



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Resim Ana Sanat Dalı

ELİŞİ NET: TEKNO KADIN VE YENİ MATERYALİZM

Cevahir ÖZDOĞAN

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Resim Ana sanat Dalı

ELİŞİ NET: TEKNO KADIN VE YENİ MATERYALİZM

Cevahir ÖZDOĞAN

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2021

ELİŐİ NET: TEKNO KADIN VE YENİ MATERYALİZM

Danışman: Prof. Hüsnu DOKAK

Yazar: Cevahir ÖZDOĞAN

ÖZ

Bu tez sosyolojik, politik ve ekonomik dinamiklerin cinsiyetçi yaklaşımına dahil edilen sanatın ve teknolojinin cinsiyetleştirmesine karşı yeni bir method geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırma kapsamında ele alınan method melez bir kurgu alanı yaratmaktadır, birleştirici, homojen, akışkan, yumuşak ve tümcül olmak üzerine kavramsallaşmaktadır. Kadın sanatı olarak tanımlanan elişini yüceltir ve dijitalinde bir eliş gibi işlenmesi arzusundadır ve bunun pratikteki olasılıklarını araştırır. Bu konuyu ele alınmasının bir diğer nedeni ise kadının obje ve materyalle olan ilişkisi üzerinden yaratılan ötekileştirme ve değersizleştirmeye karşı, kadının materyal ve teknolojiyle tarihsel ilişkisini anlamaktır. Bu bağlamda kişisel üretimde materyal ve teknoloji ile olan ilişki yeniden inşa edilirken, öte yandan sanat üretimine sağladığı olanaklarla yeni metodlar geliştirmeye yönelik alan açmaktadır. Böylelikle bugün dayatılan hipermaskülen, tamamen hıza ve güce dayalı nobran ve toksik dijitalleşmeye karşı; düşünceli, duyarlı ve incelikli bir dijital alan yaratabilmenin olanakları araştırılmaktadır. Global olarak deneyimlediğimiz siber alan ve fiziksel yaşam arasındaki farkın eridiği günümüze bu yıllara adaptasyon sürecindeyken, gelecek için nasıl bir siber toplum kurgulanmalı sorusunun sanırım tam zamanıdır. Bu tez kapsamında insan sonrası teorilerinin bir parçası olan cinsiyetçilik sorunsalına yanıt vermeden, baskıcı patriarkanın sadece insana değil tabiata ve objeye yönelik hegemonyasıyla başa çıkması mümkün görünmemektedir. Bu nedenle araştırma aynı temelden beslenen antroposentrik, cinsiyetçi, ırkçı, ayrımcı ve sınıfçı tüm yapılanmalara karşı, yeni materyalle ilişimizi farkındalıkla ve dirençle yeniden ekip, biçip, filizlendirmeyi ummaktadır.

Anahtar kelimeler: feminist yeni materyalizm, siberfeminizm, siborg teori, insan sonrası kuramı, obje temelli ontoloji, dijital sanat ve zanaat, hiper—obje, net-sanatı, örgü, nakış.

HANDMADE NET: TECHNO WOMEN AND NEW MATERIALIZEDISM

Supervisor: Prof. Hüsnü DOKAK

Author: Cevahir ÖZDOĞAN

Abstract

This practice-based research thesis investigated women's craft and digital technology that has been gendered historically. This project developed a new methodology as opposed to following the dominant patriarchal and capitalist narrative. It was practiced by using multiple techniques with both craft and current technology. This art practice methodology offers a fictional space that is interconnecting, liquid, soft, slow, and holistic. This practice glorifies handicraft, which is defined as women's craft, and it aims to perform digital applications as craft and explores the possibilities of this in practice. Another reason for addressing this issue is to unearth the historical relationship of women with objects and materials and to re-evaluate today's material and technology against sexist marginalization and devaluation created through feminized material. This, on the other hand, opens up space for developing new methods with the opportunities it provides for art production while reconstructing personal relationships with today's material and technology. Thus, it is possible to create a mindful and soft digital space despite the hyper-masculine, toxic, brutal digitalization based entirely on speed and power imposed on us today. It is time to construct a cyber society for today and future as the distinction between cyberspace and physical life has melted away. Therefore, it is not possible for the destructive patriarchy to cope with the anthropocentric hegemony towards nature and object without answering the question of gender and race, which are part of posthuman theories. This dissertation hopes to re-cultivate, reap and sprout our relationship with new material with consciousness and resistance, despite all the anthropocentric, sexist, racist, speciesist, discriminatory, and classist structures that feed on the same basis.

Keywords: Digital art and craft, siberfemism, feminist new materializedism, post humanism, object oriented ontology, web art, embroidery, digital fabrication.

Tez Danışmanım Prof. Hüsnü DOKAK'a,

Savunma Sınavı Jüri Üyeleri Doç. Dr. Funda SUSAMOĞLU,

Dr. Öğr. Üyesi Kutlu GÜRELİ, Dr. Öğr. Üyesi Havva DEMİRCAN

ve Doç Dr. Lütfi ÖZDEN'e

Yurtdışı eğitim bursu sağlayan Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı'na,

Partnerim Aidan Quinlan'a,

katkı ve desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: BİLGİSAYAR KIZLARIN TARİHİ.....	3
1.1 Öncesi: Dijital Çağa Giriş.....	3
1.2 Ağlar ve Bağlar İnterneti Bulan Kadınlar.....	6
1.3 Nereden Geldik: Erken Dönem Dijital Sanat.....	12
2. BÖLÜM: 1990'LARDAN GÜNÜMÜZE FEMİNİST YENİ MATERYALİZM VE SANAT	20
2.1. Tekno-kültürün Cinsiyet Üzerindeki Rollerini.....	22
2.2. Tekno Yeşilçam: Türkiye'de Dijital Kültürün Görsel Sanatlarda İşlenişi.....	30
2.3. Tekno Hamaratlar: Kadın Sanatçıların Dijital Sanata Yönelimleri ve İfade Biçimleri.....	32
2.4. Spekülatif Bağlar: Parsellenmiş Bedenin Kurgusal Öyküsü.....	37
3. BÖLÜM: ELİŞİ NET.....	41
3.1. Öncesi ve Sonrası: Dijital ve Bedenin Ağları	42
3.2. Yumuşak Direnç.....	47
3.3. Yavaş Direnç.....	55
SONUÇ.....	72
KAYNAKLAR.....	75
ETİK BEYANI	79
SANATTA YETERLİK ORJİNALLİK RAPORU	80
PROFICIENCY in ART/PhD THESIS ORIGINALITY REPORT.....	81
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	82

GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Are.na. Erişim: 18.02.2020. <https://bit.ly/3wCSfo6>.....4
- Görsel 2.** Science Museum Group Collection. 1910. İşçiler Mount Street Mill, Manchester'da Jacquard dokuma tezgahında motifli koltuk kaplama dokuyorlardı. <https://www.scienceandindustrymuseum.org.uk/objects-and-stories/jacquard-loom>.....5
- Görsel 3.** Wikimedia. Henry Phillips. Ada Lovelace portre. Erişim: 1.Ekim.2019. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ada_Lovelace_in_1852.jpg..... 7
- Görsel 4.** Pickering ve asistanları Harvard Bilgisayar Merkezi, Harvard Kolej Gözlemevi C Blok Binasının Önü. Erişim: 13 Mayıs 1913. <https://heawww.harvard.edu/~fine/Observatory/computers.html>.....8
- Görsel 5.** Amiral Grace Hopper. 1984. <https://nationalmedals.org/laureate/grace-hopper/>9
- Görsel 6.** Harvard Bilgisayarları.1890. Henrietta Swan Leavitt, (1868–1921), Annie Jump Cannon (1863–1941), Williamina Fleming (1857–1911), ve Antonia Maury (1866–1952), https://en.wikipedia.org/wiki/Williamina_Fleming#/media/File:Astronomer_Edward_Charles_Pickering's_Harvard_computers.jpg..... 10
- Görsel 7.** Cevahir Özdoğan. İsimli. 2018, Bilgisayar temelli kanaviçe, keten kumaş. 30x30 cm.....11
- Görsel 8.** Susan Kare. Japanese Woodcut on Gray. Orijinal eser 1920'li yıllarda Bill Atkinson tarafından basıldı. <https://kareprints.com/>12
- Görsel 9.** Sarah Haskell bilgisayar temelli dokuma tezgahında the Weave Master Software programıyla dokuma yapıyor, Family Computing Magazing, Kasım 1983, Fotograf: Flint Born. <https://www.centerforcraft.org/exhibition/the-computer-pays-its-debt-women-textiles-and-technology-1965-1985>.....14
- Görsel 10.** Cevahir Özdoğan. İsimli. 2018, (Bilgisayar temelli kanaviçe, keten kumaş. 30x30 cm)15

Görsel 11. Donna Haraway, https://nhifilmfest.com/en/2020/inventing-the-future/donna-haraway-storytelling-for-earthly-survival	16
Görsel 12. Jak Yakar, 2011, Presumed Social Identity of the Occupants of Late Third Millennium BC Alacahöyük and Horoztepe "Royal Tombs" https://www.researchgate.net/publication/269312268_Presumed_Social_Identity_of_the_Occupants_of_Late_Third_Millennium_BC_Alacahoyuk_and_Horoztepe_Royal_Tombs	18
Görsel 13. Eduardo Kac, Reabracadabra. 1985. https://www.moma.org/collection/works/290552	20
Görsel 14. Robert Adrian. The World in 24 Hours Net Art Anthology, https://anthology.rhizome.org/the-world-in-24-hours , Ars Electronica Festival. 1982. fotograf; Sepp Schaffler	20
Görsel 15. Wolfgang Staehle ve diğer katılımcılar. The Thing. 1993, https://anthology.rhizome.org/the-thing	21
Görsel 16. Anni Albers. Ancient Writing. 1936, cotton and rayon, 150.5 × 111.8 cm.© 2018 The Josef and Anni Albers Foundation/Artists Rights https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-44-autumn-2018/anni-albers-weaving-magic-briony-fer	23
Görsel 17. VNS Matrix. Merchants of Slime. Sanat kolektif, 1991, https://vnsmatrix.net/the-artists	25
Görsel 18. Olia Lialina. My Boyfriend Came Back from the War. 1996. http://www.teleportacia.org/war/war2.htm	26
Görsel 19. Cevahir Özdoğan, Aidan Quinlan. Website. 2019.....	27
Görsel 20. Aaron Guzikowski. Raised by Wolves. 2020. (Televizyon serisi). https://www.imdb.com/title/tt9170108/	29
Görsel 21. Kuantum Bilgisayar. MIT Teknoloji Eleştirisi. Erişim: 10.11.2017. https://www.technologyreview.com/2017/11/10/147728/ibm-raises-the-bar-with-a-50-qubit-quantum-computer/	30
Görsel 22. Yoshitoshi ABe. Serial Experiments Lain. 1998. Animasyon. https://myanimelist.net/anime/339/Serial_Experiments_Lain	31

Görsel 23. George Lucas (IV); Irvin Kershner (V); Richard Marquand (VI). Star Wars. 1977. https://www.imdb.com/title/tt0076759/	32
Görsel 24. Kartal Tibet. Japon İşi. 1987. https://www.imdb.com/title/tt0252562/	34
Görsel 25. Ebru Kurbak, Irene Posch. 2018. Stitching World. The Embroidered Computer. https://bit.ly/3mxE2UY . (Keten, altın, gümüş, bakır, hematit, ahşap).....	36
Görsel 26. Ebru Kurbak, Irene Posch. 2018. Stitching World. The Embroidered Computer. https://bit.ly/3mxE2UY . (Keten, altın, gümüş, bakır, hematit, ahşap)	36
Görsel 27. Meriem Bennani. 2 Lizards. 2020. meriembennani.com	37
Görsel 28. Dünyanın ilk bilgisayar canlı böceği. Erişim: 9.09.1947. https://www.nationalgeographic.org/thisday/sep9/worlds-first-computer-bug/	38
Görsel 29. Stephanie Dinkins. Conversations with Bina48. 2018. (Dijital video enstalasyon. 4 dakika) https://vimeo.com/286682193National Geography	40
Görsel 30. Brit Pavelson. Poster, Website, 2020, https://www.marketvalues.ee/market-b	41
Görsel 31. Cevahir Özdoğan. Antik Siborg serisinden numara 1. 2018. (2D print, köpük, akrilik, ahşap).....	42
Görsel 32. Cevahir Özdoğan. Antik Siborg serisinden numara 1. 2018. (2D print, köpük, akrilik, ahşap).....	43
Görsel 33. Christine Tamblyn. She loves it, she loves it not: Women and technology. 1993. https://www.espacemultimediantner.cg90.net/oeuvre/she-loves-it-she-loves-it-not-women-and-technology/	44
Görsel 34. Cevahir Özdoğan. Mekik. 2020. Artists' Tools. Special Special, NY.	47
Görsel 35. Cevahir Özdoğan. Mekik. 2020. Artists' Tools. 3d print 20x2x4m.	47
Görsel 36. J.R Carpenter. Fishes & Flying Things. http://luckysoap.com/butterflies/parasite.html 1995. Net art	49

Görsel 37. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.....	51
Görsel 38. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.....	51
Görsel 39. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven	52
Görsel 40. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Dokuma, Çubuk dokuma tezgâhı)	52
Görsel 41. Cevahir Özdoğan. Piko. Bilgisayar destekli kanaviçe. 2018. (Etamin, iplik 17x17cm)	53
Görsel 42. Cevahir Özdoğan. Piko. Bilgisayar destekli kanaviçe. 2018.(Etamin, iplik 17x17cm).....	53
Görsel 43. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Ögrü, Laser cut, Ahşap). ICA, Baltimore, MD.....	54
Görsel 44. Cevahir Özdoğan. Counterweight/Denge. 2018. (Beton, tülbent, çelik kablo, çengelli iğne, gromet, kauçuk hortum, 7.62x2.54cm). The Menial Collection, Baltimore, MD	55
Görsel 45. Cevahir Özdoğan. Counterweight/Denge. 2018. (Beton, tülbent, çelik kablo, çengelli iğne, gromet, kauçuk hortum, 7.62x2.54cm). The Menial Collection, Baltimore, MD	56
Görsel 46. Jordan Nassar. 2015. (El yapımı kanaviçe. 50.5 x 61 cm) http://www.jordannassar.com/	57
Görsel 47. Cevahir Özdoğan. Counterweight/Denge. 2018. (Şeffaf silikon kağıt üzerine kanaviçe, metal askı, 6"x7")	58
Görsel 48. Cevahir Özdoğan. Counterweight. 2018. (Şeffaf silikon kayıt üzerine kanaviçe, metal askı, 6"x7")	58
Görsel 49. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD	59

Görsel 50. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD	59
Görsel 51. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven. 2019. (Dokuma, Çubuk dokuma tezgahı, Laser cut, Ahşap, Köpük. 203x83). ICA, Baltimore, MD	60
Görsel 52. 1812'de ki Luddite hareketini temsili gravürde iki adam jacquardlı dokuma tezgâhını kırarken. 1820. https://en.wikipedia.org/wiki/Luddite	61
Görsel 53. Cevahir Özdoğan. Kolonya. 2020. Dijital zine. https://www.notyetfuturafree.org/ . Stable, Washington, DC.....	63
Görsel 54. Sonic the hedgehog. Video game. 1991.	65
Görsel 55. Halı. Cevahir Ozdogan. Web 2021. Html, SCC, Web Browser	67

GİRİŞ

Erken mileniyum jenerasyonu, orta sınıf bir ailenin kız çocuğu olarak üniversite yıllarıma kadar kendime ait bir bilgisayarım olmadı. Çünkü teknolojinin cinsiyetleştirildiği bir dünyada tabii ki öncelikle oğlan çocukları bilgisayar edinebilirdi. Ama dayım, komşunun oğlu ve oğlan arkadaşlarım yoluyla o büyülü makinaya ulaşma yolundaki patikalar bir bir aşıldı. Sanat eğitimim boyunca resim bölümünde daha çok video ve kolaj resim üzerine çalışırken, heykel eğitim sürecinde ise daha çok üç boyutlu (3D) dijital fabrikasyon ve hem geleneksel hem de teknoloji temelli tekstille pratiğimi sürdürdüm. Sanatta Yeterlilik tezi ile beraber son dönemlerde ilgim web sanatına doğru yoğunlaştı. Çünkü web, zeminsiz bir alanda sonsuz bir boyut sunarak, bugüne kadar pratik ettiğim tüm dokunsal ve görsel ifade biçimleri ve yöntemleri ile ilişkili bir materyaldir. Bugünkü yapısı ile kapsayıcı, sürdürülebilir ve ulaşılabilir olması üretimindeki en temel nedenlerdendir.

Bu çalışmanın en başından beri dijital malzemeler ve günümüzün en son teknolojik araçlarıyla pratiğimi sürdürürken, öte yandan dünyanın en eski pratiklerinden birisi olan dokuma, örme üzerine eliş uygulamalarda bir navigasyon aracı ve metafor olarak net'i ele aldım. "Net" bu bağlamda çift anlam taşımaktadır, bir yandan internete referans verirken öte yandan geleneksel kadın sanatıyla ilişkilenebilir. İngilizcede ağ anlamına gelen net, benim çalışmalarımda bir metafor olarak ağlar ve bağlarla geleneksel kadın sanatına referansla kadın—erkek, güncel—geleneksel, materyal—immateryal üzerine dijital ve fiziksel olan arasındaki dualizmi ele almaktadır. Benim işlerimde kurguladığım metod ise dualistik bir ayrımcılıktan ziyade akışkan ağlarla obje, materyal, insan ilişkisini tek bir düzlemde bağlayan bir mekanizma olarak spekülasyon bir bakışla anti-dualistik ve anti-hiyerarşik tümcü bir bakış sunmaktadır.

Bu sanatta yeterlilik tezi özetle kadın, sanat ve teknoloji ile ilişkilidir. Bu konu üzerine üretmenin ve araştırmanın en temel nedeni ise öncelikle toplumsal cinsiyetin sanat ve teknoloji üzerindeki olumsuz yansımaları ve kadın emeğine hala yeterli düzeyde kredi verilmemesidir. Sanatçı ve araştırmacı olarak materyal bilinci ve farkındalığının sanat üretim metodu üzerindeki önemine vurgu yapmayı amaçlıyorum. Beden ve materyal bilinci hem bugün hem de gelecekte güncel ve

geleneksel tüm teknoloji materyallerini nasıl anlamamız ve daha bilinçli bir düzeyde kullanmamıza yardımcı olacaktır. Buna yönelik en temel sorular: Yeni ve eski materyalle türler arası, cinsiyetsiz ve dualistik olmayan, akışkan bağlar kurabilmek mümkün müdür? Elişi ve net, ağlar ve bağlarla birleştirici bir araç olması pratikte mümkün müdür? Net'i ve günümüz malzemelerini nasıl bir etik ve metodoloji ile kendi pratiğime adapte edebilirim? Bunun olanaklarını yeni materyaller ve geleneksel sanat malzemeleriyle sağlamanın yolları nelerdir? Tarihi ve günümüz materyallerini nasıl bir etik ve metodoloji ile kendi pratiğime adapte edebilirim?

En geniş tanımıyla Elişi Net: Tekno Kadın ve Yeni Materyalizm, cinsiyet ve teknolojinin sanattaki yansımalarını incelemektedir. Bu tezde bir metafor olarak *elişi net* çift anlam taşımaktadır. Elişi Net bir anlamıyla sanatın güncel materyali olan internet'e referans iken, bir diğer anlamda ise kadınların hem tarihin erken dönemlerinden beri yaratmış oldukları teknoloji temelli elişine referanstır. Teknolojinin klasik tanımı insanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü olarak açıklanır. Bu araştırma hem erken teknoloji olarak elişi, hemde bugün elişinin dijitalle olan ilişkisini ele almaktadır. Elişi net teknolojinin güncel ve tarihi olana yönelik yapılan değer yargılarına karşı çıkar ve teknolojinin cinsiyetleştirilmesine karşı eleştirel bir tutum sergiler. Bu araştırma sanat tarihsel açıdan kadının eski ve yeni materyal ile ilişkisini konu edinirken öte yandan bu materyallerin bireysel üretim sürecimdeki deneyimlerimi sonucu gelişen yeni anlamları araştırmaktadır.

1. BÖLÜM: BİLGİSAYAR KIZLARIN TARİHİ BİLGİSAYAR KIZLARIN TARİHİ

Bu Sanatta Yeterlilik tezi, bir yandan net sanatını elişi gibi işlerken öte yandan elişinin teknolojisini anlamaya çalışır. Diğer bir deyişle amaç; elişini dijitalleştirirken, dijitali ise elişi gibi işlemektir. Bu sanatta yeterlik tezi stüdyo pratiğimde elişi ve teknoloji temelli sanat fikrinin kuramsal ve pratik açıdan şekillenmesini amaçlıyor. Araştırma boyunca geliştirmiş olduğum kuramsal çerçeve pratikte elişi ve dijital araçlar üzerine evrilirken birbiri ile katmanlı kullanım alanı ve biçimi geliştirmektedir. Bir diğer amaç ise, bu tez günümüz ve gelecek ana sanat akımının temel ögesi olan dijital teknoloji araçlarının sanatçıların üretimine dahil olmasını sosyo-kültürel ve epistemolojik açıdan incelemektedir. Öte yandan tarihi değerlere sahip pratik deneyimlerimizi yeni bir üretim diliyle vücuda bürümenin mümkün olabileceğini savunarak, bunun düalistik ve hiyerarşik anlayışın ötesindeki bağlayıcı, akışkan, tümçül, ve homojen olma olanaklarını incelemektedir. Yani özetle bu tez, elişi ve dijital arasındaki değer eşitsizliğini eritip, ikisini eşit düzlemde ele almaktadır. Bu düalizme ve hiyerarşiye eleştiri olarak materyal üzerinden elişi ile metafor yaratmaktadır.

Bu tezin konusu teknoloji ve kadın üzerine şekillendiğinden öncelikle feminist yeni materyalizim kapsamında güncel feminist hareketleri, kavram ve kuramlarla çerçevelenmiştir. Bu tezin kapsamında yoğun olarak internetin dünya çapında yaygın kullanıldığı bir dönem olan 1990'lardan günümüze tekno feminizm ve feminist yeni materyalizm yapılanmaları ile birlikte özellikle kadınlar tarafından bu yeni materyalin nasıl kullanıldığı üzerinde durulmaktadır. Bu kapsamda ele alınan siborg-feminizm, sonik-siberfeminizm, tekno-femizm, xenofeminizm, glitch-femizm gibi kavramların güncel sanatla ilişkisi üzerine çerçevelenmiştir. İnterneti bulan kadın mucitlerin periyodik tarihsel sürecini ele alarak başlamaktadır. Çünkü bu geriye bakış, bugüne nereden geldiğimize dair fikir vermektedir.

1.1. Öncesi: Dijital Çağa Giriş

"İlk bilgisayarlar insandır."

— Taeyoon Choi. 2017. *Hello World*. avant.org .

Sonun sonuna sonsuz sürat ile ilerlerken yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreğinin sonlarında post-apokaliptik çağdan bahsederken (Morton, Timothy. *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. 2013.), öncesinin öncesinde insan türünün eliyle yonttuğu, şekil verdiği ilk teknoloji dil ve yazıdır—malzemesi ise taş (1.6 milyon yıl önce). Bir teknoloji olan dil her yeni çağda farklı malzemelerle var olmuştur. Taştan tekstile, sonra kağıda, kağıt ekrana, dil ise kod'a dönüştü. Şimdi ise büyümlü bir siber alanın içinde yaşıyoruz.

Peki, biz buraya nasıl geldik? Bugünün materyallerini anlamak adına; iletişim, bilgi teknolojisi ve sistem tarihine geldiğimiz bu çağ temelde dörde ayrılmaktadır;



Görsel 1. Are.na. Erişim: 18.02.2020. <https://bit.ly/3wCSfo6>

1. Mekanik öncesi 3000 M.Ö.- 1450 M.S.; Bu dönem yazı ve alfabe ile başlayıp, kâğıt, kalem, kitap, kütüphane ve ilk numara sistemi (abaküs) yani bilgisayar en erken Babil Krallığında yani bugün için Irak'ta bulunarak Yunan, Roma, Mısır ve Çin'e yayılmış ve geliştirilmiştir.
2. Mekanik 1450-1840; hareket eden metal baskı keşfedilmesi sürecinde (1450) kitap indeksleri ve geniş alana yayılmış sayfa numaraları ve sürgülü hesap cetvelleri keşfedildi.

3. Erken analog bilgisayar örneği ise Joseph Marie Jacquard'ın dokuma tezgâhı (1830). Bugünkü kullandığımız bilgisayarlardan oldukça uzak bir yapıda olsa da, 1800'lü yıllarda İngiliz polimat (bilge/hazârfen) Charles Babbage Hesap Makinesi olarak da çevirebileceğimiz "Difference Machine" adlı bir ilkel bilgisayar üzerinde çalışmaktaydı. Metinleri, müziği ve resimleri dijital ortama aktarma amacıyla üzerinde çalışılan bu bilgisayar, Ada Lovelace tarafından oluşturulan bir hesaplama sistemi, yani algoritma sayesinde hayat kazanmıştır. Bu algoritma sayesinde Ada Lovelace, bilgisayar programcılığının mucidi olarak anılmaktadır (Essinger, James, Ada's Algorithm: How Lord Byron's Daughter Ada Lovelace Launched the Digital Age, 2012).



Görsel 2. Bilim Müzesi Grup Koleksiyonu (Science Museum Group Collection). 1910. İşçiler Mount Street Mill, Manchester'da Jacquard dokuma tezgahında motifli koltuk kaplama dokuyorlardı. <https://bit.ly/3t1wJHC>.

4. Elektromekanik 1840-1940; Telekomünikasyonun başlangıcı olan bu yıllar morse alfabesi, noktalar ve çizgiler, telefon, radyo elektrik dalgalarının uzaydaki dolaşımının ve uzak bir noktadan etkileşiminin keşfi ile sürmekteydi. Erken dönem zımba kartları dokuma teknolojisinin en önemli elementleri olmuştur. Bu zımba kartlarının keşfi ile artık ilk kodlama sistemi başlamış bulunmaktadır.

5. Elektronik 1940- Bugün; Amerikan ordusu tarafından bulunan ilk elektronik bilgisayar ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), takiben 1951'den bugüne dört jenerasyon bilgisayar üretimi gerçekleşmiştir.
6. 1984'te ise ilk Apple Macintosh piyasaya sürüldü. Bununla birlikte kurumların ötesinde bireylerin kişisel bilgisayarlara sahip olması ile dijital teknoloji tüketiminin başlangıcı olmuştur.

Aslında bir bakıma bu tez, sayıların büyücüsü, matematik dehası, şiirlerin kraliçesi Ada Lovelace'in disiplinler arası bağların olağanüstü bir örnekleme olan dokuma tezgâhını adeta sihirli bir çubukla bilgisayara dönüştürmesinin hikâyesini anlatır. Bu durumda dokuma tezgâhı bir nevi bilgisayar iken, bilgisayar da bir dokuma tezgâhıdır. Algoritma sadece matematik değil aynı zamanda tekrar eden motiftir. Bu tez boyunca benim kurguladığım oyun alanı bizlere zihnin hürriyet alanını genişleterek dualistik ayrımların yer değişmesiyle ve likit bir şekilde zihnin dehlizlerinde yeni materyallerle yepyeni kurgular yaratmayı amaçlıyor.

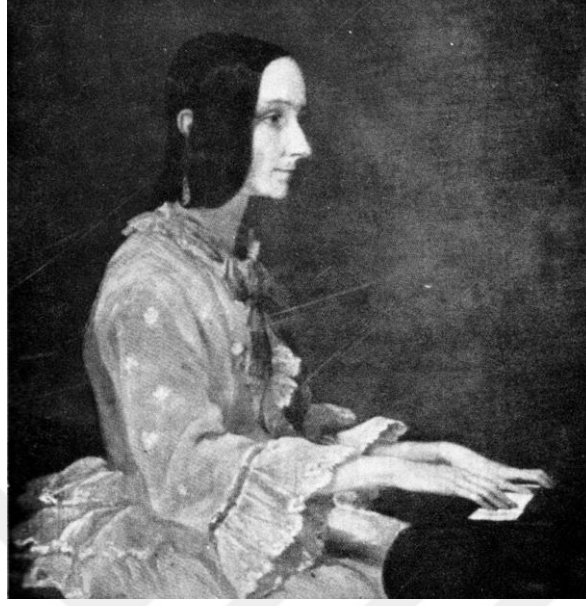
1.2. Ağlar ve Bağlar: İnterneti Bulan Kadınlar

"Nereye giderseniz gidin, herkes birbirine bağlıdır."

— *Lain Iwakura*. (Anime) Serial Experiments Lain, 1998, MyAnimeList.net, <https://bit.ly/3rZXT0b>.

Amerikan ordusuna hizmet amaçlı geliştirilen internet aslında ilhamını tarihin en erken teknolojilerden biri olan dokumacılıktan almıştır. Bu nedenle mucidinin de kadın olması doğaldır. Ada Lovelace, 1840'larda interneti ilk kez bulan, İngiliz matematikçi, yazar, bilgisayar programcısıdır. Matematikçi bir anne ve şair bir babanın kızı olan Ada için internet şiirsel bir algoritma, matematikti. Ada da diğer kadın mucitler, sanatçılar, siyasetçiler gibi erkek egemen toplum yargılarına karşı direnç göstermişti. Bilgisayar, ortalama son otuz beş yıl öyle veya böyle hayatımızın farklı alanlarında var olmaktadır. Fakat bilgisayarın ilk mucitlerinden Ada'nın ismini son yıllara kadar pek kimse duymamıştı. Ada'yı bugün daha sık duyuyor olmamızda başta Amerika olmak üzere, diğer ülkelerde son yıllarda patriarkal (ataerkil) devlet

sisteminin kadın nefreti üzerine yükselen seslerine karşı ayaklanan kadın hareketlerinin önemi oldukça büyüktür.



Görsel 3. Henry Phillips. Ada Lovelace portresi. 1852. Yağlı boya.
<https://bit.ly/3mslqo4>

On dokuzuncu yüzyıla geldiğimiz vakit ise kadınlar bilgisayarın başına geçirildi. Edward Charles Pickering yönetmenliği altında Harvard Laboratuvarlarının başına kadınlar atandı. Bu da aslında demokratik ve kamusal alanda cinsiyet eşitliği üzerine alınmış bir karardan ziyade Pickering'in emek sömürgeciliği üzerine alınmış bilinçli bir karardı. Bunu da kadınların emeklerini sömürerek onlara gereken maaşın sadece yarısını vererek yapmıştır. Bu laboratuvar tarihte Pickering'in Haremi olarak Harvard'in kataloğuna kaydedilmiştir.



Harvard University, Harvard University Archives, W360662_1

Görsel 4. Pickering ve asistanları Harvard Bilgisayar Merkezi, Harvard Kolej Gözlemevi C Blok Binasının Önü. 13 Mayıs 1913. <https://bit.ly/3wDZ7Sf>.

Bu kadınlar dijital teknoloji üzerine adeta destan yazmış, 21. yüzyıla yön veren altın parmaklardır. Fakat çok medeni ve aydın olan batı tarihi bu kadınları tekno köle olarak kullanıp zekâlarını, emeklerini ve yeteneklerini sonuna kadar sömürerek adlarını anmaktan hep çekinmiştir. 19. yüzyılın sonlarına doğru özellikle Amerikan sivil savaşın sonunda çoğunlukla kadınlar bilgisayarların başındaydı. Fakat savaş sonu 1865'te artık kadınlar "Cici babalarının yetenekli kızları" (Evans, 2018, s.24) tıpkı Maria Mitchell gibi ya da "Sempatik adamın zeki arkadaşları" (Evans, 2018, s.24) tıpkı Ada gibi—oyun dışı bırakıldılar. Fakat Claire L. Evans'ın interneti bulan ve geliştiren kadınların tarihini anlattığı kitabında (Untold Story of the Women Who Made the Internet Broad band, 2018) kilo kızlar diye adlandırdığı bu kadınlar artık bilgisayar alanında rüştünü ispatlamış ve dijital teknoloji üzerine tarih yazmaya devam edecekti. Hesaplama 1940'larda "kadın işi" olarak görüldü ve 1940'ların başında Uygulamalı Matematik Panelinin bir üyesi tarafından icat edilen "kilogirl" terimi ortaya çıktı. Bir kilo kız enerji, "kabaca bin saatlik bilgisayar emeğine eşittir" (Women in computing. Wikipedia. <https://bit.ly/3rZvtn3>).

Amiral Grace Hopper, bir diğer bilgisayar dâhisidir. Hatta bilgisayar mühendisliği ve programcılığına dair hiçbir bilgisi olmamasına rağmen otuz altı yaşında öğrenmeye başlayıp bu aracın dehası olmayı başarmış ilk bilgisayar programcılarında birisi ve bağlantı editörünü keşfeden kişidir. Grace lisans eğitimini Yale'de tamamlamış ve matematik üzerine doktora yapmıştır. Bir dönem Grace Columbia Üniversitesinde

doktora yapan eşi Vincent'e yardım etmek amacıyla Asurlar, Babiller ve orta çağ numaraları ve sembolleri üzerine çalışmıştır. Ayrıca kendisinin astronomi, jeoloji, fizik ve mimarlık alanında ileri derecede bilgisi olduğu ve ders verdiği bilinir. Hatta öğrencilerine zekâ şovu yapmak adına tahtaya sol eliyle Almanca ile başlayan, sağ eliyle Fransızca ile biten cümleler yazarmış. Grace'in dil üzerine çalışmaları onun ilerideki programcılığı ve kod yazmasına çok büyük katkısı olmuştur.



Görsel 5. Amiral Grace Hopper. 1984.
<https://bit.ly/3v9RphP>

Harvard bilgisayar merkezi haricinde bir diğeri bilgisayar merkezi ise University of Pennsylvania'da Moore School'un Elektrik Mühendisliği bölümündedir. Bu bilgisayar, bir odanın büyük bir alanını işgal edecek büyüklükte ve organları dışarıdan görünen bir beden gibidir. Ona Electronic Numerical Integrator ve Computer (ENIAC) adı verilmiştir. Aslında bu bilgisayarların yapımı II. Dünya Savaşı dönemine denk geldiğinden gizli saklı kapalı kapılar ardında büyük sırlar silsilesiyle "ilk bilgisayarın" hangisi olduğu bir muammadır. Fakat bilinenler arasında bunlardan

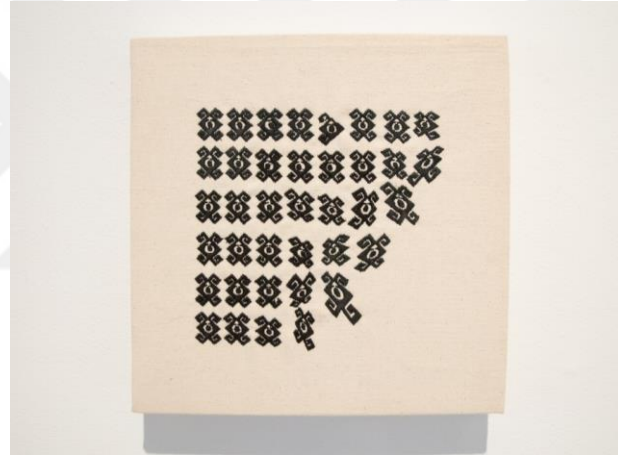


Görsel 6. Harvard Bilgisayarları. 1890. Henrietta Swan Leavitt, (1868–1921), Annie Jump Cannon (1863–1941), Williamina Fleming (1857–1911), ve Antonia Maury (1866–1952), <https://bit.ly/31V7Jpk>.

ilk elektromekanik bilgisayar Mark 1 dir. ENIAC ise Mark 1'in fiziksel kapasitesinin geliştirilmiş haliyle ilk ve en hızlı elektronik bilgisayardır.

1944'te Grace Penn'i ziyaretinde kendisinin yeryüzündeki tek kadın bilgisayar programcısı olmadığını fark eder. ENIAC laboratuvarının en az yüzde ellisi kadın programcılardan oluşmaktadır. Bu laboratuvarda aslında savaş stratejileri geliştiren programlar yapılıyordu ki bunlar aslında "Angry Birds" adındaki video oyununun erken modelidir. Yani oyun ve yaşam arasındaki fark aslında sanal ve fiziksel arasındaki fark kadardır. O dönemi düşündüğümüz zaman Hollywood'un da etkisiyle hayal dünyamızda canlandırdığımız imajlarda iki dirhem bir çekirdek döpiyesli, kedi gözlükleri ve ellerinde sigaralarıyla bilgisayarın başında dimdik çalışan cazibeli kadınlar vardır. Fakat gerçekler o kadar da havalı ve konforlu değildi. Moore School kadınları teknoloji emekçileriydiler. Bu bilgisayar programlarını kâğıtla, kalemle, 1920'lerde tasarlanmış dev hesap makinaları ile zor şartlarda gece gündüz çalışarak geliştirmişlerdir. Üstelik kadın düşmanı beyaz adamın partiarkası ve hegemonyasına meydan okuyarak savaş içinde savaş verdikleri de bir diğer gerçektir.

Bilgisayar programcılığı ve mühendisliği 1960'lara kadar hala çoğunlukla kadınların emeğiyle gelişen ve keşfedilmeyi bekleyen bilinmez yönleri ile sihirli bir makina idi. Bu kadınlar yepyeni bir çağı nakış gibi dokudular. Bilgisayar sadece mekanik bir yapı değil Grace Hooper'ın da ifadesiyle onun erken dönem teknik olmayan numara sembolizmi, Asurlar ve Babiller gibi antik dillere olan ilgisi, astronomi, jeoloji, fizik ve mimari üzerine aldığı dersleri ve kişisel gelişim eğitimiyle dijital teknolojinin bizim bugün algıladığımız üzere mekanik ve teknik olmasının ötesinde bir olgudur. Kod yazmanın herhangi bir dil öğrenmekten farklı olmadığı gibi bilgisayar programları da bir iğne oyası veya kaneviçeden farklı değildir. Kilo Kızlar incelikli ve yumuşak bir kod dili yarattılar, tıpkı anadolu kadınlarının yumuşacık iplerle, elleriyle dokudukları sembolik şekillerle kilimlerde yarattıkları diller gibi. Anadolu motifleri de okunabilen bir tür ezoterik dildi. İplikler artık kablolarla dönüşmüş ince ince işleniyordu. Peki,



Görsel 7. Cevahir Özdoğan. İsimlessiz. 2018. (Bilgisayar temelli kanaviçe, keten kumaş, 30x30 cm).

kilimin dili ile bilgisayarın dili arasındaki fark gerçekten nedir? Zaman ve materyal haricinde hiçbir fark yoktur. Sadece farklı zamanlarda farklı bedenlerde var olmuşlardır. Beni sanırım en çok heyecanlandıran kısım bu programı keşfeden kadınların, materyal ve zihin arasında bir arabulucu olarak, bu yazdıkları nazik dilin soyutlanmış haliyle, bize tıpkı insanlarla konuşur gibi bilgisayarla konuşma olanağı sağlamış olmalarıdır. Tıpkı Anadolu'nun kadim geleneklerinden biri olan dokumacılıkta olduğu gibi halıların ve kilimlerin dilinin sadece sanatsal bir ifade, dışavurum biçiminden ibaret olmadığı, bunun da ötesinde iletişimsel bir dil olduğu gibi bilgisayar kod diliyle arasında çok güçlü bir bağ vardır. Dil ve iletişimin

sınırlarının harfler, semboller ve sayılardan ibaret olmadığını bunun daha derin bir bilinçle maddenin kendisini anlama çabasıyla oluşan farkındalık olduğunu anlıyoruz. Şüphesiz kilo kızların samimiyeti ve oluşturdukları şiirsel sevgi dili bu yepyeni materyalle aramızda aslında başka türlü bir ilişki kurabilmenin olanaklarını sunmaktadır. Sanırım bunun en güzel örneklerinden birisi Amerika'lı Grafik Tasarımcı Susan Kare'nin geliştirmiş olduğu, Macintosh'da kullanılan grafiksel kullanıcı arayüzü ve harf karakterleri konulu çalışmalarıdır (Görsel 8). Kare'nin yaratmış olduğu mini sevimli ikon ve emojiler her gün mesajlarımızda, elektronik postalarımızda, sosyal medya gönderilerimizde kendimizi ifade ettiğimiz sesimiz, imajımız, karakterimiz, espirilerimiz, hatta kimliğimizin görsel, temsili bir ifadesi olmuştur.



Görsel 8. Susan Kare. Japanese Woodcut on Gray. Orijinal eser 1920'li yıllarda Bill Atkinson tarafından basıldı.
<https://kareprints.com/>.

Yani ikonlar, insanın birebir duygularının imajdaki yansıması olarak günlük hayatımızın görsel dilidir. Kare, 2000'deki bir röportajında "Bitmap grafikler mozaik ve kanaviçe gibidir—tıpkı diğer aldatıcı-dijital sanat formları gibi ki benim Apple'da yapacaklarım tüm bu daha önceki pratiklerimden gelendir (Kare, 2019, <https://bit.ly/2Ow9JBr>).” Bunun zihnimde ufak bir aydınlanma yarattığı şey, tüm çocukluğumda her gün gözümün gayri ihtiyari uzun uzun takılı kaldığı o kilimler aslında bir birer metin, kod veya hikayeymiş, tıpkı Kare'nin elişi ikonları ve emojileri gibi. Piksel ve nakış (cross stitch) arasındaki yumuşak geçiş ve bu iki aynı 'şeyi'

başka bir malzeme ve metodla anlamaya çalışırken zamanla ilişkisi bize felsefenin derdi olan arafta olma halinin muazzam bir temsilidir.

Kilo kızlar, bilgisayar kızlar, operatörler, programcılar, nasıl tanımlarsanız tanımlayın bu kadınlar dünyayı değiştirdiler. Bu sanatta yeterlilik tezimle onları bir kez daha anma ve anlamaya çalışmak benim işlerime de ışık tuttu ve ilham verici oldu. Bu da benim için bir teşekkür ve karşılıktır.

1.3. Nereden Geldik: Erken Dönem Dijital Sanat

2021—dijital çağa nereden ve nasıl geldik? Sanırım bu her bir dönencede sorulması gereken en temel sorudur. Herne kadar toplumbilimciler tarafından sorulsada çoğunluk tarafından yüzeysel ve farkında olmadan günlük hayatın akışında geçiştiriliyor. Belki de bu soru sanayi devrimine kadar her 100 yılda bir sorulurdu ama bilgisayar teknolojisi sonrası her yeni yılda sorulması gerekiyor.

Hızlandırılmış (acceleration) çağda bir an durup geriye bakmak, bugünü anlamak, değerlendirmek ve bilinç geliştirmek açısından gereklidir. Kapitalist gelenekten beslenen "hız" kavramına karşı yavaşlığın ahenk ve hazzını hatırlamanın önemli olduğunu düşünüyorum. Bu benim üretimimden günlük alışkanlık ve edinimlerime kadar uygulamaya gayret ettiğim bir hatırlatmadır. Yani ben dijital sanat tasarlarırken, uygularken ve hatta bunu sunarken de aynı yavaşlıkla sindirerek ve malzemeyi samimiyetle anlayarak teknoloji ile ilişkiyi dekolonize edebilmeliyim. En azından bu özgürlüğüm hala var. Bu da inanıyorum ki bize tam da neyi unuttuğumuzu, kaçırdığımızı ve kaybettiğimizi tekrar hatırlamamız için alan açmaktadır.

Elektronik beyin olarak tanımlanan bilgisayar (computer), içinde bulunduğumuz çağı temsilen bugünün en güçlü teknolojisi olarak internetle dünyaları birbirine bağlar. Peki, bu teknoloji nereden geldi? İnternetin mucidi Ada Lovelace'in interneti keşfetmesine ilham olan şey aslında dokumacılık. Bu esinlenmenin arkasında mantıksal bir bağlam ve parametrik nedenler vardır. Yani materyal performanslarını parametrik hesaplamalara aktarmak için dokuma algoritmalarından bilgisayar programcılığı ve internetin hikâyesi başlamıştır (Zubin Khabazi, Generative Algorithm, s.2 <https://bit.ly/3s0tPkY>). Tarihin en eski sanatlarından birisi olan

dokumacılık aslında en eski teknolojilerinden de birisidir. İnternet tarihi ve dokumacılık arası ilişkiyi linguistik açıdan anlamak adına ek bir açıklama olarak; dokuma ingilizcede "weaving" yani ağ, örmek, bağlamak anlamında iken bu terim internet terminolojisine "web" ve "net" "ağ" olarak geçmiştir. Anadolu'nun halı dokumaları, dil ve dokumacılığın birleşmesinin ve algoritmasının muazzam örnekleridirler. Tıpkı internet gibi aslında bir nevi görsel arşiv ve kayıt görevini üstlenirler.

1804'te Joseph Marie Jacquard tarafından icat edilen ve adını alan Jacquard Dokuma Tezgâhı bir makine sistemiyle çalışan kompleks motifleri birbirine bağlı delikli kartlar yardımıyla (punch card) okumaktadır. Jacquard Dokuma Tezgâhı Ada Lovelace'e referansla "En uygun şekilde şöyle diyebiliriz ki, Analitik Motor cebirsel desenler dokur, tıpkı Jakarlı dokuma tezgâhının çiçekleri ve yaprakları ördüğü gibi" (Bilgisayarın Doğuşu, 2021, <https://bit.ly/2Oz7vkU>).

Bugün dokumacılığın en basit mantık ve tekniğini parametrik kavram üzerinden



Görsel 9. Sarah Haskell bilgisayar temelli dokuma tezgahında the Weave Master Software programıyla dokuma yapıyor, Family Computing Magazing, Nov. 1983, Fotograf: Flint Born. <https://bit.ly/3hw6sxZ>

anlamak çok kolay iken, hala kompleks hiyerarşik sistemini anlamak oldukça zordur. Dokumacılığın en büyüğü kısmı, hayvan kılından yapılan iplikler kasmağa dikey olarak yerleştirilirken, mekiğe sarılan iple yatay olarak bir taraftan diğer tarafa bir alt,

bir üstten iplikler geçirilerek motifler dokunur—bu bir nevi iplikler arasındaki boşluklar doldurularak evrende alan kaplama ve var olma yolculuğudur, tıpkı piksellerin görüntünün bütünüyle olan ilişkisi gibi.

Bu muazzam derecede heyecan veren varoluş hikâyesi bir nevi objenin bağımsızlığının temsilidir. Burada Graham Harman'ın Nesne Yönelimli Ontoloji (Object Oriented Ontology, 2018 s.149) korelasyon kavramı üzerinden dokumayı düşünürsek eğer insanın müdahalesi ve tasarımın aslında yeni bir yaratım olmadığı ve doğayı gözlemlerle elde edilmiş alımlama ve uygulama olduğunu kavırıyoruz. Yani antroposentrik perspektife göre doğa insan içindir, insan akıyla islenmiştir ve insansız doğa değersizdir. Fakat doğa insan olmadan da yaşamını sürdürebilmektedir. Dokumacılığın ve internetin atasının örümcekler ve arılar olduğu, onların bu ağ sistemini en mükemmel teknikle işledikleri şüphesiz bilinmektedir. Bugünkü insan aklının vardığı nokta tekstilden, mimariye hatta tıp alanına kadar doğa, insana ilham olmaktan da öte öğretmen, ortak ve hatta akraba olmuştur.



Görsel 10. Cevahir Özdoğan. İsimlessiz. 2019. (Ahşap, örgü, laser-cut, 35x50 cm).

Bu da aslında bize insan ve insan olmayan türler arasındaki akışkan ilişkiyi açıklayan muazzam ve bir o kadar da basit bir örnektir. Donna Haraway, Karin Harraser ile olan bir konferansında (Youtube Online Konferans, 2020, <https://bit.ly/31X9HWq>) aile ve akrabalık gibi kavramların ölçümünü genişleterek

hısım (kin) kavramı üzerinden aslında bunun insanla sınırlı olmadığı ve varlığın tamamını kapsayıcı 'birlik' olgusu üzerinden algılanmasına ışık tutuyor. Şöyle açıklıyor: eğer bir kuzenin varsa, kuzeninin de aynı derecede kuzeni vardır çünkü sende onun kuzenisindir ve eğer bir nehrin varsa bu nehir de sana sahiptir ve bu noktada 'kin' kavramıyla tabiat ile insan arasında karşılıklı sorumluluk bilincini vurgulamaktadır. Örneğin: üzerinde yaşadığın toprağa karşı sorumluluk ve borcun vardır-tıpkı evladına otuz yıl boyunca bakmış bir anneye onun ihtiyacı olduğu vakit evladın da bunun karşılığını verip annesine bakması gibi bizim de üzerinde yaşadığımız topraktan, insana, hayvana ve nesneye karşı sorumluluğumuz ve onlarla aramızda aidiyetlik vardır. Burada ileri sunulan akrabalık ilişkisini Haraway *örümcek ağı parmak oyunu* (String Figure) metaforu ile kavramsallaştırarak insanın doğayla olan akrabalığını, bağlarımızı anlamayı ve bu simbiyotik yapılanmayı "almak—vermek" ilişkisi üzerinden değerlendirmektedir.

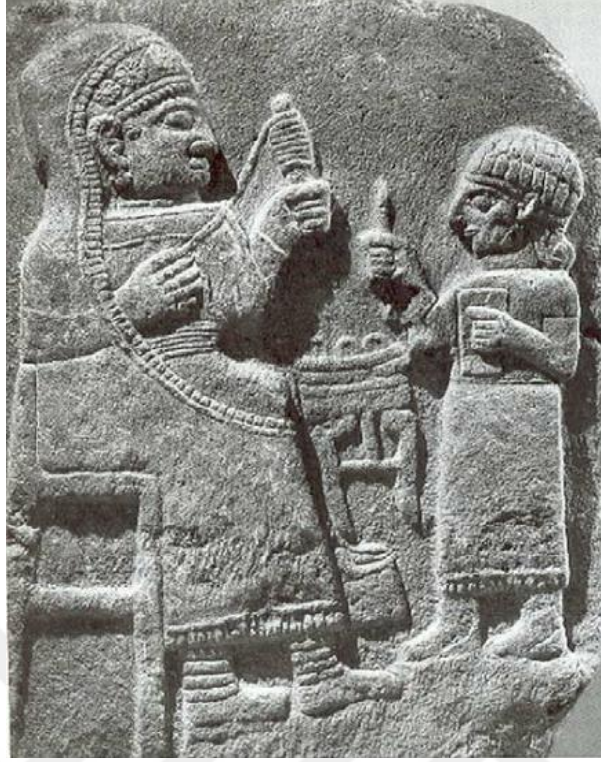


Görsel 11. Donna Haraway. <https://bit.ly/3eT2QER>

Feminist yeni materyalizmin bir parçası olan bu yaklaşım aslında cinsiyetin de ötesinde türler arası birlik, bütünlük ve sorumluluk duygusuna kapsayıcı bir bilinç getirmektedir. Haraway'ın *Staying With Trouble Making Kin in the Chtulucene* adlı kitabının üçüncü bölümünde *humanimal* kavramı ile hem antropolojik bir perspektifle hem de insan ve hayvan arasındaki birlikte çalışmanın ürünü olan dokumacılık ve örgü üzerinde durmaktadır. 1997'de Cornell Üniversitesi'nden Litvanyalı matematikçi Daina Taimina'nın hiperbolik (Hyperbola (Hiperbol) bir düzlem üzerinde, odak adı verilen iki durağan noktadan uzaklıklarının farkı, durağan

noktaların birleştirilmesiyle elde edilen eğri) boşluğun benzersiz geometrik görüntüsünü ve dokusunu hissetmemiz ve anlamamız için fiziksel modelini yapmak adına kroşe örgüyü method olarak kullanmıştır. Bu proje üzerine çoğu kadın olmakla birlikte neredeyse sekiz milyon insan yirmi yedi farklı ülkede bir araya geldiler ve yün, koton, plastik çanta ve birçok farklı malzeme ile kroşeninilmekilmek kodunu ördüler. Bu eylemin neticesinde varılan sonuç, sadece ulaşılan bir formun betimlenmesinin ötesinde çok katmanlı elementlerin pratiği deneyim edilmiştir. Örneğin matematik, deniz biyolojisi, çevresel aktivizm, yükselen ekolojik farkındalık, kadın el sanatları, tekstil sanatı, müze sergilemesi ve halk ve topluluk sanat pratiği (Haraway, Donna. *Staying with the Trouble Making Kin in the Chthulucene*, 76, 78,79).

Kadınının kültür, teknoloji ve doğa ile ilişkisi aslında hiç kopmamıştır. Fakat dönüp dolaşıp hikâye başa sarar ve bir kez daha anlarız ki beyaz adamın yazdığı tarih eksik ve yanlıştır. Fenomenolojik açıdan kadın bilinenin aksine edilgen değil etkin, kültürü belirleyen ve betimleyen konumdadır. Akrabalık kuran (kin), sahip çıkan, koruyan kollayan, doğa ve madde arası ağı güçlü kılan türler arası bir örücüdür. Tanrıçalardan bahsedildiği üzere tek niteliği doğurganlık ve en ulvi vazifesi annelik değil toplum, tabiat ve kültür mimarlarıdır kadınlar. Bunu kimi zaman halı dokuyarak kimi zaman internetin mucidi olarak yapmışlardır. Sanırım bunun en güzel örneklerinden birisi Mezopotamya Sümer Tanrıçası Uttu dokumacılıkta ustadır, yani kendisi şüphesiz bir teknik tanrıçadır (Pınarcık, 2020, S.150 "Mitler ve Olgular: Dokuma Tanrıçası Uttu Üzerine Bir İnceleme, <http://dx.doi.org/10.18367/Pha.20009>).



Görsel 12. Jak Yakar, 2011, Presumed Social Identity of the Occupants of Late Third Millennium BC Alacahöyük and Horoztepe "Royal Tombs" <https://bit.ly/3yfoFG2>.

"Tanrıça olmaktansa siborg olmayı yeğlerim" yorumuyla Donna Haraway ilk 1985'de yayınladığı Siborg Manifesto argümanı (Haraway, 1985, Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century) "yirminci yüzyılın sonlarına, bizim çağıma, bu mitik çağa geldiğimizde, hepimiz bir kimera (İngilizce: Chímëra, Yunan mitolojisinde tek bir vücutta çeşitli canlıların kimi uzuvlarına sahip, ağızından ateş püskürten yaratık); makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğumuzu vurgulamak gerekir; kısacası, hepimiz siborguz." Haraway'ın tanımına göre; "Siborg bizim ontolojimizdir; bizim siyasetimizi o şekillendirir. Siborg, köklü tarihsel dönüşüm ihtimallerinin yapıtaşları olan iki birleşik merkezin, hem 'tahayyül'ün hem de 'maddi gerçekliğin yoğunlaşmış bir imgesidir. 'Batı'nın bilim ve siyaset geleneklerinde (ırkçı, erkek-egemen kapitalizm geleneği, ilerleme geleneği, doğayı kültür ürünleri kaynağı olarak sahiplenme geleneği, benliğin başka benliklerin yansımalarından yeniden üretilmesi geleneği) organizma ile makine arasındaki

ilişki, hep bir sınır muharebesi şeklinde cereyan etmiştir. Benim argümanım, sosyalist-feminist kültür ve teoriye postmodernist, natüralist olmayan bir tarzda ve cinsiyetin (gender) olmadığı bir dünya-belki doğuşun olmadığı, belki sonu da olmayan bir dünya tahayyül eden ütöpik gelenek dahilinde, katkıda bulunma çabasını temsil eder" (Haraway, 1985. S.4, Siborg Manifestosu).

Siborg manifesto insan sonrası teorisine disiplinlerarası yaklaşımı ve spekülatif-feminist perspektifle toplumsal cinsiyete eleştiri olarak sosyalist feminizmin bilim kurgusal ironik bir temsilidir. Benim dünyaya geldiğim bir milenyum yılı 1985'te Donna Haraway Siborg Manifestosu'nu yazdığı vakit internet henüz halk tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Haraway sosyalist feminist disiplinden gelen orta sınıf Amerikalı bir bilim insanı biyolog olarak disiplinlerarası çalışması bize bugün teknoloji, doğa ve insan arasında türler arası bağ kurmanın alternatif yollarını sunmuş ve bilim kurgu üzerinden nasıl bir gelecek kurgulamak istediğimize dair ışık tutmuştur. Bizi siborg yapan elementlerden biri olan internetin halk tarafından kullanıma başlama tarihi tam olarak 6 Ağustos 1991'dir ve the World Wide Web olarak piyasaya sürülmüştür. On parmak daktiloya aşına parmaklar klavye ile karşılaşınca başlangıçta biraz ürkek ve çekingen idi. Fakat gün be gün bilhassa daktilo kızlar bu işin de üstesinden layıkıyla geldiler. Yepyeni bir dünyada iki boyutlu görüntülere bir 'fare' ile dokunabilir, sinsice imaja müdahale edebiliyor olduk. Bu sanatçılar için de çok heyecan vericiydi. Bilgisayar temelli erken dijital sanat örnekleri genellikle 1990'larda gitgide yoğunlaşsa da 1980'lerde erken örneklerine rastlamak mümkündür. Bunlardan birisi Eduardo Kac'ın 1985'te *Reabracadabra* (Görsel 13) adlı internet öncesinde yaptığı çalışmadır.

Bu görsel şiir, Brezilya'da 1982'de kurulan ve halka açık bilgiler ve özel terminaller aracılığıyla kullanıcıdan kullanıcıya mesajlaşma sistemi sunan bir internet öncesi telekomünikasyon ağı olan Videotexto'da oluşturuldu ve gösterildi. Bir telefon hattı o zamanlar Brezilya'da nadir ve değerli bir mal olduğu için, bunlar çoğunlukla kütüphaneler veya mağazalar gibi kamusal alanlarda mevcuttu. Metne dayalı bir araç olarak Videotexto, sanatçı Eduardo Kac'ın dile olan ilgisine ve sınırlarına çok uygundu.



Görsel 13. Eduardo Kac, Reabracadabra. 1985, MOMA. <https://mo.ma/2Qsf5i5>

The world in 24 hours ise 1982'de Robert Adrian tarafından yapılmış, Avusturya, Linz'deki medya sanatı festivali Ars Electronica ile dünya çapında on altı şehri birbirine bağlayan bir ağ, merkez düğüm görevi görüyor. Bilgisayar terminalleri, telefon, faks ve yavaş taramalı TV dâhil olmak üzere çok çeşitli cihazlar ve ağlar üzerinden içerik üretmesi ve iletmesi için her siteye-öğle vakti, yerel saate denk gelen bir saat verildi. Proje, ağın geleneksel anlamda sanatsal bir araç olmadığına dair Adrian'ın ilk görüşünü yansıtıyordu. Daha ziyade, ağa bağlı sanat, değiş tokuşla tanımlanacaktır— “yalnızca makineler açıkken gerçekleşen, makineler arasındaki boşlukta alan kaplamak” üzerine düşünülmüştü.



Görsel 14. Robert Adrian. The World in 24 Hours | Net Art Anthology, Ars Electronica Festival. 1982, fotoğraf; Sepp Schaffler. <https://bit.ly/2OAVJXg>.

Bir diğerk net-art erken örneklerden The Thing, 1991 yılında New York'ta kurulan, çağdaş sanata ve kültürel teoriye odaklanan bir Bulletin Board System (BBS)—erken bir çevrimiçi forum türü olarak ortaya çıktı. Bir BBS (Bilgisayarlı Bilgi Sistemi) ve daha sonra bir e-posta sağlayıcısı ve ISP (İnternet servis sağlayıcısı) olarak The Thing, politik düzenleme, yazma, performans ve sanat eserlerinin çevrimiçi satışı ve dağıtımını ile ilgili deneyler yapan bir uygulayıcılar topluluğunu teşvik etti. Mesajlaşma, anonim bir sohbet odası ve dosya yükleme ve indirme gibi özellikleri içeren The Thing BBS, başlangıçta yerel arama ücretlerine erişilebilen, esas olarak New York merkezli bir topluluğa ulaştı, ancak kısa süre sonra Avrupa'da ek düğümler içerecek şekilde büyüdü. Proje hem sanatçıların hem de sanatçı olmayanların katkıları için bir platform olduğu kadar kolektif olarak oluşturulmuş bir tür sosyal heykel olarak da düşünülebilir.

1990'lara gelince ise daha büyük bir yoğunlukla global ölçekte sanatsal ve kolektif üretimler devam etmeye başladı. Bunlardan en bilinenleri Ada Web (1994-1998), Simple Net Art Diagram (1997), 386 DX Alexei Sgulgin (1998 – 2013), STARRYNIGHT Alex Galloway, Mark Tribe, and Martin Wattenberg 1999, POST INTERNET Gene Mchug (2009-2010). Bu erken dönem web sanatı örnekleri hala net sanatıyla ilgili birçok sanatçıya ilham olmaktadır.



Görsel 15. Wolfgang Staehle ve diğerk katılımcılar. The Thing. 1993, net art. <https://bit.ly/3w9aXTp>.

2. BÖLÜM: 1990'LARDAN GÜNÜMÜZE FEMİNİST YENİ MATERİYALİZM VE SANAT

Bu bölümde kadınlaşan siber alanı ve buna yönelik olarak geriye dönük ekranla olan ilişkimizi incelerken, aynı zamanda bugüne kadar kadın sanatçıların dijital üretimlerini kuramsal olarak yorumlayacağım. Kadınların elinin lezzetiyle bezenmiş internet 90'larda yeniden sanatın taze aracı/materyali olarak kullanılmaya başlandı. Bu bölümde 90'lar ve sonrasında özellikle kadınların bilgisayar ve interneti nasıl sanatsal bir araç olarak kullandıklarını anlamaya çalışacağız. Bunu sadece sanatsal bir araç olmaktan öte bitmek bilmeyen bir adaletsizliğin savaşı—yeni bir varoluş alanı olarak düşünmekte fayda var. Yeni materyal ile kadın sanatçıların ilişkisi toplumsal cinsiyetin rol dağılımı üzerinden bölünmüştür. Kadın ve tekniği ayırıştırıran bu bölücü hegemonik barbarlığa karşı bilgisayar tıpkı dikiş makinası gibi yepyeni bir materyal olarak kadınlar için söz söyleme ve birlikte var olmak adına bir platform haline gelmiştir. İngiliz yazar Sadie Plant'ın dijital kadın, tekno kültür, siber-feminizm üzerine yazdığı *Zeros+Ones* (1997) adlı kitabında dokumacılık ve internetin alışkanlığından muazzam şiirsel bir dille açıklamıştır ki tezin bu bölümünde yer vereceğim.

Sosyologlar, insan kültürünün birbiriyle ilişkili iki yönünü tanımlar; kültürün fiziksel nesnelere (materyal) ve bu nesnelere ilişkili fikirler (non-material). Materyal kültür, insanların kültürlerini tanımlamak için kullandıkları fiziksel nesnelere, kaynakları ve mekânları ifade eder. Bunlar arasında evler, mahalleler, şehirler, okullar, kiliseler, fabrikalar ve bitkiler, aletler, üretim araçları, mallar ve ürünler, mağazalar vb. Maddi olmayan kültür, inançları, değerleri, kuralları, normları, ahlakı, dili, örgütleri ve kurumları dâhil, insanların kültürleri hakkında sahip oldukları fiziksel olmayan fikirlere atıfta bulunur. Örneğin, maddi olmayan kültürel din kavramı, tanrı, ibadet, ahlak ve etik hakkında bir dizi fikir ve inançtan oluşur. Materyal kültürü üzerinden tanımlayacak olursak bugün bilgisayar çağımızın global materyali olarak aslında maddeselliğinin ötesinde bir yapıdır. Bunu maddeselleğin ötesine taşıyan en güçlü element olan internetle birlikte bir ağ, bağlayıcı, birleştirici bir mekanizmadır.

Toplumlar için her bir yeni materyal kendi dinamiklerini yeniden yaratacakları bir alan açar ki bu sanatçılar için de böyledir. Sanat tarihine materyal kültürü üzerinden baktığımız vakit son derece cinsiyetçi yaklaşımlar görürüz. Örneğin patriyarkal bakış kadınların daha hafif, nazik ve yumuşak kanaviçe gibi işlerle meşgul olmasını uygun görmüştür. Bu kadın erkekten daha nazik bir varlık olduğundan değil daha çok kadının toplumsal etkinliğini pasifleştirerek domestik bir işçi olması yönünde bilinçli verilmiş bir karardır. Kadının yetisini ve sanatını küçümseyen, değersizleştiren Orta çağ Avrupasının Hristiyan ortodoks gelenekten beslenen bu tür söylem ve tavırlara global olarak 20. yüzyıla kadar etkisi sürmüştür ve hala da devam etmektedir. Bugün hala enstitüler tarafından bile kadın sanatı olarak sınıflandırılan ve modernist indirgemeci bir tavırla elişi dışlanan ve değersizleştirilen, sanat marketleri tarafından pek değer verilmeyen bir cinsiyetleştirilmiş materyal gerçeğidir. 'Kadın sanatı'nın dijitalleşmesiyle bu yerleşik güç dengesini sarsılmıştır. Modernizmin içindeki cinsiyetçi kalıpları altüst edenlerden, Alman asıllı Amerikan dokuma sanatçısı Anni Albers, Bauhaus eğitiminin de etkisiyle modernist biçimi dokumayla buluşturarak yeni bir ifade biçimi yaratmıştır.



Görsel 16. Anni Albers. Ancient Writing. 1936, cotton and rayon, 150.5 × 111.8 cm. © 2018 The Josef and Anni Albers Foundation/Artists Rights. <https://bit.ly/33OQ1Vy>.

Böylelikle modernizmin dayattığı sınırları ortadan kalkarak dokuma içinde yeni ifade biçimleri doğurmuştur. Jacquard dokuma tezgâhı ise teknoloji ve dokumanın bulunduğu en eski örneklerdendir. Bugün artık birçok software programları ile geleneksel el sanatları endüstriselleştirilmiş ve dijitalleştirilmiştir. Özellikle teknoloji ile birlikte sanat ve tasarım arasındaki mesafe gittikçe eriyerek bugün artık tekstil ve dijital temelli disiplinler aslında ne kadındır ne de erkek.

Egemen ses yeni-eski, gelenek-güncel, büyük-küçük, güçlü-dayanısız, yumuşak-sert, kadın-erkek gibi düalist bir sistemle sanatın içinde toksik bir bölücülük yaratırken aynı zamanda kadın da bu materyal gerçeğinin başkahramanı olarak büyük bir mücadele vermiştir. Bu mücadelenin en güçlü tohumları 60'larda Amerika ve Fransa merkezli birçok batı ülkelerinde sosyalist feminist harekete dâhil olan kadın sanatçılarla yeşermiştir. Bir karşı duruş ve yumuşak direnç olarak elişini, kimliklerine dönüştüren özdeş bir söylem üretme gayreti kadın hareketiyle birlikte gelişmiştir. Bu hareket yumuşak direniş hareketi, yıkıcı dikiş (subversive stitch) gibi ifadelerle hala queer ve feminist sanat ekollerinin kendilerini ifade ediş biçimi olarak pratik edilmektedir. Öte yandan video sanatı da bu dijitalleşmenin bir parçası olmuştur ve birçok kadın ve heteronormatif olmayan sanatçılar üretimini çeşitli yazılım programları kullanarak sürdürmüşlerdir. Bugün artık internet “yeni dikiş makinesi” olarak bu yumuşak direnişi şekillendirmektedir.

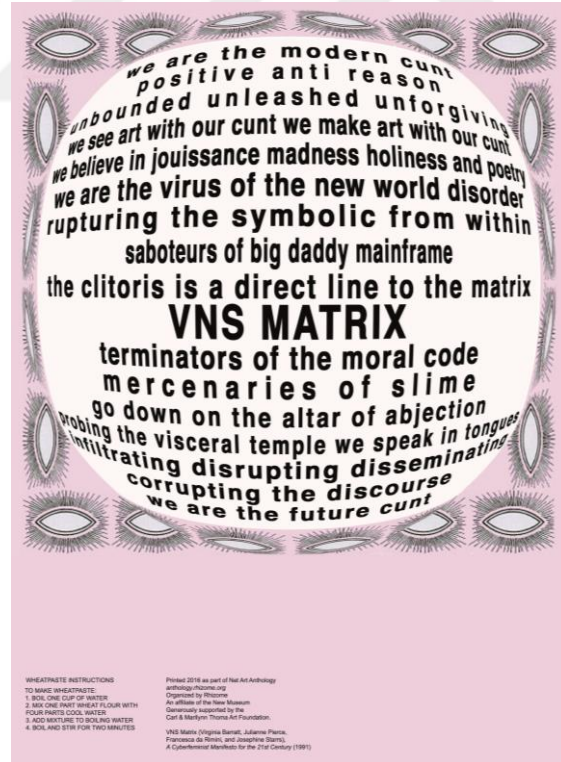
2.1. Tekno-Kültürün Cinsiyet Üzerindeki Roller

"Klitoris Matrix'e doğrudan bir çizgidir."

—VNS *MATRIX*, 1991, <https://vnsmatrix.net/the-artists>

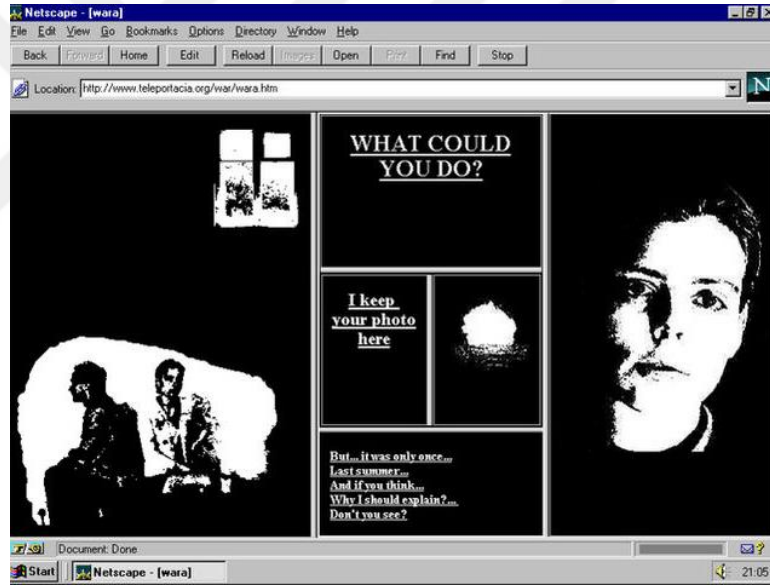
1991'de bir araya gelen Avustralyalı kadın sanatçı grubu (Josephine Stars, Julianne Pierce, Francesca Da Rimini, and Virginia Barratt) VNS Matrix adında politik bir tavırla ortaya çıkan *21.yy. İçin Cyberfeminist Manifesto* ile patriarkal normları bozmak adına teknolojiyi, siber alan ve interneti kendilerini ifade etmek için bir alan ve fırsat olarak gördüler (<https://bit.ly/31WQ9S9>). Bunu yaparken ise eğlenmeyi amaçlıyorlardı. Grubun kendi tanımıyla; VNS Matrix sahte bir isim olup bilinen bir anlam taşımamakla birlikte, başlangıçta porno olarak (kadınlar için kadınlar

tarafından) üretilen bir 'salgı' estetiği yoluyla VNS Matrix'in teknoloji ve makinelerle kutsal olmayan bir ittifak kuruyordu (<https://vnsmatrix.net/the-artists>). Kendilerini "yeni dünya kargaşasının virüsleri" (virus of the new world disorder), ve ahlaki kodların sonlandırıcıları (terminators of the moral codes) olarak adlandırıyorlardı. Yani VNS Matrix bugünün online görsel kültürünü oluşturan meme, glitch, net-art, web-art gibi dijital sanatın başlangıcı ile yepyeni bir dil ortaya çıkarmıştır. Net-art öncülerinden ve the First Real Net Art Gallery ve The Last Real Net Art Museum and Animated GIF model kurucularından Moskovalı internet artist ve teorisyen Olia Lialina'nın (<http://art.teleportacia.org/olia.html>) erken dönem web tasarımları hala tazeliğini korurken bir taraftan da net-arkeoloji veya net-nostaljinin kazdıkça ortaya çıkardığı kıymetli bir web-art öncüsü olmuştur. Onun ismini duyuran eseri 1996'da ürettiği "Erkek Arkadaşım Savaştan Döndü" (My Boyfriend Came Back from the War), katılımcı hypertext kullanılan browser temelli bir iştir. Lialina bunu "netfilm" olarak düşünmüştür. Hikâyesinde ise askerlik sonrası bir çiftin yeniden bir araya gelişindeki mücadeleyi konu almaktadır.



Görsel 17. VNS Matrix/Merchants of Slime. Sanat kolektif, 1991. <https://bit.ly/3eP4IDJ>.

Bu çalışma aslında siyah beyaz bir web sitesinin hareket eden bir imaj olarak GIF'le ne kadar güçlü ve dinamik olabileceğini gösteriyordu. Aslında bu bir nevi dijital mektuptu. Olia Lialina'nın *Web Sitesi Yapmak Ne Anlama Gelir* (What Does It Mean to Make a Web Page) başlığındaki PhD tezinde kendisi “teknoloji” (technology), “deneyim” (experience), ve “insan” (people) yerine “bilgisayar” (computer) “arayüz” (interface) ve “kullanıcılar” (users) kelimelerinin kullanılmasını önerirken; teknoloji endüstrilerinin 'kullanıcı/user' yerine 'digital citizen' (dijital vatandaş) terimini kullanmalarını ikiye bölünmüşlük olarak görüp, kullanıcılara da bu terimi kullanmalarına dair öneri getiriyor. Çünkü dijital vatandaş olmak için dijital şehirlerin, eyaletlerin ve yargıların olması gerektiğine işaret ediyor (<http://contemporary-home-computing.org/art-and-tech/not/>). Eleştirileri ve çalışmalarıyla Lialina, tekno kültüre yön veren kadınlar arasında en güçlü isimlerden birisi olmuştur.



Görsel 18. Olia Lialina. My Boyfriend Came Back from the War. 1996, Net Art Antology, <https://bit.ly/3tSmuoL>.

1990'larda ivme kazanan Net-art, artık kadın sanatçılar için yeni bir hürriyet alanı yaratmış. Öyle ki artık enstitülerin, galerilerin, sanat marketlerinin tüm köşelerini kuşatmış sömürgeci erkek egemen yapılanmasına hiçbir şekilde ilişkililenmeden kendi sözünü dilediğinde söyleme alanı elde etmiştir. Bu yüzden web sitesi kişisel bir alan olarak (Görsel 18.) bireyin evi gibi istediği gibi dekore eder, en sevdiği objeleri dilediği köşesine yerleştirir, istediği çiçeği bahçesine eker... Kişisel sosyal

medya alanları ve buradan elde edilen market olanakları şüphesiz bugün özellikle sanatçılar için çok önemli fakat bu alanlar, örneğin facebook, instagram, youtube vs. kişilerin zamanlarını ve paralarını sömürmek adına zevksizce, sanattan ve estetikten yoksun arayüzle ve düşüncesizce tasarlanmıştır. Dolayısıyla kişisel web sitesi çok daha nitelikli ve gerçekten kimliğimizi temsil eden evimiz olagelmıştır. Fakat biraz daha geriye gittiğimizde gerek ekonomik gerekse siyasi nedenlerle uzunca bir süre bilgisayar, kurumlar dışında bireylerin işlevsel hale getirdiği sınırlı sayıda ülkeler vardı. Dolayısıyla Türkiye gibi ülkeler zaten oryantalist ve modernist sınırlar arasında bocalaya dururken hızla değişen bu çağda kendi estetik olgusunu geliştirilmekte çok zorlanmışlardır. Dolayısıyla bireyler ve sanatçılar hem estetik hem teknoloji alanında yeterli bir estetik farkındalık, bilinç ve etik geliştirmekte geri kaldılar.



Görsel 19. Cevahir Özdoğan, Aidan Quinlan.
Website. 2019. (Web, Html, CSS).

İnternet 1950-60'lara ABD, İngiltere ve Fransa temelli olurken, 1990'lara geldiğimizde WWW (World Wide Web) artık global bir ağ olarak kullanıma sürülmüştür. Bağlayıcı gücü olan net özellikle herkes gibi dünyanın farklı coğrafyalarından kadın sanatçılar içinde çok önemli bir bağlayıcı araç haline geldi. 1990'ların ortalarından itibaren, anlık mesajlaşmalar, e-posta, VoIP, video görüşmeler ve tartışma forumları ile, bloglarıyla, sosyal ağlarıyla ve online alışveriş siteleriyle gelen World Wide Web, global kültürümüzde ve yerel toplumumuzda bir devrim yarattı. Bir o kadar da sanat tarihinde devrim yaratmıştır.

Artık televizyon ekranıyla olan edilgen ilişkimizden çok daha etkin, katılımcı, ve üç boyutlu düşünebilme edinimi kazandık. Bu bakımdan video sanatçıları bu ilişkinin erken örneklerindendir. Bireysel üretim açısından benim ekranla olan ilişkim, video sanatı yapmaya başladığım dönemde öğrendiğim montaj programları ile başlamıştır. 2013'teki *Görüyorum Resim İmaj Montaj* başlıklı Yüksek Lisans tezim ise kolaj ve montaj arasındaki ilişkiyi materyal ve im-materyal sorgulamaları üzerinden incelemektedir. Bu imajları betimlerken zamanı ve mekânı tanımlama ve ilişkilendirmenin mümkün olmadığı farklı dokularda, farklı imgelemleri bir araya getirerek bir bütün oluşturuyordum—bir nevi rüya gibi. Burada paralel boyutların birlikte görünürlüğüne spekülâtif bir yorumla yaptığım "kolaj/montaj" resimler video sanatına, videodan bugüne kadar yapmış olduğum dijital işler ve hatta elişçi çalışmalarım da dahil olmak üzere benim ekran ve görüntünün yakınlaşması (zoom-in) ve hatta piksellemeye doğru giden erken örneklerdir. Daha geriye gidip sanat tarihsel açıdan baktığımız zaman ise new-age post-internet sanatının ilham kaynağı Sürrealizm ve Dadaizmdir. Doğal olarak burada punk—siberpunk ilişkisi netleşirken beraberinde internet alt kültür (subculture) ve karşı kültür (counterculture) estetik, felsefe ve sosyolojinin internet kültüründe sosyal bir yapılanma olarak önemini vurgulamak gerekir. Aslında Gen X ve üçüncü sınıf ülkelerde doğup, büyüyen erken Gen Y (milenyum) kuşağı olarak bizler bilgisayar ve internetin ne olduğunu ilk televizyondan öğrendik. Dolayısıyla siborglar, siber kentler bize öncelikle sinemadan aşınadır. Siberpunk'ın sinemadaki en önemli başyapıtlarından birisi şüphesiz *Blade Runner* 1982'de İngiliz yönetmen Ridley Scott tarafından çekilmiştir. Bu yapıt hala sosyoloji ve mimari alanlarında tekno distopyan kent eleştirilerinin en güçlü apokaliptik örneklerindendir. Scott'ın yönetmenliğini yaptığı ve Aaron Guzikowski'nin 2020 yapımı tv şovu *Raised by Wolves* ise direkt olarak kadınlık ve



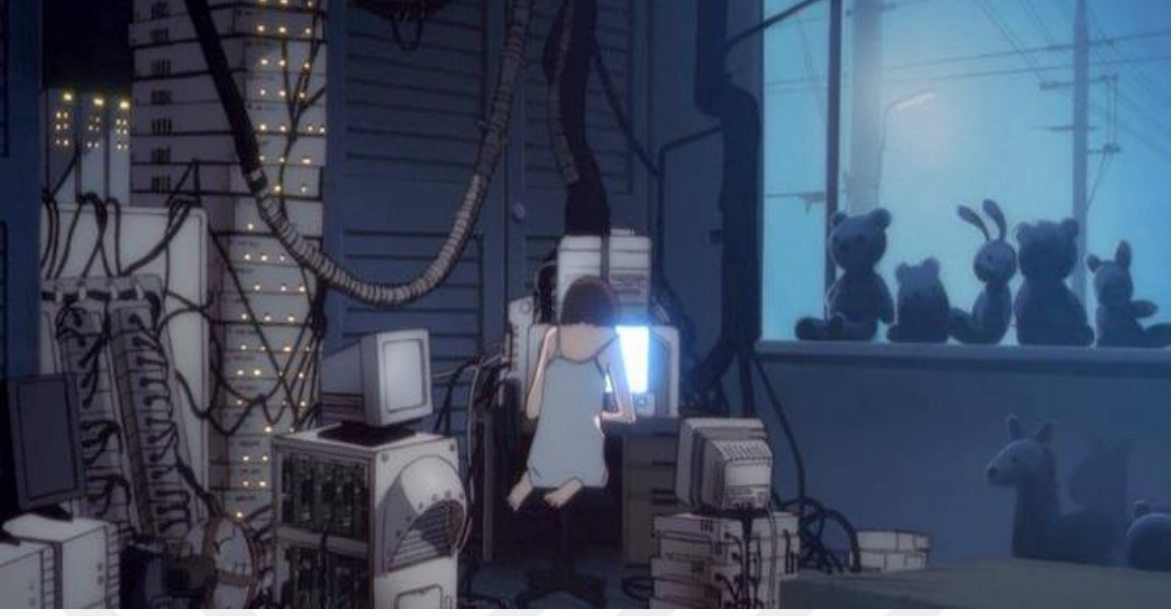
Görsel 20. Aaron Guzikowski. Raised by Wolves. 2020. (Televizyon serisi).
<https://imdb.to/3hvy8DI>.

annelik gibi olgular üzerinden insan sonrası insan ırkını koruma ve çoğaltma adına android bir anne ile posthumanist, post apokaliptik varoluş ve inanç gibi konuları ele almaktadır. Ana karakterler android birer siborglar—Anne ve Baba—bir nevi Âdem ile Havva'nın metaforudur. Beyaz bir kadın ve siyahi bir adamın paylaştığı bu anne ve baba rolü insanlık normlarının hem dışında hem de dâhilindedir. Anne dijital yolla hamile bırakılmak üzere bilgilendirilir. Anne yaratıcısı/programcısı tarafından sanal ortamda içine giren bir şeyle sürücüsüne nasıl yeni bir varlık yapacağı bilgisi yüklenir, yani bir nevi Anne bir simülasyonla sex yapar. Aslında Anne bir nevi 3-D yazıcıdır ve bebek baskılar. Tam da bu noktada Donna Haraway'ın Cyborg Manifesto'sunda eleştirdiği tanrıça kavramı ve değeri doğurganlığa indirgenen kadının cinsiyetine, burada da sadece insan üreten bir makina olmasına dair bir referans görüyoruz. Dramatik olan cyborg manifestodan bugüne, yani son otuz beş yıldır cinsiyetçilik sorunsalı üzerine bir arpa boyu yol alamamış iken post hümanist gelecek kurgusu Hollywood fantazyasının önüne geçemediğimizi gösteriyor maalesef. Fakat cinsiyet nedir sorusuna henüz cevap verememiş iken bu tv serisi insanın en büyük sorusuyla başa çıkmaya çalışıyor, yani insan nedir? Muhtemelen bu da insanlığın sorduğu ilk sorulardandır fakat bu sorunun cevabına bizi bir adım daha yaklaştıran şey dijital teknoloji oldu. Bir diğer TV serisi olan Devs'de benzer bir konuya determinizm ve kod üzerinden yaklaşmaktadır.



Görsel 21. Kuantum Bilgisayar.
2017. <https://bit.ly/33Qxokb>

Özetle Silicon Vadisi'nde özel bir şirkette bilgisayar dehası bir grup insanla üretilen bir bilgisayar yoluyla ekrana bağlanıp zamanda yolculuk yaparken İsa peygamberi görüyorlar ve bunun üzerine geleceği de aynı yolla görebildiklerini keşfediyorlar. Bu televizyon şovu son yıllarda geliştirilen quantum bilgisayara referansla yazılmıştır. Bütünüyle deterministik ya da kaderci bir bakışla insanın ve içinde bulunduğu dünyanın aslında her bir pixelinin kodlanmış ve her bir anının önceden belirlenmiş olduğunu ve bunun dışına çıkabilmenin asla mümkün olmayacağını ele alıyor. Yani insan programlanmış bir robot gibidir. Fakat bu seride ayrıca insan iradesiyle halkayı kırabilmenin de yani kodu hacklemenin mümkün olabileceğine dair açık bir kapı bırakmaktadır. Ayrıca bu tv şovu dünyanın en batısı ve ileri teknolojinin topraklarına yakışırca cinsiyet meselesini de gayet iyi işlemiştir. Bir diğer örnek, benim web temelli (Görsel 56) çalışmalarına da ilham olan 1998 yapımı Japon sci-fi animasyon serisi *Serial Experiments Lain*'in konusu, kısaca ergen bir kızın "wired / ağ" olarak adı geçen modern internetin öngörüsüne derin bir bakışla gerçeklik, kimlik, iletişim, felsefe, bilgisayar tarihi, siborg punk edebiyatı ve komplo teorisi üzerinden inceliklerle işlenmiştir.



Görsel 22. Yoshitoshi ABe. Serial Experiments Lain. 1998. Animasyon. <https://bit.ly/3rZXT0b>.

Aralarında en güçlü siborg yapıtlardan *Ghost in the Shell* 1995 anime serisi Japon mizahıyla Donna Haraway'ı bilim insanı karakteri olarak dahil etmişti ve en iyi siborg temsilcilerinden birisidir. *The Matrix* 1999, hala üzerine bizim bir simülasyonda olup olmadığımızı düşündüren güçlü siberpunk başyapıtlarından birisidir. *The Fifth Element* 1997, ise bir diğer gelecek kurgusu üzerinden kent ve sosyal yaşamı dijital çağın apokaliptik senaryosunu işlemektedir. Bu fantastik siberpunk kültürünün en eleştirilen tarafı ise erken Hollywood yapımlarından alışkın olduğumuz batının oryantalist ve ırkçı yaklaşımının gelecek kurgusu içinde hala son derece problemli bir şekilde ele alınmasıdır. Bu problemlerden birisi ırkçılık üzerine şekillenir, örneğin beyaz batılı adamın gücü ve iktidarını yüksek teknoloji fantazyası olarak Asya ve Orta Doğuda tekno-kent ve insan üzerinden güç unsuru olarak işlemektedir. Bu filmlerin çoğunda batılı adam muhteşem futuristik uçan aracı ile Mısır gibi muazzam bir tarihi ve mimarisi olan Ortadoğu ülkesine iner ve Ortadoğu'nun o "egzotik" kızıl ışık hüzmeleri eşliğinde hikâye tüm gizemi ile başlar...



Görsel 23. George Lucas (IV); Irvin Kershner (V); Richard Marquand (VI). Star Wars. 1977.
<https://imdb.to/3tVzvO7>.

Ya da Tokyo, Shanghai, Beijing gibi Asya kentlerinden birinde o kültüre ait motifleri futuristik estetiğiyle harmanlanıp tekno oryantalist bir yorumla spekülatif gelecek algısı yaratılır. Bu da batının sömürgeci gelenekten beslenen sanatsal ifade biçimlerinden birisidir. Bu filmler uzun süre doğu-batı sentezi tanımı altında sempatik karşılandı hatta çok beğenildi ama aslında son derece ırkçı batı klasiği olan bir güç dengesi vardır, örneğin bu filmlerin çoğunlukla kadrosunun beyaz ırk insanlarla dolu olmasıdır ta ki tüm kadrosu siyahi olan ilk bilim kurgu filmi *Black Panter*'e kadar. *Black Panter*'i 2018 yılında Maryland'in yarısından fazlasının siyahi olan Baltimore şehrinde bir sinema salonun neredeyse tamamı Afro-Amerikan bir kitleyle izleme şansına sahip olmuştum ve adeta büyük bir aile salonunda tüm duygusal yoğunlukları hep birlikte yaşadığımız gözyaşı ve kahkahaların birbirine karıştığı duygusal bir deneyimdi. Enteresan olan ben siyah ırklı değilim ve siyahi deneyimini yaşamam mümkün değil ama sanırım ırkçılığın ne demek olduğunu Türkiye'nin kendi dinamikleri dâhilinde kendi etnik kökenimden dolayı yeterince deneyimlemiştim ve bu da sanırım ırkçılığa maruz kalmış insanları anlamının en güçlü yoludur. Bir diğer büyülü gece ise Afro-Futurizmin en önemli temsilcilerinden SunRa Arkestra'yı 2017'de Baltimore'da olağanüstü performanslarını izleme şansım oldu. Bu performansın bana düşündürdüğü şey teknolojik gelişmelerin ana toprağı olan Amerika'nın sömürgeci ırkçı ömürgeci tarihinden bugün Afro-Futurizmi canlı kanlı bir şekilde yaşamak, o gelecek dediğimiz başı ve sonu belirsiz zaman tanımının bir yerlerinde olduğumuz gerçeğidir. Bugün batı merkezli bir dünyada

Afrika gelecek kurgusu yaratmanın verdiđi umut bile bir Őeyleri belki de tahmin edemeyecek kadar deđiŐtirmeye yetebilir. Mitolojiler ve hikâyelerin dŐnyasını ören söken düđümleyen varoluŐ tarihinin tekrar tekrar yeni hikâyelerle yazılması olasıdır. Ama burada önemli olan hikâye yazmaktan ziyade o hikâyenin kimler tarafından yazıldıđı, niçin yazıldıđı, neyi destekleyici olduđudur. Yükselen Asya güçleri bugün tek merkezli (batılı) market ve hatta kültür dengesini sarsıyor. Ama öyle görünüyor ki bu cođrafyaların ve kültürlerin ötesinde dođanın bir parçası olan insanın sorumluluk hikâyesidir. Bu nedenle bugünün teknolojisini teknik olarak kullanabiliyor olmak hala çok öncelikli bulunuyor ama çok geçmeden anlayacađız ki idrak edilmesi öncelikli durum materyale yönelik farkındalık, bilinç ve anlamdır. Bu anlam arayışına en yakın olan alanlardan biri sanat ve tasarım da bu etik anlayış ve öngörü dâhilinde ürediđi vakit deđerlidir.

2.2. Tekno YeŐilçam: Türkiye'de Dijital Kültürün Görsel Sanatlarda İşleniŐi

Süratle ilerleyen global dijital yaŐamın beraberinde getirdiđi yenilenme sürecinde biz Türkiye'de neler ürettik veya bu yeni malzemeyi nasıl anlamlandırdık diye araŐtırınca karŐıma çıkan örnekler oldukça ilginçti. Türkiye'de bilim kurgu erken örneklerine bakınca *Drakula İstanbul'da* (1953), Star Trek kopyası *Turist Ömer Uzun Yolunda* (1973), *Sevimli Frankenstein* (1975), ya da *Cüneyt Arkın'ın teknik yetersizliklerden dolayı hayatını zor kurtardıđı* filmlerden birisi olan *DŐnyayı Kurtaran Adam* (1982), *Badi* (Türk E.T. 1984), *ArkadaŐım Őeytan* (1988), *Baytekin: Fezada Çarpışanlar* gibi yapıtlar görüyoruz. Bu yapıtlardan bazıları her ne kadar esinlenmenin ötesinde yabancı yapıtlardan birebir kopya olsa da hepsi Türk sinemasına katkılarından dolayı son derece deđerlidir. Çünkü yeni dŐnyaya adaptasyon sürecinde Őartlar ne olursa olsun biz de bir Őeyler yapabiliriz deyip bir Őekilde verilen emek ve zaman bugün izlendiđinde bile o inanç ve heyecanı hissettiriyor. 90'lara bakınca ise tuhaf birkaç siborg kategorisinde dŐŐünebileceđimiz ama tam tarifini yapmakta güçlük çektiđim yapıtlar da var aslında. Bana göre bu tam tanımlanamaz ama anlaşılabilir olma hali de bir işi kendi içinde özgün kılan durumlardandır. Zaten fütürizmin de derdi bir ölçüde budur, yani tanıdık olmayan, yabancı, bilinmezlik üzerinden yaratımın sınırlarını aşarak kimisi için konfor alanının dışına çıkmak iken, kimisi için de yabancı olana karŐı heyecan ve ilgi duyma eğilimi yaratmaktır. Bu yapıtlardan birisi de TRT dizisi olan *Uzaylı Zekiye*, aslında pek zeki

olmayan ama doğaüstü yetenekleriyle diğer insanlardan farklı olan insan görünümlü uzaylıdır. Bu mizah her ne kadar uzaylıların insanlardan daha zeki olduğu varsayımının aksi üzerine işlense de bu karakterin kadın oluşu da düşündürmektedir. Bu filmi bilim kurgu kategorisine dâhil eden etken gerçekçi bir yapım olmasına rağmen Uzaylı Zekiye doğaüstü güçlerini devreye sokarken kullanılan dijital ses efektleri ve grafik ifadeleri bilim kurgusal bir teknikle uyarlanmıştır. Bir diğer son derece problemlili ve cinsiyetçi Türk filmi *Japon İşinde* (1987), ileri teknoloji bir robot olan kadın figürü adeta bir geyşa hizmetçi modeli ve erkeğine aşık robot bir kadın olarak gösterilmektedir. Burada da siborg veya bilim kurgu tanımlaması tam olarak yapamamasak da insan robot ilişkisini romantik komedi türünde ele almıştır.



Görsel 24. Kartal Tibet. Japon İş. 1987. <https://imdb.to/3whURHh>.

Türk bilim kurgusu bu örneklerin ötesine pek geçemedi maalesef ama 2000'li yıllara gelince ekonomik ve teknolojik yetersizliklerden olsa gerek bari şakasını yapalım niyetiyle Cem Yılmaz filmleri, bir şekilde uluslararası ilgi çekmeyi başardı. Bu da oldukça önemliydi ve bizlere aslında erken dönem bilim kurgu yapımlarındaki heyecanı aktarıyordu. Öte yandan bilim kurgusal mizah ve estetiğin batılı olmayan coğrafyalarda nasıl uygulanabilir olduğunu gösteriyordu. Fakat Türkiye'nin sinemada, edebiyatta ve birçok sanat alanında bilim kurguya uyum sürecinde bocalaması veya başa çıkamadığı şey en temelde ne parasızlık ne de teknoloji yoksunluğudur, daha çok bilim ve felsefeye kültürel, sosyal ve güncel bakış

kazandıramamış olmasıdır. Bu yoksunluğun sosyal, siyasal ve politik nedenleri elbette öngörülmektedir. Bundan sonrası için ise bilim ve felsefeyle buharlaşmış bir pedagojiyle teknolojik ve sanatsal üretim zor olsa da açığı kapatmak mümkündür. Doğrusu, gelecek adına iyimser bakışı korumak, içinde bulunduğumuz toplumsal ve ekolojik gerçekliklerle pek kolay değil. Yani birçok şey için geç aslında ama yenilenmeden daha iyi bir fikrimiz olmadığı için umutlarımızı hep birlikte geliştirmekte fayda var. Görünen o ki önümüzdeki yüzyıl en çok kullanımda olacak olan malzeme bilgisayar temelli dijital teknolojidir, ta ki bir sonraki doğal afete kadar. Açık uçlu olan bu materyalin şeytan da olması mümkün melek de. Örneğin, bana kalırsa son derece gereksiz ev asistanı robotlar, Siri, Alexa ve yakında görülecek niceleri, gerçekten bunlara ihtiyacımız var mı? Olması gereken iyi niyetli global vatandaşlar ve etik prensip ile üreten sanatçılar olarak her an yenilenen teknolojiden kaçmak veya dışlamak yerine ontolojik bir bağla maddeyle ilişkimizi düşünceli bir şekilde sadece insana değil insan dışındaki her şeyi göz önüne alarak yeniden belirlemek gerekir.

2.3. Tekno Hamaratlar: Kadın Sanatçıların Dijital Sanata Yönelimleri ve İfade Biçimleri

Bu bölümde dijital teknoloji üretimiyle bireysel değerler yaratan örneklemi ele alacağım. Özellikle 2000'lerden beri dijital teknolojinin sanat ve tasarım arasındaki sınırları eritmesini hep birlikte kutluyoruz. Her ne kadar kapitalist market üzerinden değerlendirdiğimizde kitle üretimle akıllı tekstil adı altında toksik ürünlere maruz kalsak da sanat ve tasarım alanında çok çarpıcı örneklere rastlamak mümkün. Özellikle tekstil temelli disiplinlerin dijitalle buluşması üzerine birçok örgü, dokuma, dikiş ve nakış gibi disiplinlerin dijitalleşmesi birçok kadın sanatçıyı heyecanlandırmıştır.



Görsel 25. Ebru Kurbak, Irene Posch. 2018. Stitching World. The Embroidered Computer. <https://bit.ly/3mxE2UY>. (Keten, altın, gümüş, bakır, hematit, ahşap).



Görsel 26. Ebru Kurbak, Irene Posch. 2018. Stitching World. The Embroidered Computer. <https://bit.ly/3mxE2UY>. (Keten, altın, gümüş, bakır, hematit, ahşap).

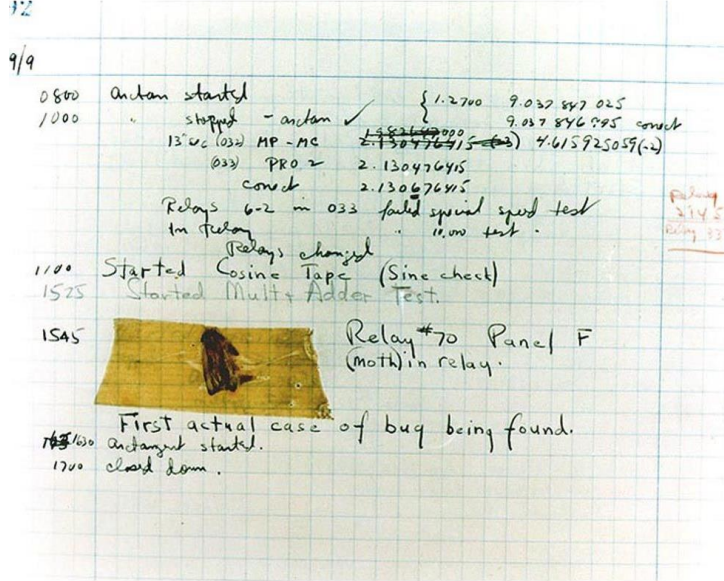
Ebru Kurbak ve Irene Posch'un ortak yapımı *Dünyalar Örmek* dijital teknoloji ve el işinin güzel bir örneğini "Nakış Bilgisayar" (2018) enstalasyonu ile gösteriyorlar. Bu çalışma geçmiş, günümüz ve gelecek zaman anlatımlarının oluşturulması yoluyla eleştirel ve sanatsal amaçlarla yürütülmüştür. Proje, işlevsel elektronik teknolojisi yapmak için oldukça geleneksel tekstil tekniklerinin birlikte kullanımının yarattığı gerginliği genişletiyor. Ayrıca bu çalışma, çoğu zaman göz ardı edilen bilgi ve becerilerin beklenmedik potansiyellerini ortaya çıkararak, yaygın olarak kabul gören toplumsal değer sistemlerini sorguluyor. Donna Haraway ve Rosi Braidotti gibi birçok batılı posthumanist, transhumanist, tekno-utopyanist teorisyenin batı merkezci siborg figürü ve feminist anlayışı eleştirildi. Ama seksenlerden bu yana başlanan bu yolculuk yavaş yavaş da olsa batı coğrafyası dışında bir yerlerden de gelişmeyi biraz başardı. Dünyaları bağlayan internet artık batılı olmayan kültürleri bir araya getirmek için de bir kapı araladı. Bunun örneklerinden birisi olan Morehshin Allahyari, NewYork'da yaşayan Kürt kökenli İranlı sanatçı, aktivist, ve yazardır. Ortadoğulu olmanın etkisiyle de işlerinde sosyal, politik, kültürel çelişkileri ele alırken 3d print ve dijital medya üzerine üretiyor. İşlerini geçmiş kaynaklı ve gelecek odaklı tasarlarken teknolojiyi, nesnelere üzerinde düşünmek için felsefi bir araç seti olarak

kurguluyor ve 21. yüzyıldaki kişisel ve toplu yaşamlarımızı ve mücadelelerimizi belgelemek için şiirsel bir araç olarak düşünüyor. Benzer bir noktadan bambaşka bir yorumla Faslı sanatçı Meriem Bennani de medya sanatı üzerine kültürel ifade biçimlerini animasyon ve video montajı aracılığıyla esprili bir yaklaşımla hem video hem de mekânda kurguluyor.



Görsel 27. Meriem Bennani. 2020. 2 Lizards.
<https://bit.ly/3eUOVy>

Bu çalışmalar daha çok mizahi ifadelerle dolu olsa da aslında bir o kadar da dolaylı bir politik anlatı biçimi sergilemektedir. Siberfeminist öncülerinden net-art'ın anneanesi Tayvanlı sanatçı Shu Lea Cheang net temelli enstelasyon, sosyal arayüzler ve film prodüksiyon üzerine çalışıyor. Erken 1980'lerden beri hala aktif bir şekilde çalışan sanatçının işleri tekno-beden, cinsiyet füzyon ve kuir politika üzerinedir. Legacy Russell ise "glitch" in toplumsal normlara göre bir hata ve arıza olarak belirlenirken Glitch Feminist manifestosunda (<https://bit.ly/3dNyTUN>), *hata*'nın nedenselliğini benimser ve ekonomik, ırksal, sosyal, cinsel ve kültürel bir sosyal sistemde zaten bozulmuş bir hatayı seve seve kabul ederek aksaklığın kasvetli imasını tersine çevirir. Glitch feminizm aslında cinsiyet üzerine isimlense de aslında bedenin toplumsal normlarını ele almaktadır. Örneğin bu manifesto, ırk ve ten renginin toplumsal algılanışı ve farklılıklarımızın ekonomik güç dengesine göre ayrıştırılmasından bedensel engellilere toplumun bakışını ve kilo, boy gibi Hollywood estetik normlarının dışındaki varoluşa hata ve kusur olmaktan ziyade bu özelliklerin olağanlığını ve doğallığını vurgulayarak manifeste etmektedir. Glitch



Görsel 28. Dünyanın ilk bilgisayar canlı böceği. 9 Eylül 1947. National Geography. <https://bit.ly/3ykrWUM>.

hata sonucu doğan bir şey değil aslında maddenin birbirine etkisi sonucu ortaya çıkan bir görüntü, bir ilişki biçimi ve bir durumdur. Beden materyal ve immateryal ilişkisini anlamak adına Russell'in Glitch manifestosu ile bilgisayar böceği (computer bug) arasındaki ilişki muhteşem bir örnektir. Böceğin orijinal hikâyesi 9 Eylül 1947'de dünyanın ilk bilgisayar hatası kaydedilerek başladı. Ancak bu sıradan bir 'yazılım hatası' değildi. Bilgisayarın donanımıyla ilgili sorunlara neden olan yaşayan canlı kanlı bir kelebeği. Dikkatlice çıkarılan bu böcek "bulunan ilk gerçek hata vakası" olarak bilgisayar bilimcisi Grace Hopper tarafından Mark II'de kaydedildi. Böylelikle yazılım ve kod'ların neden olduğu işlem hatalarına bug adı verildi.

Reel hayatta olduğu gibi bilgisayarda da bazı böcekler zarar verici olurken bazıları ekranı dondurma, dalgalanma, karıncalanma gibi efektler verirler. Hata olarak tanımlanan efektler ve imajlar fiziksel dünyada toplumsal yargının temsilcisi ola gelmişlerdir. Benim için bunun en keyifli tarafı küçük olan ve ayrıca "küçük görülen" şeyin üstün akıl üretimi bir sistemi altüst edecek güce sahip olmasıdır. Russell Glitch Feminizmi hegemonik ve partiarkal düşüncenin ürünü olan ırk, cinsiyet, sınıf gibi toplumsal "hata"lı düşüncelere karşıt olarak sunmaktadır.

"Glitch, makinenin iç çekip, titreyerek ve sarsıntıyla spazmlar aldığı dijital orgazmdır. Bu anlar, kendi fiziksel eylemimizin ritüellerine ve rutinlerine entegre edildi, kendi

bedenlerimizle nasıl etkileşim kurduğumuzu ve bu mekanize mikro nöbetler tarafından teşvik edilen en derin fantezilerimizi ve arzularımızı nasıl keşfettiğimizi etkiliyor. Glitch, hata değil katalizördür. Glitch mutlu kazadır. Bilgisayar konuşmanın ortasında donduğunda, video ara belleğe alındığında ve ilerlemeyi reddettiğinde, bu anlar yeni bir ön sevişme modudur, bir fetiş olarak değil, muhtemelen cinsel rutin içinde ön sevişme için yeni bir ön sevişme olarak kabul edilmesi gereken bir şeydir. Sahip olamayacağımız şeyi istiyoruz; Erişmeyi hedeflediğimiz materyal ne olursa olsun, Glitch bizi bekletiyor ve bunun için sızlanmamıza neden oluyor (L. Russell, The Society Pages, 2013 s 1)."

Bir diğer örnek ise 2018'de Pittsburgh Carnegie Mellon Miller Gallery'de izleme şansı bulduğum Stephanie Dinkins'in Conversations with Bina48 adlı çalışmasında büst olarak pedestalin üzerine yerleştirilen bir AI robotla konuşması üzerine yaşadığı deneyimi izleyiciyle paylaşıyor. Sanatçının işi ırk, cinsiyet ve gelecekteki geçmişlerimizle kesişen yapay zekâ hakkında diyalog platformları oluşturmak üzerinedir. Sanatı, bilinç, eylemlilik, algı ve sosyal eşitlik kavramlarını irdelemek üzere led-temelli uygulamaları teknolojiyi kullanarak mekânın manipülasyonu ile ilgileniyor.

Dijital temelli çalışan teknolojilere bakacak olursak uzun bir süredir kullanımda olan 3D yazıcı ve laser-cut gibi güncel teknoloji araçları sanat alanında da yaygın bir şekilde kullanılıyor. Hatta ben bu malzemeleri henüz daha yeni yeni pratik ederken Maryland Institute College of Art'da lisans öğrencilerinden bazıları kendi 3D yazıcılarını kendileri yapıyorlardı. Aynı dönemde tekstil bölümünde dijital fabrikasyonun tekstil alanındaki entegrasyonunu deneyimlemek oldukça heyecanlıydı. Çünkü bir taraftan öğrencilerle haftasonu iplik pazarına gidip oradaki koyunları severken, doğal yünler alıp iplerini kendi elleriyle yapmalarına şahit olup, o iplikleri bugünün ileri teknolojik bilgisayar temelli dijital makinelerle işlemek tarih, geçmiş, bugün ve gelecek üzerine çok fazla düşünce katmanlarını beraberinde getiriyor. Fakat 20.yy. üzerinden değerlendirecek olursak öncelikle erken dönem tekstil malzemeleri kullanan kadın sanatçıları ve onların erkek egemen sanat marketi ve enstitüler içinde vermiş olduğu savaşı dillendirmeden geçmek mümkün değil. Kendi deneyim ve gözlemlerime dayanarak rahatlıkla söyleyebilirim ki güzel sanatlar içinde tekstil hala hak ettiği değeri ve desteği bulamamıştır. Bunun birçok nedeni olsa da temelde bu bir cinsiyetçi ve kapitalizmin ivmecilik politikasına dayanan bir meseledir.

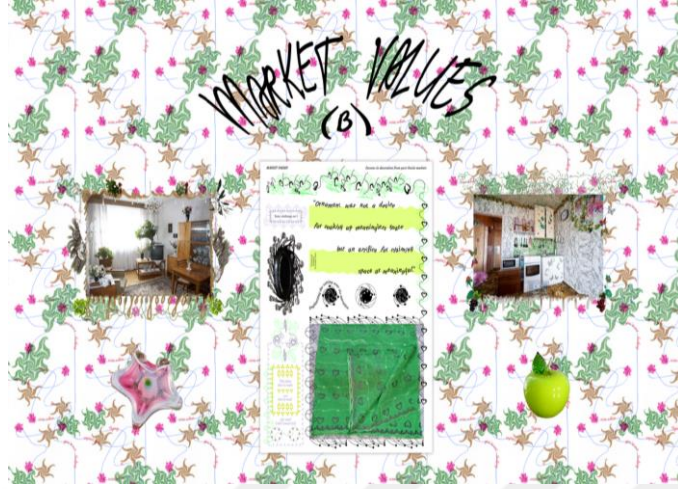
Dantel, dikiş ve örgü eğitiminde önce işlemek istediğiniz modelin çizimini yaparsınız ya da hazır motif kullanılır. İmaj tıpkı dijital bir grid gibi kareli bir zemine çizilir. Sonra bu görsele bakarak her bir pikseli iğne ve iplik aracılığıyla dokunur. Bu iki boyutlu



Görsel 29. Stephanie Dinkins. Conversations with Bina48. 2018.
(Dijital video enstalasyon. 4 dakika). <https://bit.ly/3bRY3ld>.

imaj artık iğne ve iplikle insan eli-parmağı ile üç boyuta dönüşür. Burada insan yine tam olarak üç boyutlu yazıcı görevi görmektedir. Öteki malzemeler iplikken yerini filament alır, iğne ise elektrige bağlı bir işlevdedir. İnsan beyni ise daha önce kodu yüklenmiş bir işletim sistemi gibidir. Peki bu bağlamda 3d printer ile insan arasında pek bir fark yoktur diyebilir miyiz? Eğer X kişinin yaptığı dantel 3d printer üretiminden daha hatalı ve değersiz ise X kişinin 3d printerden daha kıymetsiz olduğu kabul edilir mi? Tuhaftır ki ediliyor. Aslında ortaya çıkan ürüne bakıldığında aralarında hiçbir hiyerarşik fark yoktur. İnsan makine arasındaki değer yargılarında ne makinenin ne de insanın totalde bir sorunu yoktur. Problemin ana nedeni güç, mükemmellik, kusursuzluk, fonksiyon, ideal tanımını kendine göre yapan ve bunun dışında kalan her şeyi ötekileştiren ve ezen öncelikle üstünlükçü batılı beyaz erkek ve tüm patriyarkal toksik düşünceye destek veren anlayışlardır. Tam da bu nedenle

teknolojiye ve elişine bakış açımızı belirleyen tüm parametrelere karşı yeniden dekolonize



Görsel 30. Brit Pavelson, poster, Website, 2020.
<https://bit.ly/3yiNFfS>.

2.4. Spekülatif Bağlar: Parsellenmiş Bedenin Kurgusal Öyküsü

Hikâye 1818 de başladı, yarasaların çığlıklarıyla karanlık mahzenlerde içi açılan bir sürü beden transformasyona uğrayarak yeniden doğuyordu. Mary Wollstonecraft Shelley'in Gotik roman türünde yazdığı yapıtı *Frankenstein*, spekülatif feminizmin de baş yapıtlarındandır. Çünkü artık hümanizmin ideal insan ve ideal beden tanımı baştan yapılanmaktadır ve cinsiyet yoktur. Beden etten kemikten ibaret değil makine destekli çalışan bir mekanizmadır. Beden piksellenmiş parçaların bütünü gibidir. İğne iplikle dikilmiştir. Beden fonksiyonel bir kolaj, elişi bir kurgudur. Ama kimse Frankenstein'ın bir kalbi olmadığını söyleyemez. Siborgların da kalbi elbette vardır. Bu noktada insan, beden ve yabancılaşma kavramı ortaya çıkar. Uzaylı metaforu buna en iyi örneklerdendir. Bunun da altında yatan aslında insanın kendi tarihidir. Yabancı nefretinin (xenofobia) altında yatan nedenlerden birisi tehdit olgusudur. Yani yabancı bir varlığın gelip düzeni ve hayatı altüst edip, toprakları ele geçirip, hâkim olma tehdidi üzerine gelişir. Post-antroposentrik batı merkezli hümanizme eleştiri olarak Rosi Brodotti şöyle der; "Postyapısalcı anti-hümanizm, hümanist 'Man' idealini neyin oluşturduğuna dair fallosentrik, Avrupa merkezli ve normatif standartlaştırılmış görüşlere endekslenen üniter kimliklerin içinden altüst olur

(Borrowed Energy, Frieze, 2014, <https://www.frieze.com/article/borrowed-energy>).
Yani tek taraflı ırkçı ve cinsiyetçi bir hümanizm çürük bir yapıdır ve kendisinden başkasını ötekileştirmekten ileri gidememiştir. Fakat siborgun bu güç dengesini altüst etmeyi vadeden bir yapısı vardır. Artık beden, ten, doku ve hatta duygular



Görsel 31. Cevahir Özdoğan. Antik Siborg serisinden numara 1. 2018.
(2D print, köpük, akrilik, ahşap).

tamamen yeniden inşa edilir ve kendine yabancılaşmayla başa çıkmak batılı adam için de o kadar kolay olmayacaktır. Çünkü artık hikâye cinslerin ve türlerin yani insan, bakteri, doğa ve hayvan ilişkisini baştan yazacaktır. *Antik Siborg* Anadolu kilimlerinde işlenen tanrıçaların 3D print ile baskılanan, ortasında boşluk olan yuvarlak bir ahşap masanın etrafında buluşmaları sahnelenen bir yerleştirmedir. Spekülatif bir bakışla bu kez tanrıçalar yerine *Antik Siborg*ların bir ayin veya ritüel buluşması olarak kurgulanmıştır. *Antik Siborg* geçmişten ilham alır ama bugünün temsili olarak gelecekte bugüne bakışla kurgulanmıştır. Bu çalışma bizim tarihi ve geleceği nasıl algıladığımıza dair bir alan açmaktadır.



Görsel 32. Cevahir Özdoğan. Antik Siborg. 2018. (2D print, köpük, akrilik, ahşap).

Tıpkı Mary Wollstonecraft Shelley gibi nice kadın yüzyıllar boyu yaratan bir bedene ve zihne sahip olarak üstün yaratıcı, şifacı, yenilikçi, mucit, sanatçı, bilim insanı sıfatlarıyla var olmuşlardır. “Antik Siborg” adındaki çalışmamda Anadolu kilimlerinde işlenen tanrıçaları 3D printing yoluyla baskılayıp ortasında boşluk olan yuvarlak bir ahşap masanın etrafında buluşmaları üzerine spekülative bir bakışla adeta bir ayin veya bir ritüel buluşması olarak kurgulanmıştır. Kadın tarih boyunca anne ve eş olması ile birlikte fikirler ve teknolojiler doğuran toplum mimarlarıdır. Spekülative feminizm (SF) tekno ütopyik ve distopyik fantezilerin tam ortasında güneş gibi doğmuştur. SF "bilim kurgu ve fantezi, feminist düşünce için önemli araçlar, özellikle teori ve pratik arasında köprü görevi görür. Elyce Rae Helford'ın ifadesiyle diğer hiçbir tür feminizmin nihai hedeflerinin SF kadar aktif bir şekilde feminizmi temsil etmemektedir: cinsiyetçilikten uzak dünyalar, kadınların (bilime) katkılarının kabul edildiği ve değer verildiği dünyalar, kadınların arzusu ve cinselliğinin çeşitliliğini araştıran dünyalar ve cinsiyetin ötesine geçen dünyalar" (We are only seeking Man, Science Fiction Studies Vol. 19, No. 2 (Jul., 1992), pp. 167-177 (11 pages) Published By: SF-TH Inc) olarak tanımlamıştır. Yeni gerçeğin formu olan spekülative feminizmin en temel tavsiyesi hikâye anlatmak ve paylaşmaktır. Esas olan birliktelik, almak vermektir. Topraktan alıp toprağa vermek gibi mesela. Cinsiyet üzerinden yaratılan dualizme karşın Donna Haraway'in bir metod olarak önerisi, birlikte

çalışmak ve yeniden hikâye kurmanın gücünü fark ederek düşünmek ve üretmek bu dertle birlikte yaşamak en basit formudur yaşamın.

"Feminizm her zaman bir siborg olmuştur, kuralları ve yönelimi (yani sibernetiği) ete ve maddeye (yani bedenlere) doğal olarak kabul edilmeyen bir şekilde bağlayan bir kavram olmuştur- ancak sözde doğal. Biz bir organizasyonuz, organize organizmalarız, çünkü biz diliz ve sizi böyle anlamıştık. İstila uzun zaman önce başladı—ana diliniz sizi bebekken istila etti—yazı her zaman gözünüze giriyor, anaerkil kültürlerde Mısır işaretlerinden çok önce icat edildi. Hayır, siborglarda, siber uzayda veya siber her şeyde yatan feminizmin geleceği değildir. Feminizmin kendisi her zaman, 1960'ların evrenindeki astronotlar gibi yabancı bir uzayda (terimin ortaya çıktığı yer) yaşayan bir cyborg olmuştur. Feminizm, bir matrisi hareket ettirme taktiğidir, tekniği bir vücuda bağlayan bir teknik, bedeni tekniğe bağlayan bir beden: kadın, özel olarak cinsiyetlendirilmiş bir bedenin adı ve aynı zamanda bir tür işaret işlemenin adıdır (Donna J. Haraway, 1985)."



Görsel 33. Christine Tamblin. She loves it, she loves it not: Women and technology. 1993. <https://bit.ly/3hzvOLI>

3. BÖLÜM: ELİŞİ NET

En geniş tanımıyla Elişi Net: Tekno Kadın ve Yeni Materyalizm cinsiyet ve teknolojinin sanattaki yansımalarını incelemektedir. Bu tezde bir metafor olarak elişi net çift anlam taşımaktadır. Elişi Net bir anlamıyla sanatın güncel materyali olan internet'e referans iken, bir diğer anlamda ise kadınların tarihin erken dönemlerinden beri yaratmış oldukları teknoloji temelli elişine referanstır.

Sanat, zanaat, teknoloji ve cinsiyet arasındaki ilişkiyi anlama, tanımlama ve uygulama bu tezin en temel endişesini oluşturmaktadır. Her bir varlığın teknoloji olduğunu varsayarsak—insanın kendisi de buna dahil—varlık, obje veya materyal üzerinden değerlendirilen hiyerarşik tüm elementleri tek bir düzlemde var olabilmesinin olanaklarını savunmakta ve sorgulamaktadır. Yani bir ağacın yaprağı veya bir kâğıt da bilgisayar "sayfası" kadar teknolojidir—hiçbir değer eşitsizliği olmaksızın; tıpkı elişi, sanat ve dijital sanat arasındaki ilişki gibi.

Bu süreç boyunca birçok referansla uyguladığım, yorumladığım ve geliştirmiş olduğum metodolojinin ve etiğin üretimimi nasıl şekillendirdiğini yorumlayacağım. En yalın ifade ile benim yeni materyal ile ilişkimde geliştirdiğim etik, güç merkezli hiyerarşinin ve düalistik değer yargılarının tamamen dışında bir dil oluşturmaktır. Daha geniş bir açılımla; insan—insan dışı, materyal—materyal olmayan (nonmateryal), yüksek teknoloji—düşük teknoloji, geleneksel—güncel, yumuşak—sert, ataerkil—anaerkil, hızlı—yavaş, dişil—eril, şiirsel—mekanik, fiziksel—spiritüel. Bu ayrımcı geleneğe beslenen dualistik ve antroposentrik anlayışa karşı daha çok birleştirici, akışkan, tümcü, düşünceli, bir metod/bakış açısı geliştirmeyi amaçladım.

Bu tez—benim için—herhangi bir finali temsiliyetten ziyade sürecin analizi, belgeleme ve yorumlamayı amaçlamaktadır. Spekülatif olasılıklardan, hayallerden, hikâyelerden ve duygulanımlardan beslendim. Araştırmamda online kaynaklardan faydalandığım kadar müze ve kütüphane taraması da yaptım. Mitoloji, Fenomenoloji, Antropolojinin alt dalları olan Etnoloji ve Etnografya gibi alanlardan ilham aldım, yararlandım. Umudum Sanatta Yeterlilik Tezimi sürdürülebilir kılmak ve benimle aynı kaygıları güden sanatçı ve araştırmacılarla yeni metotlar geliştirmektir.

3.1. Öncesi ve Sonrası: Dijital ve Bedenin Ağları

Görünür—görünmez ağlarla birbirimize bağlı olduğumuz evrenin parçaları olarak birlikte bu dünyayı kurduk. Doğa, insan, hayvan ve bakteriler vs. karşılıklı alma verme düzeni içerisinde çevremizi algıladık ve türlü hikâyelerle dünyayı kurduk. Herkes kendi varoluş hikayesini çeşitli korelasyon ağlarıyla işlenir ve ilişkilendir hale getirdi. İnsan türünün en büyük hikâyesi madde ile olan ilişkisidir. Kimisi ipten köprüler kurdu sınırları aştı. Kimisi tahtalardan kayıklar yapıp denizleri aştı. Kötü kardeşlerimiz oldu yaptıklarımızı yıktılar. İyi kardeşlerimiz ise koruyup kolladılar. Bazıları sadece elma ağacının altında oturup derin derin düşündü. Böylelikle sonsuza kadar artan ağlarla birbirimize bağlandık. Resimler yaptık mağaralarda ve efsaneler, mitolojiler, destanlar yazdık ve çağlar arası bağlar kurduk. Artık hayvan değildik sosyal birer kâşif insan olduk. Ağ kavramı benim için "birliktelik" metaforudur ve insan, madde, tabiat ve ötesiyle arasındaki bağın temsilidir. Tekstil ise hem bünyesinde taşıdığı fiziksel dokunsallık hem de toplumsal gerçekliğiyle en güçlü teknolojilerden birisidir. Gücü anlaşılmanın aksine kırılmaz, yıkılmaz, kalıcı ve dayanıklı bir fizikselliği olduğundan değildir. Gücü tam aksine bu kadar narin iken ten olup bedenimizi kucaklamasında, ev olup sıcak çadırına almasında, motiflerle dil olmasında, yani doğayla bir olup kültür yaratmasındadır. Ursula Le Guin'in ifadesine göre "teknoloji materyal dünyasında aktif insanın arayüzüdür (Guin, 2004, A Rant About "Technology", s. 1 <http://ursulakleguinarhive.com/Note-Technology.html>)." Guin dünyanın durmaksızın karmaşık ve uzmanlık gerektiren teknolojiyle insanın doğal kaynakları yanlış kullandığına vurgu yapıyor. "Bu, kelimenin kabul edilebilir bir kullanımı değildir. "Teknoloji" ve "yüksek teknoloji" eş anlamlı değildir ve "yüksek" olmayan bir teknoloji, hiçbir anlamda mutlaka "düşük" değildir" (Guin, 2004, A Rant About "Technology, s 1 <http://ursulakleguinarhive.com/Note-Technology.html>). Yumuşak bilim kurgu (soft sci-fi) yazarı olan Ursula Le Guin teknolojinin geçmişi ve bugün üzerinden kurulan hiyerarşik değer yargılarını sanırım en güzel eleştiren kişidir ve şöyle ifade eder:

Yüz elli yıldır aralıksız genişleyen teknik marifetlerimiz yüzünden o kadar duyarsızlaştık ki, bir bilgisayardan veya bir jet bombardıman uçağından daha az karmaşık ve gösterişli hiçbir şeyin "teknoloji" olarak adlandırılmayı hak etmediğini düşünüyoruz. Sanki keten ve flax ile aynı şeymiş gibi—sanki kağıt, mürekkep, çarklar, bıçaklar, saatler, sandalyeler, aspirin hapları, dişlerimiz ve parmaklarımız

gibi bizimle doğan doğal nesnelere miş gibi—sanki bakır tabanlı ve yünlü çelik tencereler gibi geri dönüştürülmüş camdan örülmüş yelekler ağaçların üzerinde büyüdü ve onları henüz olgunlaştıklarında topladık... Çoğu teknolojinin aslında oldukça "yüksek" olduğunu göstermenin bir yolu, kendinize herhangi bir insan yapımı nesneyi sormaktır: Nasıl yapılacağını biliyor muyum? Kibrit olmadan ateş yakan herhangi biri muhtemelen "düşük" veya "ilkel" veya "basit" teknolojilere uygun bir saygı kazanmıştır; Kibrit ile ateş yakan herhangi biri, bu önemli yüksek teknoloji icadına saygı duyacak zekaya sahip olmalıdır. Bir buzdolabını nasıl yapacağımı ve çalıştıracağımı ya da bir bilgisayarı nasıl programlayacağımı bilmiyorum, ama bir balık kancası ya da bir çift ayakkabı yapmayı da bilmiyorum. Öğrenebilirim. Hepimiz öğrenebiliriz. Teknolojilerle ilgili en güzel şey bu. Onlar yapmayı öğrenebileceğimiz şeyler (Guin, 2004, s 1. A Rant About "Technology").

Le Guin'in bu yaklaşımı web tasarımı ve kod yazmayı öğrenmeye karar verme sürecinde benim için önemli bir motivasyon aracı olmuştur. Bu süreçte bazen dokuma yapmanın kod yazmaktan daha zor olduğunu deneyimledim.



Görsel 34. Cevahir Özdoğan. Mekik. 2020. Artists' Tools. Special Special, NY. (3d print 20x2x4m)



Görsel 35. Cevahir Özdoğan. Mekik. 2020. Artists' Tools. (3d print 20x2x4m)

Yirmi birinci yüzyılın çeyrek asırlık döneminde yükselen bilinçle internet de okyanusun derinliklerinden semaya kadar bizi birbirimize bağlayan ağlarla oluşmaktadır. Ağlar benim pratiğimde birbirine bağlı olmanın metaforudur. Bu ağlar hem görünür hem de görünmez bağlardır. Mesela koyun yününden örülmüş bir kazak ağlar ve bağlarla yaratılan bir dokumanın bütünüdür. Tüm bedene sarılır, kaplar, kucaklar, sıcacık tutar ve korur. Beden bu materyalle bulunduğu vakit koyunun kendisiyle görünür bir bağ vardır. Ama maddeyle ilişkimizi anlamlı kılan

duyguların ve maddenin kendi manasını kavramaktan geçer. Yani başka bir deyişle insan merkezci (anthropocentric) üstten bakan ve karar veren bir tavırdan ziyade maddenin kendi yalın varlığını farketme çabası, olması gereken en temel olgudur. Bu insan türü için kendisine yaşam veren tüm varlıklara yönelik teşekkür ve sorumluluktur. İnsanı merkeze alıp geri kalan her şeyin insana hizmet ettiği anlayışının ötesinde bir sorumluluktur. Güncel felsefe ve sanat alanında son dönem ana akımların en büyük endişeleri ırk, cinsiyet ve iklim üzerine şekilleniyor. Bu endişelerin hepsi aynı kökten beslenen öncelikle insan merkezci ve erkek egemen hatta "batılı beyaz adamın" hükmüyle zencilere ve beyaz olmayan tüm ırklara, kadınlara, eşcinsellere, engellilere, akıl hastalarına, korunmasız bireylere, ağaçlara, denizlere, okyanuslara, deniz canlılarına ve atmosfere karşı korkunç bir süratle sömürgeci ve kapitalist vahşetle işgal ediliyor. Bu hızlandırılmış kapitalist vahşete karşı siberfeminizm günümüz materyallerini kullanarak bu vahşi yapılanmaya karşı tavır alıyor. Her bir kuşak kendinden sonra gelen yeni materyal veya teknolojiye karşı direnç göstermektedir. Bunun bir nedeni yeni olana karşı yabancılaşma ve korkma iken bazen de bu materyale karşı acizyet ve yetersizlik hissi duymasından ileri gelebilmektedir. Öte yandan iktidar, tanımadığı ve tanımlayamadığı materyale karşı tahakküm sağlayamadığından karşı direnç göstermektedir. Tam da bu karşı duruşa yönelik siber feminizmin gayesi materyalin ne olduğu kadar nasıl kullanılması gerektiğine yönelik geliştirilmesi gereken etik ve prensiplerdir. Bugüne kadar keşfedilmiş hiçbir teknolojinin tamamen iyi veya kötü niyetli olduğunu düşünmek doğru değildir. Materyalin potansiyelini hakikatle kavramak için bireyin şahsına yönelik faydacı bir tavırdan ziyade o materyalin kendisine yönelik farkındalık, bilinç ve metot geliştirmek en öncelikli durumdur. Bu da o materyalin potansiyelini ortaya çıkarma ve tanımlama ile başlar ve sonrasında etik belirlemekle ilerler.

Web sanatında bunun en iyi örneklerinden Britanya-Kanadalı performans sanatçısı, yazar, araştırmacı J.R Carpenter'in çalışmaları farklı disiplinler üzerine şekillenmektedir. Üretimi haritalar, zineler, kitaplar, şiirler, bilim kurgu, kurgu olmayan, doğrusal olmayan (non-linear) hipermedya (hypermedia) anlatılar ve bilgisayar-temelli metinlerden oluşmaktadır. Bu teze çok büyük ilham olan Carpenter'in doktora tezinde *El Yapımı Web* ifadesini kullanmasının nedeni el yapımı web sayfaları ile fanzinler, broşürler ve sanatçı kitapları gibi el yapımı basılı

materyaller arasında bir ilişki kurmak için 'el yapımı web' terimini kullandığını ifade ediyor. Carpenter bu yolla materyal ve materyal olmayan ilişkisine yönelik güçlü bir perspektif getiriyor. Zihin, beden ve algı üzerine mesafeleri kırarak boyut algımızda yer değişimine yardımcı oluyor. Yani dijital düşünebilme becerisi geliştirilen, aynı zamanda fiziksel hayattaki eylem ve düşünce biçimlerine dair de bilinç ve farkındalık geliştiriyor. Buna örnek olarak; bir arabanın koltuğunun ileri geri alma gereci ile yaptığımız manuel ve fiziksel temelli teknoloji ile bir web sitesindeki imajı sağa sola, ileri ve geriye kaydırması hareketi materyal immateryal ilişkiyle açıklanabilir. Bu hareket eden imajlar rastgele hareket etmezler belirli bir sistem ve kodla çalışırlar, tıpkı dokuma tezgâhında uygulanan algoritma gibi. Bunun önemi bize sorgulayan bir akılla bugüne kadar dayatılan gerçekliklerin ötesinde bir düşünme biçimi yaratmasıdır. Ortaya koyduğu terim ve yaklaşımla Carpenter web üzerine çalışan birçok sanatçıya ilham olmuştur.



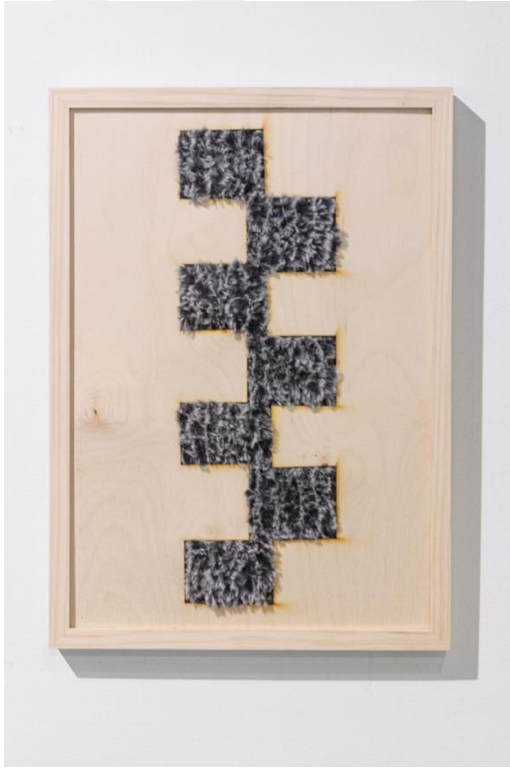
Görsel 36. J.R Carpenter. Fishes & Flying Things/ Balıklar ve Uçan Şeyler. <https://bit.ly/33Oydd5>. (Net sanatı).

Hem işleriyle hem de radikal pedagojik felsefede çağdaşlarımdan web art sanatçısı ve akademisyen Laurel Schwulst ise web sitesi yapmak için teknik bir birey olmaya ve çok komplike bir şey yapmaya gerek olmadığını savunuyor (The Creative Independent, 2018, <https://bit.ly/3mw7ZF0>). Hatta küçük hataların bug'larda (böcek) internetin bir gerçeği ve sevimli birer hata olarak kabul edilmelidir diyor. Biz sıradan insanların da hayatları mükemmel değildir dolayısıyla web sitelerimiz de mükemmel olmak zorunda değildir. Olması gereken şey bizi aslında neyin temsil ettiği ve bizim

dünyamızı nasıl kurmak isteğimizle ilgilidir. Bu da bana Virginia Woolf'un "Kendine Ait Bir Oda"sını hatırlatıyor. Kişinin kendi elleriyle kendisini temsil eden sesini soluğunu kullandığı hem bir odası hem de o odanın kocaman penceresinden dış dünyaya açıldığı bir hürriyet alanı olabilmektedir web. The Creative Independent'de verdiği bir röportajda Schwulst web sitesini çeşitli fiziksel dünya objeleriyle ilişkilendirmektedir örneğin, web sitesini bir raf, bitki, bahçe olarak düşünmektedir (The The Creative Independent, 2018, <https://bit.ly/3mw7ZF0>). Carpenter ve Schwulst'a benzer bir yaklaşımla benim için el işi web ve el işi materyalleri örneğin, kanaviçe, örgü, tığ işi, zine, dikiş, çizim ve heykel gibi alanları akışkan bir geçişle işliyorum. Buradaki akışkanlık zıtlık, ötekilik, itme çekme vs. gibi çizilmiş kalın kontrollere karşı temsili bir ifadedir. Bunu yaparken metafor olarak "net" i hem internet temelli dijital bir elişi olarak ele alırken aynı zamanda "net" ingilizcede ağ anlamına gelen tığ elişi olarak ağlar ve bağlar dokuyorum (Görsel 38, 39). Başka bir deyişle materyal ve materyal olmayan arasındaki korelasyonu temsilen 'net' i hem elişi olarak fizikselliği ile pratik ederken öte yandan neti dijital materyal olmayan bir malzeme olarak eşit düzlemde ilişkilendiriyorum.

Antropolojik açıdan beni en çok etkileyen şey insanın en erken yaratım sürecinde parmaklarını yani kendi bedenini keşfetmesi ve doğayla ilişkilmesidir. Antropolojinin de sorusu olan bizi insan yapan şeyler arasında en güçlü element tekstildir. Bugün ise güncel teknoloji olan bilgisayar ve dijital ağlar insanın evrimini siborg olarak tanımlıyor. Teknoloji ve beden tarihsel açıdan düşününce, aslında ilk bilgisayarın insan olması ve parmaklarıyla pikseller yaratarak maddeye şekil vermesi muazzam bir korelasyonla dokuma, örme ve imaj yaratma hikayesidir. Bu bağlamda Net kavramı benim işlerimdeki tüm ikili olguları eski-yeni, kadın-erkek, dijital-tekstil dualizmini ayrıştırıcı olmaktan ziyade birleştirici, akışkan, örülmüş ve iç içe geçmiş bir ifadeyle eritir. Materyal simbiyotik yaşama prensibine uygun olarak tüm varlığın birliğini temsil eder. Net'i boyutlar arası bir bağ, hiyerarşiyi yıkan bir zemin ve düzlem olarak düşünüyorum. Bu düzlem bize birlikte olabileceğimiz uçsuz bucaksız bir ova sunmaktadır. Biz insanlar o ovaya birlikte su verir, eker-biçer, yetiştirir, birlikte yer, yaşar, sevişir, yaşlanır ve nihayet toprak veya suyla yeniden bütünleşiriz.

Donna Haraway, *Staying with the Trouble Making Kin in the Chthulucene* adlı kitabında (2016), verme ve alma, katılım, zanaat yapma, izleme ve takip etme gibi ortak bir doğayı vurgulayan bir dizi düşünce ve hikaye anlatım yöntemlerini bir araya getiren bir figür sunuyor. Bu spekülâtif figürü "String Figure/ İp Figürü" olarak adlandırıyor. Bu aslında bir iplik oyunudur ama her şeyin birbirine entegre ve bağlı olduğunu temsil eder. Bu figürlerin temsili türler ve uzay arasında bağlantı kurmanın yollarıdır-bazen işe yarar, bazen başarısız olur, aktiftir ve bazen hareketsiz kalır. SF (string figure) harfleriyle tanımladığı figür, yaratıcı yollarla diğerlerine ve uzaylılara ve bunların paylaşılan topluluklarla bağlantılarına- şimdiye kadar bildiğimiz şeylere geçici bir gözle hitap eden çoklu uygulamaları çağırıyor.



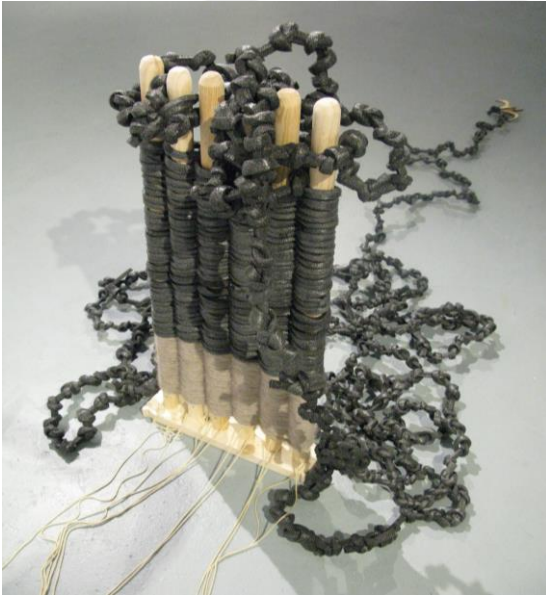
Görsel 37. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağlar Nasıl Örüldü. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.



Görsel 38. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağlar Nasıl Örüldü. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.

3.2. Yumuşak Direnç

Ursula Le Guin yumuşak ve sert bilim kurgu (hard—sci fi/ soft—sci fi) arasındaki yüksek teknoloji düşük teknoloji düalizmine eleştirel bir yanıt verirken şunları dile getirdi; "bu kabul edilebilir bir kelime veya ifade biçimi değildir. Teknoloji, yüksek teknolojiye eş anlamlı değildir ve de teknoloji ille de "yüksek" veya "düşük" değildir ve hiçbir şekilde böyle tanımlanamaz" (<http://www.ursulaklequinarchive.com/Note-Technology.html>). Keza, benzer değer yargısına maruz kalan dikiş, nakış, örgü ve dokuma da yumuşak, kırılabilir zayıf, dayanıksız olduğu için kadın sanatı olarak kategorize edilen el işleridir. Kadın sanatının materyal tarihine baktığımız zaman anlarız ki yumuşaklık ideolojik bir yapı, politik bir direnç modeli olarak katı, maskülen ve patriyarkal anlayışa karşı çıkan bir olgudur. Buradan hareketle benim kendi pratiğimde deneyimlediğim şey yüksek ve düşük teknoloji olarak kategorize edilen, çağdaş ve geleneksel olarak ayrıştırılan kadın el işi, tekno-oğlan işi olarak cinsiyetleştiren materyaller arasındaki kör düğümü sökmek ve cinsiyet dualizmini yok etmektir.



Görsel 39. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağlar Nasıl Örüldü. 2019. (Dokuma, Çubuk dokuma tezgahı, Laser cut, Ahşap, Köpük. 203x83). ICA,



Görsel 40. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağlar Nasıl Örüldü. 2019. (Dokuma, Çubuk dokuma tezgahı, Laser cut, Ahşap, Köpük. 203x83). ICA, Baltimore, MD

Bu süreçte yaptığım heykel yerleştirme (Görsel 40,41), ortaçağ Avrupa'sında kullanılan bir dokuma tezgahından ilham alıyor. *Çubuk dokuma* diye adlandırılan bu

dokuma tezgahının yapısı hem enine hem de boyuna tekrarlar ile derinleşme özgürlüğü sunar. Bu tezgahla dokuma işleminde köpük izolasyon borusu kullanarak deneysel bir dokuma enstalasyonu oluşturdum. Köpük ve çubuk aynı biçime sahiptir, ancak sert çubuğu yumuşak köpük yalıtımı ile dokuyarak yumuşaklık ve sertlik ilişkisine atıfta bulunup bu yapıyla tek bir beden oluşturmaktadır.

Dokunsal bir materyal olan tekstilin insanın bedeniyle birleşirken duyuları aktive eden ve bu yolla bellekte farklı odalar açarak hafızayı etkileyen bir özelliği vardır, tıpkı koku gibi. Benim için tekstil odaklı el işi hafızamda yer alan çocukluğumun çok özel anılarını ve imajlarını oluşturur. Ailemdeki kadın bireylerin profesyonel dikiş ve örgü tasarımları ve bunun etrafında oluşan eleştiriler, fikirler, rekabetler ve sohbetler aslında sadece tekstil ile fiziksel ilişki değil aynı zamanda erken dönem estetik ve sanat bilincimi de geliştirmiştir. Bugün hala hafızamda ilk günkü gibi yeri olan teyzemin kız meslek lisesinde ödev olarak bana ördüğü ördek desenli hırka yer alır ve sanırım benim resim ve tekstil arasında kurduğum ilişkinin temeli olan imajdır. Tekstilin benim erken yaşlarda bilinçaltıma kazınan tüm anıları yumuşacıktır, kucaklar, güven verir ve konforludur.



Görsel 41. Cevahir Özdoğan. Piko. 2018.
(Bilgisayar destekli kanaviçe, etamin, iplik
17x17cm).



Görsel 42. Cevahir Özdoğan. Piko. 2018.
(Bilgisayar destekli kanaviçe, etamin, iplik
17x17cm).

Her ne kadar güzel sanatlar resim eğitiminin ilk yıllarında tekstil odaklı çalışsam da aslında canvas da bir kumaştır. Kasmağa gerilmedikçe yumuşak ve esnektir. Tıpkı toplumsal cinsiyetçi heteronormatif olmayan tüm bedenleri kaskatı bir kasmağa

alıp kendi ölçülerine uygun çerçeveye girmesi gibi. Ama bu gerginlik durumu kendi içinde kumaşta aralıklar, yırtıklar açar ve bize yumuşak dokusunu karşı bir direnç olarak gösterir. Teknoloji ve tekstil üzerine çalışmalarım boyunca birçok farklı disiplin üzerine deneyimlerim oldu. Bunun sonucu beni en çok çeken tarihi ve güncel materyalleri veya teknikleri birbirine fiziksel olarak dokundurma çabasının cinsiyetçi dualizme karşı referans olmasıdır. Bu dokunuş yumuşak iplik örgü ve sert ahşap buluşmasının iç içe geçişi ile birlikte tek bir bedende farklı dokuların ayrıışmadan mevcudiyetinin temsilidir. Beden-zihin ilişkisi ile dijital ve elişi temelli yaptığım çalışmaları bu ikilemde bir metafor olarak düşünüyorum. Bu yolla dokunulan ve dokunulamayan, materyal ve immateryal ilişkisi gece ve gündüz kadar net bir ayırımdan ziyade arafta ve likit geçişi anlama çabasıdır. Daha net bir ifadeyle bu tek bedende yumuşak ve sert dokunun zıtlığı değil birliğinin hikâyesi, toplumsal değil doğaya ait olandır.



Görsel 43. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağ Nasıl Örüldü. 2019. (Ögrü, Laser cut, Ahşap). ICA, Baltimore, MD

Bauhaus'ın dokuma ustası Anni Albers insanın dokunma deneyimini şöyle açıklar; "kendimizi gerçekliğe karşı ikna etmek için şeylere dokunuruz. Sevdiğimiz nesnelere dokunuruz. Şekil verdiğimiz şeylere dokunuruz. Bizim dokunsal deneyimlerimiz ilkindir" (Weber, Nicholas Fox. Cirauquui, Manuel. Smith, T'ai. Anni Albers: On Weaving: New expanded Edition, 2017. Princeton University Press. 9). Cinsiyetçi

dualistik ayrımı anlayabilmek için insanın aslında hala bir ölçüde ilkel olduğunu kabul etmek lazım.



Görsel 44. Cevahir Özdoğan. Counterweight/Denge. 2018. (Beton, tülbent, çelik kablo, çengelli iğne, gromet, kauçuk hortum, 7.62x2.54cm). The Menial Collection, Baltimore, MD.

Bu tez boyunca dokunsalılık üzerine kurulu dualistik bir odağa sahip çalışmalarım (Görsel 44, 45) inşaat malzemeleri kullanımı yoluyla materyalin cinsiyetlendirilmiş doğasını araştırdım. Beton bir inşaat malzemesi olarak sertleşen katı bir yapıda olması maskülen bir gövde oluşturur. Çimentonun eril karakteri ile diyalog içinde olan yumuşak tekstil sanatına atıfta bulunan bu çalışma “Yumuşak Beton” adındadır.



Görsel 45. Cevahir Özdoğan. Counterweight/Denge. 2018. (Beton, tülbent, çelik kablo, çengelli iğne, gromet, kauçuk hortum, 7.62x2.54cm). The Menial Collection, Baltimore, MD.

Ana Tanrıçaları tanrıça yapan en temel unsur doğurganlıklarıydı ve inanişâ göre bunu kadının tek başına yaptığı dolayısıyla yaratan kutsal bir varlık olduğu yönündeydi ta ki bilim bu işte erkeğin de parmağı olduğunu ispatlayana kadar. Bu buluş kadının toplumsal sıfatını değiştirmiş olsa da aslında yaşamını pek de değiştirmemiştir. Çünkü Ana Tanrıçalar bizim bugün anladığımız gibi sadece üreyen ve tüm gün tahtta oturan figürlerden çok daha fazlası olsa gerek. Yani onların tanrıçalıkları erkeğin döl yatağı olmaktan ötedir, tarımcı, aşçı, işçi, mimar, sanatçı, düzen kuran öncü figürlerdir. İlkelliğimize aydınlık bir yol açan felsefe ve bilinç çalışmaları Antik Çağda gelişmiştir. Ama Orta çağ Avrupa'sına geldiğimiz vakit bu gelişme yerini Ortodoks Hristiyan düşüncenin cinsiyetçi yaklaşımına devretmiştir. Buna örnek olarak, Avrupa'da kralların elbiseleri için nakış, kanaviçe yapanların çoğunun on sekizinci yüzyıla kadar erkek olduğu biliniyordu (Rozsika Parker, The subversive stitch. 1984). Ekonomik ve sosyal değişimler sonucu erkekler bu işi kadınların ellerine devrettiğinde bir anda söylev değiştirip, bu işin erkek işi olmadığı çünkü malzeme olarak narin, nazik, hafif kumaşlar ancak kadınların yumuşak ellerine yakışır diye ifade edilmiştir. Bu da cinsiyetleştirilen materyale en iyi örneklerden birisidir. Burada nesne obje ilişkisinden ziyade bunu kimin ve neden

tanımladığı önemlidir. Kadının domestikleştirilme süreci modern zamanlara kadar uzanan uzun bir hikayedir. Bugün ise her ne kadar hala kadınlar erkeklerle eşit haklara sahip olmasa da teknolojik materyali kullanabilme özgürlüğüne sahiptir. Kadınların günümüzde dijital teknoloji alanlarına yönelimleri yüksektir. Hatta bu alanlarda adeta vahşi orman kanunlarını, maaş eşitsizliğini, emek sömürgeciliğini, ötekileştirilmeyi göze alarak çalışmaya devam etmek zorundadırlar. Fakat durumu tersten okuduğumuz vakit bir erkek hala kolay kolay örgü, dikiş, nakış gibi tekstil temelli sanata sadece ilgi duyduğu için bile yönelemez ve bu toplumsal bir



Görsel 46. Jordan Nassar. 2015. (El yapımı kanaviçe. 50.5 x 61 cm).

baskıdır. Çünkü bu kadın işidir ve yumuşaktır. Bugün hala tekstil bölümlerinin çoğunluğu kadınlar ve eşcinsellerden oluşur. Geriye kalan erkeklerin çoğu da muhakkak zihinsel evrimini çağın ötesine taşımış hetero erkeklerdir. Yani heteronormatif bir erkek tekstil bölümleri gibi kadın sanatı olarak tanımlanan alanlarda var olmayı genellikle tercih etmez. Dolayısıyla yumuşaklık politiktir ve patriyarkaya karşı bir direnç olarak anlam kazanmaktadır.

İşlerimde nakış, kanaviçenin piksellenmiş imajın kumaş üzerindeki ve bilgisayar ekranındaki görüntüsü, kişisel üretimimde önemli bir ilgi alanı oluşturmaktadır. Bu bakış açısının tarihi atomun parçalanmasından, Picasso'nun görüntüyü parçalarına ayırma eğilimden, Frankenstein'la insanı parçalarına ayırma eğilimiyle ve insan

bedenin farklı parçalarına göre kumaş kesip dikip biçme işlemi ile bütünüyle ilişkilidir. Bütünü anlama çabasında her zaman parsellere ayırma ve tek tek her bir parçayı kendi içinde anlamakla mümkündür. Benzer şekilde kanaviçe tekniği imajı piksellere ayırma ve çapraz dikiş (x) ile işlenir ve böylelikle biraz bulanık bir imaj ortaya çıkar. Jacquard Loom'dan aldığım bir dokuma dersinde de benzer bir durum vardı. İmaj önce dijital ortamda tasarlanır ve daha sonra piksellerine ayrılarak belirli ölçekte pikseller üzerine renk ve doku gibi elemanlar eklenir. Benzer bir süreçle kanaviçe çalışmalarımı önce dijital ortamda (photoshop) Anadolu motiflerini modifiye ederek, sonra bu tasarımı kanaviçe yazılımında tekrar iplerin



Görsel 47. Cevahir Özdoğan.
Counterweight/Denge. 2018. (Şeffaf silikon
kağıt üzerine kanaviçe, metal askı, 6"x7")



Görsel 48. Cevahir Özdoğan.
Counterweight/Denge. 2018. (Şeffaf
silikon kayıt üzerine kanaviçe, metal askı,
6"x7")

dokuma şekillerine ve kasmağa göre tasarladım ve kanaviçe makinesinde basıldı. Sonuç olarak geleneksel eliş sanatını dijital yöntemlerle deneyimlemek hem teknik hem de teorik çerçevede anlamak çok önemliydi. Dijitalle ilişkili her şeyin çok yükseltildiği bir çağda yaşıyoruz. Bunun en temel nedeni ise bu teknolojinin aslında

mükemmelliğine duyulan bir hayranlıktan ziyade, insanın biraz daha mükemmelleşme arzusuna hizmet etmesidir. Yani yine karşımıza insan merkezci bir sorun çıkıyor. Ama dijital temelli işlem de teknik olarak insan kadar hatalı ve kusurludur. Aradaki en belirgin fark hızdır. Bu da aslında hataların da hızlanmasıyla apokaliptik sona doğru bizi süratle sürükleyen gerçekliktir.



Görsel 49. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağ Nasıl Örüldü. 2019. (Örgü, Laser cut. ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.



Görsel 50. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/Bu Ağ Nasıl Örüldü. 2019. (Örgü, Laser cut, ahşap. 35x50). ICA, Baltimore, MD.

Bu tez boyunca *yumuşak direnç* üzerine geliştirmiş olduğum metodlardan birisi “yumuşak beton” adını verdiğim betondan yapmış olduğum kumaştır. Bu yapı çimentonun sert ve katı yapısından yumuşak ve süzülen bir kumaşa dönüştürülmüştür. Feminist pratiğe atıfta bulunan *yumuşak beton* adlı bu çalışma betonun maskülen ve sert karakteriyle diyalog halinde olan yumuşak tekstil sanatının transformatif temsilidir. Burada en önemli referans patriarkanın temsili mimari ve dikili anıtsal yapıların sertliğine karşın yumuşak bir formla sertliği yıkmaktır. Bu çalışmada (Görsel 45, 46) beton kadın bedenini temsil eder. Siborg teorisinin en eski temsillerinden birisi olan Mary Shelley'in eseri olan Frankenstein

bu çalışmanın ilham kaynağıdır. Beden, kimlik, cinsiyet ve insan sorusuna yönelik arayışları sorgulamaktadır. *Yumuşak beton* spekülâtif bir kurgudur ve ne kadındır ne de erkek sadece parsellerin bir araya geldiği bir bedendir. Bu da sonuç olarak feminist yeni materyalizmin beden üzere kurgulanan düalizmin temsili yapılarının bir örneğidir.



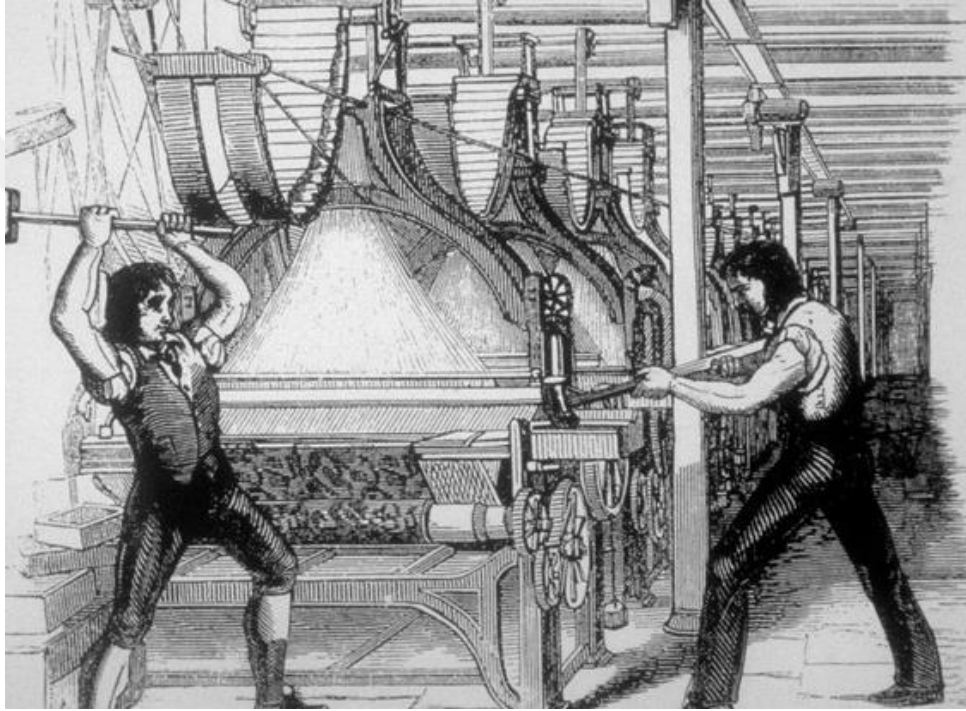
Görsel 51. Cevahir Özdoğan. How the Web Was Woven/ Bu Ağ Nasıl Örüldü. 2019. (Dokuma, Çubuk dokuma tezgahı, Laser cut, Ahşap, Köpük). 203x83. ICA, Baltimore, MD

Sonuç olarak yumuşaklık benim çalışmalarımda cinsiyetçiliğe karşı bir direncin temsilidir. Yumuşaklık, nazik, incelik, hassasiyet sadece bir kumaş değil, cinsiyetten bağımsız insanın dokusunun temel nitelikleri olmalıdır.

3.3. Yavaş Direnç

Gelişim, değişim, yenilik, ilerleme, daha hızlı, daha çok! Bu toksik sloganlarla ivme kazanan yirmi birinci yüzyılda bilgisayar ve internet teknolojisi kapitalizmin en kullanışlı oyuncağı olmuştur. Tıpkı “Yüzüklerin Efendisi”ndeki yüzüğün Sauron’un eline geçmesi gibi.

Her çağ yeni obje ve metotlar getirir hayatımıza ve biz onun etrafında şekillenir, yenileniriz kısaca evrimleşiriz. Bu kesinlikle bir ilerlemedir ama bu ilerlemeyi hızlandırdığımız anda aslında gerilemeye doğru ilerlediğimizi nihayet anladık. İnsanın birçok keşfi kendi sonunu getirmek üzerine dönüştü ve adım adım ilerledi. Makineler yarattık ve ilerleme, gelişme, kalkınma, daha ileri, daha hızlı, daha güçlü gibi kavramlarla yağladık bu makineleri. Ama sorulması gereken asıl soru nereye doğru ve nasıl ilerliyoruz? Durmak için çok mu geç? Yavaşlamanın olanakları nelerdir?



Görsel 52. 1812'de ki Luddite hareketini temsili gravürde iki adam jacquardlı dokuma tezgahını kırarken. 1820. <https://bit.ly/3eWc96E>.

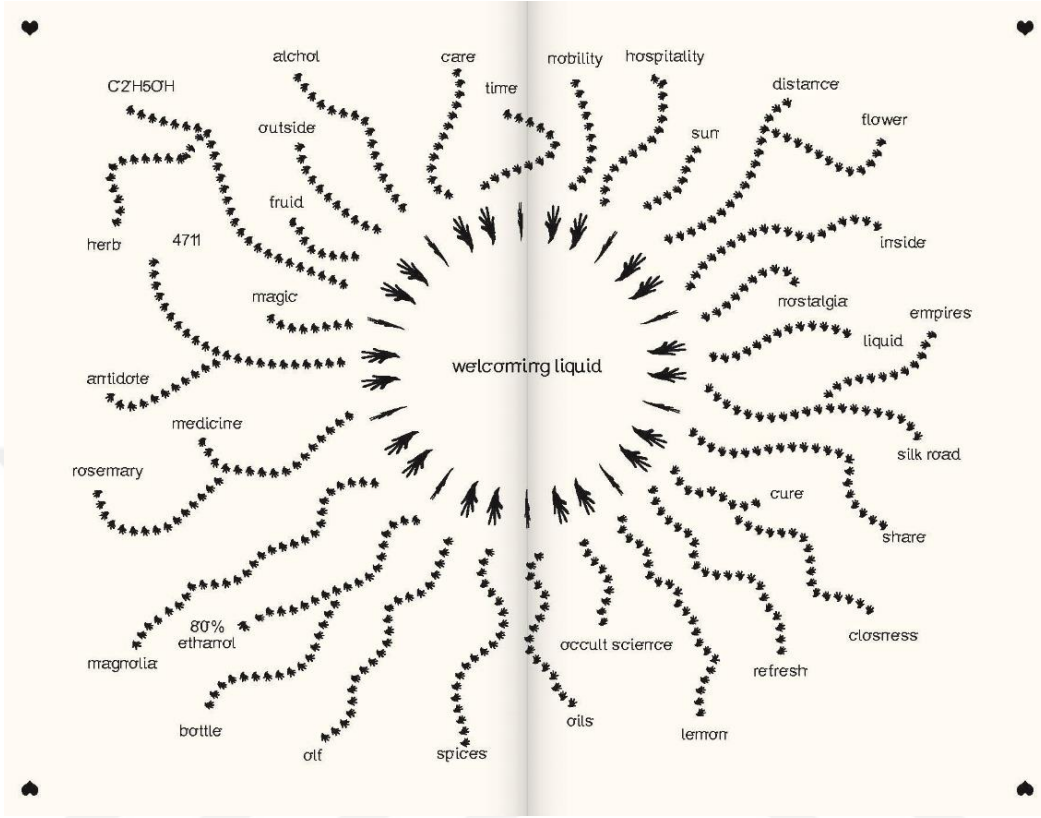
Luddite'lerin ellerine baltaları alıp dokuma makinelerini yerle yeksan edişlerini anlamak bugünün deneyimiyle daha kolay sanırım. 19.yy'da ortaya çıkan tekstil işçilerinden oluşan bu grup sanayi devrimine karşı büyük nefret duyarak ayaklanma başlattılar. Çünkü makinelerin insanların yerini alacağına ve işsiz kalacaklarına inanıyorlardı. 21'yy da ise benzer bir şekilde teknofobik insanların robotların dünyayı ele geçireceği spekülasyonu ve teknolojiye yönelik nefret söylemleri hala süre gelen bir gerçektir. Buradaki temel mesele insanın doğaya, maddeye, kısaca her şeye tahakkümü kendi çıkarları doğrultusunda meşrulaşması yönündedir.

İnsanın doğaya hatta kendisi dışında olan her bir varlığa karşı bu tahakkümü bugün yaşadığımız ırkçı, cinsiyetçi, sınıfçı düşüncenin de köklü sorunudur. Buna karşı bir şekilde var olmaya çalışan nihilizm ve aktivizm arasında sıkışmış bir jenerasyon olan geç Y kuşağı ve milenyum kuşağı yeni teknolojiye karşı direnmek yerine bu aracı bir direniş alanı olarak görüyordu. Erken 90'larda Mark Fisher ve Sadie Plant'ın da aralarında bulunduğu İvmecilik (acceleration) siberetik tekno-kültüre yönelik metodolojik yaklaşımlar ve güçlü öngörülerini ile dijital kapitalizme yönelik eleştiriler ve yeni perspektifler getirmişlerdir. Bu bağlamda güncel feminist hareketlerinden müzik ve plastik sanatlar alanında da xenofeminizm ve sonicfeminizm gibi kolektif inisiyatifler oluşmuştur. Bu inisiyatifler cinsiyet ve teknoloji alanında yepyeni argümanlar ortaya koymuşlardır. En temelde ise uluslararası ölçekte kadınların bağlarını sanat ve teknolojiyle kurmaktır ve bunu uygularken de internet gibi yeni teknolojik materyallerin sağlamış olduğu olanakları kullanmaktadırlar.

Xenofeminizm (XF) tekno-materyalist, posthümanist bir kolektif ve ivmeciliğin güçlü savunucularındandır. Farklı disiplinlerden, kültürel ve cinsel kimliklerden oluşan kolektif bir topluluktur. XF maskülen-feminen deneyimini, insan sonrası teorileri, politik, ekolojik ve ekonomik elementleri göz önünde bulundurma kaygısıyla yabancılaşma üzerine ve "insan" olarak benlik bilinci ile materyal semiyotik dünyada teknolojiyi bir araç olarak kullanmaktadır. Manifesto kendisine yönelik tek bir tanıma karşı çıkar çünkü kolektif bilinçle hareket eder. Grubun en temel felsefesini *xeno* kelime anlamıyla "yabancı" kavramı üzerine inşa etmektedir. Kolektif bünyesinde birçok farklı görüşü barındırdığı için XF farklı kimlikleri içine davet etmeyi amaçlar ve her bir kimliğin kendi tanımını büyük bir şemsiye olarak XF altında kapsar. Bu da uzaklaşmış görüşten ziyade zıtlıkların iletişim ve birliğine yönelik aynı hedefe doğru çözüm üretmek adına bir praxisi amaçlar.

Buna örnek olarak, 2020'de Washington, DC'de olması planlanan fakat Covid-19 nedeniyle siber sergiye dönüşen "*not (yet) futura free*" adlı grup sergisi farklı etnik ve kültürel altyapılara sahip kadın sanatçıların spekülative feminist konseptte pratikleri üzerine şekillenmiştir. Fakat sergi siber alana taşınınca sanatçılar karantina, şifa, öz bakım, terapi, hijyen, kolektif bilinç gibi herkesin ortak deneyimi olan konu ve kavramlar üzerine yeniden iş üretti. Benim çalışmam "Kolonya" internette dolaşan meme'ler den esinlenen bir fanzin işiydi. Bu çalışma hem kolonya tarihi üzerinden

coğrafi bir harita çizerken hem de farklı kültürlerin global bir meseleyle kendi içinde nasıl başa çıktığıyla ilişkilidir.



Görsel 53. Cevahir Özdoğan. Kolonya. 2020. Dijital fanzine. not (yet) futura free. Stable, Washington, DC. <https://bit.ly/3hyGvhE>.

XF biyopolitik argümanlarından birisi “doğa adil değilse, doğayı değiştir!” yönünde olan yaklaşımı aslında biyolojiyi reddetmek üzere değil, ama biyolojinin aynı teknolojik araçlarla dönüşebileceğini, mutasyonlara uğrayabileceğini, çeşitli cinsel kimliklere olanak sağlayabileceğini ve bunun da cinsel özgürleşmenin yolunu açabileceğini öne sürüyor. XF, Haraway'ın *Cyborg Manifesto'suna* benzer şekilde, yeni ontolojiler, yeni insan türleri düşünmemizi sağlayan ataerkil olmayan teknolojiler iddiasında bulunan özcü olmayan sorgulamalar ortaya koymaktadır. Buna örnek olarak “DIY (do it yourself) bilim” uygulayan Biohacker'ların insanlara kendi hormonlarını üretmeleri için yardım eden teknolojiler üreterek transhumanist gerçekliği hızlandırmaktadır. Örnekler arasında kadınların kendi kendine muayene yapmasını ve pap smear için malzeme toplamasını sağlayan 3B baskılı spekulum ile sabit disk motorları ve web kameraları gibi atılmış parçalarla monte edilen diğer cihazlar sayılabilir.

Özgürlüğün inşası için daha az değil daha fazla yabancılaşma gerekir; yabancılaşma, özgürlüğü inşa etmek için verilen emektir." 0x01 "Antibiyotikler gibi teknolojiler aracılığıyla, çoğumuz o kadar uzun yaşayabiliriz ki, okumaya devam edebilmek için gözlerimizi işlenmiş lens ve lazer teknolojisiyle değiştirmemiz gerekiyor mu? Böyle bir yaratık zaten uzaylı değil mi? Belki o zaman bazı yabancılaşma biçimleri o kadar da kötü değildir. Belki de bizi ataerkillikle bize yükleyen kültürlü doğanın adaletsiz biçimlerinden kurtaracak olan daha fazla yabancılaşma olacaktır. Durum böyleyse, XF takip sorusunu soracak kadar cesur davranır, yabancılaşmamızı kucaklayıp daha da çoğaltmak istiyorsak ne yapabiliriz? Özgürleşmeye bu şekilde ulaşabilir miyiz? (Kollektif Laboria Cuboniks, 2018, The Xenofeminist Manifesto: A Politics for Alienation, London; Brooklyn, NY: Verso, 2018).

XF aslında yeni bir şey önermekten ziyade tekno kapitalizme karşı çaresizce savaş açma yoludur. Kendi açımdan çaresizliğin anarşizmi çoğu zaman anlaşılır bir durum olmuştur. Ama bunun ivmeciliğin karanlık çemberine katılıp, "sonu ne olacaksa olsun" oyununun bir parçası olmak patriarkal düşünce sınırlarına çoktan dâhil olmaktan başka bir şey değildir. Bu da aslında yeni bir hikâye değil. 90'ların sonlarında daha çok 2000'lerde tanık olduğumuz neoliberal *girlboss* (kadın patron) akımı da sahada etkin bağımsız ve güçlü bir kadın figürü ortaya koyarken paradoksal bir şekilde bu patriarkal sisteme dahil olmuşlardı. Patron kadın da olsa patron olduğu sürece güç merkezci yaklaşımından ötürü güç temelli erkek egemen düşünceden ayrıştırılması için cinsel organa herhangi bir referansın anlamı yoktur.

İktidarla olan kavga ve hesaplaşma sanatçılar için tarifi zor olan garip bir enerji doğurmuştur. Belki de bu karşı direnişin yarattığı enerji çok büyük sanat eserlerine ilham olmuştur. Fakat iktidara karşı savaş verirken muhalefet olmak öte yandan iktidara tabi olmayı da beraberinde getirdiğinden bu kendi içinde bir paradoks, kendini baştan çürüten beyhude bir yapılanmadır. Dolayısıyla her ne kadarda XF içindeki yabancılaşma üzerine birçok argümanlara katılıyor olsam da ivmecilik yerine yavaşlamanın olanaklarını aramayı bireysel olarak tercih ediyorum. Bu yavaşlama arzusu bu saatten sonra belki kulağa çok naif gelse de aslında apokaliptik gelecek kurgusunun içinde bir gereklilik ve ölüm kalım meselesi olacaktır. Çünkü solar sistemde oluşacak olası bir patlama ivmecilik teorisini saniyesinde kökünden çürütmesi muhtemel senaryolardan birisidir.

İvmecilik tam olarak insanı ya da insanın etrafında olan biten her şeyi kendisine mesele etmektedir. Fakat bunun tekno-kültüre ve materyal bilincine katkısı sorgulanmalıdır. İnsanın yansıra, insan olmayan her şeyi içinde kapsamayan bir

teori eksiktir. Daha önce de savunduğum gibi bugün yaşadığımız tüm dualistik, ayrımcı ve ötekileştirici meselelerin en derininde insan merkezîyetçiliği vardır. Bu nedenle yabancılaşmak üzerine çözüm yolları sadece insan bedeni üzerinden değil insan olmayan her şeyi kapsamak öncelikli mesele olmalıdır.

Sonic—Siberfeminizm ise 1990'larda baş göstermiştir. Bu ekol, kadının müzik, ses üzerine üretimlerini merkeze alarak onların müzik ve programcılık endüstrisinde görünürlüğünü amaçlayarak beyaz üstünlükçü, emperyalist, kapitalist hetero-normatif partiarkaya karşı bir tavırla ortaya çıkmıştır. Sonic Siberfeminizm'de tıpkı XF gibi uluslararası ölçekte farklı coğrafyalardan, etnik, kültürel ve ekonomik alt yapıdan kadınların bağlarını müzik ve teknoloji ile birlikte siber alanın olanaklarından yararlanmaktadır. Bu da dünyanın farklı kadın seslerine ulaşılabilirliğine ve dayanışmaya alan açmış olmaktadır. Bu projeler sevgi emeği üzerinde temellendirilir ve çoğu zaman ücretsiz gerçekleştirilmektedir. Bu inisiyatif kendi içinde birçok bölüme ayrılmaktadır. Bir yönü ile akademik, profesyonel ve enstitü temelli iken öte yandan halk hareketi, DIY ve topluluk, kollektif üzerinde kuruludur. Üzerine ışık tuttıkları konular ise sonic siber feminist pedagoji, sendikasıız işçilik, cinsiyet eşitsizliği, ekoloji, ekonomik eşitsizlik ve hiyerarşi gibi konseptlerdir.



Görsel 54. Sonic the Hedgehog. Video game. 1991. <https://bit.ly/2RliBvI>

Bu ekolün erken örneklerinden bazıları; Ursula Bonger, Pauline Oliveros, Daphne Oram, Delia Derbyshire, Wendy Carlos, Laurie Spiegel, the Space Lady, Catherine Hennix, Beatriz Ferreyra, Laurie Anderson ve niceleridir. Günümüzde sonic siber feminizme katkıda bulunan en bilinen insiyatiflerden bazıları: Pink Noises, Disc woman, Echo: Women in Sonic Art, Sound::Gender::Feminism::Activism, Sound Girls vs. Bu hareketin tabiki en önemli vurgularından birisi kesişimsellik (inersectionalirty) kavramı olduğundan elektronik music alanında farklı sosyal, kültürel, ekonomik altyapıdan kadınların katkından söz etmek gerekir. Sonic siberfeminizmin kapsadığı elektronik müzik türünde Kuzey Afrika ve Ortadoğu'dan birkaç örnek ise: Deena Abdelwahed, GLITTER گلِيثر, SAMA, Magda El Bayoumi, İpek Görgün, R.A.N. (Hüma Utku), Nene H. (Beste Aydın) ve niceleri... Benim en çok dinlediklerim ise; Juliana Huxtable, Felicia Atkinson, Holly Herndon, Jenny Hval, Kim Ki O, Meredith Monk, Octo Octa, Oklou vs.

Daha düşünceli ve farkında dijital gelecek umuduyla yaptığım işler cinsiyetçi, türcü, ırkçı ve sınıfçılığa karşı tümcü, birleştirici, akışkan, yavaş ve yumuşak odaklıdır. Bu araştırma sürecimde vardığım noktada benim eğilimim hem dijital temelli sanatı hem de geleneksel elişini hıza karşı nasıl yavaş kullanabileceğim yönünde kavramsallaştı. Bu noktada internet bana spekülative bir kurgu alanı yarattığı için bu malzemeyi hıza karşı yavaş direniş olarak kullanmayı hayal ettim. Bunu da tabiattaki hareket etkilerinden esinlenerek farklı elementleri siber alanda kurguladım. Bu kurgu alanı izleyiciye yaratılan zamana dâhil olma olanağı sağlıyor. Bu da aslında bir nehrin kenarında oturup yavaşça dalgalanan suyu izlemekten bir müzede uzun uzun bir resme bakmaya kadar zamanı yavaş kullandığımız zamanları hatırlatmayı umuyor. Elişinin sağladığı yavaşlık deneyimi ise aslında DIY kültürünün gelecek yaşam mücadelesinin bir temsili olurken tüketime yönelik bireysel üretimin çabasıdır. Kod dokuması üzerine spekülative bir yorumla siber alanda halı dokuması yaptığım işimde (Görsel 56) eliş dokumanın yavaşlık ve yumuşaklık deneyiminin immateryal olarak nasıl kurgulanıp ve bunu algılamak/hissetmek üzerine tasarladım. Bu kez malzemeyi değiştirerek, yani iplik yerine kodla dokuma yapmayı deneyimledim. Dokumacının günlük hayatından, yaşadığı alanı ve deneyimi siber alana alana aktararak burada bir ev, bahçe, ağaç, kedi, köpek, şiir, misafir ağırlamak ve günlük konuşmalardan görsel hikayeler dokudum.

SONUÇ

Bu Sanatta Yeterlilik tezi, *Elişi Net: Tekno Kadın ve Yeni Materyalizm*, araştırması sonucu elde edilen bulgular gösteriyor ki kadınlar dijital teknoloji tarihinin öncüleridir. Fakat kadınlar maalesef bu öncülüğü ve emeği hakkettikleri yerde değillerdir. Bugün hem yazılımcılık hem de sanat ve tasarım alanlarında kadınların isimlerini daha çok duyuyor olmamız erkeklerle eşit olunduğu anlamını taşıyor. Amerika gibi dijital teknolojinin merkezi olan batılı bir ülkede dahi kadınlar bu alanlarda çok daha az üst düzey pozisyonlara getiriliyor ve fırsat eşitliği sağlanmıyor. Bu tezin elde ettiği sonuçlardan birisi toplumsal cinsiyetçiliğin sanatsal alana yansmasıyla materyalin cinsiyetleştirilmesi üzerinden madde insan ilişkisiyle adaletsiz bir değer yargısı yaratılmış olmasıdır. Örneğin kanaviçe veya dokuma gibi tarihi değere sahip disiplinleri kadınlara atfedip bu materyalin sanat pazarında değersizleştirilmesi cinsiyetçi materyalist bir yaklaşım olduğu kanısına varılmıştır. Kadınların dijital alanda sayılarının artmasından öte haklarının karşılığını almalarına yönelik daha çok farkındalık gerektiği sonucuna varıyoruz.

Bu tez süresince stüdyo pratiğimde, el işini sosyal bir eylem olarak araştırıp, kadınların sanat pratiğini inceleme, sürdürme ve yeni materyallerle ilişkilendirme üzerinde çalıştım. Bu tez eski ve yeni materyal arasında nasıl bir bileşke kurulabileceğini sorgularken, öte yandan pratik ve teorik araştırmaları birleştirerek somut bir yeniden yapılandırma biçimi olarak sanata ve akademik araştırma alanına katkı sağlamak için kurgulanmıştır.

Stüdyo pratiğimi düalistik olmayan cinsel kimliği temsilen materyal kültürü ve cinsiyetlendirilmiş materyal aracılığıyla kavramsallaştırıyorum. Sanatta Yeterlilik tezi sürecinde geliştirmiş olduğum kavramlardan birisi “yumuşaklık” üzerinedir. *Yumuşaklık* kavramı kadın sanatını tanımlayan ifadelerden olarak belirginleşmektedir. Bu aslında her ne kadar patriarkal düşünce sisteminin kadın emeğini küçümsemesi üzerine bir tanım olsa da feminist hareketler içerisinde yumuşaklık bir ilkedir. Yumuşak kavramı, benim çalışmalarımda bir dirençtir. Yumuşak direnç bir iletişim, empati, akışkanlık, hoşgörü, birlik gibi kavramları temsil eder. Yumuşaklık ve yavaşlık/yavaşlama, bu tezde, beden ve cinsiyetin dokunsallık ve materyal üzerinden cinsiyetçi bakışa eleştirisidir. Yumuşaklık iktidara muhalefet

etmez ve ataerkil olan iktidara tabi değildir. Eğer iktidara muhalefet olsaydı, ataerkil ideolojinin bir parçası olacaktır, dolayısıyla güç ve iktidar gibi derdi olmadığı sonucuna varılır. Yumuşaklığın gücü yıkıcı değil yapıcıdır. Yani yumuşaklık kendi başına bir dirençtir. Ataerkil bakış açısıyla tanımlandığı gibi pasif değil, aktif, etken, empatik, hoşgörölü, düşünceli, iletişimsel, bilgilendirici ve paylaşımcılığa davet eder.

Bu tez boyunca üzerine çalıştığım bir diğer yerleştirme çalışması ise Orta çağ Avrupa'sında kullanılan çubuk dokuma tezgâhından esinlenerek yaptım. Dokuma tezgâhı teknolojisinin erken örneklerinden birisi olan bu yapının yalınlığı ve sonsuza kadar tekrar eden tekniği beni büyülemiştir. Bu çubuk dokuma tezgâhı bir inşaat malzemesi olan suni köpük izolasyon borusu kullanarak deneysel bir dokuma tasarladım. Daha önceki çalışmalarımda da kullandığım inşaat malzemeleri materyal kültürünü sorgular ve materyali beklenmedik yapılarda ve alanlarda kullanarak beden üzerine yeniden düşünme olanağı sunmayı amaçlar. Başlangıçta bu yapı için kullanılan iki malzeme de (ahşap çubuk ve köpük) aynı forma sahiplerdi fakat aralarında yumuşaklık ve sertlik ilişkisi dokumayla iç içe geçmiştir ve artık bu yapı ne serttir ne de yumuşak.

Materyal kültürünün en eski örneklerinden birisi dokumadır. Dokuma teknolojisiyle yapılan çadır aslında insanın eliyle yapılmış ilk barınak örneklerindedir. İkisi Türkiye'li, bir diğeri İsrail'li olan üç Ortadoğulu kadın sanatçının katılmış olduğu karma serginin bahçe alanına çadır işimle katıldım. Bu çalışma günümüzün en yaygın malzemelerden birisi olan sentetik kumaş üzerine kanaviçe işlenmiş temsili bir çadırıdır. Bu temsil yumuşaklık üzerinden okunduğunda kent ve mimarinin sert ve kaba dokusuyla alan kaplayan fizikselliğine yönelik bir yapıdır. Bu *yumuşak mimari* doğanın içinde ve doğayla bütün olma gayretindedir. Şeffaf yapısı üzerine işlenmiş ağaç imgeleri Anadolu motiflerinin halılara dokunmuş örneklerindedir. Bu çadır güncel malzemeyle bugüne aittir fakat bize unuttuğumuz yaşam formunu ve bu forma şekil veren kadın emeğini hatırlatmayı umar.

Tez süreci boyunca farklı disiplinlerden farklı malzemeleri deneyimleme fırsatı buldum. Bu sürecin bir kısmını Amerika'da geçirmiş olmam benim için yeni materyallerin kullanım alanlarını ve biçimlerini daha iyi anlama fırsatı sağladı. Benim stüdyo pratiğim daha çok heykel ve üç boyutlu fabrikasyon üzerine şekillendi. Bu

süreçte aldığım derslerden bazıları üç boyutlu yazıcı, lazer ve cnc baskı tasarımları geliştirmek adına rhino, tinkercad gibi üç boyutlu tasarım programları kullanırken, öte yandan ses, ışık ve web tasarımı için audition, arduino, atom, HTML, CSS, gibi programlar kullandım. Duvar yerleştirmesi çalışmalarım örgü ve dokumanın dijital alanda tasarlanmış ve lazer yazıcıyla basılmış imajlarla iki farklı alanın birleşmesi üzerine uygulandı. Bu uygulama sürecinin en güzel yanı ise farklı atölyelerde farklı disiplinlerde uygulamaları karşılaştırmak oldu. Materyalin doğrudan beden ve zihin ile ilişkisini anlamaya çalıştım. Örneğin beklediğimin aksine dokuma ve örgü gibi manuel tekstil temelli tasarımlar zaman zaman dijital tasarımdan çok daha zorlayıcı oldu. Çünkü çözülmesi gereken algoritma tasarımcının bedeninde aktif halde çalışıyor. Yani beden aslında bir makine görevi görüyor. Dijital tasarım süreci ise benim için yeni bir alandı ve son derece zorlayıcı fakat bir o kadar da keyif ve heyecan vericiydi. Tasarımın makine ile buluştuğu anda ise tasarımcı artık pasif ve izleyici konumda oluyor olması da farklı bir deneyim sunuyor. Aslında bir nevi tasarımlarını ücretli asistanına yaptıran ressam gibi algılanabilir. Sanırım benim en keyif aldığım ama bir o kadar da zorlandığım alan kanaviçe tasarım ve baskı süreci oldu. Bu süreçte daha önce photoshopta tasarladığım figürleri ve motifleri tekrar kanaviçe programında ip kalınlığına ve dikiş motiflerine göre yeniden tasarlayıp final tasarımını ise kanaviçe makinesine taşıyordum. Buraya kadar tüm aşamalar çok keyifli olsa da sonrasında ip ve makine kontrolü fazlasıyla teknik ve zorlayıcıydı. Fakat öte yandan en eski dokuma tezgâhından güncel teknoloji malzemelerini deneyimlemek zamanda yolculuk gibi bir his veriyordu. Bu da aslında insanın yaşamda kalma mücadelesinden doğaya hükmetme kapasitesini düşünmek için geçmiş kadar geleceği de düşündüren bir süreçtir. İnsan ve materyal ilişkisi güç üzerinden değerlendirildiğinde başta tıpkı diğer canlılar gibi hayatta kalma mücadelesinin hikâyesiydi ama nerede durması gerektiğine karar veremeyen insan kendi türünden başlayarak en mikro ölçeğe kadar hiyerarşik güç dizilimin kurbanlarını yarattı. Bu yaratım süreci sonucunda vardığım nokta da kendi geliştirmiş olduğum metodolojinin ve etiğin üretimimi nasıl şekillendirmesi gerektiği oldu. En yalın ifade ile yeni materyallerle olan ilişkimde geliştirdiğim etik, güç merkezci hiyerarşinin ve ikililik değer yargılarının tamamen dışıda bir dil oluşturmaktır. Daha geniş bir açılımla; insan—insan dışı, materyal—gayri-materyal, yüksek teknoloji—düşük teknoloji, geleneksel—güncel, yumuşak—sert, ataerkil—anaerkil, hızlı—yavaş, dişil—eril, şiiresel—mekanik, fiziksel—spiritüel. Bu ayrımcı

gelenekten beslenen dualistik ve antroposentrik anlayışa karşı daha çok birleştirici, akışkan, tümcü, düşünceli, bir metod geliştirmeye çalıştım.



KAYNAKLAR

Adamson, Glenn. 2016. *The Craft Reader*. Bloomsbury Academic, London.

Ahmed, Sara. 2006. *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Duke University Press.

Author, Elissa. 2010. *String, Felt, Thread: The Hierarchy of Art and Craft in American Art*. University of Minnesota Press.

Braidotti, Rosi and Hlavajova, Maria. 2018. *Posthuman Glossary*. Bloomsbury Academic.

Barber, Elizabeth Wayland. 1994. *Women's Work: The First 20,000 Years*. New York: Norton.

Barad, Karen. 2014. *Re-membering the Future, Re(con)figuring the Past—Temporality, Materiality, and Justice-to-Come, Affirmation and Negation in the Political imagination*. 2014 Annual Feminist Theory Workshop at the Women's Studies Department of Duke University.

Bryan-Wilson, Julia. 2017. *Fray: Art and Textile Politics*. The University of Chicago Press.

Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble*. Routledge UK.

Behar, Katherine. 2016. *Object-Oriented Feminism*. University of Minnesota Press.

Brown, Wendy. 1988. *Manhood and Politics*. Rowman & Littlefield, Totowa, NJ.

Buszek, Maria Elena. 2011. *Labor is My Medium: Some Perspective(s) on Contemporary Craft*. *Archives of American Art Journal*, Vol. 50, No. 3/4, pp. 66-75. Published by The University of Chicago Press on behalf of The Archives of AmericanArt, Smithsonian Institution.

Campagna, Federico. 2018. *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*. Bloomsbury Academic.

Constantine, Mildred and Larsen, Jack Lenor. 1986. *The Art Fabric: Mainstream*. Kodansha USA Inc.

Chaich, John. and Oldham, Todd. 2018. *Queer Threads: Crafting Identity and community*. Ammo.

Chen, Y. MEL. 2012. *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*. Duke University Press.

Davis, Y. Angela. 1983. *Women, Race and Class*. First Vintage Books Edition.

Erbek, Mine. 2002. *Anatolian Motifs from Çatalhöyük to the Present; Anadolu Motifleri Çatalhöyükten Günümüze*. Republic of Turkey Ministry of Culture; TC Kültür Bakanlığı.

Evans, L. Claire. 2018. *Broad Band: The Untold Story of the Women Who Made the Internet*. Portfolio/Penguin, New York.

E. Kozal, M. Akar, Y. Heffron, Ç. Çilingiroğlu, T. E. Şerifoğlu, C. Çakırlar, S. Ünlüsoy, and E. Jean, eds. 2017. *Questions, Approaches, and Dialogues in Eastern Mediterranean Archaeology, Women and Music in Ancient Anatolia: The Iconographic Evidence*. Ugarit-Verlag-Buch- und Medienhandel Münster.

Harman, Graham. 2018. *Object Oriented-Ontology*. Penguin Random House UK.

Haraway, J. Donna. 2016. *Staying With the Trouble Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press, Durham and London.

Halberstam, Jack. 2011. *The Queer Art of Failure*. Duke University Press.

Henry, Olivier and Kelp, Ute (Eds). 2015. *Tumulus as Sema Space, Politics, Culture and Religion in the First Millennium BC*. Published by Berlin, Boston: De Gruyter.

Jefferies, Janis and Thompson, Kelly. 2017. *Material Codes: Ephemeral Traces*. TEXTILE, 15:2, 158-175, DOI: 10.1080/14759756.2017.1298327

Khabazi, Zubin. 2010. *Generative Algorithms Concepts and Experiments 1-Weaving*. This book produced and published digitally for public use. www.MORPHOGENESISM.com

Morton, Timothy. 2017. *Humankind*. Verso.

Negarestani, Reza. 2008. *Cyclonopedia: complicity with anonymous materials*. Re.Press.

Ortner, Sherry B. 1974. *Is female to male as nature is to culture?* In M. Z. Rosaldo and L. Lamphere (eds), *Woman, culture, and society*. Stanford, CA: Stanford University Press, pp. 68-87.

Plant, Sadie. 1997. *Zeros + Ones: Digital Women + the New Technoculture*. Fourth Estate.

Parker, Rozsika. 1984. *The Subversive Stitch: Embroidery and the Making of the Feminine*. Women's Press.

Steadman, R.Sharon and MnMahon, Gregory. 2011. *The Oxford Handbook of Ancient Anatolia (10,000-323 BCE)*. Oxford University press.

Thompson, Jon. 1993. *Carpets: From the Tents, Cottages and Workshops of Asia*. Laurence King Publishing.

Tsing, Anna Lowenhaupt. 2015. *The Mushroom at the End of the World: on the possibility of life in capitalist ruins*. Princeton University Press.

Wilkinson-Weber, Clare M. and DeNicola, Alicia Ory. 2016. *Critical Craft Technology, Globalization, and Capitalism*. Bloomsbury Publishing.

Wajcman, Judy. 2004. *Techno Feminism*. Polity Press.

Wiener, Norbert. 1988. *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. Da Capo Press.

Wilkinson-Weber, Clare M. and DeNicola, Alicia Ory. 2016. *Critical Craft Technology, Globalization, and Capitalism*. Bloomsbury Publishing.

Weber, Nicholas Fox. Cirauquui, Manuel. Smith, T'ai. 2017. *Anni Albers: On Weaving*. New expanded Edition. Princeton University Press.

Wajcman, Judy. 2004. *Techno Feminism*. Polity Press.

Wilson, Julia Bryan. 2017. *Fray_ Art and Textile Politics*. University of Chicago Press.

Zoran, Amit. 2013. *Hybrid Basketry: Interweaving Digital Practice within Contemporary Craft*. MIT Media Lab USA.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

...../...../.....

Cevahir ÖZDOĞAN

(İmza)

Sanatta Yeterlik Orijinallik Raporu
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: ELİŞİ NET: TEKNO KADIN VE YENİ MATERYALİZM

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
20-May-2021	61	110627	22-Nisan-2021	%4	1590379927

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 20/05/2021)

İmza
Cevahir Özdoğan

Öğrenci No.: N13252589

Anasanat/Anabilim Dalı: Güzel Sanatlar Resim Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Prof, Hüsnü Dokak

Proficiency in Art/PhD Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title: HANDMADE NET: TECHNO WOMEN AND NEW MATERYALISM

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
20-May-2021	61	110627	22-Nisan-2021	%4	1590379927

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 20/05/2021)

Signature
Cevahir Özdoğan

Student No.: N13252589

Department: Fine Art Painting Department

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Prof, Hüsnü Dokak

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2-yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

20/ 05/ 2021

Cevahir ÖZDOĞAN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

