:360-361).



Resim 26: Joel-Peter Witkin, Glassman, Fotoğraf, 1994, 50.8 x 40.6 cm

AES Grubu, 1987’de, Moskova doğumlu üç sanatçı; Tatiana Arzamasova, Lev Evzovich ve Evgeny Svyatsky tarafından kuruldu. İlk yurtdışı sergilerini 1989’da ABD’nin Boston şehrindeki Howard Yezersky Galerisi’nde açtılar. O zamandan bu yana AES’nin çalışmaları Rusya ve Avrupa’da festivallerde, müzelerde ve galerilerde sergilendi. Fotoğrafçı Vladimir Fridkes 1995 yılında aralarına katıldıktan sonra grubun ismi AES+F olarak değiştirildi. AES+F, fotoğraf, fotoğraf ve bilgisayar temelli sanat ve video sanatı alanlarına odaklanıyor ve aynı zamanda çizim, resim ve heykel gibi geleneksel yöntemlerden de faydalanıyor

(http://sergirehberi.com/artist_detay.asp?q=AES+F+..+Ozgecmis&a_id=1189&t=546).

AES+F, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının içerisinden seçilmiş bir kare izlenimi veren fotoğraf sahnelerini anıtsal sunumuyla yeniden üretir. Modeller çocuktur. Dolayısıyla şiddet araçlarını estetik ve anıtsal bir duruşla izleyiciye teşhir eden bu çocuklar bir masumiyet kaybına maruz kalmışlardır. Masumiyet kaybına maruz kalmalarına rağmen ciltleri ve giysileri buldukları mekana ve silahlı hallerinin aksine tertemizdir.



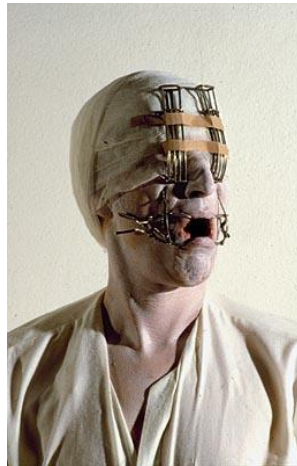
Resim 27: AES+F, "Action Half Life", fotoğraf, 2003-2005

AES+F işlerinde zamanın donduğu bir dünya yaratıyor. Bu dünyanın sakinleri ise cinsiyetsiz, daha çok meleği andıran figürler. Şiddet ile erotizm arasında donmuş hem kendi hem de öteki için savaşan kahramanlar. Aynı anda kurban ve saldırgan olan tarihin ve ahlakın sonunu kutlayan kahramanlar AES+F'in birçok bienalde sergilenen 'Son Ayaklanma' adlı çalışma eline silah tutuşturduğu çocuklarla, erkeğin boğazına bıçak dayayan kadınla, bir çocuğu kurban eden kadınlarla ama kanın olmadığı fotoğraflarla yeni dönemin yeni kahramanlarını tanıştırıyor izleyiciye (<http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=233482>). Son ayaklanma betimlemesi gençlik anarşisine dair kült bir teşvik materyali olarak görünüyor. Bu çocuklar, sözüm ona cinsellik dışında, masumiyet ve vahşet gibi iki eğilimi tecrübe ediyorlar. Çocuklar burada da, Lolita, Poltergeist, Heavenly Creatures, The Exorcist, The Virgin Suicides gibi popüler filmlerin de içinde olduğu sinematik bir geleneğin içine dahil ediliyorlar (<http://www.arsivfotoritim.com/yazi/aesf-son-ayaklanma/>).



Resim 28: AES+F, Son Ayaklanma 2, 2006, Fotoğraf, Triumph Gallery , Moskova

Şiddeti sanatının odak noktasına oturtan ve bu bağlamda ırk ayrımı, soykırım gibi temaları disiplinlerarası çalışmalarla ele alan Viyana'lı sanatçı Gottfried Helnwein, Alman Nazi soykırımından sonra oluşan dejenere neslin, saflığını yitirmiş çocukların resimlerini kimi zaman onların yaralı yüzlerini çizerek kimi zaman da bandajlayarak açığa çıkarır. Portreleriyle de dünya üzerinde önemli bir yere sahiptir. Bir çok ünlünün portresinin yanı sıra çılglık atma ögesini kullanan Helnwein'in kendi portresi bir çok yere kapak olmuştur. Geçmişte bir çok tepki almasına rağmen şimdilerde sanatıyla kabul edilmiştir. 1966'da ilk defa küçük bir kalabalık önünde yüzünü ve ellerini ustura ile keserek kendi sanatı hakkında ilk örnekleri yansıtır. Helnwein'in resimlerindeki bu dehşete ve bu korkunç görüntülere bir çok kişi tarafından anti-esetik bulunmuştur (<http://hispano.helnwein.com/presse/>).



Resim 29: Gottfried Helnwein, Pompei'nin Son Günleri I, Fotoğraf, 1987



Resim 30: Gottfried Helnwein, Masumiyetin Uğultusu, Karışık Teknik 2011 200 x 300 cm

Helnwein'e göre, "yakın geçmişte çocuklar için yayınlanan televizyon programları ve çizgi filmler çok daha masumdu. Çocuklara, klasik müzik eserlerinin süslediği daha yumuşak çizgiler eşlik ederdi. Bugün, bu tip programlara savaş ve şiddet içeriğinin hakim olduğunu görüyoruz. Maddeciliğin sonunda zafer kazandığı bir dönemde yaşıyoruz. Dünya perilerden, cadılardan, elflerden, meleklerden, büyü kalelerinden ve saklı hazinelerden arındı. Hayal kurmak bugünlerde çocukların beyni için kimyasal bir dengesizlik olarak görülüyor. Çocuklar yetişkinlere ait acımasız konularda ve genel bir delilik hali içinde boğuluyor: Dünya artık tecavüz, savaş, zehirlenme, televizyon-salıklığı, hapisane kampları, kainat güzeli yarışmaları, genetik mühendislik, çocuk pornosu, Ronald McDonald, akıl hastaneleri ve işkence dünyası." (<http://www.bakdergisi.com/interviews/5/gottfried-helnwein>).



Resim 31: Gottfried Helnwein, Savaşın Felaketleri, 2007,
Karışık Teknik, 195 x 242 cm

BÖLÜM IV

YENİ MEDYA'DA ŞİDDET OLGUSUNUN KİMLİK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ VE İMGENİN GÜCÜ

(...) İnsanların, farklı işlevleri yerine getiren çoğu imge-dünyalarla kurdukları ilişkilere bağımlı olan bir çok kimliği bulunuyor. Bu dünyalarda imgelerin içerikleri, bir çok teknoloji ve medya kurumunun fiziksel olarak içinde barındırdığı ekranlar üzerinde dağılıyor. Başka bir deyişle, iletişim araçlarından ya da toplumsal kullanım ve uygulama bağlamlarından soyutlanmış imge diye bir şey yoktur. Toplumların çoğu imgelere hayat vermek için bir takım malzemeler kullanır. Ve bu sürecin güzelliği de çelişkisi de, seyircilerin, bu malzemeleri izleme deneyimi üzerindeki etkisinin giderek daha az farkında olmalarıdır. İzleyicilerin içinde bulunduğu melez mekanlar, fiilen, h a y a t t a kalmak için angaje oldukları iletişim ve etkileşim düzeylerinin çokluğuyla başa çıkmak için geliştirdikleri yetkinliği ve esnekliği yansıtmaktadır aslında. Olaylar artık izleyici ile imge arasındaki basit ilişkiler üzerinden izlenmiyor; daha ziyade, izleyiciler; kelimenin tam anlamıyla hayatlarının her alanına sızan imgeleri anlamlandırmaya çabalarken giderek karmaşıklaşan söylemlerle iştiğal ediyorlar (Burnett, 2007:35).

İmgeler zihinsel kodlamalar olarak bizleri anlam üretmeye yönlendiren göstergelere dönüşür. İmgeler bu haliyle gerçeğin anlamını kısıtlamaya da neden olabilmektedir. Yukarıda bahsedilen "imge-dünyalar"ı üreten en önemli aygıt ise medya ağıdır. Medya imge üretir ve yaşama alanlarımızın her noktasına onları ulaştırır.

(...) Televizyon, radyo ve internet her zaman yayındadır. Nasıl elektrik kullanılmadığı zaman ortadan kaybolmuyorsa, iletişim araçları da izleyiciler kapama düğmelerine bastıklarında ortadan kaybolmazlar. Bu sürekli mevcudiyet, insan hüneri ve yaratıcılığı sayesinde kurulmakta olan, doğal ve inşa edilmiş yeni bir çevrenin parçasıdır. Bunlar dünyanın ta kendisidir. Neyin doğal olduğuyla neyin olmadığı arasındaki ayrım çok şükür gözden kaybolmuş durumda (Burnett, 2007:34).

4.1 İmge

Türk Dil Kurumu'na göre imge:"1.Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hülya; 2. Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, imaj; 3. Duyularla algılanan ve bir uyarıcı söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne, ve olaylar, hayal, imaj" olarak tanımlanmaktadır.

İmgeler zihin yoluyla kurgulanır ve üretilirler. Kaynağı ise göstergelerdir. Zihin tarafından yeniden üretilen imgeler bir bellek oluştururlar. Bu bellek sayesinde gerçeği pratik yollardan anlamlandırırız.

"İmgelerin heryerdeliği, onları yalnızca tüketim, oyun ya da enformasyon nesnelere olarak gören geleneksel kavrayışların çok ötesine geçmiş durumdadır. İmgeler, bir dizi farklı deneyime erişimi olanaklı kılan dolayım noktalarıdır. İmgeler etkileşimi, insanları ve paylaştıkları ortamları şekillendiren arayüzlerdir" (Burnett, 2007:25). Zeynep Sayın'a (2003:17) göre "imge; kendi dışında bir şeyin suretidir. Bir şeyi imlediği anda artık yalnızca imlediği şeyi değil, onun ötesinde başka bir şeyi dile getiren, vücut bulduğu an kendinden uzaklaşan bir dışsallıktır".

İmge dünyalarıyla kurduğumuz ilişki gerçekle arasına bir mesafe koymaktadır. Bu mesafe, zihnin göstergeleri dönüştürüp yeniden anlamlandırması ile bağlantılıdır. Gerçekte var olan bir 'ağaç' gösterge olarak zihnimize düştüğü andan itibaren bağlamından kopmaktadır.

(...) Hakikaten, imgelerin temsil ettiği şeyler "gerçeklik"te olmayabilir; sadece muhayyile, kuruntu, arzu, rüya ya da fantezi dünyasında var olabilir. Fakat tabii, öte yandan, dünyaya şu ya da bu şekilde dahil olan bir nesne olarak vardır her imge. İster fotoğraf, ister film ya da video, isterse de resim olsun, imgelere baktığımızda gördüğümüz şey insan bilincinin ürünüdür. İnsan bilinci ise kültür ve tarihin ayrılmaz bir parçasıdır. Buradan şu sonuç çıkıyor: İmgeler, maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir. İmgeler, aslında söylenebilecek şeylerin görsel çevirilerinden ziyade, dünyaya ilişkin belli bir bilincin görsel dönüşümleridir. İmgeler, bizlere bir şey söylemekten ziyade, bir kısmının sözcüklerle ifadesi çok zor olan bir olanak ve olasılıklar alanını belli bir tarzda görüntü kilmak suretiyle önümüze koymaktadır (Leppert, 2009:16-19).

Var olanın süzgecinden geçen imgeler, nihai olarak onun yeniden tasarımıdır. İmge gerçeğin anlamını oldukça sınırlar. Yan anlamları içinde barındıran çok katmanlı sinyallere dönüşür.

"İmgeler yalnızca gösterge olmakla kalmaz, tarih sahnesinde bir oyuncu gibidir; efsanevi statüsüyle boy gösteren bir karakter; bir yaratıcının "imgeleminden" doğan yaratıklar olmaktan, kendilerini ve dünyayı kendi imgeleriyle yaratan yaratıklar olma evrimini kendi kendimize anlattığımız öykülere katılan, bu öykülere koşut bir tarih gibidir" (Türkoğlu, 2000:52). "Yeni imaj kültürü dünyayı tanıma ve anlama gücümüzü arttırabilir, tecrübe, zevk ve fantazyaya boyutlarımızı genişletebilir, yeni toplumsallık biçimleri yaratabilir, yeni cemaat türlerini birbirine bağlayabilir, dünyanın tehlikelerine karşı daha çok güven ve koruma sağlayabilir" (Robins,1999:31).

4.1.1 İmgeler Ne Söyler ?

İmgeler rastgele seçilmiş görünüşler değildir. Onları üretmek için çabalarız ve kurgularız. İmgeleri bizim için yan anlamlar oluşturacak seviyeye gelene kadar zihnimize yoğururuz.

(...) insanlar sözcüklerle ve imgelerle konuşurlar. Dil ile imge ayrılmaz bir şekilde birbirlerine bağlanmıştır; ama hiç birinin izini net bir şekilde beyindeki bir çıkış noktasına kadar sürmek mümkün değildir. Başka bir deyişle, biyokimyasal süreçler ile insan bilinci arasındaki ilişkiyi açıklama arzusu ne kadar güçlü olursa olsun, her ne oluyorsa, içe bakışın ya da tarama teknolojilerinin menzili dışında, özerk bir şekilde olmaktadır büyük ölçüde (Burnett, 2007:92).

İmgeler sahip oldukları anlamları göstergeler ve bellek yoluyla kazanırlar. Kaygı, korku, neşe vb. hisler imgeler yoluyla güçlenirler. İmgeler anlamı kestirme yollardan üretir. Fakat imgeler bu haliyle katlı anlamlara sahiptir.

(...) O halde, her imge belli bir görme tarzını somutlar. Ya da, daha doğrusu, her imge tarihsel, toplumsal ve kültürel açıdan kendilerine özgü olan ve birbirleriyle çekişen ve çelişen görme tarzlarını somutlar. Tam da bundan dolayıdır ki, imgelerin içerikleri sözcüklerin basit birer ikamesi değildir. Çünkü bunlar sözcüklerden çok daha fazlasını akla getirir. İmge ya halihazırdaki durumu istikrarlı kılacak şekilde ya da farklı alternatifleri sunmak suretiyle var olanı değiştirecek şekilde iş görür. Sanat, hayali bir geleceğe angaje olmuştur ve bu gelecek mutlaka toplumsal bir gelecektir; ikna edilmeleri gereken, sanatı izlemeleri ya da izlettirilmeleri gerekenler de dahil olmak üzere başkalarını içine alan toplumsal bir gelecek (Leppert, 2009:20-24).

John Berger'e göre bir imge, yeniden yaratılmış ve yeniden üretilmiş bir gerçekliktir. İmge kaynağından ya da bağlamından kopmuş görünüşlerdir. İmgelerin hepsinde bir görme biçimi söz konusudur. Örneğin fotoğraflar sadece mekanik kayıtlar değildir. Her biri fotoğrafçının gerçeğin içerisinden bilerek seçtiği görünüşlerdir.

Ressamda aynı şekilde görme biçimini yüzey üzerine aktardığı imgelerle yeniden canlandırır. İmgeleri algılama ve değerlendirme ölçütümüz görme biçimimizi vurgular (Berger, 1995:10).

4.1.2 Göstergebilimsel (Semiyoloji) İçerik

(...) Çağdaş göstergebilimin Avrupa'daki öncüsü İsviçreli dilbilimci Saussure, Genel Dilbilim Dersleri adlı yapıtında, dilleri dilbiliminin inceleme konusu olarak gösterir ve dillerin dışındaki gösterge dizgelerinin işleyişini araştırarak bir başka bilim dalının kurulmasını öngörür. Bu bilim dalını, Fransızca kökenli semiyoloji (göstergebilim) terimiyle adlandırır. Ona göre göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir ve bu bilim toplumsal ruhbilimin, dolayısıyla genel ruhbilimin bir bölümünü oluşturacaktır. İşte bu bilimin adı göstergebilim olacaktır (Rifât, 1998:118).

İkonografik imgelerin, temsil ettiği şeyler olmadığı halde onları çağrıştıracak derecede etkin olması ikonaların gösterge olma özelliğine en iyi örneklerdendir. Göstergeler anlamlı hale gelebilmek için biçim ve onun gösterileni olan içerik ile bağ kurması gerekir.

Saussure'e göre, "gösteren, göstergenin algıladığımız imgesidir, kağıt üzerindeki işaretlerdir, havadaki seslerdir. Gösterilen, gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel kavramdır. Bu zihinsel kavram, aynı dili paylaşan aynı kültürün üyelerinin tümü için ortaktır" (Saussure, 1998:33). "Biçim veya ses gösterenken, imge ya da düşünce gösterilendir. Saussure'e göre, hem gösterilen hem de gösteren bir konuşma topluluğu tarafından dış dünya hesaba katılmadan yaratılmış ve gelenekselleştirilmiştir" (Akt.Yazıcı,2007:22).

Göstergenin iki yüzü bulunmaktadır. Biri gösteren diğeri gösterilendir. Gösteren ses ile açıklanabilir. Ağaç sesi imge değil gösterendir. Yani ağaç sözcüğünün dillendirilmesidir. Göstergenin ikinci yüzü olan gösterilen ise, yine ağaç örneğinden gidersek ağacın zihindeki yansımasıdır. Gösterilen gerçeğin anlamını veren şeydir. Gösteren ve gösterilen arasında birbirini çağrıştıran sıkı bir ilişki bulunmaktadır.

(...) gösterilenin öz niteliği, özellikle "gerçeklik" derecesine ilişkin tartışmalara yol açmıştır. Ne var ki, bütün bu tartışmalarda, gösterilenin bir "nesne" değil de, "nesne"nin zihinsel bir tasarımı olduğu vurgulanmıştır. Saussure de, gösterilenin zihinsel öz niteliğini, kavram terimini kullanarak belirtmiştir: Öküz sözcüğünün gösterileni, hayvanın kendisi değil, onun zihinsel imgesidir. Gösterilen, göstergeyi kullananın bundan anladığı "şey"dir. Böylece salt işlevsel olan bir tanıma ulaşılmış olur: Gösterilen, göstergenin iki bağlantısal ögesinden biridir. Onu gösterenin karşıtı yapan tek ayırım, gösterenin bir aracı niteliği taşımasıdır. Durumun, özü bakımından, göstergebilimde de başka türlü olmasına olanak yoktur; bu alanda nesnelere, görüntüler, el-kol-baş hareketleri, vb. anlam aktardıkları ölçüde ancak kendileri aracılığıyla söylenebilir bir şeye iletirler. Aradaki tek

ayrım, göstergebilimsel gösterilenin dilsel göstergelerce anlatılabilir olmasıdır(Barthes, 2009:50)

Bilimsel çalışmalar ve 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra kültürel yaşamda meydana gelen dönüşüm, gösterge ve anlam sorunlarına ilişkin soru işaretleri ortaya çıkarmıştır. Göstergebilimsel içerikler, bundan sonra dildeki ilişkileri irdelemenin yanı sıra filmler, fotoğraflar, grafik tasarımlar gibi görsel öğeleri de içeren çoklu kitle iletişim ürünlerini de konu edinmiştir (Lotman, 1986:138).

20. Yüzyıl'ın başlarında Sembolizm, Kübizm, Dadaizm ya da özel anlamda Marcel Ducham'ın geleneksel temsil olgusunu düşünce ve anlam düzeyine çekmeleri sanat pratiklerinin bir anlamda nesne odaklı içerik yönünü ikinci plana itmiştir. Tarihsel avangard hareketlerinden sonra Yeni avangard sanat hareketleri ise düşünceyi ve anlamı birincil amaç edinmiş ve Derrida'nın anlamın kaypaklığı olarak gördüğü dil öğeleri gibi, sanatsal kaygılarına dil ve onun çok katmanlı yapısını sorgulayarak başlamışlardır.

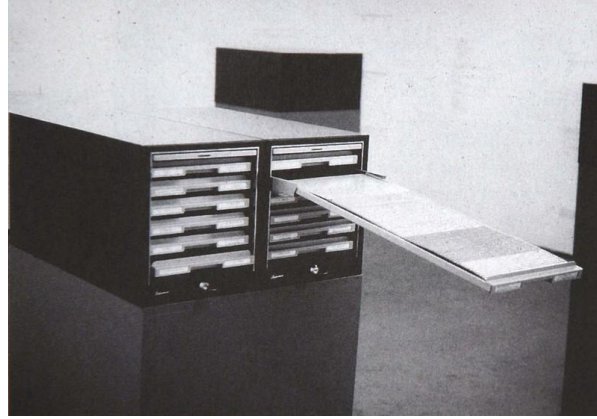
(...) Kavramsal Sanatın önemli isimlerinden Josep Kosuth'un 'Bir ve Üç Sandalye' çalışmasını örnek olarak değerlendirelim: Düzenleme; katlanabilir bir iskemle, iskemlenin bir fotoğrafı ve sözlükten alınmış, iskemleyi açıklayan bir metinden oluşmaktadır. İskemle bir 'gösterge nesne' olarak konumlandırılırken, arkada duvara asılı olarak duran fotoğraf ve sözlük tanımı, nesneyle ilgili farklı çağrışım noktalarını açıklamaktadır. Bu kavramsal alan, kendisi olarak karşımızda duran gösterge (iskemle), onun herhangi zamana ait ama artık kendi olmayan fotoğrafı ve yine aynı nesneyi çağrışımlayan tanımla, nesneye ilişkin göstergesel bir zincir oluşturmaktadır. Böylece nesneye ilişkin tüm düz ve yan anlamlar döngüsel olarak kapanımlı bir hal almakta ve deşifre edilmektedir (Şahiner,2008:148-149).



Resim 32: Josep Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965

Sanat ve Dil grubu üyeleri ise çoğu zaman belge odaklı bir anlatım dili kullanarak sanatla ilgili kaygılarını sorunsallaştırmışlardır. İmgeler ve kavramlar üzerinde bir tür tartışma ortamı yaratan grup üyeleri Dizin 01 adlı işlerinde daha önce

yazdıkları makale, tartışma vb belgeleri toplayıp çekmecelerde sergilediler. Bunları üç gruba ayırıp bütün metinleri sıraladılar ve *enstalasyon* olarak dolap çekmecelerinin içinde izleyiciyle buluşturdular. İzleyiciler, işi anlayabilmek için çekmecelerde ki notları okumak zorundaydılar. Böylelikle zihinsel bir etkinlik göstermiş olacaktı.



Resim 33: Dizin 01", 1972, Kassel, Dokümenta

Jenny Holzer'in yeni medya araçlarını kullanarak ürettiği mekana yönelik deneyimleri de dil ve gösterge açısından katlı anlamlara sahip işlerdir. Holzer Truisms (Yeni Bildirimler) adlı seri işlerinde "yalın olarak ifade etmenin ötesinde ikincil-üçüncül anlamları da içerek yetkinlikte bir ve daha çok cümleden oluşan metinlerdir" (Mert,2007:95). Bazen de bir tek sunuş biçiminde birkaç anlam yüklü olur. Bunlar gerçeklikten daha doğru ve objektif gözüktüklerinden okuyucu kuşkuya iterler. İçeriklerinin üzerinde ve ötesinde,"Gerçeğe varmak için yalanı kullanmaktan" söz eden eski bir atasözünü haklı çıkarır gibidirler. Bunlarla karşılaşan izleyici, metinlerin, çok gündelik ya da sıradan bir konuyla ilgili olmasına rağmen kendini yalıtılmış hisseder (akt.Mert,2007:95).



Resim 34-35: Jenny Holzer, "Truisms" 1977–79, New York

(...) A.B.D.'de 1970'li yıllarda Derrida ve yapıbozumunun referans alındığı ve ikincil metinlerce tartışıldığı süreç, sanat nesnesinin döngüsel olarak sürekli değerlendirilmesine karşı nesnesizleşme anlayışını şekillendirmiştir. Bu noktada yapıbozumcu bir tavırla, orjinal (sanatçının elinden çıkmış) olana yönelttiği radikal eleştirel çalışmalarla gündeme gelen Sherrie Levine'ı anmakta yarar var. Levine; Walker Evans, Rodchenko ve Mondrian gibi tanınmış sanatçıların çalışmalarını yeniden fotoğraflayarak ve sonrasında ise bu fotoğrafların altına imzasını atarak sanat nesnesinin sosyal ve cinsel gösteren olarak metasal statüsüne karşı çıkmıştı. Sanatçının Neo-Dada olarak nitelenebilecek bu işleri, temsili ilişkiler aracılığıyla sanatsal nesnenin alınıp satılabilir bir meta değil salt bir düşünce ve deneysel bir taşıyıcı olarak alınılanmasını önermektedir (Şahiner,2008:220).



Resim 36: Sherrie Levine, Walker Evans'tan Sonra, Fotoğraf, 1981

Kuşkusuz burada Levine'ın yaptığı şey kutsallaştırılmış sanatçı mitine ve onun sanat tarihinde edindiği yere bir eleştiri getirmektir. Taklidin kopyasını yaparak özgünlük üzerinden de bir tartışma yürütmektedir.

(...) Şahiner'e (2008:158) göre, 1960 sonrasının sanatsal uygulamalarında göstergibilimin ana öğeleri, terminolojisi ve metodolojisi yoğun bir biçimde kullanılmaya başlamıştır. Çağın kültürüyle ortaya çıkan bir yığın gösterge, karmaşık bir bilişim trafiği yaratmakla kalmamış, ancak dönemin düşünsel ve sosyolojik referanslarıyla açıklanabilecek bir dizi estetik kategorinin belirmesine de yol açmıştır. Sanat yapıtının izlenmesi ya da değerlendirilmesi her zamankinden çok teorik altyapılara bağlı hale geldi. Bunun içinde günümüz sanatını irdelerken daha ziyade 'sanat yapıtını okumak' deyimini kullanılıyor.

4.2 Simülasyon

Simulakr, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm iken, simüle etmek; gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmaya, göstermeye çalışmak, simülasyon ise;

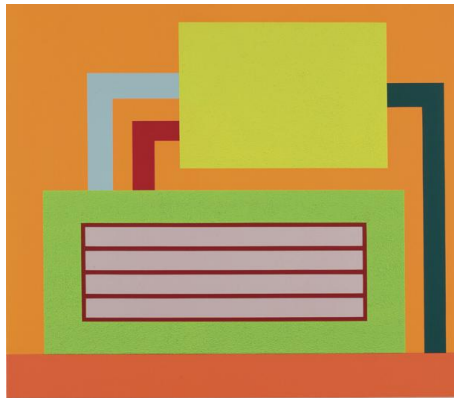
bir araca, bir makineye, bir sisteme ve bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenmesi ve gösterilmesi amacıyla yapay bir şekilde yeniden üretilen düzenlenmeler olarak tanımlanmıştır (akt. Baudrillard, 2008:7).

Simülasyon sayısal teknolojilerin modellerden ve kodlardan yola çıkarak yeniden ürettiği modellerdir. Kaynağının neredeyse aynısı olma özelliğine sahiptir; Ama gerçekte dolaylı bir bağı vardır ve onun yerini alamaz.

(...) Jean Baudrillard'a (2005:170) göre, bundan böyle gerçekten yola çıkarak gerçek olmayan, gerçek verilerden yola çıkarak düşsel bir şeyler üretebilmek mümkün değildir. Bu sürecin tersine dönmüş olduğunu ve bu yeni süreçte eskisinin yerine gerçekliğini yitirmiş yeni durumlarla kendilerine gerçeğin, sıradanlığın, yaşanmışlığın renkleri yüklenmeye ve bu arada yaşantımızdan çıkıp gitmiş olan gerçeği kurmacayla yeniden yaratacak olan simülasyon modellerinin konulacağını söyleyebiliriz. Bize kimi zaman insanı ürkütebilen ayrıntılara kadar gidilerek yeniden oluşturulmuş/üretilmiş çok başarılı bir gerçek, gündelik olaylar ve yaşanmışlık sanrısı sunulmaktadır.

Simülasyonlar gerçek dünyanın simülasyondan farklı olduğu fikrini kuvvetlendirmeye yöneliktir. Bu haliyle simülasyon araçları ve kurguları yanılısamanın bir adım ötesindedir.

(...) Kendilerini 'Simülasyoncular' ve Neo-Geo'cular olarak tanımlayan Peter Halley, Jeff Koons, Philip Taaffe, Steinbach, Bleckner gibi sanatçılar, yapıtlarını Baudrillard'ın simülasyon ve hyperreal (Üstgerçek) kavramları üzerine temellendirmişlerdir. Halley, renkli geometrik elemanlar ve bu elemanları birbirine bağlayan şeritlerle oluşturduğu geometrik şebekeleri, simulacr durumundaki bir model olarak açıklamaktadır (Şahiner, 2008:163-185).



Resim 37: Peter Halley, Tuval Üzerine Karışık Teknik 188x205 cm. 2005

Halley'nin çalışmaları, üzerinde geometrik şekillerin yer aldığı çipleri andırmaktadır. Teknolojik bir soğukluk vardır çalışmalarında.

Jeff Koons'un işleri, popüler kültür imajlarına yönelik bir banallik içermektedir. Koons, kültürel ürünlerin görselliklerini yeniden formüle ederek onları kendine mal eder. Koons *Bourgeois Bust - Jeff and Ilona* çalışmasında burjuvaya göndermeler yapmakta ve rokokonun incelikli ve süslemeci üslubunu taklit etmektedir. Çalışmada Model Koons'un kendisi ve o zamanki sevgilisi İlona Staller (Ciciolina)'dir. Koons bu çalışmada, yapaylığın ve yapmacılığın yayıldığı bir ortama ve formların aşırı derecede samimiyetsizleştiği Rokoko kültürüne atıfta bulunmaktadır (Şahiner, 2008:109-110).



Resim 38: Jeff Koons, *Bourgeois Bust - Jeff and Ilona (Ciciolina)*, 1991

Burnett'e göre "sibermekan, sanal gerçeklik ve simülasyon gibi karmaşık kavramları anlama çabaları, popüler kültürle ve özellikle bilgisayar ve video oyunları ile ilişkili olarak yürütülmektedir" (Burnett, 2007:140). Burnett, Kanada'nın Vancouver kentindeki Playdium'un simülasyon ortamlarının iyi bir örneği olduğundan bahseder. Playdiumlar, sanal mekanların kolektif olarak deneyimlendiği mekanlardır. Çocuklar ve yetişkinler için tehlike ve şiddet içeriklerine sahip oyunlar vardır. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan bu oyunlar, çoğunlukla kullanıcılarla ve izleyicilerle etkileşim halinde ve onlara karşılık vermeye hazırdır. Simüle edilmiş sanal oyunlar, onu kodlayan ve oynayanlar arasında bir mücadele alanına sahne olur (Burnett, 2007:141).



Resim 39: Playdium, Vancouver, Kanada

4.3 Katharsis Kuramı

"Katharsis", Aristo tarafından geliştirilmiştir. Aristo dram temsillerinde amacın katharsis olarak gerçekleştiğini ve izleyicinin oyuna psikolojik olarak dâhil olduğunu ve oyuncular arasında gerilimin arttığı noktada, izleyicilerde bir arınma veya gevşeme duygusu yaşandığını ve bu gerilimlerin izleyiciyi arındırdığını, şiddet davranışına olan eğilimlerinin azaldığını ifade etmiştir (akt. Işıker, 2011:33-34).

Yunanca arınma anlamına gelen katharsis, şiddet dürtülerinin, şiddet eylemlerinin gerçekleştirilmesiyle ile bu dürtülerin azaltılabileceği görüşünü ifade eder.

Katarsis kuramı aynı zamanda televizyonda şiddete tanık olmanın izleyicide saldırganlığı azaltacağını iddia etmektedir. Televizyon bu haliyle stresten kurtulmanın ve rahatlamanın aracı olmaktadır. Günlük yaşamın kızgınlık ve öfkesini televizyondaki şiddet sahnelerine tanık olduğumuz zaman üzerimizden atarız. Dolayısıyla televizyonda yer alan şiddet bireyleri saldırganlığa teşvik etmez. Aksine bir kurgudan ibaret olan bu görüntüler izleyicileri şiddet duygusundan arındırabilir (Çöloğlu, 2010:22-84).

Bu kuram çalışmanın sonraki kısımlarında yer alan kuramların tersine şiddete tanık olmanın iyileştirici bir güce sahip olduğunu iddia etmektedir.

Ancak atharsis kuramına artık literatürde rastlanılmamaktadır. Şiddet içerikli görüntülerin arınmaya yol açacağı ve izleyicilerin endişe ve saldırganlık gibi dürtülerinden temizleneceği düşüncesi çeşitli araştırmalarda incelenmiş, ancak destekleyici sonuçlar ortaya çıkmamıştır. Araştırmalar birkaç çalışma dışında görsel

şiddeti izlemenin saldırganlık için bir arınma, temizlenme sağlayacağı görüşünü desteklememiştir (akt. Işıker, 2011:33-34).

4.4 Sosyal (Toplumsal) Öğrenme Kuramı

Köknel'e göre toplumsal öğrenme; başkalarının davranışlarını izleyerek, taklit ederek, örnek alarak kazanılan öğrenme biçimidir. İnsanlar, özellikle çocukluk ve gençlik dönemlerinde davranışlarını toplumsal öğrenme yoluyla sonucu kazanır. Albert Bandura ve diğer meslektaşları çocuklar üzerinde yaptıkları araştırmalarla iddiayı doğrulamışlardır. Medya tarafından dolaşıma giren şiddet içeriklerinin bu içeriklere tanık olma durumlarında bu şiddeti öğrenebileceğinin bilimsel karşılığı Bandura'nın sosyal öğrenme kuramıyla açıklanmaktadır (Köknel, 2000:45).

Model olarak öğrenme biçiminde gerçekleşen davranışlar, davranış kalıplarının daha hızlı pekişmesini sağlar. Sosyal öğrenme bireyin modellerinden alıntılıdığı, rol aldığı bir öğrenme biçimidir.

(...) Bandura'nın kuramına göre, insanların öğrenmesinde; dolaysız, gözlemsel ve simgesel olmak üzere üç ayrı araç bulunmaktadır. Bunların ilki insanın çevreyle olan dolaysız ilişkisinin sonucunda ortaya çıkmaktadır. İkincisi gözlem veya taklit yoluyla gerçekleşmektedir. Üçüncüsü de dil ve simgelerin kullanımıyla olmaktadır. Televizyon, araçlar ve içerik bakımından bunların hemen hepsini kapsamaktadır. Sosyal öğrenme kuramına göre, çocuklar televizyonda şiddete başvuran karakterleri izleyerek, tıpkı anne-baba, yakınlar, akranlar ve diğerlerini izleyerek başka bilişsel toplumsal becerileri öğrendikleri gibi saldırgan davranışı da öğrenmektedir (Mutlu, 1999:126).

Öğrenme edimleri farklı davranış kalıplarını alışkanlıklara dönüştürürken, öğrenilen şeyin olumlu ya da olumsuz yanlarından bağımsız bir şekilde ilerleyen bir süreçtir.

1961 yılında "gözlemleyerek öğrenme" kavramını bir deneyle ispatlayan Albert Bandura'nın yaptığı çalışma, sonuçlarının televizyon programlarının çocuklar üzerindeki etkisine gönderme yapması açısından önem kazanıyor. Bandura, deneyinde bazı çocuklara bir film izlettiriyor. İzlettirdiği filmde, "Bobo doll" adı verilen bir oyuncuğa bağırıp söven, onu tekmeleyen bir ergin görülmekte. Bunu izleyen çocuklar, daha sonra teker teker oyuncakla dolu bir odaya alınıyorlar. Tam oyunlarının ortasında, biri gelerek bu oyuncaklarla artık başka bir çocuğun oynayacağını söylüyor. İlgi çekici bu odadan çıkarılan ve hayal kırıklığına uğratılan çocuk, içinde az oyuncuğun bulunduğu bir başka odaya alınıyor. Bu odadaki

oyuncakların arasında "Bobo doll" da bulunuyor. Filmi izleyen gruptaki çocukların, "Bobo doll"a daha saldırgan davrandıkları gözlemleniyor

(<http://www.biltek.tubitak.gov.tr/gelisim/psikoloji/basliklar.htm>).

Sosyal öğrenmede izleyen olarak rol çalan birey, öğreneceği davranışı takip etmek suretiyle seçmeye başlar. takip etme eylemi belli bir noktadan sonra bilinçli bir edime dönüşür. Bu durum davranış biçimi aynı oluncaya kadar devam eder.

Televizyondaki şiddetin çocuklar tarafından öğrenildiğini kanıtlayan Dubow ve Miller'a (1996) göre, bir çocuk televizyonda daha önce görmüş olduğu olaylara benzer bir olayla karşılaştığında oradan öğrenmiş olduğu davranışı biçimini maruz kaldığı durumla başa çıkmak için kullanabilmektedir. Dolayısıyla görsel medyada çok fazla sayıda şiddet davranışlarına tanık olan çocukların, bu davranışları benzer olayların akışında uygulayacak şekilde zihnlerinde depolayabilmektedirler (akt.Yazıcı, 2011:24).



Resim 40: Albert Bandura, Bobo doll,1961

4.5 Ekme Kuramı

1960'lı yılların başında George Gerbner, "Kültürel Göstergeler Projesi" olarak adlandırdığı araştırma süreci çalışmalarında, televizyonun sosyal "ekme" mantığını, şiddeti ve onun etkilerini kapsayacak şekilde incelemeye başlamıştır.

Kültürel Göstergeler Projesi kapsamında Gerbner ve arkadaşları, televizyonda yer alan şiddeti nicelik ve nitelik açısından incelemişlerdir. Bu proje çok sayıda istatistiğe dayanır. Televizyon programlarında sıkça yer alan konular, demografik verilere ve diğer özelliklere göre ilişkilendirilir. Proje kapsamına televizyon şiddeti, cinsiyet rolleri, yaşlılık imgeleri, politik yönlendirmeler, çevresel eğilimler, bilim,

sağlık, azınlıklar, meslek grupları ve diğer konu başlıkları dahil edildi. Ekme analizinin iddiaları, geleneksel medya incelemelerinde ki açık olmayan, sorunlu alanları aydınlatmak için inşa edilmiştir. Önceki araştırmalarda görsel medyada yer alan kurguların izleyici davranışlarında değişiklik yapıp yapmadığı ölçülmeye çalışılmıştı. Ekme analizi ise bireylerdeki ani değişimin yerine sistemin var olan yapıyı güçlendirip güçlendirmedini incelemeye yöneliktir. Örneğin önceki araştırmalar televizyon şiddetinin izleyicileri saldırgan davranışlara yönlendirip yönlendirmediğiyle ilgilenirken, Gerbner ve arkadaşları şiddet görüntülerinin izleyiciler üzerindeki başka etkisinin olduğunu, yani şiddet görüntülerinin şiddet ortamında yaşanıyor etkisi uyandırdığını düşündüler ve bunun sonuçlarıyla ilgilendiler. Gerbner çalışması, çok televizyon seyredenlerin yaşadıkları dünyayı televizyonda gördükleri ile tanıdıkları üzerinde açıklarken, ancak bu dünyanın gerçek dünyadan farklı olduğunu belirtir. Araştırma sonucunun verilerinde ise toplumun sadece % 1'den az bir bölümü suç işlerken, televizyonda şiddete tanık olanların bu rakamların çok üstünde şiddet içerikli bir dünyada yaşadıklarına inanmaları dikkat çekicidir (Çığ, 2011:32-33-34-35).

Ekme kuramının en önemli iddiası olduğumuzdan daha tehlikeli bir dünyada yaşıyor olma inancımızın pekişmesine yönelik bulgulardır. Daha tehlikeli bir dünyada yaşıyor olma inancımız ruhsal yönlendirmeler açısından daha travmatik sonuçlar doğurma potansiyelini arttırabilir.

(...) Gerbner'e göre 1970'ler boyunca elde edilen araştırma bulguları çerçevesinde teorisini gözden geçirerek, ekmenin televizyondan izleyiciye doğru tek yönlü bir etki akışı olmadığını, mesajlar ve bağlamlar arasında süre giden dinamik bir etkileşim süreci olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda şiddet ve cinsellik doğal televizyon kategorileridir; imaja ve görüntüye dayalıdır. Kompleks diyaloglar veya kapalı kültürel kodlar içeren yapımlar küresel pazarda iyi dolaşamazlar. Böylece, basitlik, kanlılık ve çıplaklık lehine sürekli olarak gelişen küresel bir pazar yapısı açığa çıkmıştır (Bayraktaroğlu, 2009:3).

1979 yılında yapılmış başka bir araştırmada aşırı şiddet ve cinayet görüntülerini izleyenlerde yaşadığımız dünyanın gerçeğinden çok daha kötü olduğuna yönelik inanç pekişmiştir. Gerbner televizyondan yayılan mesajların, yeni davranış eğilimleri "ektiğini" gösterir. Gerbner için, televizyon kendine has bir dünya meydana getirmektedir (Çığ, 2011:39).

Ekme arařtırmaları řiddete tanık olmanın her an onunla yüz yüze kalınacađı hissini kuvvetlendirdiđini sonucuna dayanır. Aynı zamanda izleyici bu görüntülerin oluřturduđu güvensizliđi üzerinde tařımaya bařlar. İzleyiciler çeliřkili de olsa televizyonda yer alan řiddetin süper kahramanlar tarafından yine řiddet kullanılarak bertaraf edilmesini ise arzu etmektedirler.

4.6 Acımasız Dünya Sendromu

(...) Trend'e göre řiddet imgelerinin miktarında ve yoğunluđuunda meydana gelen artışın genel korku düzeyinin yükselmekte olduđu bir dönemde meydana gelmesi konusundaki endiře de gittikçe artmaktadır. Filmler, televizyon ve oyunlar, kurgusal terör ve felaket anlatımları sunarken, haber medyası da adam öldürme, yol verdin vermedin kavgaları, çete savařları, iřyerlerindeki řiddet uyulurucu kaçakçılıđı, internet pornosu, uçak enkazları, katil anneler ve tıbbi suistimalleri izleyicinin önüne koyar. Sonuç, gerçek bir tehlikeden çok uzak olan risk ve felaketleri saplantı haline getirmiş bir toplumdur. Gerbner'in 'acımasız dünya sendromu' olarak nitelendirdiđi ve zamanla izleyicilerin hayatın daha tehlikeli olduđuuna inandıđı durum rahatsız edici derecede çok meydana gelmektedir. Bu yalnızca halkın endiřesini artırmakla kalmaz, ayrıca insanların gerçek tehlikeler -sarhoř sürücüler ya da hazır yiyecekler gibi- fark etmemelerine neden olur (Trend, 2008:17).

İzleyiciler endiřelerinde haksız deđillerdir. Ama gerçek dünya onların düşündüđu kadar içinden çıkılamayacak derecede kötülüklerle kuřatılmış olmayabilir. Acımasız dünya sendromu bütün bu negatif yüklü hislerin güçlendiđi izleyici profilinin varlıđına dikkat çekme çabasındadır.

Televizyon ya da bütün görsel medya řebekesi dünyanın artık yařanamayacak kadar kötü bir yer olduđu duygusunu hissettirmeye bařlayınca bundan kaygı duyan insanların ölüm cezalarına yönelik destekleri "Acımasız Dünya Sendromu"nun etkisini göstermektedir. İzleyici medyada ne kadar çok řiddet öđesi izlerse, kendini řiddetle kuřatılmış hisseder. Dolayısıyla, televizyonla çok vakit geçiren izleyiciler, kanun ve düzenin daha katı olması gerektiđi inancını beslerler ve ölüm cezası, ağır hapis gibi ağır cezaları desteklerler (Çıđ, 2011:5051).

Cezaların ađırlařtırılmasına yönelik duyulan kesin inanç, kendini güvende hissetmeyen insan zihninin genel bir kanaatle dolařıma girdiđinin göstergesi olabilir. Acımasız dünya sendromunun řiddete tanık olan bireylerde meydana getirdiđi en tehlikeli zihinsel yıpranma tamda burada bařlamaktadır.

(...) Çok televizyon seyretme, "Acımasız Dünya Sendromu"na yakalanma olasılıđını artırır. Gerbner "Bunun anlamı, üç saat bu televizyon karřısında oturuyorsanız, daha az televizyon seyreden komřunuza göre daha fazla řiddet altında yařayacađınız ve buna

bağlı olarak da daha fazla şiddet eylemi gösterebileceğinizdir. Televizyon en kötü korkularınızı harekete geçirir ve paranoyaklaştırıcı bir etkisi vardır." demektedir. Çok fazla televizyon seyretmenin bir diğer sonucu, şiddetin normal ve problem çözmenin etkili bir yolu olduğunu düşüncesini insanlara aşılmasıdır. Çok daha yaygın bir etkisi ise televizyonun acıya ve kurban olma durumuna karşı duyarsızlaştırmasıdır: Şiddet eyleminin sonuçlarını anlama yeteneğini kaybetme, empati kurma, karşı koyma ve protesto davranışları göstermeme. İnsanlar ne kadar çok televizyon izlerse, dışarı çıkmaktan özellikle geceleri korkma davranışları artmaktadır. Yabancılardan ve diğer insanlardan karşılaşmaktan korkmaktadırlar. Uygarlığın altın mührü, yabancılara karşı hoşgörü kaybolmuştur (Akt.Çığ, 2011:51-52).

4.7 Korku Kültürü

Korku; "Algılanan bir tehlike, tehdit anında hissedilen nahoş bir gerilim, güçlü bir kaçma veya kavga etme dürtüsü, hızlı kalp atışları, kaslarda gerginlik vb. belirtilerle yaşanan yoğun duygusal uyarılma olarak tanımlanabilir" (Budak, 2000:469). Özellikle 20. yüzyılın sonlarından başlayarak büyük bir hızla dönüşen 'elektronik medya kültürü' ve 'küresellik' kendisi gibi toplumsal yaşamın da hızını dönüştürmüştür. Korku kültürü de çok katmanlı yapısıyla risk oluşumlarını içerisinde barındırmaktadır. Günümüz insanının çok yönlü korku kaynakları mevcuttur. Panik duygusu, güvenlik ve hastalık endişeleri korkuların bütüncül yapısını ortaya koyar. Örneğin günlük konuşma dili ve kitle iletişim araçlarının haber diline dikkat edildiğinde küresel dünyanın risk konusunda ne denli takıntı içinde olduğu anlaşılır (Altan, 2006,9-14).

Korku kültürü bir çok korkuyu içinde barındırır ve melezleşir. Korkunun kaynağı ise yaşam alanlarımızı kuşatan bütün toplumsal deneyimlerimizle belirlenir.

(...) Furedi risk toplumunun temelinde insanın, gündelik yaşamını tehdit eden, yok edici güçlerle kuşatılmış olduğu inancı yer almaktadır. Bununla beraber her ne kadar günümüzde yaşadığımız korkular dışsal faktörlerden kaynaklanıyor olsa da, kişisel deneyimlerimiz de hayal gücümüzü ve korkularımızı biçimlendirir. İçinde bulunduğumuz 21.yüzyıl, yoğun bir korkunun ve toplumsal anlamda risk algısının yaşandığı bir çağdır. İnsanlar, birçok konuda daha önce olmadığı kadar korku yaşamaktadır (akt. Delibaş ve Görkey, 364-370).

Hayatın her alanını kuşatan bu yüksek kaygı, risk ve korku durumu, medyada yer alan şiddet içeriklerinin - haber programları, film, çizgi film vb.- bir korku kültürü oluşturarak dünyanın aslında olduğundan daha tehlikeli bir yermiş imajını kuvvetlendirmektedir. İnsanlar şiddet içerikli medyayı arzu etmelerine rağmen medyanın etkileri konusunda kaygılıdırlar.

4.8 Yeni Şiddet

Sayısal teknoloji ile birlikte sinema, animasyon, video oyunları, internet vb. ortamların kullanıcıları ve izleyicileri için eğlencelik şiddet anlatımları kurgulanmıştır. Bütün bunlar bir arzu nesnesi formunda yeni şiddet kurgulardır.

(...) Trend'e göre sinema şiddetinde anlamsızlık o kadar aşırı hale gelmiştir ki aksiyon filmlerinde alaya benzeyen ya da alay eden yeni bir film alt türünün - yeni şiddet filmleri olarak tanımlanır- çıkmasına neden olmuştur. Oliver Stone'un *Katil Doğanlar (Naturel Born Killers)*, Quentin Tarantino'nun *Kill Bill 1* ve *Kill Bill 2* ve *Grind House* filmleri bu tür hakkında eleştirel yorumlar yapmak için aşırı derecede şiddet kullanırlar. Japonya'da, Hindistan'da ve diğer Asya uluslarında gittikçe büyüyen film endüstrileri de yeni şiddet filmleri yapmaktadır. Başarılı Japon kült filmlerinden *Ölüm Oyunu*, *İntihar kulübü*, *Katil Ichi* , ve *Garez Şiddeti* eleştiri amacıyla kullanmış ve şiddeti farklı sosyal meselelerle ilişkili olarak usta bir biçimde kullanmaları nedeniyle tanınmış film festivallerinde ödüller almıştır. Aslında pek çok izleyici, bu yeni şiddet filmlerini, filmlerin verdiği çizgi film benzeri şiddetten aldıkları heyecan için izler. Varsa, bu yeni şiddet filmlerinin gerçek olumsuz yanı nedir? Cevap şu ki, çok az izleyici ekranda gördükleri katilleri taklit etmeye çalışacaktır fakat filmlerden daha sorunsal bir şey edinebilirler: dünyanın şiddet dolu bir yer olduğu, şiddeti sorunları çözmenin iyi bir yolu olduğu ve şiddet uygulayan karakterlerin hayran olunacak ve özenilecek insanlar olduğu gittikçe artan bir inanç (Trend, 2008:79).

Yeni Şiddet, sayısal olarak üretilmiş, etkileşimli şiddet içerikli oyunları ve özellikle içerisinde mizahı ağırlıklı olarak hissettiren son dönem sinema filmlerin estetize edilmiş şiddet sahnelerine vurgu yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Tarantino filmleri yeni şiddet kavramına iyi bir örnektir.

Yengin'e göre sayısal oyunlarda kurgulanan şiddet yeni şiddettir. Yeni şiddet, sertlik ve kaba davranış biçimlerinin yeni iletişim ortamlarının alt yapısıyla etkileşimli olarak sunumudur. Ara yüzlerle oluşturulan iletişim sürecinde etkileşim yer almaktadır. Dolayısıyla kullanıcı tarafından şiddet uygulanabilir etkileşimli ortamlara dönüşmektedir. Bu noktada da şiddetin sayısal yapısı yeni şiddet olgusunun bileşenleri olan sayısalılık, etkileşimlilik, sanallık ve değişkenlik biçiminde ortaya çıkmaktadır (Yengin, 2010:131-134).

BÖLÜM V

YENİ ŞİDDET ORTAMLARI VE ARAÇLARI

5.1 Sinema

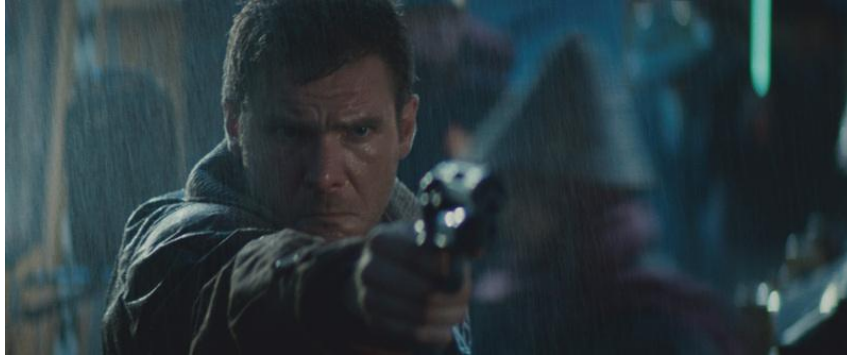
Sinema ve televizyon, yaşadığımız çağın gerçekliğini oluşturmaktadır. Sinemada postmodern anlayış dili izleyicinin karşısına parodi ya da pastiş gibi eski ve yeniyi sentezleyen yeni formlar, kurgular ve yeni yapımlarla çıkmaktadır.

Pastiş (öykünme) ve Parodi (yansılama) işlemleri yazın alanında metinlerarasılık olarak ifade edilen kavramlardır. 1960'lı yıllarda özellikle kendini gösteren ve postmodern okumaların temel yöntemlerinden biri olan metinlerarasılık kavramı, sanat alanında farklı disiplinlerin birbirleriyle iç içe geçmeleri sonucu anlam çokluğu bağlamında sonsuz bir alana işaret etmektedir. Julia Kristeva'ya göre metinlerarasılık, kabaca iki ya da daha çok metin arasında bir alışveriş, bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi olarak anlaşılmalıdır (akt.Uğur, 2011:8).

Postmodernizmin en önemli özelliği yerel olan ile ilişkisidir. Aynı zamanda postmodern filmler ve sinema anlatımı, farklı disiplinlerle iç içe geçmiş anlatım dili, izleyicinin de süreçte etkin olduğu yeni kurgu dilini kullanır.

Göndermeler, geçişler burada henüz tümüyle biçimselleşmemiştir ve dolayısıyla da, toplumsal bir eleştiri boyutu içermesinden dolayı (2019 yakın geleceğinde, köle emeğini sorgulamasından dolayı) zaman zaman modernist ütopyacı unsurları da ön plana çıkarır. Ancak, kullandığı atmosfer, insanın yarattığı makine ile arasındaki ilişki metaforuyla ondan önceki bilimkurgu geleneğine (Metropolis, Frankenstein, vd.) atıfta bulunur (Çolak,2006:91).

Postmodern filmlere baktığımızda metinlerarasılık olgusu yoğun bir biçimde karşımıza çıkar. Blade Runner –Bıçak Sırtı, postmodern sinemanın, özelliklede, bilim kurgu sinemasının kullanacağı metinlerarasılığın başlangıç noktasında yer alır.



Resim 41: Blade Runner, 1982

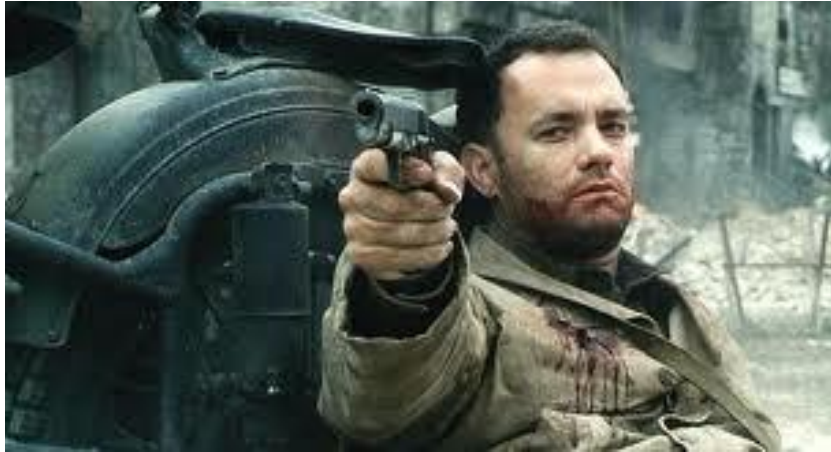
(...) Son otuz yıl boyunca önemli filmlerin gösterim, pazarlama ve dağıtım sistemi radikal bir şekil değişikliği geçirdi. Filmlerin diğer tüketim mallarıyla olan ilişkisi de büyük ölçüde değişti. 1960'lar ve 1970'lerde sinema şirketleri metropollerden farklı olarak varoşlarda ve şehir dışında ki alışveriş merkezlerinde ucuza inşa edilen çok ekranlı sinema salonlarının potansiyelini fark ettiler. Sinema salonlarının artması ve ulusal çıkış uygulamalarının ortak etkisi, münferit filmlerin ekonomik paylarının önemli ölçüde artması anlamına geliyordu. Bu hikayenin film endüstrisi için mutlu kısmı filmlerin satışı ve gelirinin endüstride rekor kıran birkaç film ile katlanarak artmasıydı. 1972'de çıkan ve brüt 80 milyon dolardan fazla kazanan *Baba'nın* başarısı, onu o zamana kadar yapılan finansal olarak en başarılı film yaptı. *Baba* ayrıca o dönemin en şiddet içerikli filmlerinden biri olarak kabul ediliyordu. Ondan iki yıl sonra yüksek derecede şiddet içeren bir başka film büyük bir başarıya ulaştı. Bu film "büyük bütçeli film çağı" nın başlangıcının işareti olarak kabul edilen *Jaws* filmiydi. 1991 yapımı *Terminatör 2: Mahşer Günü'nün* gösterime girmesiyle ilk defa bir film bütçesi 100 milyon doları bulacaktı. James Cameron'ın 200 milyon dolarlık filmi *Titanik'in* (1997) gösterime girmesiyle birlikte uzun metrajlı filmlerin yapım masrafları başka bir yüksek seviyeye ulaştı (Trend, 2008:114-115).

Trend'e (2008) göre yüksek bütçeli filmlerin hepsinin başarı olmaması pek çok büyük film şirketlerinin hoşuna gitmemektedir. Film şirketlerinin sahipleri *Titanik* gibi yüksek bütçeli filmlerin başarısından hareketle alternatif arayışlara yönelmiş ve şiddet içerikli filmlerin başarılı olacağını farkına varmışlardır.

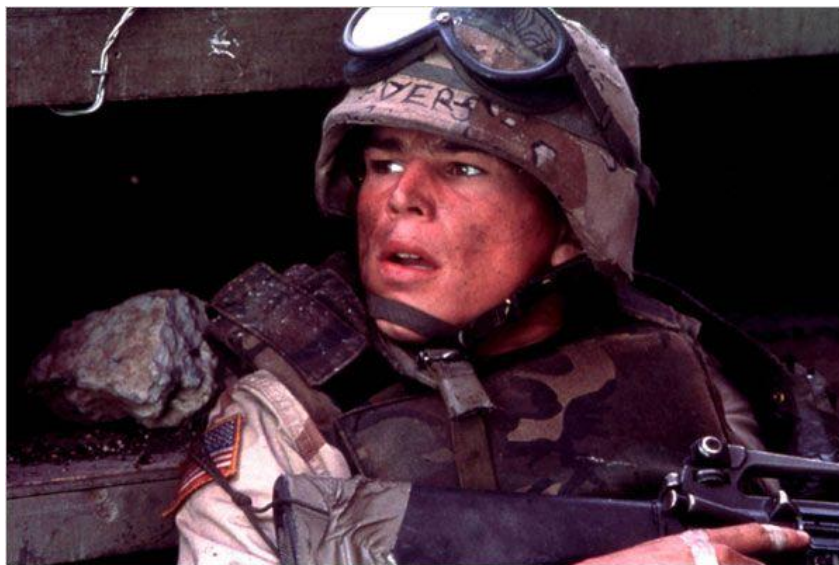


Resim 42: Terminatör 2: Mahşer Günü (1991)

Stahl'e göre savaş filmleri 'eğlence olarak savaş' mantığını izleyiciye duyumsatmak isterken bir yandan da izleyiciye yurttaşlık görevini hatırlatmaya çalışır. Örneğin *Er Ryan'ı Kurtarmak* ve *Kara Şahin Düştü* gibi filmler izleyiciyi cepheye yaklaştırır ve acı veren kanlı savaş sahnelerinin ortasında bırakır. Burada amaç izleyiciye savaşın neye benzediğini anlatmaktır. Bu savaş filmlerinde objektiflere kan ve çamur sıçratılarak seyirci ekrana yaklaştırılmakta ve ekranın içine girmeye zorlamaktadır. Burada askerle özdeşleşme ve ona duyulan sempati öne çıkarken bir taraftan da savaşın meydana getirdiği dehşete bir tepki söz konusudur. Ama yinede izleyici büyük bir heyecan duymakta ve 'askeri oynama' deneyimine devam etmektedir (Stahl, 2010:69-70).



Resim 43: Er Ryan'ı Kurtarmak (1998)



Resim 44: Kara Şahin Düştü (2001)

Önceki bölümde bahsedilen yeni şiddet tarzı filmler postmodern üsluba dayanarak daha önce yapılmış şiddet filmlerini hem eleştirmek hem de metinlerarasılık olarak bahsedilen alıntılama ya da pratiğini de beraber kullanırlar. *Kill Bill 1 (2003)* ve *Kill Bill 2 (2004)* ve japon yapımı *Garez (2004)* benzeri filmler şiddeti eleştirel olarak kullanmış en iyi yapımlar arasında gösterilmektedir. Trend'e göre (2008) eski şiddet tarzlarının yeniden kopyalanması izleyicilere çoğunlukla film yapımcılığının en düşük seviyesinde olduğunu düşündürür. Diğer izleyicilerin filmlerde teşhir edilen şiddeti taklit edeceklerini düşünürler. Ancak burada ki asıl mesele 'taklit etme' ediminden çok insanların şiddet dolu bir dünyada yaşadıklarına ve bunu çözmenin yolunun yine şiddetten geçtiğine duyulan inançtır.



Resim 45: Kill Bill 1 (2003)



Resim 46: Garez (2004)

(...) İnsanlar şiddet görüntüleri görmek istedikleri için, şiddet kullanan eserler mal haline geldiler. İnsanlar medyada şiddeti genellikle yanlış nedenlerle sevmektedirler. Şiddet hemen ilgi çeker ve filmlere televizyon programlarına ve yarışmalara çeşni katar. Acı görüntüleri gösterilen şeyden ayrı nesnelere dönüşebilir. İnsanlar görüntülere gerçek acıyı görmeden bakarlar. Bunun çok sayıda etkisi olabilir. Roland Barthes, insan acılarının şok edici görüntülerinin bize dehşetin çoktan olduğu ve geçtiği mesajını verdiğine inanıyordu. Görüntüler, izleyicinin yaşayamayacağı bir şeyin kanıtını sunar (Gerbner, 2008:157).

Bir çok ülkede gösterime girdiği yıllarda büyük ilgi uyandıran ve aynı oranda tepki toplayan 2004 yapımı *The Passion Of The Christ* filmi sanat tarihi boyunca sayısız kez tüketilen İsa peygamberi bir kez daha kurgulamıştır.

(...) Filmin büyü ve sürükleyici yanı kesinlikle konusu değildir, tam aksine şiddetin gözümüzün önünde en çıplak ve acımasız haliyle sergilenmesi ve tabii ki buna maruz kalanın İsa'nın ta kendisinin olmasıdır. Bu inanılmaz bir olaydır. Biz yaklaşık 2000 yıl sonra, TV haberlerden kimi zaman canlı savaş görüntülerini izler gibi kurgulanmış sinema görüntüleri aracılığıyla İsa'nın canlı bir şekilde işkenceye nasıl maruz kaldığını ve çarmıha gerildiğini izleyebiliyoruz. Dünyanın belki de üçte birini inanılmaz ölçüde baştan çıkaran öykünün olabilecek en canlı halini ve şiddetin yüce halini izliyoruz. İzlememizin en önemli nedeni oradaki kişinin İsa olmasıdır. Dolayısıyla filmde İsa'yı çıkardığımız andan itibaren filmin hiçbir anlamı ve ilgi çekici yanı kalmayacaktır (Saliji, 2009: 172).



Resim 47: The Passion Of The Christ (2004)

James Cameron'un 2009 yılında gösterime giren bilim-kurgu kategorisindeki yapıtı *Avatar*, sinema teknolojisi açısından çığır açıcı olmuştur. Üç boyutlu sinema tekniği ile izleyici karşısına çıkan film destansı savaş sahneleriyle de şiddeti estetikleştirme başarımıştır!.

(...) büyük beklentiler ile beyaz perdede yerini alan, James Cameron'ın yönettiği *Avatar* filminde de, temelde, kapitalist ve yayılcı ataerkil toplum sistemi ile doğanın kucakında, doğa ana ile kurdukları son derece özel ilişkiler ile düzenlenmiş anaerkil toplum yapısındaki bir klanın arasındaki savaş konu edilmiştir. Filmin pazarlanmasında büyük payı olan, son derece gelişmiş sinema teknolojilerinin yanında, filmin konusu,

öyküsü ve dramatik yapısı geri planda kalmıştır (Kaya Erdem,Bağdaş Sayılğan,2011:101).



Resim 48: Avatar, James Cameron (2009)

5.2 İnternet

İlk olarak ABD'de askeri amaçlı iletişimi sağlamak için planlanmış bir proje olan internetin kullanım alanları sonraları değişmiş ve hızla yaygınlaşmıştır. İnternet 1960'lı yıllarda soğuk savaş döneminde nükleer tehdide karşı savunma amaçlı projelere olarak başlamış ardından günümüzde 'Bilgi Toplumu'nun en önemli aracı haline gelmiştir.

İnternet etkileşime açık yapısıyla çevrimiçi kullanıcılarına sayısız oranda oyun oynama ortamı sağlamaktadır. Çevrimiçi oyunlar arasında ise kullanıcıların en çok oynadığı oyunların başında şiddet içerikli oyunlar gelmektedir. Sayısal teknolojilerin çok güçlü bir altyapı sağladığı ve görsel olarak bir eğlence ortamına dönüştürdüğü bu oyunlar arasında en çok tercih edilen türler arasında askeri oyunlar yer almaktadır. Stahl'in aktardığına göre "bu türden oyunlar 'iç alanı kapsayarak' sosyal hayatın askerileştirilmesinde bir rol oynar ve zamanı yeniden biçimlendirir" (Stahl, 2010:145).

İnternet, dünya ölçeğinde farklı kullanım alanlarıyla insanlara sanal anlamda bilgi, eğlence, kültür, ekonomi ve sanat kategorilerine ulaşma ve paylaşma imkanı sağlamıştır. Ancak bütün bunların yanı sıra şiddet içerikli ortamlara ulaşmanın en kolay yolu arama motorlarının bir tık ötesindedir.

(...) Medyada ki şiddet konusunda endişeli olan bir çok insan, hem zararlı içerik kaynağı hem de hayali olmayan avcılarının cirit attığı bir yer olan internet konusunda da kaygılanmaktadır. Genellikle çoğu anne-baba cinsel malzemeler hakkında daha fazla endişelenir ve endişeleri endüstriyi bu sorun üzerinde çalışmak konusunda harekete geçirmiştir. Google ve Yahoo gibi internet arama motorları, gençler yanlışlıkla pornografiyle karşılaşmasınlar diye yetişkin içeriğini filtreden geçirmesi için otomatik olarak ayarlanır. Fakat bu güvenlik önlemlerinden hiçbiri internetteki şiddet içeriği hakkında hiçbir şey yapamaz. İnternet nefret sitelerinin gücü, basılı malzemeleri almaktan ya da bir nefret grubunun toplantılarına katılmaktan utanç duyma korkusuna sahip kişilere ulaşabilmelerinden gelmektedir. İnternet pornografisinde olduğu gibi, internet insanların nefret malzemelerini evlerinde izleyebilmelerini sağlayabilmektedir (Trend,2008.154).

Yeni dünyanın sanal şebekeleri, dünya ölçeğinde farklı kullanım alanlarıyla insanlara bilgi, eğlence, kültür, ekonomi ve sanat kategorilerine ulaşma ve paylaşma imkanı sağlamıştır. Savaş içerikli oyunlar ise eğlence kategorisinin vazgeçilmez ortamlarıdır. Bu oyunlar sayesinde, kullanıcılar uyguladıkları şiddetin hazzını yaşamaktadırlar.

Amerika'da *America's Army* ve *Kuma/War* gibi özellikle yurttaşlık bilincini kuvvetlendirmek ve askere alma gibi sorumlulukları arttırmak amacıyla üretilen çevrimiçi oyunlara Amerikan ordusu tarafından yüksek bütçeler ayrılmıştır. Çünkü bu ortamlar bir deneyim alanı olarak oyuncuya (vatandaş) gerçekte düşmanın kim olduğunu öğretmeye çalışır ve ondan bir yandan da üzerine düşen vatandaşlık görevini yerine getirmesi beklenir. Örneğin Stahl'e göre (2010) *Kuma/War* isimli oyun, her bir görev için oyunculara online makaleler, televizyon klipleri, mülakatlar, uydu görüntüleri ve silah tanıtımlarıyla bilgi verir. Mesela görevlerden biri Saddam Hüseyin'in oğulları Uday ve Kusay'ın öldürüldükleri Irak'ın Musul kentinin, ABD güçleri tarafından kuşatılmasını göstermektedir. Kullanıcılar oyuna başlamadan önce, gerçek savaş haberi videolarını izlemekte ve sonra bir oyun uzmanından gerekli ipuçlarını almaktadır. *America's Army* ise 2003'te piyasaya sürüldüğünde, sürekli olarak, dünya çapında internette oynanan ilk beş aksiyon oyunu içinde yer aldı ve yapılan askeri araştırmaya göre, Irak Savaşının ardından iç güvenlik konusunda yurttaş bilincini arttıran şeyler arasında dördüncü sırada yer alıyordu. *America's Army* gibi oyunların amacı kullanıcılarına ordunun ileri teknoloji kullanan ve heyecan verici bir yapı olduğuna ikna etmektir.



Resim 49-50: Kuma/War haber oyunu Bin Ladin ve Saddam Hüseyin'i yakalama misyonunun tanıtımı



Resim 51: America's Army'den bir ekran görüntüsü

İnternet sanatsal anlamda yeni bir mecra sayılabılırdi fakat sanatçılar yukarda bahsedilen şiddet içerikli oyunların savaşı gerçeklikten kopartıp bir eğlence aracı olarak tüketilmesine karşı çıkmakta gecikmediler ve Hacker Sanatı olarak adlandırılan çeşitli gruplar vasıtasıyla tepkilerini sayısal olanaklarla ortaya koydular.

San Jose müzesinde araştırmacı, tasarımcı ve online gazete Switch'in editörlerinden Anne-Marie Schleiner Hacker Sanatı'nın önde gelen isimlerinden biridir. Schleiner 2002'de 'Kadife Vuruş' adında bir proje başlattı. Burada Counter-Strike gibi savaş oyunlarının ortamlarına yönelik dışarıdan müdahale edilebilecek çeşitli yazılımlar

gerçekleştirildi. Stahl'e göre (2010) Kadife Vuruş savaş oynama kültürüyle eleştirel biçimde uğraşmaları için kendi oyuncularının, oyunun ortamını değiştirmelerini sağlıyordu. Schleiner ise bu projeyi savaş oyunları endüstrisine ve onun programcılarına tepki gösterme aracı alternatif bir uygulama olarak açıklamaktadır. Kadife Vuruşu kullanan eylemciler sanal zeminlere ve sanal duvarlara savaş karşıtı ve şiddet içermeyen sloganlar yazmak için gerekli araçlarla silahlanmış olarak girer.



Resim 52: Online Counter-Strike oyununu Hack'leyen Kadife Vuruş projesi



Resim 53: Online Counter-Strike oyununu Hack'leyen Kadife Vuruş projesi

Nevada Üniversitesinde sanat profesörü Joseph De Lappe sponsorluğunu Pentagon'un yaptığı America's Army oyununa 'online müdahale oyunu' dediği projeyi oluşturmaya başladı. Dead_in_Iraq'a oturum açarken De Lappe sanal tüfeğini bırakıyor ve oyuncuların sohbet etmek için kullandıkları mesaj çubuğuna, ölen ABD askerlerinin

isimlerini girmeye başlıyordu. America's Army'nin 6 milyon kayıtlı oyuncusu ekranda geçen isimlerin ölü askerleri temsil etmekte olduğunu anlayınca çeşitli tepkiler göstermeye başladılar. Bazıları bu çabayı, anlamlı bir etki yaratmak için dijital aletlerin zekice kullanılması olarak niteledi. Diğerleri projeyi, daha doğrudan siyasal yorumda bulunabilecek boş bir artistik jest olarak küçümsedi. Ne var ki projenin en etkileyici yanı bir mesaj vermenin ötesinde, bizden katliamı ve eve giden tabutları gizlemeye çalışmasıydı (Stahl, 2010:182-183).

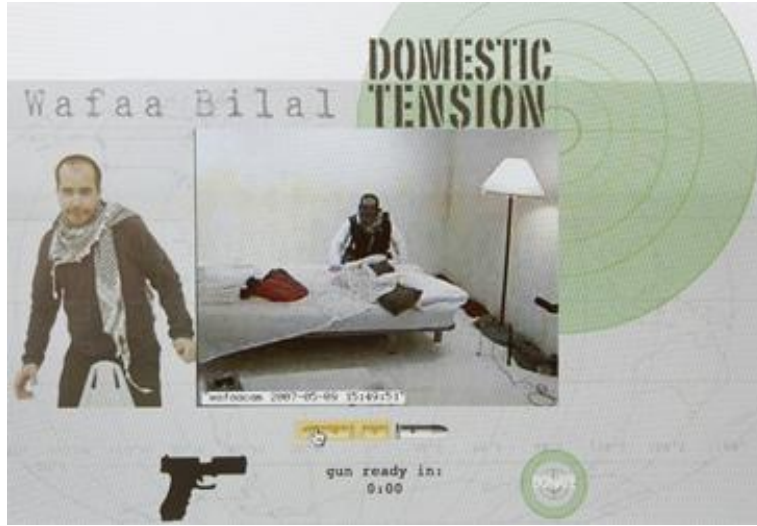
Kullanıcıların savaşı oynama kabiliyetlerini ve arzularını görünür kılmaya çalışan bu projelerde bir taraftan da eleştirel bir dile dönüşmekte oldukça güçlü mecazlar kurgulamayı başarmaktadırlar.



Resim 54: Joseph De Lappe, dead-in-iraq, 2006-2011

De Lappe'nin çalışmasında, savaşın bizden uzak yanını görünür kılmaya çalışıp bir çökertme stratejisi oluşturması gibi başka sanatçı pratiklerinde de eğlence olarak savaşa ilişkin, güçlü eleştiriler söz konusudur. Örneğin Chicago'da yaşayan Irak doğumlu sanatçı Wafaa Bilal yaptığı *Domestic Tension* (İç Gerilim) adlı projesinde olduğu gibi. Bilal 2007'nin Mayıs ayını Chicago'da, içerisinde mobilya olarak sadece beyaz bir yatak ve beyaz bir lamba bulunan küçük bir galeride geçirdi. Odada bunlardan başka bir sehpanın üzerinde sarı boya ile dolu bir boya atma tabancası vardı. Bilal bir yapılandırma içinde, silahı bir bilgisayar kamerasıyla internete bağladı. Böylelikle websitesi kullanıcılara bir internet kamerası ile uzaktan nişan alıp tuşlayarak

ateş etme imkanı sağlıyordu. Bilal ateş eden kullanıcılarla etkileşime girmiş oluyordu. Bir ay sonunda site 80 milyon kez tıklanmış ve 65 binden fazla atış yapılmıştı. Bilal oda olarak kullandığı küçük bir galeride gündelik olanın dışına çıkıp bir savaş deneyimi yaşamıştı (Stahl, 2010:185-186-187).



Resim 55: Wafaa Bilal, Domestic Tension (İç Gerilim), 2007



Resim 56: Wafaa Bilal, Domestic Tension (İç Gerilim), 2007

İnsanların internetteki şiddet görüntülerinden ve nefret içeriklerinden korunmak için bilgisayarın fişini çekmeleri yetersizdir. Çünkü küçük ve taşınabilir özelliğiyle cep telefonları ve diğer araçlarla bu içeriklere ulaşmak daha kolaydır. Video oyunları çeşitli yazılımlarla internette de ulaşılabilir olacaktır. Her geçen gün daha da

fazla tüketici evlerinden yüksek hızda internet şebekeleri ile daha fazla eğlence ve iletişimde bulunacaktır (Trend,2008:155).

5.3 Video (Dijital) oyunları

Video oyunları sayısal teknolojiyle üretilen, grafik destekli, oyuncunun etkileşimiyle biçimlenen, bazı kategorilere sahip simülasyonlardır. Video oyunları macera, strateji, spor, yarış, şiddet içerikli oyunları içerikleriyle online olarak kullanıcılarına kapsamlı bir ağ oluşturmaktadır.

'Oyun oynamak', anlambilim ve endüstriyle olan ilişkisi bağlamında devasa bir tüketim alanıdır. Üretim ve dağıtım biçimiyle de yeni medya kapsamında olan popüler olan bir alan. Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, insanların yaşam alanlarını baştan aşağı dönüştüren bir süreç olmuştur. Hızı, içeriği ve etkileşim seçeneğiyle bilgisayar, mobil, ağ ve video oyunlarının şeklinde alt başlıklara ayrılan bu teknolojiler boş zaman etkinliklerinin arasına girerek yeni bir sosyalleşme biçimi ve tüketilen bir alan olarak postmodern eleştirel kuramın bir parçası oldu. Simülasyona dayalı olması ile gerçek hayatın sınırlarını aştığımız bir alan ve kimlikler üzerinden inşa edilen karakterleriyle analiz edildi. Şiddet içeriklerinin birey üzerindeki etkisi ve sanatla olan ilişkisi tartışıldı. Bağımlılık yaratmasının nedenleri bir çok disiplin tarafından sorgulandı. Bütün bu özellikleriyle tutum, davranış ve biliş etkisi bağlamında incelendi (http://www.ugurbati.com/Portals/0/makaleler/A47_D%C4%B0jital_Oyunlar_K%C3%BCI%C3%BCr.pdf).

Bir eğlence alanı olan sayısal tabanlı oyunlar, kullanıcılar tarafından keyif verdiği müddetçe sorgulanmaz. Keyif alma derecesinin ise bir alt sınırı bulunmamaktadır. Video oyunları, şiddeti istenilen ölçüde ve hemen tüketebilme potansiyeli ile gerçek hayatın bütün baskısına sanal olarak karşılık verme edimi ortaya çıkarır.

Sayısal oyunlar görsel zekâyı ilgilendiren ve beynin sağ lobunun yönettiği bir alanda gerçekleşir aynı zamanda kişinin duygusal tepkilerini yönlendiren alandır. Öfke, ve şiddet gibi aşırı duygular da bu alandan yönetildiğinden, şiddet bu oyunlar sonrasında "kendiliğinden" gerçekleşebilmektedir. Şiddetle ilgili en ciddi enstrüman şiddete maruz kalan çocukların durumudur. Çocuklar gerçek ve hayal arasındaki ayrımı yeterince kavrayamadığı için gerçek şiddetle oyundaki şiddet arasındaki ayrım ortadan kalkabilmektedir. Şiddet bilinçaltına yerleşip öğrenilmesi asıl tehlikeli olan şeydir. Bu

tür oyunlarda amaç 'ötekini' yok etmeye yöneliktir. Bu kurgular şiddetin "kolaylaştırıcısı" olmaktadır.

(http://www.ugurbati.com/Portals/0/makaleler/A47_D%C4%B0jital_Oyunlar_K%C3%BClt%C3%BCr.pdf).

Video oyunları, şu an ergodik (iş) olandan ludik (eğlence) olana; anlatıdan, simülasyona, performansa ve sanata; eğitim için uygun bir araç olmasından, davranışsal psikoloji için bir çalışma alanı oluşturmasına; sosyal etkileşim için bir oyun parkı teşkil etmesine; ve elbette ki bir oyuncak ve bir eğlence mecrası oluşuyla çok çeşitli açılımlar ve potansiyeller barındırmaktadır. Aynı şekilde, gelişmekte olan video oyun teorisi; film ve televizyon teorisi, semiyotik, performans teorisi, oyun çalışmaları, edebi teoriler, bilgisayar bilimi, hipermetin teorileri, sibermetin, etkileşim, kimlik, postmodernizm, ludoloji (oyun bilim), medya teorisi, anlatı bilimi, estetik ve sanat teorisi, psikoloji, simulakra kuramları gibi birçok kuram alanıyla çakışmakta ve paylaşımına girmektedir (akt.Mahalli,2011:34).

Sanatçılar, yeni medya araçlarının oyun estetiğini kendilerine mal etmiştir. Ayrıca oyun teknolojilerinin alt yapısını işlerinde kullanmış ve kendilerine ait oyunlarını üretmeye başlamışlardır (Mahalli,2011:36). Henry Jenkins, "Oyunlar dijital çağ için yeni ve canlı bir sanat; tıpkı eski medyanın makine çağının sanatı olduğu gibi. Oyunlar, yeni estetik deneyimler yaratarak, bilgisayar ekranını, geniş ölçüde ulaşılabilir, deneysel ve yenilikçi bir diyara dönüştürüyorlar" diyerek, dijital oyunların, geleneksel üretimlere alternatif yeni bir kamusal sanat formu olduğunu vurgulamıştır (akt.Mahalli,2011:36).

Video Oyun sanatı (video game art) kavramı var olan bir video oyununun bir sanatçı tarafından tamamen sanatsal ifade amacı ile modlanması (modlama: bir video oyununun program kodlarına, grafik veya ses unsurlarına, ya da oynanışına müdahale edilerek değiştirilmesi) anlamına gelir. Modlanan oyun bir anlamda orijinal halini kaybetmiş yani deforme edilmiştir. Sonuçta elde edilen ürün bir film, müzik, enstalasyon ya da değiştirilen oyunun bir başka versiyonu olabilir. Bu durumda oyunun var olan grafik veya program unsurlarının bir kısmı korunur ancak, oyun programı tasarlandığı amacının dışına çıkarak bir sanatsal ifade aracına dönüştürülür. 2002'de sanatçı Cory Arcangel, Super Mario Brothers oyununu modlayarak oyundaki bütün görsel unsurları silmiş ve geriye sadece bulutları bırakarak Super Mario Clouds (Super

Mario Bulutları) haline dönüştürmüştür. Arcangel'in bu ve benzer çalışmaları 2004'te Whitney Bienali kapsamında sergilenmiştir

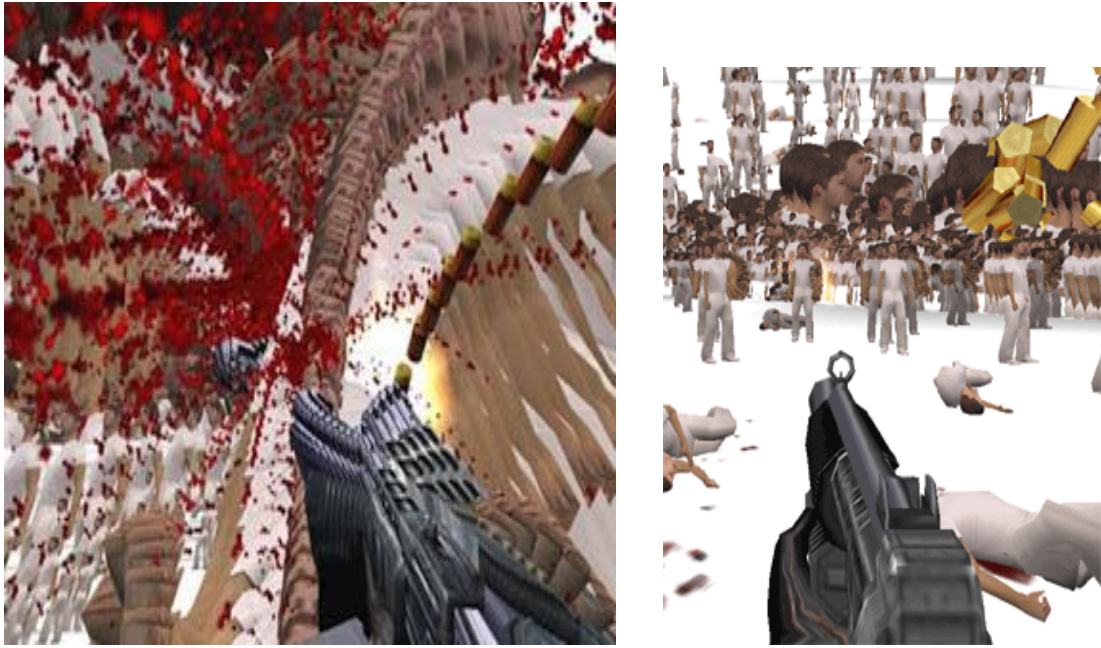
(<http://dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/20/video-oyunlari-birsanat-formu-olabilir-mi/>).



Resim 57: Cory Arcangel, Super Mario Clouds,2002

Sanatçılar Video Oyun Sanatı adıyla pratiğe döktüğü işlerinde video oyunlarının yapılandırmalarını ve yazılımlarını postmodern sanatın merkezi kavramları olan alıntılama, temellük (kendine mal etme) mantığıyla yeniden dolaşıma sokarlar. Bunları yaparken hem oyunların ara yüzlerini benzer şekilde kullanırlar hem de oyunun var olan şemasını yeni yazılımlarla esnetmek ve değişime uğratmak anlamına gelen modifikasyon mantığını da kullanırlar.

Örneğin Brody Condon'un *Adam Killer* çalışması Quake oyununun bütün oynanabilirlik imkanını ortadan kaldırır. Sanatçı böylece bir video oyununun oynanabilirlik özelliğini kullanıcıların elinden alır. Condon, *Adam Killer* çalışmasında, video oyunlarındaki şiddet içeriklerinin anlamsızlığını eleştirir. Bunun yaparken de aynı aracı yani video oyun teknolojisini kullanır (Mahalli,2011:56).

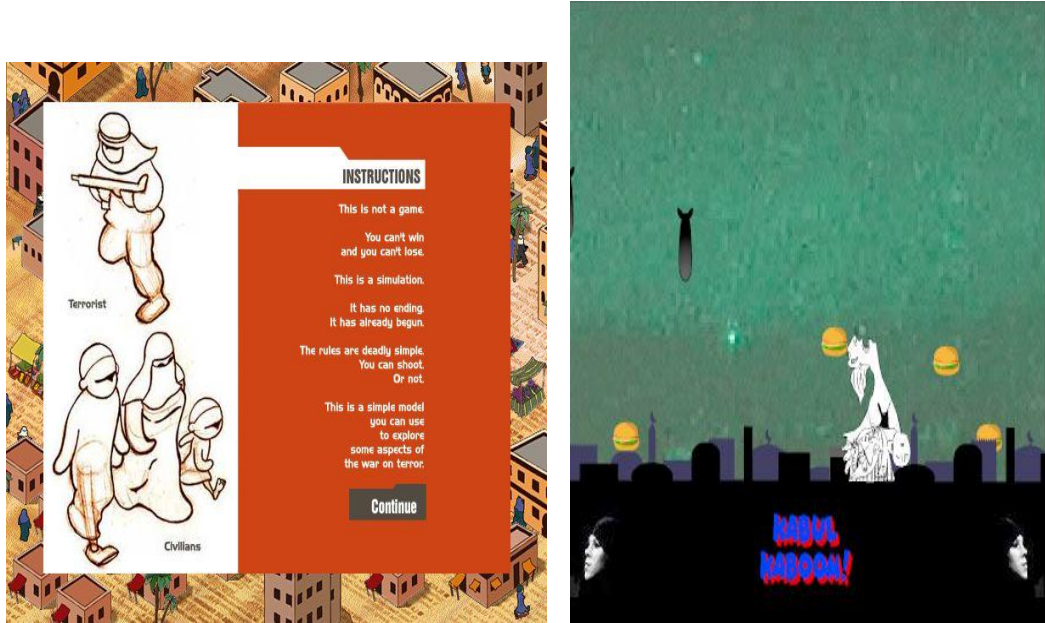


Resim 58-59: Brody Candon, Adam Killer, 1999-2001

(...) Bilgisayar oyunları yalnızca sanatın yeni evresi değil, aynı zamanda sinematografik evrimin de bir sonraki basamağıdır. Belirtilmiş ve saptanmış olan tüm etmenlerden hareketle, bilgisayar oyunlarının sanatın yeni evresi olarak kendini ortaya koyduğu, herhangi bir göreceye yer bırakmayacak şekilde, yani tümellik dâhilinde kendini ispatlamaktadır (Denizel, 2012:140).

Video ya da bilgisayar oyunlarında sinemaya alternatif yeni bir dil sayılabilecek derecede güçlü kurgular üretilmektedir. Sinemanın kamera karşısında oynama zorunluluğunu da bir anlamda ortadan kaldırmaktadır.

Oyunları politik söylemin ifadesi için kullanan bir diğer önemli isim Gonzalo Frasca'dır. Frasca'nın 'teröre karşı savaş' üzerine çelişkili oyunları New York Times, Wall Street Journal, Guardian ve Wired.com gibi gazete, dergi ve internet sayfaları aracılığıyla halka taşınmıştır. *Kabul Kaboom!* ve *September 12th* Oyunlarında savaşın etkileri üzerinden duran Frasca, *September 12th* adlı politik oyununda terörizm, terör, terörist gibi kavramları sorgular. Amaç 'teröre karşı savaş'ın siviller üzerindeki etkisini göstermeyi çalışmaktır. Oyunda erkek, kadın ve çocuklardan oluşan siviller ve üniformalı silahlı terörist karakterler vardır. Oyuncu teröristleri öldürmek için bir füze yollar ya da öylece durabilir. Füze atılınca hem teröristler hem de siviller aynı anda ölebilir. Oyunda şayet siviller ölürse diğer siviller öfke duyup teröriste dönüşürler ve bu durum ateş ettikçe devam eder. Ama aksine eğer oyuncu bekler ve füze atmazsa, bir süre sonra teröristler sivil vatandaşlara dönüşür (akt.Mahalli,2011:83-84).



Resim 60-61: Gonzalo Fresca, September 12th, Kabul Kaboom!,2001

Çinli sanatçı Feng Mengbo Q4U adlı etkileşimli çalışmasının Q4U'da First-person shooter (FPS) oyunu Doom'un kodlarını kullanır fakat Mengbo, oyunun kahramanını kendi imgesine dönüştürür. Sanatçı, kendi kopyalarını oyuna entegre ederek oyunun kahramanı olur. Kullanıcı, oyunda eli silahlı ve kameralı Feng Mengbo'yu temsil eder. Oyundaki bütün karakterler Mengbo'nun kendi imgesiyle aynılaştırılmıştır. Oyun mekanında yer alan aynalarla kullanıcılar kendilerinin veya diğer Feng Mengbo imajlı karakterlerin ölümünü izleyebilmektedir. Amacı sayısal değişikliklerle rol yapma oyunu bağlamı içinde sanatçının çevrimiçi kimliğini sorgulamaktır (Mahalli,2011:110).



Resim 62: Feng Mengbo, Q4U,2002

Californialı Jesse Petrilla 2003'te, *Quest for Saddam* (Saddam Avı) adında bir oyun üretti. *Quest for Saddam* oyunu kullanıcılarına 'tarihin en büyük insan avı'na katılma imkanı vermekteydi. Küresel İslami Medya Cephesi denilen bir grup, bu oyunu bazı değişikliklerle Irak askerlerinin yerine Amerikan askerlerini ve Saddam Hüseyin'in yüzü yerine Bush'un yüzünü geçirerek oyunu *Quest for Bush* adıyla dağıtmaya ve tersine çevirmeye başladı.

Her iki oyun da Irak'lı sanatçı Wafaa Bilal'in dikkatini çekti. Sahnenin zarif simetrilerine dikkat eden Bilal, 2007 yılında *Quest for Bush*'u 'Sanal Mücahit' adında bir projeye bütünleştirdi. Bilal oyunda bazı modifikasyonlara gitti. Örneğin bomba düzenekli bir yelek giyen karaktere kendi yüzünü giydirdi. Oyunun hedefi bir sığınağa girip ve Bush'u öldürmekti. Sanal Mücahit sadece bir gün sergilendi ve FBI'ın soruşturma başlatmasından sonra sergiyi kapandı. Çalışma sansür olayı patlak verince başlıca hedeflerinden birine ulaşmış oldu. Çalışma bir ülke liderinin katledilmesini anlatan oyun 'terörist oyun' olarak tanımlanırken, başka ülke liderinin katledilmesini anlatan oyunun, neden tam bir kabul gördüğünü sorguluyordu (Stahl, 2010:191-192).



Resim 63: Wafaa Bilal, Sanal M¼cahit, 2007

Bremen'li sanatçı Aram Bartholl Counter-Strike gibi çok fazla kullanıcıya sahip oyunlardan temellük ettiđi imajları fiziksel gerçeikle kaynaştırır ve bu işleri yerleştirmeye mantığıyla izleyiciyle buluşturur. Sanal olanla günlük hayata yedirmeye çalıştığı işleri bir çok uluslararası festival, müze ve sergide yer almıştır. Örneğın Counter-Strike oyunundaki ahşap sandıkları fiziksel ortama taşır ve aslında sanal olarak bir çok kullanıcının bir araya gelerek oynadığı fakat gerçek anlamda bir araya gelemeyen kullanıcıları fiziksel olarak aynı mekânda buluşturmaya çalışır.



Resim 64: Counter-Strike oyunundan bir ekran görüntüsü



Resim 65: Aram Bartholl, de-dust, 2004

(...) Video, etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik; Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, sahneyle salon arasında, eylemin baş kahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçeğe gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık. Bu kavram kargaşası, zıt kutupların bu çatışması, olası değer yargısının artık hiçbir yerde olmadığını ortaya koyuyor: Ne sanatta, ne ahlakta, ne de politikada. Mesafenin ortadan kaldırılmasıyla, her şey, üzerine karar verilemez bir duruma bürünüyor (Baudrillard, 2001:129).

5.4 Çizgi film ve Oyuncaklar

Trend'e göre (2008) filmler kitap, müzik, oyuncak gibi yan ürünlerle de desteklenir. Örneğin *Harry Potter* ve *Örümcek Adam* gibi çok popüler eğlence markalarını her yerde bulabilir ve ulaşabiliriz. Tişörtlerde, reklamlarda, dergilerde, hazır yemek restoranlarında, oyuncak dükkanlarında bulunurlar. Bir çok çocuk için, özellikle erkek çocuk sahibi aileler *Yıldız Savaşları*'ndaki ışın kılıcı örneğinin şiddetin taklit edilmesiyle eş anlamlı bir yanı vardır. Çocuklar ışın kılıcını isterler ve ondan edinirler. *Yıldız Savaşları*'nın Luke Skywalker ve Darth Vader karakterlerinin oyuncaklarının popülerliği sonrasında Disney, kahramanlarını oyuncak olarak üretmeye başlar. 1990'larda lisanslı film karakterlerine Mc Donalds gibi hazır yiyecek şirketleri de *Batman* gibi kahramanların lisanslı promosyonlarını üreterek dahil olur. Bütün bunlar tüketici grupları ve çocuk savunucularının bu türden şiddet ve cinsel içerikli oyuncaklara tepkisine neden olmuş, ancak bu tepki şiddet karakterlerinin çocukların dünyasına ve hazır yemek restoranı zincirlerine akışını engellemedi.



Resim 66-67: Yıldız Savaşları, Luke Skywalker ve Darth Vader oyuncakları

Stahl'e göre video oyunları ve savaş oyuncakları da savaşın ve şiddetin ticarileşmesine neden olmaktadır. Video oyunları ve savaş oyuncakları resmi savaş söylemine katkıda bulunarak savaş propagandası yapar. Bu oyunlar ve oyuncaklar askeri hareketlere ilişkin bir bilinç oluşturur. Aynı zamanda bunlar televizyon savaşının 'gerçekçiliği'ni özel biçimde ve estetik olarak yeniden üretiyordu. ABD'nin Afganistan ve Irak'ın işgali yurttaş bilincini ve ulusalcılığını kuvvetlendirirken bazı şirketlerde bu ürünleri ticari olarak kullanmaya başladı. Bunun bir örneği asker kıyafetli oyuncak ayılardır. ABD ordusu savaş çağrışımını oyuncak ayıları piyasaya sürdü. Oyuncak ayıların kullanıldığı bir reklam filminde 'özgürlüğün cephe hattında' olduğu ve Amerika'nın askeri kahramanlarına 'selam' durduğu ilan ediliyordu (Stahl, 2010:37).

Oyuncak ayılarla savaş ve yurtseverlik, oyun ve oyuncak arasında bir bağlantı kurulmuştur. Bu bağ ise şiddetin estetik olarak daha kolay kabullenilebilir haliyle üretilmesiyle sağlanmıştır.



Resim 68-69: Hamilton Collection, Sadık Kıvrıkcıklar serisinden Askeri Ayılar,

1950'li yıllarda "Temel Reis" in yayınlanmaya başlamasıyla çizgi filmlerdeki şiddet öğeleri de değişmiş, bu çizgi filmlerin hedef kitlesi çocuklardan yetişkinlere doğru genişlemiştir. Yetişkinler için hazırlanan ve yoğun olarak küfür, kan ve şiddet içeren çizgi filmler üretilmektedir (örn: South Park). Çizgi filmlerin ve animasyonların en önemli öğelerinden birisi "komedi" öğesinin, şiddeti kamufle etmede kullanıldığı gözlenmektedir. Bu gizli şiddet, küçük yaştaki çocukların şiddeti algılamasını etkilemektedir. Araştırmalarda 4-8 yaş arasındaki çocukların çizgi filmlerdeki şiddet öğelerini ayırt edemedikleri, ayrıca 5. ve 6. sınıfa devam eden öğrencilerin ise komik öğelerin bulunduğu çizgi filmlerdeki şiddeti, daha fazla şiddet içerikli olarak algıladıkları ortaya konulmuştur. Özellikle son yıllarda, bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte sinemalarda gösterime giren animasyon filmlerinin içeriklerinin şiddet yönünden analiz edilmesinin aileler, araştırmacılar, eğitimciler, animasyon yapımcıları ve özellikle çocuklar açısından hem faydalı hem de zorunlu olduğu düşünülmektedir

(<http://psikodestek.net/animasyon-filmlerde-siddet-ogelerinin-incelemesi.html>).

Çizgi filmlerin içerdiği şiddet öğeleri filmlerdekiyle karşılaştırıldığında aynı potansiyeli taşıyabilirler. Farklı olan şey ise sadece çizgi olmalarıdır. Çizgisel karakterde olmaları inandırıcılık açısından filmlere oranla daha az gibi görünse de bu algı sorunun başlangıcını oluşturan en önemli etkendir.

Medya üretimlerinin hepsinde olduğu gibi çizgi filmler de üretildikleri toplumun kültürel izlerini taşır. Popüler çizgi filmler halinde aynı anda bütün dünyada dolaşıma girerler. Özellikle bugün çizgi film piyasasının lideri ise Japonya'dır. Japon

çizgi filmleri, aşırı şiddet içerdiği için tartışılmaktadır. Power Rangers, Ninja Kaplumbağalar, Batman, He-Man, Pokemon gibi Japonya menşeli çok seyredilen yapımların en önemli yanı şiddet içeriklerinin başat olmasıdır. Bu yüzden 1995 yılında Kanada'da içerdikleri yoğun şiddet sahneleri nedeniyle Japon çizgi filmlerinin gösterimi yasaklamıştır (akt.Yalçın,2012:49).

Çizgi filmlerde ana karakterler yani iyiler haksızlık karşısında sorunu çözmek için şiddete başvurmakta ve genellikle kazanmaktadır. Şiddet yöntem olarak işe yaradığı içinde çözüm yolunun şiddet kullanmak olduğu kabul edilmektedir. Bu haliyle şiddet normalleşmektedir. Dolayısıyla silah güçtür ve bütün problemler şiddet kullanarak çözülür. Ayrıca çizgi filmlerde şiddet kullanan karakter işlediği suçtan dolayı ceza almamaktadır. Gerçek dünyada şiddet davranışı problem çözmenin bir yolu olsa bile şiddeti uygulayan taraf kanunlar önünde kahraman değil bir suçlu durumuna düşmektedir (Karatay ve Kesgin,2004:25-26).

Öyle görünüyor ki şiddet içeriklerinin bizi her yönüyle sarması önlenemez bir gerçektir. Şiddetin yok olmayacak bir şekilde görünür olması şiddetin neden bir 'olgu' olarak açıklandığını yeterince anlatmaktadır. Daha da kötüsü şiddet, sorun çözmenin bir aracı ve temsili olabilmektedir.

Gönenç'e göre şiddet içerikli çizgi filmler şiddet, saldırganlık, güçlü olma, kahramanlar gibi sıra dışı ve doğa üstü güçlere sahip olmak gibi öğeleri içerdiği için bu mesajlar çocukların bilinçaltında kolayca yer edinmektedir. Çocuklar medyada tanık olduğu haliyle gördüklerini gerçek dünyada uygulamak istemektedirler. Örneğin şikâyet üzerine, Sağlık Bakanlığına bağlı Temel Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nce *Pokemon* adlı çizgi filmin çocuklar üzerindeki etkilerini inceleyen bir rapor hazırlanmıştır. Bu raporda *Pokemon* isimli yapımdaki karakterlerin kendilerini kolayca tehlikeye atması yüzünden çocukların tehlike kavramına ilişkin algılarının çok zor oluştuğuna dikkat çekmektedir. Ayrıca, çizgi filmde gösterilen yanıp sönen parlak ışıkların çocukların bazılarında nöbete yol açtığı ifade edilmiştir. Çizgi filmler de çeşitli yan ürünlerle gerçek hayatta görünür olmaktadır. Çizgi film kahramanları da her yerdedir. Kırtasiye malzemelerinde, giysilerde ve yiyecek paketlerinde piyasada dolaşıma girmektedir (Gönenç, 2006:1166).

Burada asıl mesele Gerbner'ında (2008) belirttiği gibi çizgi filmlerdeki eksik fiziksel hasar olgusu, şiddetin incelikli ve gizlenen varlığını örter. Espri, şiddetin bir hap gibi mideye inmesini sağlayan bir şeker kaplamasıdır. Acıyı, acısız olarak görünür

kılmak gücün mesajının şekerlemeyle kaplanmasıdır. Gerbner'a göre bu durum çizgi filmlerde olduğu gibi örneğin *Zor Ölüm* gibi filmlerde de görünür. Bu yapımların hepsinde problemler şiddet yoluyla çözülür ve şiddetin ciddi sorunlara yol açması söz konusu değildir.

BÖLÜM VI

SANAT PRATİKLERİNİN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İNCELENMESİ

Yeni medya olarak tanımlanan sayısal ağların, şiddeti yeni formlarla izleyiciye dayatması elbette ki bir mecra olarak sanatsal alanı kuşatmakta ve sanatçı kimliğini de dönüştürmektedir. Yeni medya şiddetini konu alan bu eser metninde yer alan ve bir anlamda eleştirel belleğe sahip olarak üretilen işlere baktığımızda yağlıboya çalışmalarının yanı sıra sayısal teknikte üretilmiş kurgu fotoğraflar da yer almaktadır. Hemen hepsi sinematografik kareleri ve kurguları içeren çeşitli anlam katmanlarına açık işler olarak görülebilir.



Resim 70: Tatlı Sert 1, 100x150 cm, t.ü.y.b, 2013

Bu bağlamda seri olarak üretilen '*Tatlı Sert*' adlı çalışmaların tamamında farklı filmlerden farklı Süper Kahramanlar imaj olarak seçilmiştir. Bu imajlar resme hem plastik açıdan hem de içerik bakımından katkı yapacak şekilde kurgulanmıştır. Serinin ilk çalışması '*Tatlı Sert 1*' adlı resim yağlıboya tekniğinde yapılmıştır. Resim iki katmanlı bir plastik yapı içermektedir. İlk katman alttaki katmanı büyük ölçüde örtmektedir. Dairesel olarak açılmış farklı boyutlardaki iki pencere bize alttaki katmanla ilgili anlam bakımında açık uçlu göstergeleri işaret etmektedir. Büyük dairenin altında yer alan ve yüzünün ancak yarısını görebildiğimiz süper kahraman yani *Örümcek Adam* izleyiciye bakışlarını odakladığı nokta hakkında kesin bir ip ucu vermemekle beraber, küçük daireden izleme şansı bulduğumuz yumruk ise öfke ya da şiddetle ilişkilendirilebileceği gibi bir tehdit unsuru olarak görülebilir. Bu örtülmüş ama kısmen de görünür olmaktan kaçamamış bu imajın (yumruk) şiddetle ilişkilendirilmesi elbette doğaldır. Çünkü bir 'Süper Kahraman' ancak şiddetle kendisini var edebilecektir. Şiddet, kahramanların görevlerini tamamlamak adına işlerini yoluna koyma aracıdır.



Resim 71: *Tatlı Sert 2*, 100x150 cm, t.ü.y.b, 2013

Tatlı Sert 2 isimli çalışmada yer alan ve büyük ölçüde örtülen resim düzleminin merkezinde açılan büyük daire izleyiciye tekinsiz diyebileceğimiz sessizlikte bir mekan unsurunu göstermekte ancak tam anlamıyla da tasvir etmemektedir. Hemen önde yer alan karakterin bakışı hakkında yine *Tatlı Sert 1*' de olduğu gibi çok fazla fikir sahibi

değiliz. Bu noktada bakışımızı ve bilincimiz yönlendiren şey ise karakterin kimliği yani *Süpermen*'in kısmen görülebilen imajıdır. Karakterin sabitmiş gibi görünen duruşu bir aksiyonun ya da onun kimliğine has şiddet pratiğinin öncesine mi ait sonrasına mı ait çok fazla fikir vermemektedir. Merkezde yer alan büyük dairenin altında açılan küçük daire ise izleyiciye karakterin her an bir şiddet aracına dönüşebilecek elini dikizlemeye itmektedir. Burada da yine mekânla ilgili bilgimizi net bir şekilde dönüştürecek herhangi bir ipucu yoktur.



Resim 72: Tatlı Sert 3, 100x150 cm, t.ü.y.b,2013

Serinin üçüncü işi süper kahramanlar arasında gösterilmese de dünyayı akıllı makinelerin felaketlerden korumaya çalışan ve kendisinde gelecekte gönderilen bir robot olan film karakteridir. *Termimatör 2* adlı filmde alınan bu kadrajda büyük bir alan olarak örtülen resim düzleminin içinden seçilen bir daire içinde karakterin yüzü olduğu gibi gösterilmiştir. Karakter bir robot olduğu için insani duyguları yoktur ve bu anlamda insanların şiddet olayları karşısında verdiği tepkiyi karakterin kendisi ne şiddet uygularken ne de şiddete maruz kalırken vermemektedir. Karakterin portresinin tamamının gösterilme nedenini bu şekilde özetleyebiliriz. Diğer daire ise tek başına tam olarak tanımlanamazken ve birazda soyut bir gösterge olarak algılanırken resim yüzeyinin geri kalan kısmındaki saydam alan bu küçük daireden yansıyan ve

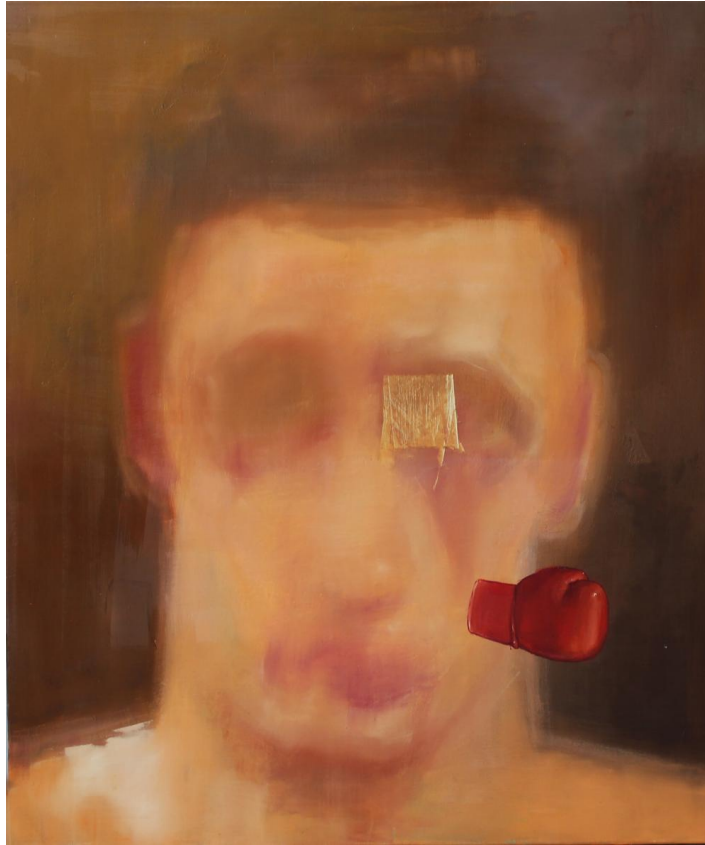
anlaşılmasını göstermeyi anlaşılır kılmaya yetmektedir. Akıllı makine bu kadrajda saydam olarak örtülen alandan bize yansıdığı kadarıyla kendisine yüklenen kodları yani düşmanını tanımlayıp yok etme görevini yerine getirirken görülmektedir fakat bu yok etme 'an'ı o kadar estetik bir kurguyla tanımlanmaktadır ki, izleyici karakterin o 'an'a ilişkin uyguladığı şiddeti gerçek manasıyla algılayamamaktadır ve üstelik karakterin uyguladığı şiddetten haz almaktadır. Seçilen bu iki dairenin özelliği ise kadrajın orijinalinde gözden kaçan şiddet sarmalının ana niteliğini estetikten arındırarak kendi gerçekliğine geri döndürmektir.



Resim 73: Tatlı Sert 4, 100x120 cm, t.ü.y.b,2013

Tatlı Sert 4 adlı çalışma izleyiciye bu çalışma hakkında analiz yapmak adına net ipuçları vermektedir. Burada bir başka süper kahramanın hikayesini anlatan *Captain America* adlı filminden alıntılanmış bir kadraj yeniden üretim ile dolaşıma sokulmuştur. Tatlı Sert 4'te yer alan ve izleyiciye kısmen yansıyan göstergeler bu kahramanın izleyiciye köken olarak Amerikalı olduğu bilgisini bize vermektedir. Karakterin üzerinde A harfi olan kaskı, Amerikan bayrağının renklerini içeren kalkanının üzerinde buna ek olarak saydam görüntünün bize hissettirdiği kadarıyla bir yıldızda bulunmaktadır. Kadrajın orijinalinde bulunan estetik duruş daha sora yapılan yeniden üretiminin üzeri ne kadar örtülürse örtülsün bu özelliğini korumaktadır ve oldukça

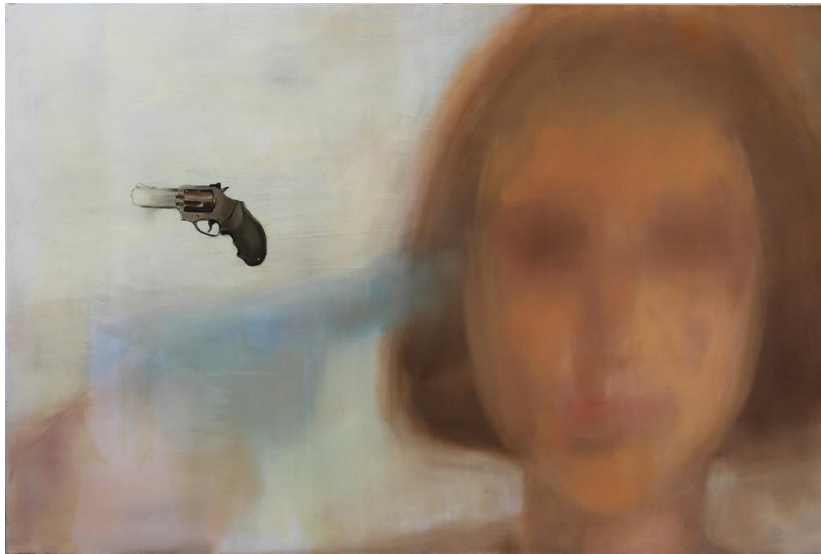
etkilidir. Ancak burada saydam alan üzerinde açılan dairelerin bize gösterdiği göstergeler yinede en geriye götürebileceğimiz haliyle ya da yalın haliyle birer savaş aracıdır. Kask bir asker kaskına çok benzemektedir ve kalkan ise mitolojik hikayelerden ve gerçekte savaş meydanlarının savunma silahlarından biri olmuştur. Karakterdeki kalkan ise başlı başına bir silahtır, düşmanlarını bu kalkan sayesinde yok etmektedir ve bu haliyle izleyiciye müthiş bir keyif ve seyirlik bir şölen sunmaktadır. Karakterin izleyiciyle buluştuğu şey, eğlence olarak sunduğu jelatinli şiddetten başka bir şey değildir.



Resim 74: Punch, 110x130 cm, t.ü.y.b,2013

Punch isimli çalışmada öndeki nesne (boks eldiveni) ile arkadaki saydam alan arasında bir derinlik algısı (espas) söz konusudur. Burada saydam olarak tanımladığımız yüzeyin altında ise plastik değerler açısından tam olarak çözümlenmese de bir portrenin varlığı net olarak görülmektedir. Boks eldiveni resim düzleminde boşlukta yüzmekte ve bir anlamda bir yer çekimi hissine sahip değildir. Boks eldiveni ayrıca bu çalışmanın hikayesini oluşturmak adına en net göstergelerden birisidir. Bu nesne arkada üzeri

örtülmüş portre hakkında izleyiciye bir fikir vermektedir. Portrenin fiziki durumu hakkında çok fazla gözlem yapmaya imkan vermeyen örtük alanın bize gösterdiği kadarıyla bu portre bir boksöre aittir. Bir boks maçı sonrasında alınan bu kadraj yukarda bahsedildiği gibi boksörün fiziksel durumunu bizden gizlemektedir. Bu tür spor müsabakalarının izleyicide bıraktığı seyirlik tat ise taraflardan birinin diğerini ölesiye dövmesini gizleyen görsel şölen atmosferi ve bu atmosferi estetize eden dövüş araçları ya da şiddet araçlarının kendisidir. Boksörlerin müsabakadan önce bir kahraman edasıyla ringe davet edilmeleri esnasında canlandırılan teknolojik animasyonlar ve onlara çılgınlar gibi tezahüratta bulunan izleyici kitlesi biraz sonra yaşanacak tatlı şiddetin! esas katmanlarını oluşturmaktadır. Yine bu katmanlar arasında şiddeti daha popüler hale getiren araçlar ise sporcuların parlak kumaşlardan yapılan giysileri, ayakkabıları ve belki de içlerinde en çok arzu nesnesi konumunda olan boks eldivenleridir. Bütün bu saydıklarımız gerçeğin kendisini yani şiddeti örten araçlara dönüşmekte ve gerçeğin kendisini de dönüştürmektedir.



Resim 75: İsimsiz 1, 100x150 cm, t.ü.y.b,2013

'İsimsiz 1', Punch isimli çalışmada olduğu gibi resim düzleminin en önünde yer alan bir nesne (tabanca), en arkada yer alan ve üzeri saydam olarak örtülmüş portre arasında derinlik algısına neden olmaktadır. Aynı zamanda resimdeki tek net nesne ya da gösterge olan tabanca resim yüzeyindeki yerçekiminden bağımsız bir şekilde boşlukta durmakta ve izleyiciye başka bir mekan deneyimi sunmaktadır. Ancak

tabancada dikkatimizi çeken şey boşlukta olmasına rağmen katı bir duruşa sahip olması ve boşlukta salınmamasıdır. Yönü sanki hedefe doğru ve tehditkardır.

Çalışmaya konu olan kadraj *Leon* adlı filmde bir kadrajdır. Çalışmada üzeri örtülen bu kadraj sinematografik anlamda anıtsal bir sahnedir. Bu sahnede görülen ışıltılı bir tabanca ve estetik anlamda onunda önüne geçen karakterin izleyiciye sunduğu lirik profildir. İsimsiz 1 adlı çalışma, kadrajda yer alan göstergelerin estetik olarak kurgulanmasından doğan anıtsallığın gizlediği, yumuşattığı asıl anlamı görünür kılmak için tabancanın kendisini sahnenin tamamından soyutlayarak yeniden üretmektedir.



Resim 76: İsimsiz 2, 140x140 cm, t.ü.y.b,2012

'Dövüş Kulübü' filminin en çok bilinen ve en çok tüketilen kadrajlarından biri olan İsimsiz 2 adlı çalışma yağlıboya tekniği ile bir kez daha üretilmiştir. Resim düzleminin tamamına yakını küçük bir daire dışında örtülmüştür. Zaten saydam olan bu örtük alan üzerinde açılan bu küçük pencere izleyiciye mekana ilişkin bir yönlendirmede bulunmamaktadır. Ancak önden arkaya doğru birden fazla karakter olduğunu net bir şekilde görebildiğimiz bu an'a ilişkin olay kurgusunu analiz etmek oldukça güçtür. Olay ve mekanı analiz etmeye yetecek kadar gösterge bulunmamaktadır.

Filmde geçen bu sahnenin orijinali ise bir dövüş sahnesi sonrasını göstermektedir. Az önce yaşanan şiddet orda bulunan karakterlerce coşkuyla izlenmiştir. Burada asıl sorun filmde yer alan şiddet sahnelerinin bazı göstergeler üzerinden yumuşatılmaya çalışılmasıdır. Çalışmada örtülen alan üzerinde açılan dairesel alandan tanık olduğumuz kadarıyla, karakter ağzındaki sigarayla karizmatik ve estetik bir temsile dönüşmüştür. Bu örnek şiddet sahnelerinin yumuşatılmasına ve estetik bir kurguya dönüştürülmesine yönelik göstergeler zincirine örnek olarak verilebilir.



Resim 77: İsimsiz 3, 50x70 cm, t.ü.y.b,2013

İsimsiz 3 adlı çalışma diğer çalışmalardan farklı olarak örtülmeyen alanlardan (biri büyük diğeri küçük iki daire) kısmen görülen figürün maruz kaldığı ve devam etmekte olan şiddet eylemini sansürlememektedir. Normal şartlarda medyadan beklenen şey şiddeti, şiddet araçlarını ve benzeri zararlı göstergeleri sansüre uğratmasıyken bu çalışmada uygulanan şey sansür kavramının tersyüz edilmesidir. Saklanan ya da izleyiciden gizlenen şey mekana dair göstergelerdir. Çalışmadaki örtük alan, ip ucu vermediği ve ya belirsiz bıraktığı mekanın dışında bize gösterdiği tek şey, karakterin resmin kendi içinde sürmekte olan 'an'ını yani şimdiki zamanını izlettiriyor olmasıdır.

Bu şiddet anı belki bir süre daha devam edebilir ya da daha uzun sürebilir bunu bilemeyiz. Fakat bu çalışmada açık olan bir şey var ki oda şimdi ve burada olan şiddet eyleminin sürekli akıp gitmesidir



Resim 78: İsimsiz 4, 40 x 60 cm, t.ü.y.b,2012

İsimsiz 4 isimli çalışmada yönünü belirli bir hedefe doğru dönmüş bir figür bulunmaktadır. Figürün eli bakış açımıza yaklaştığı için resim düzleminin önüne doğru büyümüştür. Figürün elinde kavradığı nesne tam olarak seçilmemekle beraber elin nesneyi kavrama şekli bize figürün elinde tuttuğu nesne hakkında tahmin hakkı verebilmektedir. Figürün bulunduğu yer bir iç mekan mı yoksa dış mekan mı bunu çok fazla analiz etme şansımız yok.

Diğer çalışmalarda olduğu gibi bu çalışmada resim düzleminin saydamlaştırılmış bir biçimde örtülen alanı üzerinde figürün yüzünün belli bir kısmını net bir şekilde görmemizi sağlayan dairesel bir alan oluşturulmuştur. Bu net alandan izleyebildiğimiz kadarıyla figürün bakış yönü hakkında bir fikir edinebiliriz; ama baktığı şeyi/yeri temsil eden bir gösterge mevcut değildir. Bir film karesinin yeniden üretildiği bu çalışmada ve diğer çalışmalarda olduğu gibi örtülmüş alanı tamamen kaldırdığımızda karşılaşacağımız şey gerçeğin kendisi değil estetikleştirilmiş şiddet

sahnesidir. Bu estetik operasyona maruz kalmış kurgu, şiddetten duyulması gereken gerçek acıyı göstermek yerine onun kopyasını yani gerçeğin yerine alan kopyasını temsil eder.



Resim 79: İsimsiz 5, 50 x 70 cm, t.ü.y.b,2013

İzleyici olarak medyadan beklediğimiz şey bizler için daha fazla şiddet üretmesidir. Gerçek hayatta olmadığı sürece bizim için şiddetin sürekli kurgulanabilir olması sorun değildir. İsimsiz 5 adlı Çalışma izleyicilerin şiddet filmlerinden neden zevk aldıklarının ve kendileri için hazırlanan şiddet unsurlarının bir görsel şölene dönüşmesinde etkili olan göstergelerin, şiddetin kolayca hazmedilmesinde ne derece etkin olduğunu göstermeye çalışmaktadır.

Resimde net alanın kısmen görmemize olanak verdiği bir figürün üzerinde normal şartlarda bizi hiç bir zaman tedirgin etmeyecek bir aksesuar olan papyon ve yüzünde de dekoratif bir boyama şekli vardır. Geri kalan alan saydam olarak örtüldüğü için figürün geri kalanının biraz olsun fark ettirir ama izleyiciye daha fazla ip ucu vermez. Bu çalışmanın kaynağı 'Testere' filminde yer alan bir karakterin yer aldığı kadraja aittir. Film yaşam ve ölüm deneyimlerini bir arada görmemize fırsat verecek bir kurguya sahiptir ve aslında bir boş zaman eğlencesi olarak görebileceğimiz bulmaca oyunlarından alıntıyla yoluna devam etmektedir. Filmde yer alan şiddet ortamlarının ve

araçlarının genel olarak bu şekilde estetikleştirilmiş olması bir yana, yukarıda ki çalışmanın yeniden ürettiği ve izleyiciden asıl olarak görmesini istediği şey şiddet eylemlerini gerçekleştiren karakterlerinde bu estetik kurguya sanatsal diyebileceğimiz bir formatla adapte edilmesidir.



Resim 80: İsimsiz 6, 50 x 70 cm, t.ü.y.b,2012

'Soft Şiddet' isimli seri çalışmalar izleyici olarak tanık olduğumuz şiddet olgusuna nasıl baktığımız konusunda daha net fikirler vermektedir. Görsel medyada yer alan şiddet kurguları bizlere gerçek acı deneyimini yaşatmaktan uzaktır. İzleyici bu kurguları seyrederken öncelikle karşılaştığı şey teknik olarak estetize edilmiş ve 'eğlence olarak savaş', eğlence olarak şiddet, cinayet, kan vs gibi sıradanlaştırılmış şiddet formlarıdır. Akıllıca estetize edilmiş bu seyirlik formlar bir benzeşimden ibarettir ve bu 'benzeşim' gerçeğin yani fiziksel dünyada yer alan gerçek şiddetin kimliğinden uzaktır. Estetik şiddet olgusu olsa olsa gerçek şiddeti temsil edebilir ama asla onun yerine geçemez. Bu anlamda gerçek acı kendi taklidinin takasını kabul etmez. Dolayısıyla görsel medyada yer alan şiddet olgusunun estetik üslubuna sanat yapıtlarında da tanık olmaktayız. Sanat yapıtı da içerik olarak kurguladığı şiddet tasvirlerini bir anlamda estetize ederek izleyiciye sunmaktadır. İzleyici konudan önce

yapıtın büyümesine kapılmaktadır. Burada öncelikle gördüğü şey gerçeğin yani gerçek acının ötesinde ancak onu temsil edebilecek estetik tasvirlerdir.



Resim 81: 'Soft Şiddet', 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014

Bu açıdan bakıldığında 'Soft Şiddet' serisi izleyicide estetik haz uyandıracak göstergeler içermektedir. Önceki çalışmalarda resim düzleminde açılan dairesel odak noktaları flu bölgelere yumuşak geçişler halinde entegre edilen net alanlara dönüşmüştür. Teknik üslubun ve kullanılan malzemenin izin verdiği ölçüde birbirine geçişli alanlardan meydana gelen kompozisyon düzeni net ve flu alan olarak katmanlı bir yapıya sahiptir. Çalışmalara baktığımızda bazı göstergeler açık bir şekilde temsil ettiği şiddet araçları ve imajları hakkında fikir vermektedir. Belirli bir mekan hissi uyandırmayan çalışmalar, verili halde izlenilen şiddetin önceliği ve sonralığı hakkında kesin bir bilgi içermemekle beraber, sürmekte olan bir şiddet sürecini göstermekten de uzaktır. Tüm bunlara rağmen yumuşak bir atmosfer ve izleyiciyi hiç bir şekilde ürkütmeyen bir kurgu söz konusudur. Bütün şiddet göstergeleri seyirlik bir hal almış ayrıca bu göstergeler resmin tamamını da kapsayacak şekilde şiddetle olan referanslarımızı büyük ölçüde ortadan kaldırmaktadır. Estetize edilmiş seyirlik şiddet gerçek acı deneyiminin önüne geçmiş gibi görünmektedir. Çalışmalara baktığımızda bizi karşılayan öncelikli unsurlar plastize edilmiş beden detayları ve genel olarak

şeffaflaştırılmış ve birazda açık uçlu ya da çok katmanlı anlamlara neden olabilecek boya kullanımıdır.



Resim 82: 'Soft Şiddet', 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014



Resim 83: 'Soft Şiddet', 100 x 100 cm, t.ü.y.b,2014

İletişim uzmanı George Gerbner, esas olarak çizgi filmlerde yer alan şiddeti "mutlu şiddet" olarak tanımlarken günümüzde bu tanımlama nerden bakarsanız bakın tüm medya alanının içine kattığı eğlencelik gösterilerin içinde yer alan şiddet olarak anlaşılmaktadır. Bu bağlamda "Kaba kurgu" olarak nitelediğim fotoğraf serisi esasen bu "mutlu şiddet" kavramı üzerinden hareket edilerek üretilmiştir.

Serinin ilk çalışmasında etrafta başka nesnelerin kadraja girmediği bir oyuncak ayı ve onun onda biri büyüklüğünde bir figür bulunmaktadır. Ön planda yer alan ve elinde bir silah bulunan figür oldukça sakin bir şekilde bakış yönünü kendisinin sağ tarafına çevirmiş ayakta durmaktadır. Arka planda yer alan oyuncak ise sırt üstü düşmüş izlenimi vermektedir. Kesin olarak silahlı figürün oyuncakı şiddet uyguladığını söylemek mümkün görünmemekle birlikte, oyuncakın sırt üstü durması ve etrafında ikinci bir kimse olmadığı için ilk anda silahlı figürü burada olağan şüpheli durumunda bırakmıştır. "Mutlu şiddet" tanımında olduğu gibi bu kadrajda yer alan göstergeler bilindik şiddetin üzerini örten bir görselliği içermektedir. Figürün sakinliği ve oyuncakın düştüğü yerden her an kalkabileceği hissi, şiddetin çizgi filmlerde olduğu gibi yeniden ve yeniden tekrarlanabileceği fikrini de uyandırmaktadır. Gerbner'in ifade ettiği gibi çizgi film şiddeti izleyiciye 'eksik fiziksel hasar olgusu'nu kanıksatmıştır. Bu sunum yani çizgi film estetiği, şiddetin incelikli ve sinsice gizlenen varlığını örtmektedir. Tüm bunlar "kaba kurgu" serisi için referans cümleler olmuştur.



Resim 84: Kaba Kurgu 1, Fotoğraf, 2013

Fotoğraflarda kullanılan küçük figürler bir anlamda çizgi film kahramanlarına öykünerek yapılmış kurgu karakterlerdir. Yine onların tamamlayıcıları olarak yer alan oyuncaklar çocukları akla getirebilecek, yani onların masumiyetine atıfta bulunacak nesnelere. Aslında bu yapı karşılıklı olarak geri dönüşlü bir şekilde birbirinin yerine geçebilen nesnelere şeklinde kurgulanmıştır. Yani bazen küçük figürler şiddetin tanığı olan kişiler olarak kurgulanmıştır. "Kaba Kurgu 2" de boks eldivenli bir karakter ve biraz ilerisinde kırık dökük bir araba bulunmaktadır. Araba bir darbe almış gibidir ve izleyici olarak ancak darbe anının sonrasına tanık olmaktadır. Dolayısıyla bakışlarını arabaya doğru yöneltmiş olan boks eldivenli figürün bu darbeyi gerçekleştirmiş olduğunu açık olarak söylemeyiz; ancak bir gösterge olarak figürün bu şiddet eyleminin sorumlusu olduğunu düşünebiliriz. Burada bir ihtimal söz konusu ve izleyiciyi ikileme düşüren şey yarı çıplak halde kadraja giren figürün bu olaydan neredeyse hiç zarar görmemiş olmasıdır. Açık ve geniş olarak niteleyebileceğimiz mekan hem durağan hem de bu iki göstergenin dışında bize başka bir ip ucu vermemektedir. Figürün gövdesi ve bacakları izleyiciye dönükken, başı ise yandan görülmekle beraber arabaya doğru çevrilmiştir. Figürün bu duruşu arabaya doğru gitmediğini tam tersine arabadan uzaklaştığı hissini vermektedir.



Resim 85: Kaba Kurgu 2, Fotoğraf, 2013

Yine Gerbner, çizgi filmlerdeki şiddetin esprili yapısını, bir hap gibi mideye kolayca inebilecek şeker kaplaması olarak nitelemektedir. Bu şeker kaplamalı şiddet

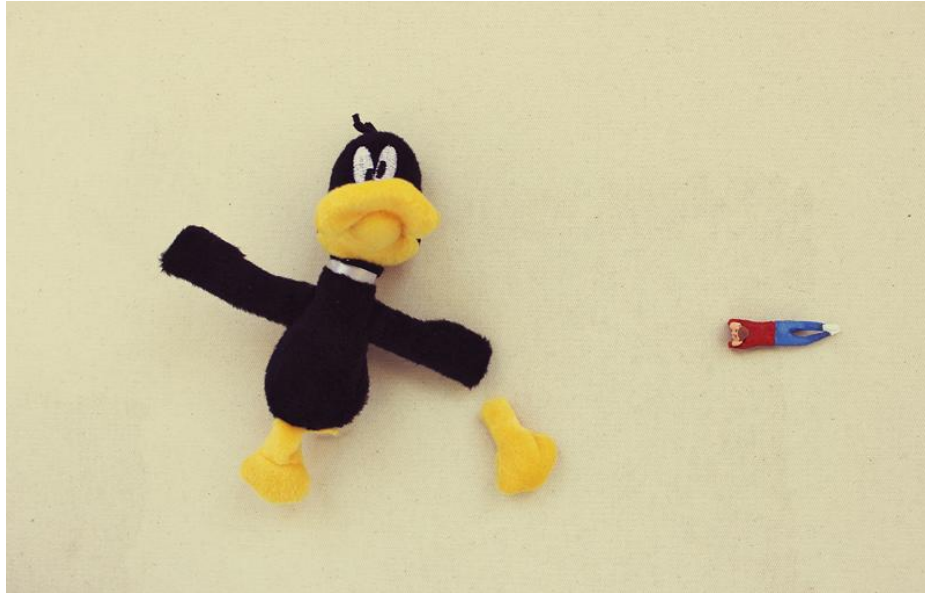
eğlenceliktir, acısızdır ve kötü sonla bitmez. Tabi her ne kadar yetişkinlerinde seyretse de, çizgi filmin esas izleyici kitlesi çocuklardır. Çocuklar çizgi filmlerde yer alan şiddetin orda yer alan bir kahramanın canını aslında çokta yakmadığının bilincindedir ve yukarda da bahsettiğimiz üzere 'eksik fiziksel hasar olgusu' çocukların çizgi filmlerde olup biten her türlü şiddet unsurunu kanıksanmasına neden olmaktadır. Öyle ki çocuk bu görüntüleri keyifle izlemektedir. Bu bağlamdan hareketle devam edecek olursak "Kaba Kurgu 3" isimli kurgu fotoğraf çalışmasında bir tavşan karakteri ve onu sırtı izleyiciye dönük olarak izleyen bir karakter daha bulunmaktadır. Muhtemelen çocuk olan ve kadrajda görülen şiddet eylemine tanık olan bu karakteri aynı zamanda üçüncü bir göz izliyor gibidir. Çocuk karakteri başı gövdesinden ayrılmış ve kadraja yatay olarak konumlanmış tavşan karakterine tamamen odaklanmış gibidir; ancak çocuk karakteri bu sahne karşısında oldukça sakin bir duruş sergilemektedir. Mekan konusunda çok fazla tahmin yürütmek olası değildir. Geniş ancak yerçekimini hissedebildiğimiz bir alan dışında kadrajdan bize yansıyan herhangi bir gösterge bulunmamaktadır. Tavşan karakteri burada asıl olarak onu izleyen çocuğa bir ekrandan yansıyor gibidir; fakat bu görünmez ekranı bir mekan olarak kendi dışına taşmış ve kadrajın tamamını içine alacak şekilde bütün mekanı kuşatmış olarak düşünebiliriz.



Resim 86: Kaba Kurgu 3, Fotoğraf, 2013

Serinin dördüncü çalışması başka bir çizgi film karakterinin oyuncak temsili ile onu izleyen bir çocuk figürüne ait kurgudan oluşmaktadır. İzleyici bu iki figüre kuşbakışı olarak bakmaktadır. Bir önceki çalışmada görüldüğü gibi bu çalışmada da

çocuk karakteri çok rahat izleme şekliyle bir ekrana bakıyor gibidir. Aradan kaldırılan ekran, çocuk karakterini bedeninin bir parçası kopmuş oyuncak karakteriyle baş başa bırakmış ve onu tamamıyla görüntünün yani gerçeğin yerini alan göstergeler dünyasıyla kuşatmıştır. Çocuk karakterinin normal şartlarda dehşet duyabileceği benzeri görüntüleri bu kadar rahat izliyor olması, kadrajda yer alan şiddet biçiminin çizgi filmlerin ve ya animasyon filmlerin şiddeti yumuşatarak aktarmasına benzer bir kurguyla yeniden üretmesinden kaynaklanmaktadır. Bu noktada kadrajda yer alan izleme ediminden başka, izleyeni izleyen konumunda olan bizlerde bu sahnede geçen şiddet formundan rahatsız olmadan ona bakmaya devam etmekteyiz.



Resim 87: Kaba Kurgu 4, Fotoğraf, 2013

George Gerbner, çizgi filmlerde yer alan şiddeti "mutlu şiddet" olarak tanımlarken aynı zamanda Kill Bill, Zor Ölüm gibi aksiyon filmlerinde de çizgi film estetiğine sahip, keyif veren ve hep mutlu sonla biten bol şiddetli kurgulara tanık olmaktadır. *Kaba Kurgu 5* isimli çalışmada geniş bir mekan, sahneye paralel büyükçe bir tabanca ve tam karşısında sandalyeye oturmuş ona bakan dahası dikkatle izleyen bir çocuk karakteri bulunmaktadır. Fotoğraf sahnesinin neredeyse tamamı durağandır. Tabancanın yataylığı ve ona zıt bir şekilde dikey konumlanmış oturan çocuk figürünün görece hareketi dışında zaman ve mekan sanki durmuş gibidir. Resim, Fotoğraf, Film ya da görsel bir sunuma dönüşen her ne varsa temsil ettiği şeyleri göstergelerle anlatma görevini de üstlenir. Dolayısıyla bu çalışmada kadraja giren göstergeler diğer

çalıřmalarda olduđu gibi izleyiciye bir Őeyler gstermeye alıřmaktadır. Őiddete tanık olma halini mecazi (metafor) anlatımlara dnřtrerek yeniden retmektedir. ocuk karakterine gre olduka byk olan bir Őiddet aracının (tabanca) sahneyi byk lde kuřatması Őiddetin orada ne sıklıkta dolařıma girdiđine ya da ne kadar ok tanık olunduđuna ynelik kuřkularımızı glendirebilir. Tabanca durađan olmasına rađmen namlunun ucundan her an ateřlenecek gibidir; ancak btn bunlara rađmen tabancanın karřısında oturan ocuk karakteri bu durumu bir tehlike ya da tehdit unsuru gibi algılamıyor gibi gzkmektedir.



Resim 88: Kaba Kurgu 5, Fotođraf, 2013

SONUÇ

Sanat tarihi aynı zamanda en başından beri insanoğlunun yaşam alanı ile ilgili duyduğu kaygıyı farklı araçlarla ve belirli pratiklerle dönüştürüp anlatmanın da tarihidir. Sanatçı ise gerçeği dönüştürme edimini gerçekleştiren en önemli unsurdur. Sanatçı içinde bulunduğu atmosferi algılayarak John Berger'inde vurguladığı gibi bir 'görme biçimi' geliştirir. Dolayısıyla kendi görme biçiminden yola çıkan sanatçı aynı zamanda algıladığı gerçeklik üzerinde bir tespitte bulunur. Bu eylem, yani 'tespit etme' hali sanatçının kendine mal ettiği araçlarla ve yeni formlarla dolaşıma girer. Bu noktada Yeni Medya olarak adlandırılan yeni ortamlar, yeni araçlar sanatçı tarafından bağlamından koparılarak yani sadece bir iletişim araçları olma vasfının dışına çıkarılarak bir sanat nesnesi, sanat yapıtı üretme biçimi ve sanat formlarını dağıtma işlevine de sahip olmuşlardır.

Kavramsal çerçevede de bahsedildiği üzere matbaanın icadı ile bilgi kolaylıkla taşınabilen, dağıtılabilen ve çoğaltılabilen bir olgudur. El yazması kültürüyle devam eden süreçte yüksek sesle okuma edimi, baskı kitap okuyucusunun uzak olduğu bir şeydir. Okuyucu kendi köşesine çekilmiş ve yalnızlaşmıştır. Matbaanın kurguladığı çoğaltılabilir ve taşınabilir evren elektronik ortamlarda devam etmiş, sonrasında ise görüntü ve ses teknolojik olarak dönüşüme uğramıştır. Önce sinema daha sonra da televizyon gazetenin ve derginin işlevini daha etkili bir dille izleyiciye aktarmıştır. Aynı zamanda bu ortamlar her alana yönelik propaganda aracı olarak enformasyon ağının merkezine oturmuştur

1960'larla birlikte kitle iletişim araçları temel dönüşümlere maruz kalırken 1990'lı yılların başlarında bu teknolojik değişimin niteliği sınırları da bulanıklaşan başka bir altyapıyı görünür hale getirir. Artık bütün iletişim ağı ister görsel olsun ister ses katmanları olsun giderek sayısallaşır. Yeni teknolojik kültür birbirlerinin alanlarına nüfuz eden melez araçlarla çeşitlenmiş, yeni formlar kazanmıştır. Günümüzde görsel, işitsel ve yazın alanındaki tüm iletişim araçlarının alt yapısı sayısal veri biçimine

dönüştürülerek dolaşıma girmektedir. Bu araçlar yeni teknolojik literatür sayesinde tanımlanmaktadır. Bu dil, sayısal alanı sanal gerçeklik, siber gerçeklik, simülasyon (benzetim), yeni medya gibi kavramlarla genişletmiştir.

Sanatta yeterlik eseri rapor çalışmamın bağlamını oluşturan Yeni Medya ağının her alana nüfuz eden akışkan yönü ve bu yeni ortamların dolaşıma soktuğu şiddet evreninin kimliğe ya da zihinsel olarak dönüşüme açık hale getirdiği bireysel alana yönelik etkisi üzerine yapılan araştırmalar geleneksel dediğimiz medya ağlarından itibaren tartışma konusu olmuştur. Şiddet tasvir edilebilir bir olgu olarak hayatımıza her dönem girmiş, bir yandan da geleneksel ve çağdaş iletişim araçları görsel formlarla onu yaşamımızın rutini haline getirmiştir. Şiddet unsuru birçok dini kitapta ya da masallarda mitolojik kaynaklarda ibretlik olaylar şeklinde anlatılırken günümüzde bu anlatı dili neredeyse tamamen şiddeti eğlencelik bir form haline getirmiştir. Eğlencelik şiddet sayısal ortamların açık uçlu yapısıyla sürekli üretilebilir ve sonsuz olarak müdahale edilebilir olarak kurgulanırken etkileşim seçeneğiyle de kullanıcıyı/izleyiciyi pasif tanık olma konumundan çıkarıp aktif eyleyen olarak dönüştürmüştür. Sayısal ortamlar yalnızca bu yönüyle bile yeni bir kimlik inşa etme gücüne sahip olmuştur.

Yeni Medyalar dediğimiz iletişim ağlarının yaşam alanımızın hemen her yerinde görünür hale gelmesiyle birlikte şiddet olgusunun bu araçlar üzerinden yoğun olarak dolaşıma girmesi bu araçları şiddeti dağıtan en önemli taşıyıcılar haline getirmiştir. Şiddetin bu denli görünür hale gelmesi ve üstelik çoğunluklarda keyif veren yanıyla estetik bir operasyona maruz kalması onun tahammül edilebilirliğini arttırmıştır. Bu yönüyle şiddet tüketilmeye hazır formlar olarak istediğimiz anda ulaşacağımız dinamik bir alan haline gelmiş gibi görünmektedir.

Estetik bir alan olarak tanık olmaya başladığımız şiddet unsurları televizyonda, sinemada, çizgi filmlerde, animasyonlarda ve etkileşim olanağı sağlayan araçlar olarak internette, bilgisayar ve video oyunlarında sınırsız eğlencelik şiddet olanağı sunmaktadır. Ancak bir taraftan da tüm bu eğlencelik seyir alanı şiddete tanık olan bireylerde risk içeren zihinsel dönüşümlere de neden olabileceği fikrini öne çıkarmıştır. Hayatın her alanını kuşatan bu yüksek kaygı, risk ve korku durumu, medyada yer alan şiddet içeriklerinin - haber programları, film, çizgi film vb.- bir korku kültürü oluşturarak dünyanın aslında olduğundan daha tehlikeli bir yermiş imajını

kuvvetlendirmektedir. İletişim uzmanı George Gerbner bu duyguyu 'acımasız dünya sendromu" olarak nitelendirir.

Söz konusu sanat olunca bu araçların sanatçı tarafından gözden kaçması imkânsızdır. Sanat, yapısı itibari ile içinden geçtiği sosyal yapının bütün dinamiklerini önüne katarak yeni bir dil oluşturur. Sanat ve teknoloji ilişkisi diğer her şeyin teknolojiyle olan ilişkiden daha açık uçludur. Etken ve edilgen bir yapıya sahip olan sanat, hala sınırları tam olarak çizilemeyen bir alan olarak kendisini her türlü dinamiğin merkezine taşıyan bir enerjiye sahiptir. Kübizm, Konstrüktivizm, Dada ve Sürrealizm gibi tarihsel avangard hareketlerinin gündelik olana dair her şeyi birer sanat aracı olarak kullanmaya başlamasıyla birlikte sanatın gerçekle kurduğu ilişki baştan sona değişmiştir. Mekanik sürecin ardından gelen elektronik ve sayısal (dijital) devrimler dışarıdaki insanın başını döndürdüğü gibi aynı şoku sanatçıda yaşamıştır. Yeni araçlar, yeni bir dil ve yeni kaygılar meydana getirmiştir. Başta bir iletişim aracı olan fotoğraf nasıl yeni bir görme biçimi kazandırdıysa sanatçıya sırasıyla sinema, televizyon ardından taşınabilir kamera ve nihayet sayısal teknoloji görmeyi ve algılamayı tersyüz etmiştir. Sayısal teknolojinin araçlarıyla hareket edip farklı disiplinleri bir araya getiren tüm sanat pratikleri ise Yeni Medya sanatı olarak tanımlanmaya başlanmış, ayrıca bu genel başlık Dijital sanat, İnternet sanatı, video ve bilgisayar destekli bütün alanları kapsayarak çeşitli alt başlıklarla ilerlemiştir.

Bir mecra olarak sanatın şiddet ile ilgili tasvirlerine en başından beri (ki bu başlangıcı tarihsel olarak mağara resimlerine kadar götürebiliriz) tanık olmaktadır. Araçlar değiştikçe sanat pratikleri yeni aracın diline göre şiddeti yeniden tanımlamış ve yeniden üretmiştir. Bu yeniden tanımlama ve yeniden üretme biçimleri şiddetin ve aracın bir olgu olarak durmaksızın yeni formlar olarak karşımıza çıkmasından kaynaklanmaktadır. Resim, heykel gibi geleneksel disiplinler gerek gündelik hayattan gerekse dini ve mitolojik metinleri referans alarak betimledikleri şiddet sahneleri, yirminci yüzyıl ortalarında beden bir sanat nesnesi olarak kullanıldığı performans ve video gibi gösterilerde acının deneyimlenebilir yanını ortaya koyan sanat pratiklerine dönüşmüştür. Sayısal teknolojiyle birlikte sanat araçları açık uçlu yapıtlarla sanatçıya sınırsız sayıda 'post-produksiyon' imkanı tanımıştır. Bu türden araçlarla yapılan sanat pratikleri izleyiciye ya da kullanıcıya şiddetin sayısal olarak deneyimlendiği ve etkileşim olanağı da sağlayan alanlar açmaktadır. Sanatçılar özellikle video ve

bilgisayar oyunları kültürünün popüler imgelerini (şiddet içeren) bir anlamda 'temellük' (kendilerine mal etme) kavramı bağlamında yeniden üretmişlerdir.

Bir eser metni raporu olan bu çalışmada yer alan işler ise resim ve kurgu fotoğraf gibi farklı disiplinler üzerinden ilerlemiştir. Popüler sinematografik imgeler ya da kadrajlardan yola çıkarak ortaya çıkan bu çalışmalar bir anlamda bilindik imgelerin post-produksiyonuna (üretim sonrası) dönüşmüştür. Ayrıca bu çalışmalarda, Yeni Medya ortamlarında değişime uğrayan ve dolaşıma giren şiddet biçimleri göstergelerden hareketle yeni kurgulara kapı aralamıştır. Özellikle resimlerde örtülen ve kısmen sadece belli alanları öne çıkarmaya dayalı plastik analizler bu tespitler göz önüne alınarak yapılmıştır. Fotoğraf kadrajları ise özellikle çizgi film şiddeti benzeri kurgulardaki 'eksik fiziksel hasar olgusu'nun yani şiddetin bir anlamda sinsî yönünün dikkate alınarak üretildiği sayısal işlerdir. Çizgi film şiddeti de tıpkı diğer şiddet biçimleri gibi gerçek şiddeti, acıyı deneyimleme yetisinden uzak kurgulardır. Yeniden üretilen bu kurgular sinema diliyle söylersek bir anlamda yeni bir senaryo içermektedir.

Ayrıca çalışmalar şiddeti izleyiciye ulaştıran yeni araçların ve onları kurgulayan zihinlerin şiddet olgusunu kolayca hazmedilebilir estetik formlara dönüştürmesine yönelik bir görsel/plastik analiz içermektedir. Çalışmalarda yapılan örtmeler ya da görmeye dayalı kısıtlamalar bize dayatılan ama bir süre sonra daha çok talep etmemizi sağlayan ve şiddet olgusunun sürekli tüketilebilir olmasına neden olan estetikleştirilmiş imgelerin yalın halini göstermeyi hedef almaktadır. Şiddet bize sunulan haliyle gerçek acıyı göstermekten uzaktır. Eğlencelik eylemler olarak ve istediğimiz kadar yenilenebilir ya da deneyimlenebilir özelliğiyle her an elimizin altındadır. Gerçekte izleyicide korku ve endişeye neden olabilecek şiddet olayları ve araçları yeni medya araçlarının sihirli değneği sayesinde orijinalinin yani gerçek şiddetin yapısını simülasyonlarla yumuşatmaktadır.

Görsel medyada tanık olduğumuz ya da tanık olmak zorunda bırakıldığımız eğlencelik şiddet unsurları izleyici için arzu edilen kurgulara ve formlara dönüşmüş durumdadır. Bundan böyle Baudrillard'ın 'imkansız takas' olarak vurguladığı bir süreç gerçekleşmektedir. Gerçeğin yerini asla alamayacak ve kurguya dayalı olan bir gerçeklik inşa edilmektedir. Şiddetin gerçek anlamı ve kimliği estetik operasyonlara maruz kalarak soft kurgulara dönüşmüştür. Bu sayede şiddet imgeleri sindirimi kolay ve hatta sevimli formlarla izleyiciyi eğlendirmeye devam edebilecektir!.

ÖNERİLER

Yeni medya, şiddet, kimlik ve sanat kavramlarının bir arada ya da ayrı ayrı kullanıldığı akademik araştırmalar da, medyanın dönüştürücü gücü daha kapsamlı bir şekilde incelenebilir.

Yeni medyanın sanat pratiklerine etkisi, yalnızca etkileşime açık işler bağlamından hareketle de yapılacak olan tez, rapor vb. araştırmalar kapsamına dahil edilebilir. Örneğin üretilecek işler web tabanlı işler, stop motion video, Kurgu fotoğraflar, GİF gibi sürekli tekrarı içeren hareketli resimler olarak çoğaltılabilir.

Şiddet içeriklerin fiziksel, biyolojik, psikolojik, sosyolojik boyutlarının açık uçlu yapısından hareketle, şiddetin nedenlerinin net bir şekilde ortaya konabilmesi bütün disiplinlerin birbirleriyle etkileşimi ile çeşitli araştırmaların konusu olmaya devam edebilir.

Kimlik ve onun bileşenlerini oluşturan katmanlar da şiddet gibi açık uçlu referansları işaret ettiğinden, yeni medya tartışmaları içerisinde değerlendirilip sanat kurumlarında sanatsal üretimin temelini oluşturacak araştırmalar ekseninde genişletilebilir.

Sanat eğitimi veren kurumlarda yeni medyanın bir sanat dili olarak dolaşıma sokulmasını mümkün kılacak içeriklerin ders programına dahil edilmesi faydalı olabilir. Sanat araçlarının çeşitliliği artırılarak katlı anlamların üretildiği, inşa edildiği kurguların ortaya çıkmasını sağlanabilir.

Medyada şiddeti engellemenin bir yolu olmalıdır elbette. Ama bu kişisel bir takım kararların alınmasından öte bir şey olmayacaktır. Bu araçları satın almamak, kullanım saatlerini azaltmak ya da tamamen kapatmak gibi geçici önlemler kullanılabilir. Ama bu haliyle şiddet içeriklerini ortadan kaldırmak güç gibi görünmektedir. Burada devreye hukuki düzenlemeler girebilir. Şiddet yayınlarının ölçüsünü yasalarla kısıtlanabilir. Ama bu da ancak televizyon yayınlarıyla sınırlı olabilecektir. Hali hazırda içeriği şiddet olan, şiddeti eğlence araçlarının odak noktasına haline getiren 'şiddet oyunları piyasası' gerçeği de orada durmaktadır.

KAYNAKLAR

Akay, Ali (2002). *Kapitalizm ve Pop Kültür*, İstanbul: Bağlam Yay.

Akbulut, N., Erdoğan, E. (2009). *TV reklamlarında erkek imgesi*. N. Tan Akbulut ve Can Bilgili(Ed.). Kitle iletişimi ve toplumsalın üretimi (Birinci Baskı) İstanbul: Beta Yayınları

Aksan, Doğan (2003a). *Dil, Şu Büyüklü Düzen*, Ankara: Bilgi Yayınları.

Alioğlu, Nazan (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiği*, İstanbul: Papatya Yay.

Altay ,Derya (2005). *Kadife Karanlık*, İstanbul : Su Yay.

Arendet, Hannah (1997). *Şiddet Üzerine*; Türkçesi: Bülent Peker, İstanbul: İletişim Yayınları.

Arslanoğlu, Kaan, (2003), *Politik Psikiyatri*, İstanbul: Adam Yayınları.

Aslanoğlu, Rana (2000). *Kent, kimlik ve küreselleşme* , İstanbul :Ezgi kitabevi

Balcıoğlu, İbrahim. (2001). *Şiddet ve Toplum*, İstanbul: Bilge Yayınları

Balcıoğlu, İbrahim (2000). *Biyolojik, Psikolojik,Sosyolojik Açından Şiddet Şiddetin Bireysel Yönü*, İstanbul : Yüce Grup Yay.

Barbier, Frederic, Lavenir, C. Bertho (2001). *Diderot'dan İnternete Medya Tarihi*, Türkçesi: Kerem Eksen, İstanbul : Okyanus Yay.

Barthes, Roland (1999). *Göstergebilimsel Serüven*, Türkçesi: Mehmet Rifat ve Sema Rifat, 5. Basım, İstanbul: YKY

Baudrillard, Jean (1995). *Kusursuz Cinayet*, Türkçesi: Necmettin Sevil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Baudrillard, Jean (2001). *Tam Ekran*, Türkçesi: Bahadır Gülmez, İstanbul:YKY

Baudrillard, Jean (2005). *Simülarklar ve Simülasyon*, Türkçesi: Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları

Baudrillard, Jean (2008). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, Türkçesi: Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Batur, Yüksel (1998). *Bilim Kurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*, Ankara: Kitle Yay.

Benjamin, Walter (2011). *Pasajlar, Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı*, Türkçesi: Ahmet Cemal, İstanbul:YKY

Berger, John (1995). *Görme Biçimleri*, Türkçesi: Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları

Bilgin, Nuri (2001). *İnsan İlişkileri ve Kimlik*, İstanbul: Sistem Yayıncılık

Bourdieu, Pierre (2006). *Pratik Nedenler: Eylem Kuramı Üzerine*, Türkçesi: Hülya Uğur Tanrıöver, İstanbul: Hil Yayın

Bourriaud,Nicolas (2004). *Postprodüksiyon*, Türkçesi: Nermin Saybaşı, İstanbul:Bağlam Yayınları

Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları

Burnett, Ron (2007) *İmgeler Nasıl Düşünür*, Türkçesi: Güçsal Pusar, İstanbul : Metis Yay.

Crary ,Jonathan (2004). *Gözlemcinin Teknikleri*, Türkçesi: Elif Daldeniz, İstanbul : Metis Yay,

Copet-rougier ,Elisabeth (1989). ‘Le Mal Court’: *Başsız Bir Toplumda Görünen ve Görünmeyen Şiddet: Kamerun’daki Mkakolar, Antropolojik Açıdan Şiddet*, Der. David Riches, Türkçesi: Dilek Hattatoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi

Çakır Aydın, Mukadder (2002). *Sanatta Eleştirelilik*, İstanbul:Beta Yayınları

Çığ, Ünsal (2011). George Gerbner, Barış Çoban (Ed.), *Kadife Karanlık 2*, İstanbul: Su Yayınları

Çizgen, Gültekin (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*, İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınevi

Çöloğlu, Defne Özönur (2010), *Televizyon Mesih Mi Şeytan Mı?*, Ankara: Ütopya Yayınevi

Dağlı, Özgül (2011). *Dijital Oyunlar, Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam Ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik Ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme*, Edit. Uğur Batı, İstanbul: Derin Yayınları

Debarbieux Eric (2009). *Okulda Şiddet: Küresel Bir Tehdit*, Türkçesi: İsmail Yergüz İstanbul: İletişim Yayınları

Duman, M. Zeki (2007). *Modernden Postmoderne Geçişte Kimlik Tartışmaları ve Çokkültürlülük*, Uluslar Arası İlişkiler, Cilt 4, Sayı13, Bahar

Erdoğan, İrfan ve Alemdar, Korkmaz (2010). *Öteki Kuram, Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*, İstanbul: Erk Yayınları

Erkal ,Mustafa E. (1997). *Ansiklopedik Sosyoloji Sözlüğü*, İstanbul: Der Yayınları

Erkman Fatma, (1987). *Göstergebilime Giriş*, İstanbul: Alan Yayıncılık,

Fromm, Erich (1994). *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı*, Türkçesi: Yurdanur Salman ve Nalan İçten, İstanbul: Payel Yayınları

Furedi, Frank (2001). *Korku Kültürü*, Türkçesi: B. Yıldırım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Geray, Haluk (2003). *İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*, Ankara: Ütopya Yayınları.

Groombridge, Birian (1976). *Televizyon ve Toplum*. Türkçesi: A. Usluata, İstanbul: Reklam Yayınları.

Hall, Stuart (1998). *Yerel ve Küresel: Küreselleşme ve Etniklik, Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi*, Ed. A. D. King, Türkçesi: Ümit Hüsrev Yolsal, Gülcan Seçkin, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları

Harvey, David (2005). *Postmodernliğin Durumu*, Türkçesi: Sungur Savran, İstanbul 5.Basım : Metis Yay.

Haviland ,William (2002). *Kültürel Antropoloji*, Türkçesi: Hüsamettin İnanç-Seda Çiftçi, İstanbul: KaknüsYay.

Kahraman, H. Bülent (2005). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*, İstanbul 3.Basım : Agora Kitaplığı

Kahraman, H. Bülent (2004).*Postmodernite ile Modernite Arasında Türkiye*, İstanbul Everest Yay.

Karabağ, İmran (2010) *Dil Ve Şiddet*, İstanbul: İkaros Yayınları

Karatay, Gülnaz ve Kesgin Makbule T. (2005). *Çocuk Televizyon ve Şiddet*, Ankara: HASAK Yayını

Keane, John (1998). *Şiddetin Uzun Yüzyılı*, Türkçesi: Bülent Peker, Ankara: Dost Kitabevi

Köknel, Özcan (2000). *Bireysel ve Toplumsal Şiddet*, İstanbul : Altın Kitaplar Yayınevi

Koçak, Orhan (1995). *İmgenin Halleri*, İstanbul: Metis Yayınları

Kumar, Krishan (1995). *Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*, İstanbul :Dost Yay.

Laclau, Ernesto (2003). *Evrensellik, Kimlik ve Özgürleşme*, Türkçesi:Ertuğrul Başer, İstanbul: Birikim Yayınları

Lorenz, Konrad (1996) *Ecce Homo (İşte İnsan)*, Cogito,: Şiddet, Türkçesi: Mustafa Tüzel, İstanbul : Yapı Kredi Yayınları, Sayı: 6-7

Lotman Yuriy M. (1986). *Sinema Estetiğinin Sorunları/ Filmin Semiotiğine Giriş*, Türkçesi: Oğuz Özgül, İstanbul: De Yayınevi,

Lucie-Smith,Edward (2004). *20. Yüz Yılda Görsel Sanatlar*, Türkçesi: Ebru Kılıç ve diğerleri, İstanbul:Akbank Kültür ve Sanat Dizisi

McLuhan, Marshall (2005). *Yaradığımız Medya, Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu*, Türkçesi: Ünsal Oskay, İstanbul : Merkez Kitapçılık

Morley, David, Robins Kevin (2011). *Kimlik Mekanları*, Türkçesi: Emrehan Zeybekoğlu, İstanbul 2.Basım:Ayrıntı Yay

Mutlu, Erol (1999). *Televizyon ve Toplum*, Ankara: Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu

Polat, Fazlı (2007). *Kültürel kimlikten Ulusal Kimliğe, Kırgızistan Örneği*, İstanbul : Aktif Yayınevi

Rifat Mehmet, (1998). *XX. Yy.'da Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları/ Tarihçe ve Eleştirel Düşünce*, İstanbul:Yapı Kredi Yayınları

Robins, Kevin (1999). *İmaj-Görmenin Kültür ve Politikası*, Türkçesi:Nurçay Türkoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Saussure, Ferdinand de (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*, Türkçesi: Berke Vardar, İstanbul: Multilingual Yay.

Savrun ,Mert (2000). Editör: İbrahim Balcıoğlu, *Şiddetin Nörobiyolojisi, Biyolojik, Psikolojik, Sosyolojik Açından Şiddet Şiddetin Bireysel Yönü* , İstanbul : Yüce Grup Yay.

Senemoğlu, Nuray (1999). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim*,Kuramdan Uygulamaya

Ankara:Gazi Kitabevi

Slattery, Martin(2007). *Sosyolojide Temel Fikirler*, İstanbul: Sentez Yayınevi

Şahiner, Rıfat (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*, İstanbul :Yeni İnsan Yayınevi

Tınaz, Pınar (2006). *İşyerinde Psikolojik Taciz (Mobbing)*, İstanbul : Beta Yayınları

Toffler, Alvin (1997). *Dünyayı Nasıl Bir Gelecek Bekliyor ?*, Türkçesi: Murat Çiftkaya, İstanbul: İz Yayıncılık,.

Törenli, Nurcan (2005). *Yeni Medya, Yeni İletişim Ortam*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları

Türk Dil Kurumu Sözlüğü

Ünsal, Artun (1996). *Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi* , *Cogito*, İstanbul: Yapı Kredi Yay., Sayı: 6-7, Kış-Bahar

Ulađlı, S. (2006). *İmgebilim Öteki'nin Bilimine Giriş*, İstanbul: Sinemis Yayınları

Weeks, Jeffrey (1998). *Farklılığın Değeri*, Kimlik, Türkçesi:İrem Sağlamer, İstanbul: Sarmal Yayınevi

Wands, Bruce (2006). *Dijital Çağın Sanatı*, Türkçesi: Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Yayınları

Yılmaz, Mehmet (2006), *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, İstanbul:Ütopya Yayınları

Yüksel, Mehmet (2005). *Medyada Şiddete Duyarlılık Paneli*, 26 Kasım 2004, Ankara : Radyo ve Televizyon Üst Kurulu Yayını

MAKALELER

Akman, Kubilay (2006). *Orlan:Kırılan Ten*, Cogito, Sayı: 44-45, İstanbul:Y.K.Y

Alperen A., Salur, H. (2008) *Hannah Arendt'te Şiddet ve Şiddetin Kaynağı Üzerine Din sosyolojik Bir İnceleme*, Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, Cilt 8.1, Adana.

Altan, Zeynep (2006). *Kişilerarası İletişimde Bir Sosyal Baskı Düzenineği: Korku Kültürü*, İstanbul Üni. İletişim Fakültesi Dergisi, S.25

Alkan, Necati, (2002). *Gençlik ve Terörizm*, Ankara: TEMUH Dairesi Başkanlığı Yayınları No:9.

Arık, Bilal (2012). *Medyada Şiddet "Aşırılıktan Medet Umma Hali"nin Bir Sonucudur*, Ankara: Norm yazılım ltd.

Arman, Angelika (2002). *İmge Kavramının Sorunsalı Üzerine, Flaubert ve Kafka-"Bovarizm" Ve "Kafkaesklik"*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi

Bayraktaroğlu, Ali Muhammet ve Berrin (2009). *Gazetelerde Yer Alan Haber Fotoğraflarında Kötünün Sunumu Üzerine Bir İnceleme*, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi

Çokokumuş, Benan (2012). *Dijital Ortamda Kültür Ve Sanat*, International Journal of New Trends in Arts, Sports& Science Education, volume 1,issue3

DELİBAŞ, Kayhan, GÖRKEY, Sevgi (2009). *Bu Bilgiyi Mutlaka Tüm Sevdiklerinizle Paylaşın':Risk, Korku Ve Belirsizliklerin İnternette Dışa Vurumu*, 6. Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiri Kitabı, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Denizel, Deniz (2012). *Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, S.D.Ü, Bahar, Sayı:13

Göka, Erol ve Beyazyüz, Murat (2005). *Yeni Dünya Düzeninin Kimlik Siyaseti: Psikolojik Bir Bakış Denemesi*, Türkiye Günlüğü, (Kış2005), Sayı: 83

Gönenç, Özgür (2006). *Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri*, İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, II. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, Cilt:2, İstanbul

Güz, Hanife (2007). *Şiddet ve Gençliğin Şiddeti Algılaması*, Çocuk ve Ergene Yönelik Şiddetin Önlenmesi Sempozyumu, 15-16 Mayıs 2006, Ankara : Aem Kitap

Hirst, Paul , Thompson, Grahame (2001). *Küreselleşme ve Milli Devletlerin Geleceği*, Türkiye ve Siyaset, Sayı 5

Karaduman, Sibel (2007). *Medyatik Gerçeklikte Kimlik Temsilleri: Televizyon Haberlerinin Aktörleri Üzerine Düşünceler*, Selçuk İletişim Dergisi, Cilt:4, Sayı:4

Karatay, Gülnaz ve Tokur Kesgin, Makbule (2004). *Çocuk, Televizyon ve Şiddet*, Halk Sağlığı Kurumu Derneği ve Sağlık ve Sosyal Yardım Vakfı, Teknik Rapor 10, Ankara

Kaya Erdem, Burcu, Bağdaş Sayılğan, Özge (2011). *Ataerkil Ve Anaerkil Toplumun Tarihsel Savaşımının “Avatar” Filmi bağlamında İncelenmesi*, İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi Yıl:1 Sayı:1

Kellner, Douglas, (2001). *Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası*, Türkçesi: Gülcan Seçkin, Doğu Batı, Sayı:15

Kocacık, Faruk (2000). *Şiddet Olgusu Üzerine*, C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, Cilt 2, Sayı1

Küçükcan, Talip ve Diğerleri (2011).*Toplumun, Kültür Politikaları Ve Medyanın Kültürel Süreçlere Etki Algısı Araştırması*, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü'nün Katkılarıyla. Siyaset, Ekonomi Ve Toplum Araştırmaları Vakfı İktisadi İşletmesi

Özgüngör, Sevgi (2009). *Postmodern Değerler, Kimlik Oluşumu Ve Yaşam Doyumu* Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi, Sayı: 4

Sever, Can (2012). *Şiddetin Tarihçesi*, Sinefil Dergisi

Uçkan, Özgür (1998). "68-98 Kaotik Retorik", Sanat Dünyamız, Sayı:67, İstanbul YKY

Uğur, Ufuk ve Bayraktaroğlu, Ali (2011).*Postmodern Sinemada Filmlerarasılık Bağlamında Pastiş ve Parodi*, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi

Usta,Aydın (2009). *Etnik Şiddet Olgusu Üzerine Sosyo-Psikolojik Bir Değerlendirme*, Polis Bilimleri Dergisi Cilt:11 (

Zengingönül, Oğul (2005). *Nedir bu Küreselleşme*, İzmir Siyasi Dergisi, Sayı:1

LİNKLER

<http://ab.org.tr/ab10/bildiri/56.doc>, 5 Kasım 2013

<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/tr9830749.htm>, 23 Kasım 2013

<http://www.secbir.org/wp-content/uploads/2011/01/07-ANDAC-DEMIRTAS-MADRAN-2.pdf>, 25 Kasım 2013

<http://www.aliartun.com/content/detail/66> , 5 Aralık 2013

http://sergirehberi.com/artist_detay.asp?q=AES+F+...+Ozgecmis&a_id=1189&t=546, 4 Ocak 2014

<http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=233482>, 15 Ocak 2014

<http://www.arsivfotoritim.com/yazi/aesf-son-ayaklanma/>, 25 Ocak 2014

<http://hispano.helnwein.com/presse/>, 25 Ocak 2014

- <http://www.bakdergisi.com/interviews/5/gottfried-helnwein>, 2 Şubat 2014
- <http://www.anlayis.net/makaleGoster.aspx?dergiid=36&makaleid=4967>, 3 Şubat 2013
- <http://www.flfsdergisi.com/sayi12/1-18.pdf> , 5 Şubat 2013
- <http://gundem.bugun.com.tr/kadina-karsi-siddet-177825-makalesi.aspx> , 1 Ocak 2013
- <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/gelisim/psikoloji/basliklar.htm>, 8 Nisan 2014
- <http://dijitaloyun.wordpress.com/2013/06/20/video-oyunlari-bir-sanat-formu-olabilir-mi/23> Nisan 2014
- <http://psikodestek.net/animasyon-filmlerde-siddet-ogelerinin-incelenmesi.html>, 5 Mayıs 2014
- http://www.ugurbati.com/Portals/0/makaleler/A47_D%C4%B0jital_Oyunlar_K%C3%BClt%C3%BCr.pdf, 10 Mayıs 2014

TEZLER

- Akman, Berrin (1995). *Anaokuluna Devam eden 40–69 Aylık Çocukların Kavram Gelişimlerinde Kavram Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi*, Doktora Tezi Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Programı
- Bayri, Hakan (2008). *Türkiye’de Kimlik Siyaseti Sorunu Ve Ulusal Kimlik (1980 Sonrası Döneme Sosyo-Politik Bir Bakış)*, Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı
- Boz, A. (2001). *Bir İmge Üretme Biçimi Olarak Fotoğraf ve Görsel Kültür*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çolak, Metin (2006). *Sinema Ve Zeitgeist: Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi*, Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Demir, Bahadır (2009). *Görsel Medyanın Spordaki Şiddete Etkisi*, Doktora Tezi, Konya
- İşiker, Faruk (2011). *Televizyon Yayınlarında Şiddet*, Uzmanlık Tezi, Ankara

Karaçalı, Berna (2009). *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya*, Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul

Mahalli, Dilde (2011).*Güncel Sanat Pratiğinde Video Oyunları*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü

Meşe, Gülgün (1999). *Sosyal Kimlik Ve Yaşam Stilleri*, Doktora Tezi, İzmir

Mert, Veli (2007). *Rönesans'tan Günümüze, Resim Sanatında Mekan, Mekan Algılayışı Ve Bakış*, Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul

Saliji, Sali (2009) Sinema Ve Beden Tüketim Toplumunda 1980'den Günümüze Kadar Bedenin Sinemadaki Sunumu, Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema - Tv Anasanat Dalı Doktora Tezi

Sungur, Suat (2007). *Küreselleşme Kıskaçında Televizyon Yayınları Ve Kültürel Kimliklerin Gerilemesi*, Doktora Tezi, İstanbul

Yalçın, Fatih (2012). *RTÜK Kararları Çerçevesinde Televizyon Yayınlarında Şiddet* Uzmanlık Tezi, Ankara: RTÜK

Yazıcı, Elif (2011). *Televizyon Yayınlarının Olumsuz Etkilerinden Çocukların Korunmasına Yönelik Düzenlemeler*,

Yazıcı, Selçuk (2007). *Göstergebilim ve Bir Uygulama: Kulenin Anahtarı*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum

Yenğin, Deniz (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*, Doktora Tezi, İstanbul

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı, Soyadı: Bülent BULDUK

Uyruğu: Türkiye (TC)

Doğum Tarihi ve Yeri: Sivas,1978

Medeni Durumu: Bekâr

Tel: 0536 333 48 51

Email: bulentbulduk@yahoo.com

Adres: Cumhuriyet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü/ SİVAS

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Tarihi
Sanatta Yeterlik	Erciyes Üni. Güzel Sanatlar Enst.	2010-2014
Yüksek Lisans	Marmara Üni. Güzel Sanatlar Enst.	2004-2007
Lisans	Erciyes Üni. Güzel Sanatlar Fak.	1999-2003

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görev
2011	Cumhuriyet Üni. Güzel San. Fak. Res. Böl.	Arş. Gör

YABANCI DİL

İngilizce