



**Dijital Çağda Heterotopik Başkalıklar
ve Sanattaki İzdüşümleri**

Şeyma Nalan EKİCE

Sanatta Yeterlik Tezi

Eskişehir, 2024

DİJİTAL ÇAĞDA HETEROTOPIK BAŞKALIKLAR VE SANATTAKİ İZDÜŞÜMLERİ

Şeyma Nalan EKİCE

T.C.

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

SANATTA YETERLİK TEZİ

Eskişehir, 2024

T.C.

ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Şeyma Nalan EKİCE tarafından hazırlanan **Dijital Çağda Heterotopik Başkalıklar ve Sanattaki İzdüşümleri** başlıklı bu çalışma 23.01.2024 tarihinde Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddesi uyarınca yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anasanat Dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan (Danışman) Doç. Serenay Şahin	
Üye Prof. Dr. Levent Şentürk	
Üye Doç. Dr. Seda Yavuz	
Üye Doç. Dr. Elif Avcı Koşu	
Üye Prof. Necla Coşkun	

ONAY

.../... /202..

Prof. Dr. Oytun MEÇİK

Enstitü Müdürü

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi hükümlerine göre hazırlandığını; bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla taranmasını kabul ettiğimi ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim. Yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Şeyma Nalan EKİCE



ÖZ

DİJİTAL ÇAĞDA HETEROTOPIK BAŞKALIKLAR VE SANATTAKİ İZDÜŞÜMLERİ

EKİCE, Şeyma Nalan

Sanatta Yeterlik, 2024

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı

Danışman: Doç. Serenay ŞAHİN

Bu çalışmada, yirminci yüzyılda felsefe ve sosyolojiyi Fransız tarihçiliğiyle harmanlayarak bilgi, iktidar ve öznellik konularını kendine has arkeolojik yöntemle ele alan Michel Foucault'nun heterotopya kavramı, yirmi birinci yüzyıl dijital dinamikleri bağlamında incelenmeye alınmıştır. Tezin ilk aşamasında, heterotopyanın Foucault'nun 'Tarihsel Formasyonları'nın yanı sıra iktidar modelleri ve öznellik deneyimleriyle ilişkili olduğu açığa çıkarılmıştır. Foucault'nun tarihsel formasyonlar hakkında on yedinci yüzyıl insanının içsel ve dışsal iki bileşimi 'Tanrı fikrini'; on dokuzuncu yüzyılın ise 'insan biçimini' ortaya çıkarması ve yirminci yüzyılın ise 'insanın ölümü'yle sonuçlanması şeklinde anekdotlar sunması, yaşamsal mutasyonlara karşılık gelir. Ayrıca, Foucault'nun deyimiyle on dokuzuncu yüzyılın tarihsel anlatılar eşliğinde arşivleme ve bellek çalışmalarıyla önem kazanması, yirminci yüzyılın ise kurumsallaşma dâhilinde yürütülen mekân politikalarının ulusal projeleri harekete geçirmesi, insanın ve yaşamın bir bütün olarak mutasyona uğramasına örnek teşkil eder. Böylece, tez kapsamında öncelikle Foucault'nun 'Tarihsel Formasyonları' ve 'Heterotopyaları' ekseninde yirmi birinci yüzyıl mutasyonlarının izi sürülmüş; organik yaşam formlarının, artık inorganik bir yapıyla bütünleşerek başkalaşma biçimlerinin biyotekno-simbiyotik bir varoluşa doğru yol aldığı saptanmıştır.

Foucault'nun 'Başka Mekânlara Dair' başlığıyla Türkçeye çevrilen 'heterotopya' konulu makalesinde, özellikle iktidar ilişkilerine ve mekân düzenlenmelerinde ön plana çıkan başkalık unsurlarına değinilmiştir. Ancak, Foucault'nun son çalışmalarında 'yönetimsel teknoloji'ye ve 'kendilik pratikleri'ne yoğunlaşması bakımından heterotopya kavramını salt iktidar ve mekân analizleri çerçevesinde sınırlandırmak yerine yaşamdaki ilişkiler ağının yarattığı farklı alternatifler sayesinde daha geniş bir yelpazede başka mekânlar, başka kültürler, başka bedenler, başka dünyalar bağlamında yorumlamak mümkün hale gelmiştir. Böylelikle, tezin ikinci aşamasında bahsedilen mekân ve beden başkalıklarının dinsel, kültürel, bilimsel, teknolojik, sanatsal etkilerinin irdelenmesi hedeflenmiştir. Nitekim dijital çağda teknolojik yeniliklerin, bilimsel gelişmelerin, yapay zekânın ve dijital teknolojilerin, mekân, beden, akıl algımızı değiştirmesi paralelinde 'hem gerçek hem ütöpik' olan heterotopyanın sanat alanındaki yansımaları konu edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Michel Foucault, Dijital Çağ, Ütopya, Heterotopya, Heterotopik Başkalık, Başka Bedenler, Başka Mekânlar, Sanat, Akıl ve Başkalık, Yapay Zekâ



ABSTRACT

HETEROTOPIC OTHERNESS IN THE DIGITAL AGE AND THEIR PROJECTIONS IN ART

EKİCE, Şeyma Nalan

Proficiency in Art, 2024

Department of Art and Design

Supervisor: Assoc. Prof. Serenay ŞAHİN

In this study, the concept of heterotopia by Michel Foucault, who dealt with the issues of knowledge, power and subjectivity with his unique archaeological method by blending philosophy and sociology with French historiography in the twentieth century, was examined in the context of twenty-first century digital dynamics. In the first phase of the thesis, it was revealed that heterotopia is related to Foucault's 'Historical Formations', models of power, and experiences of subjectivity. Foucault's anecdotes about historical formations, in which the seventeenth century human being's combination of the internal and the external gave rise to the 'idea of God', the nineteenth century to the 'human form', and the twentieth century to the 'death of human', correspond to vital mutations. Moreover, the emphasis on archiving and memory studies in the nineteenth century, along with historical narratives, and the institutionalized spatial policies mobilizing national projects in the twentieth century, are examples of the transformation of human beings and life as a whole, as Foucault describes. Within the scope of the thesis, the mutations of the twenty-first century were examined through the lens of Foucault's 'Historical Formations' and 'Heterotopias'. It was concluded that the metamorphosis of organic life forms, through integration with inorganic structures, is evolving towards a biotech-symbiotic existence.

In Foucault's article on heterotopia, translated into Turkish under the title 'Of Other Spaces', he particularly discusses power relations and the elements of otherness that become prominent in the organization of space. However, with Foucault's recent emphasis on 'governmental technology' and 'practices of the self', it is now possible to interpret the concept of heterotopia more broadly. This interpretation extends beyond the analysis of power and space to encompass other spaces, cultures, bodies, and worlds. This wider interpretation is made possible by the diverse alternatives generated by the network of relations in life, rather than limiting it to the analysis of power and space. In this way, the second stage of the thesis aims to examine the religious, cultural, scientific, technological, and artistic effects of the otherness of space and body. As a matter of fact, in parallel with technological innovations, scientific developments, artificial intelligence, and digital technologies that are changing our perception of space, body, and mind in the digital age, the reflections of heterotopia, which is 'both real and utopian', in the field of art are discussed.

Keywords: Michel Foucault, Digital Age, Utopia, Heterotopia, Heterotopic Otherness, Other Bodies, Other Spaces, Art, Mind and Otherness, Artificial Intelligence



TEŞEKKÜR

Zor yıllardı... Yüz yılda bir tekrarlandığı söylenen salgın hastalık fenomeni bizim dönemimize denk geldiği için o kadar kaygı ve endişe dolu yıllardı ki... Ne yaşadığımızı ve yaşamayacağımızı bilmeden, tam da Foucault'nun heterotopyalarına yakışır çelişkiler eşliğinde tüm yaşantımızı evsel kutulara sığdırarak, yollarımıza devam etmeye çalışmıştık... Kapalı kutularımızdayken dışarıdan duyduğumuz kayıp haberleri karşısında beklemek ve dua etmekten başka bir çare bulamamıştık... Ardından bu kez de gönüllerimizdeki acısı hiçbir zaman geçmeyecek deprem felaketiyle yüzleşmek durumunda kalmıştık...

Maalesef bu tez, böyle tedirgin bir atmosferde ele alınmaya çalışılmıştı... En azından biraz olsun, yüreklere su serpebilmek için pandemi ve depremdeki kayıplarımızı andık, yer yer tekrar salgın ve deprem hakkındaki gerçekleri tartışmaya açarak... Belki de bu tez, naçizane onlara ve her şeye rağmen direnme gücünü güzel ruhlarında taşıyabilen kimselere ithafen yazılmıştı...

Bu nedenlerle kederden umuda doğru çıktığım yolculukta, öncelikle her daim ellerimden tutan, canıma can katan bir tanecik ailem Aysun'a, Ergün'e ve Derya'ya; neşe kaynağım sadık dostum Shaggy'ime; akademik ve özel hayatımda bir bütün halde destek ve yardımlarını esirgemeyen manevi kız kardeşim Tülin Yenilir'e; motivasyon ve destek konuşmalarıyla beni yalnız bırakmayan Ramazan Öziç'e özel teşekkürlerimi iletirim...

Tezin araştırma, kaynak, yazım, tartışma, değerlendirme olmak üzere tüm adımlarında değerli katkılar sağlayan ve gönülden destek veren Saygıdeğer Doç. Serenay Şahin'e, tez danışmanlığının ötesinde, uzun seneler boyunca akademisyen kimliğimin ve bilimsel birikimimin oluşması için beni demlendirme (buraya dipnot koymak isterdim :)) ve sevgili hocamın heykeltıraş olmasının da etkisiyle yumuşak dokulu biçimlendirme faaliyetlerini büyük bir sabırla sürdürdüğü; hayata ve felsefeye dair geliştirdiği güçlü bakış açısını, sanatsal duyarlılığını ve bilimsel donanımını benimle paylaştığı ve en önemlisi nadide karakteriyle tanışmama vesile olduğu için sonsuz teşekkürlerimi sunarım...

Değerli jüri üyelerinden Saygıdeğer Prof. Dr. Levent Şentürk'e ve Saygıdeğer Doç. Dr. Seda Yavuz'a, tezin tüm sürecinde ve özellikle TİK Sınavlarında büyük bir titizlik ve özenle tez metinlerini değerlendirerek düzeltmeler verip, değerli görüş ve yorumlarda bulundukları; teze kendi uzmanlık alanları Mimarlık ve Sanat Tarihi başta olmak üzere çeşitli alanlarda farklı perspektifler kazandırdıkları; ayrıca karamsarlığa her düştüğümde bana aydınlık bir yol oldukları; beni cesaretlendirdikleri; bilimsel birikim ve donanımları, sevecen tavırları ile akademinin güzel veçhesiyle de tanıştırdıkları ve bana güvendikleri için ayrıcalıklı teşekkürlerimi sunarım... Tez Savunma jüri üyelerimizden Sayın Doç. Dr. Elif Avcı Koşu'ya ve Sayın Prof. Dr. Necla Coşkun'a önerileriyle teze sağladıkları değerli katkılardan; Görsel Sanatlar hocamız Sayın Öğr. Gör. Gaye Kalavlı'ya manevi desteklerinden dolayı teşekkürlerimi sunarım...

Şeyma Nalan Ekice

İÇİNDEKİLER

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	iii
ÖZ	v
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	ix
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLolar LİSTESİ	xiii
GÖRSELLER LİSTESİ	xiv
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	27
FOUCAULT VE HETEROTOPYA	27
1.1. Foucault'nun Tarihsel Formasyonları, Ütopya ve Heterotopya.....	28
1.2. Foucault'nun Heterotopyaları	40
İKİNCİ BÖLÜM	61
HETEROTOPYA, SİBERNETİK DENETİM TOPLUMU VE SALGIN HASTALIK	61
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	81
GÜNÜMÜZÜN KURMACA MEKÂNLARI.....	81
3.1. İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları	81
3.2. Dijital Kültürün İllüzyonist Başka Mekânları	112
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	149
DİJİTAL ÇAĞDA SANATTA HETEROTOPIK BAŞKALIKLAR	149
4.1. Tekno-Ütopik Sanatta Heterotopik Başkallklar	149
4.2. (Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler	170
4.2.1. Bilimsel Eşyalar, Sanat Nesneleri, Biyodolayimli Bedenler	190

4.3. Akıl ve Başkalık	233
4.3.1. Yapay Zekâ, Sanat ve Ölüm Yanılsamacılığı	252
4.3.1.1. Yapay Zekâ Modellerine Dair Yaklaşımlar	253
4.3.1.2. ‘GAN’ Ağ Mimarisi ile Sanat ve Tasarımda Araçsal Kullanımın Dönüşümü.....	262
4.3.1.3. Dijital Sanat Alanında Yapay Zekâ Çalışmaları	275
4.3.1.4. Sanatçılar ve Robotları	293
5. SONUÇ	315
KAYNAKÇA.....	358

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Dünyanın En Büyük Alışveriş Merkezleri Tablosu 104

Tablo 2. Dünyanın En Uzun Binaları Tablosu 104



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Archi Citta (Arki Şehir), Cine Citta (Sine Şehir), Tele Citta (Tele Şehir) Modelleri	85
Görsel 2. Archigram no.4, Kapak Tasarımı, Warren Chalk, 1964	92
Görsel 3. Archigram no.9 ^{1/2} , Kapak Tasarımı, 1974	92
Görsel 4. Peter Cook, Plug-in City, Kesit, 1964	93
Görsel 5. Archigram, Living City Sergisi, Sergi Planı ve Kesiti, 1963	95
Görsel 6. L. City Survival Kit, W. Chalk, 1963	96
Görsel 7. Man Gloop Montaj, P. Taylor, 1963	96
Görsel 8. Peter Cook, Plug-in City, Aksonometrik, 1964	97
Görsel 9. Ron Herron, Walking City in New York, 1964	97
Görsel 10. Warren Chalk, Plug-in Capsule Homes, Kule Görünüşü ve Planı ile Kapsül Evi'nin Renkli Baskısı, 1964	98
Görsel 11. Warren Chalk, Plug-in Capsule Homes, Kule Görünüşü ve Planı ile Kapsül Evi'nin Renkli Baskısı, 1964	98
Görsel 12. Palmiye Adaları, Dubai.....	102
Görsel 13. Frank Gehry'nin tasarladığı Guggenheim Abu Dhabi Müzesi Projesi.....	105
Görsel 14. Zaha Hadid tarafından tasarlanan deniz kabuğu biçimindeki Abu Dhabi Gösteri Sanatları Merkezi.....	105
Görsel 15. L'Esprit Nouveau'da Parthenon ile otomobilin tasarımsal kıyası, 1921	125
Görsel 16. Ralph Lauren, 'Speed, Style, Beauty', Boston Güzel Sanatlar Müzesi, 2005	125
Görsel 17. Prada Epicenter, New York	126
Görsel 18. 'The Museum of Ice Cream' (Dondurma Müzesi), New York.....	128
Görsel 19. 'Smile Safari' (Gülücük Safarisi), Belçika	130
Görsel 20. 'Dream Rooms' (Hayal Odaları), İstanbul	131

Görsel 21. ‘Sarco’ Ölüm Kapsülü, 2019, Venedik Bienali.....	147
Görsel 22. Michael Noll, Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu, 1965 (Sağdaki); Piet Mondrian, Çizgilerle Kompozisyon, 1917, (Soldaki).....	152
Görsel 23. Yoshiwara Kulübünde Yedi Başlı Altın Bir Hidranın Üstünde Oturan Maria Sahnesi	156
Görsel 24. İd’den Gelen Canavar, Yasak Gezegen Filmi.....	158
Görsel 25. Marcel Duchamp, ‘Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Hatta Büyük Cam’, (1915 – 1923)	161
Görsel 26. Son teknoloji bir yapay zekâ sistemi olan GPT-3 Davinci motoruyla etkileşim örneği (2020-)	166
Görsel 27. Michelangelo Merisi da Caravaggio, Medusa, 1597, Uffizi Galerisi, Floransa	171
Görsel 28. Atargatis ve Hadad Büstü, M.S. 100-256, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven	180
Görsel 29. Freaks (Ucubeler) Filmi, 1932, Son Sahnede Cleopatra’nın İnsan Başlı Tavuk Bedenli Bir Canlıya Dönüşmesinden Bir Kesit	206
Görsel 30. Albrecht Dürer, Gergedan, 1515, National Gallery of Art, Washington DC, (Egzotik Bir Hayvan Olarak Heterotopik Beden Örneği)	208
Görsel 31. Vacantimouse (VakantiMouse), Bilimsel Eşya Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği	212
Görsel 32. Eduardo Kac, GFP Bunny (GFP Tavşan), (Alba), 2000, (Sanat Nesnesi Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği)	219
Görsel 33. Stelarc, Koldaki Kulak, 1996-2006	223
Görsel 34. İnsan pilotlu drone’lar ile otonom drone arasında geçen yarışmadan görüntüler	261
Görsel 35. Sahte yüz resimleri üreten GAN’lerin 2014-2017 yılları arasındaki gelişim sürecine dair örnekler	269

Görsel 36. BigGAN (BüyükGAN) modeli ile 512x512 çözünürlükte üretilen örnekler ...	269
Görsel 37. Anlamsal Görüntüden Fotoğrafa Çevirinin (Semantic Image-to-Photo Translation) gerçekleştirildiği modifikasyon örnekleri	270
Görsel 38. DönüşümGAN (CycleGAN) modeliyle stil transferi yapılan Görselden Görsele Çeviri (Image to-Image Translation) örnekleri	271
Görsel 39. ‘Belamy Ailesi’ adlı Grup Portresinden sağdaki Edmond De Belamy, ortadaki Madam Belamy, soldaki Dük Belamy, 2018, GAN Algoritması Tuval Üzerine Baskı, 70x70 cm	272
Görsel 40. Jason Allen'ın Colorado Eyalet Fuarı'nda dijital kategoride birincilik ödülü alan yapay zekâ tarafından üretilen çalışması ‘Théâtre D'opéra Spatial’ (Uzay Opera Tiyatrosu), 2022	274
Görsel 41. Mario Klingemann, Nöral Aksaklık, 2018, GAN tarafından üretilen Portreler	278
Görsel 42. Mario Klingemann, Yoldan Geçenlerin Hatıraları I, 2018, GAN tarafından üretilen Portreler	278
Görsel 43. Görseller, 2019 yılında Rutgers Üniversitesi Sanat ve Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda oluşturulmuştur	278
Görsel 44. Sofia Crespo, Gilded Mechanical Gripper Beetle, (Yaldızlı Mekanik Kısaç Böceği), 2020, GAN tarafından üretilen Üç Boyutlu Model	280
Görsel 45. Sofia Crespo, Coded Circuitry Beetle, (Kodlanmış Devre Böceği), 2020, GAN tarafından üretilen Üç Boyutlu Model	280
Görsel 46. Chris Rodley, Dinosaurs vs Flowers, (Dinozorlara Karşı Çiçekler), 2017, DeepArt.io	280
Görsel 47. ‘Dali Yaşıyor’ Sergisi, 2019, Dali Müzesi, St. Petersburg, Florida, ABD... 282	
Görsel 48. CloudPainter’ın yaptığı portre örnekleri	294
Görsel 49. CloudPainter’ın yaptığı portreden detay	294

Görsel 50. Pindar Van Arman'ın Resim Robotuyla birlikte stüdyoda çalışmasından bir kesit	295
Görsel 51. Sougwen Chung, 'Çizim Operasyonları: İnsan ve Makinenin İşbirlikçi Düeti', 2018	297
Görsel 52. Sougwen Chung, 'Omnia per Omnia: Şehrin Akışına Bağlanan Robot Grubu ile Resim Performansı', 2018	300
Görsel 53. Sougwen Chung, 'Assembly Lines (Montaj Hattı): Meditasyon ve Biyolojik Geri Bildirimle Yönlendirilen Resim Performansı'	301
Görsel 54. S. Chung, Biyo-Geri Bildirim Resimleri, 'Assembly Lines (Montaj Hattı) Serisi', 2022	301
Görsel 55. S. Chung, Biyo-Geri Bildirim Resimleri, 'Assembly Lines (Montaj Hattı) Serisi', 2022	301
Görsel 56. S. Chung, Biyo-Geri Bildirim Resimleri, 'Assembly Lines (Montaj Hattı) Serisi', 2022	301
Görsel 57. Deniz Yılmaz'ın kalemle şiir yazabilmesi için kullanılan robotik sistem	304
Görsel 58. Deniz Yılmaz'ın Vesikalık Fotoğrafı	305
Görsel 59. Deniz Yılmaz'ın yazdığı 'Bakmazdı Ressamlar' adlı şiiri	305



GİRİŞ

Michel Foucault, 20. yüzyıl Kıta felsefesinde, Fransız tarih anlatıcılığını felsefe ve sosyolojiyle harmanlayarak bilgi, öznellik ve iktidar konularını kendine has kazı bilimiyle (arkeolojik yöntem) ele alması açısından ayrıcalıklı bir öneme sahiptir. Ayrıca, Foucault'nun heterotopya kavramını, insan sonrası teorilerin ilişkisel yapısının inşa dahi edilmeden, henüz 1960'lı yılların sonlarında gelecek vizyonuna kapı aralayan bir şekilde ortaya atması, günümüzün toplumsal dinamiklerine ve teknolojik dönüşümlerine ışık tutmaktadır. Foucault, 1966 yılında 'Kelimeler ve Şeyler'de heterotopya kavramına yer yer değinse de, bir sene sonra mimarlık alanında gerçekleştirilen bir konferansta, heterotopyayı kapsamlı bir şekilde açıklamıştır. Ancak, Foucault'nun sunumunun konusu olarak mekân analizlerini alışılmışın çok dışında metaforik ve analogik anlatımlarla yapması, aşırı yoruma dayalı net ifade biçimlerine yer verilmeyen yarım kalmış bir çalışma olduğu eleştirilerini de beraberinde getirmiştir. Böylece, Foucault'nun bu konferans metninin uzun seneler sonra '*Architecture, Mouvement, Continuité*' (Mimarlık, Hareket, Süreklilik) adlı derginin Ekim 1984 sayısında yayımlanmasında karar kılması, daha fazla anlaşılır gelebilir. 1986 yılında 'Of Other Spaces' adıyla yapılan İngilizce çevirisinden sonra 2000 yılında ise 'Başka Mekânlara Dair' başlığıyla Türkçeye çevrilen metinde, Foucault'nun altı ilkeye ayırdığı heterotopyaları genellikle mekânlar üzerinden irdelemesi, disipliner modelin mekân düzenlemelerini anımsattığı için heterotopya kavramının uluslararası ölçekte, iktidar eleştirileri bağlamında değerlendirilmesine ve özellikle mimarlık kuramları çerçevesinde incelenmesine yol açmıştır.

Foucault'nun en azından 1970'li yıllara kadar, Batı'ya özgü iktidar mekanizmalarını gözetim, ceza, disiplin ve kontrol gibi özneleştirme pratiklerine yer vererek açıklamaya çalışmasının yanı sıra biyopolitika kavramının ırkçılıkla ilişkilendirilmesine neden olacak anekdotlar sunması yüzünden, Foucault'nun iktidar analizleri toplumlar üzerindeki yönetim biçimlerini ele alan eleştirel politik meselelerden ziyade, hegemonyalara yakın bir safta baskıcı hükümet rejimlerine yönelik ses getirmiştir. Oysaki Foucault, 'Bilginin Arkeolojisi' ve 'Cinselliğin Tarihi' adlı yapıtlarında ve 1977-1978 Collège de France derslerinde iktidar analizlerine son noktayı koyarak 'Güvenlik, Toprak, Nüfus' başlığıyla yayımlanan kitabında da,

‘Hükümrânlık’ ve ‘Disiplinci İktidar’ modellerinden çok ‘yönetimsel teknoloji’den bahseder. Böylece, Foucault’nun kendisinin de birçok kez dile getirdiği üzere, modern toplumların diferansiyel kuvvetler ilişkisi olarak özgürlük ve direniş pratikleriyle birlikte otonom alanlar tesis etme imkânları bulunur. Foucault’nun son çalışmalarından olan ‘Kendilik Kültürü’nde artık iktidar/özne ikiliğinden ve hatta nüfus politikalarından dahi uzaklaşarak, Antik Yunan’a öykünen bir şekilde kendiliğinden ‘yaşama sanatı’ icra eden insanın özgürlüğünden dem vurabileceğini aktardığı gözlemlenir. Dolayısıyla, Foucault’nun vefatının yaklaştığı 1984 yılına doğru hem ‘Kendilik Pratikleri’ne yoğunlaşması, hem de ‘Heterotopya’ makalesinin aynı sene içinde yayımlanmasına izin vermesi, her filozof gibi Foucault’nun da düşünce dünyasındaki değişimlere işaret etmektedir. Bu yüzden, heterotopyayı salt iktidar analizleri çerçevesinde sınırlandırmak yerine, tıpkı Foucault’nun da yaşamdaki ilişkiler ağına sürekli dikkat çekmesine koşut biçimde, bu kavramı başkalıkların yarattığı farklı alternatifler sayesinde daha geniş bir yelpazede başka mekânlar, başka kültürler, başka bedenler, başka dünyalar ekseninde yorumlamak mümkündür.

Böylelikle tez kapsamında yoğunlukla bahsedilen mekân ve beden başkalıklarının dinsel, kültürel, bilimsel, teknolojik, sanatsal etkiler bağlamında bazen ötekileştirilerek, istisnai özelliklerini kaybedip sıradanlaşması söz konusu olurken, bazen de tamamıyla deşifre edilmediklerinden ötürü yaşama dair farklı bakış açılarının yeşermesinde önemli paylarının olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın amaçlarından biri de, tezin ilk başlıklarında yer verildiği üzere Foucault’nun ‘Tarihsel Formasyonları’nı ve ‘Heterotopyaları’nı baz alarak, yaşamın her daim devinimli ve döngüsel, ama bir o kadar da kimi zaman çok durgun, kimi zaman ise çok hareketli veçhesini aktarmaya ve hissettirmeye çalışmaktır. Foucault’nun deyimiyle on dokuzuncu yüzyılın tarihsel anlatılar eşliğinde arşivleme ve bellek çalışmalarıyla ön plana çıkması, yirminci yüzyılın ise kurumsallaşma dâhilinde gerçekleşen mekân düzenlemelerinin ulusal projeleri harekete geçirmesi, insanın ve yaşamın bir bütün olarak mutasyona uğramasına örnek teşkil eder. Böylece, Foucault’nun izinde 21. yüzyıl mutasyonlarını irdelememiz ekseninde, başkalık dinamiklerinin organik yaşam formlarının, artık inorganik bir yapıyla bütünleşerek biyotekno-simbiyotik bir varoluş biçimine doğru yol almaya başladığı söylenebilir. Bu bakımdan teknolojik yeniliklerin,

bilimsel gelişmelerin, yapay zekânın ve dijital teknolojilerin, mekân, beden, akıl ve sanat algımızı değıştirmesi paralelinde Doğu ve Batı mitolojileri ve dinlerinde yer alan tanrı ve tanrıçalardan bilim kurgu karakterlerine, roman kahramanlarından tiyatro oyunlarındaki mitolojik figürlere, sanat tarihindeki önemli kiři betimlemelerinden transgenik ve melez türlere kadar çeřitli beden başkalaşımlarına yer verilmiş; pasajlar, alışveriş merkezleri, televizyon, sinema, kitle iletişim araçları, konvansiyonel medya, temalı parklar, fütüristik şehir projeleri, akıllı şehirler, yeni medya, sosyal medya platformları, sosyal medya müzeleri, moda mağazaları, kütüphaneler, müzeler, sanat mekânları, dijital mecralar, Second Life ve Metaverse gibi sanal dünyalar ise mekân başkalıkları kapsamında incelenmiştir.

Şöyle ki, tezin ilk bölümünde heterotopya kavramının pekâlâ Foucault'nun 'Tarihsel Formasyonları'nın yanı sıra iktidar modelleriyle ve öznellik deneyimleriyle de ilişkili olması bakımından, öncelikle birincil kaynaklar olarak Foucault'nun Ayrıntı Yayınları ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınlarından çıkan kitaplarından yararlanarak Foucault'nun düşünce sistematığının temel hatları oluşturulmaya çalışılmıştır. Bununla birlikte, Gilles Deleuze'un Foucault monografisi, Brian Massumi'nin Foucault okumaları, Thomas Lemke'nin biyopolitika çözümlemeleri, Foucault hakkında farklı filozofların ve sosyologların bakış açılarına dair temel kaynaklar olarak kullanılmıştır. Böylece, gelecek bölümlerde uygulanan geri okuma yöntemi neticesinde metinlerde yer verilen heterotopik örneklerin ve yorumlamaların anlaşılması için ilk bölümde Foucault'nun 'Heterotopya' makalesinin İngilizce çevirisinin kapsamlı bir incelenmesinin yapılması ihtiyacı doğmuştur. Bunun yanı sıra, tez önerisi zamanlarında 'Foucault'yu ve 'Heterotopyaları'nı anlamak için 2019 yılında 'Heterotopyalar İçinde Bir Birey Nasıl Yaşayabilir?'¹ başlıklı araştırma makalesini yayımlayarak, sonra bu metnin tez kapsamında eksik yönlerini tamamlamak üzere 'Foucault'nun Heterotopyaları' başlığı yazılmış; ve öncül makale çalışmasının 'başkalık' unsurlarının pesimist tavrından bir hayli uzaklaşarak, heterotopya kavramının sağladığı direniş pratiklerine de yer yer değinilmiştir. Ancak tüm metin boyunca, Foucault'nun ikiliklerini anımsatır bir şekilde, bazen ülkeler içinde kendi

¹ Ekice, Ş. N. (2019). Heterotopyalar İçinde Bir Birey Nasıl Yaşayabilir?.

IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, 466-485., Doi: 10.21733/ibad.612544 (Yayın No: 5321482)
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/817753>

devletini kuran ve kendi vatandaşlığını elde eden platform-ada ülkelerine; ya da tekno-ütopik sanat tarzlarına ve otomatik üretimler gerçekleştiren yapay zekâ uygulamalarına dair örnekler vererek ütopik hat geliştirilmeye çalışırken, bazen de Giorgio Agamben ve Franco Bifo Berardi gibi İtalyan otonomist ekoldeki filozoflar eşliğinde distopik bir tahayyül de kurarak, hem karşıtlıkların yaratacağı düşünce çeşitliliğinden yararlanılması; hem de heterotopyayı gerçekleştiren ütopya/distopya olarak tanımlayan Foucault'nun 'başkalık' tasavvuruna dikkat çekilmesi hedeflenmiştir.

Örneğin, 'Heterotopya, Sibernetik Denetim Toplumu, Salgın Hastalık' başlıklı ikinci bölümde Marksist kurama göre, toplumun baskın sosyal sınıfı olan proletaryanın, yeni medyanın ve dijital teknolojilerin yoğunluğunda çoğu kişinin bilgisayarla çalışarak, eylem alanlarının 'siberzaman' ve 'siberuzam' dâhilinde tayin edilmesi bakımından, kognitaryaya (bilişsel emekçiye) dönüştüğünü dile getiren Franco Bifo Berardi'nin sibernetik denetimi ile Foucault'nun disiplinci iktidar modeli arasındaki benzerliklerden bahsedilmiştir. Ayrıca, özellikle Henri Lefebvre'ün ve Raoul Vaneigem'in ortaya attığı Marksizm temelli endüstriyel kapitalist üretim düzeninin artık günümüzde, çalışma mekânlarının ve koşullarının değişimi doğrultusunda büyük oranda geçerliliğini kaybetmesi yönünde çıkarımlarda bulunarak, endüstri sonrası kapitalist sermaye süreci hakkında güncel bir bakış açısının kazandırılması sağlanmıştır. Böylece, Foucault'nun disiplinci iktidarının yanı sıra, yönetimselliğinin de sibernetik denetim mekanizmalarıyla kurduğu ilişkilerinin saptanması üzerine, yönetim (fr: gouvernement) ve sibernetik (ing: government) kelimelerinin dahi benzer anlamlar taşıdığına işaret edilmiştir. Çünkü nüfus üzerinde güvenlik düzenekleri tesis ederek işleyen yönetimselliğin istatistiksel mekanizmasının verilere dayalı gerçeklikler yaratma girişimlerinin, sibernetik denetimin veri üreten ve veri satan yapısıyla örtüşmesiyle birlikte, heterotopyanın 'mekân içinde mekân'a ve 'mekân içinde zaman'a olanak tanıyan uzamsal boyutunun da, Berardi'nin mekân ve zaman algımızı dönüştüren kavramlar olarak sunduğu siberuzama ve siberzamana karşılık gelmesi söz konusudur. Dahası, tez yazım sürecine denk gelmesiyle güncel bir araştırma konusu hâline gelen Covid-19 pandemisi döneminde uygulanan üst seviyede kapatılma pratikleri, HES kodları ve PCR testleri gibi güvenlik sistemlerinin,

sağlık kontrollerinin ve –sosyal mesafe, kontrollü sosyal hayat, kontrollü normallik, dinamik denetim gibi– ‘yeni normaller’ adı altındaki yeni davranış modellerinin takibinin, siber denetim dâhilinde gerçekleştirilmesi paralelinde, salgın hastalık fenomeninin ta kendisi heterotopik bir oluşum olarak değerlendirilmiştir. İkinci bölümün diğer önemli konusu ise, Foucault’nun ‘şehirleşme’ ve ‘tahıl ürünlerindeki azlık’ olgularında etki gösteren iktidar modellerini, üçüncü bir dinamik olarak ‘Salgın Hastalıklar’ kapsamında incelemesini içermektedir. Böylelikle, Foucault’nun pandemilerin yönetimi hakkında yasaklama ve cezai yöntemler ile karantina ve aşılama uygulamalarına, istatistiksel sağlık verilerine başvurulmasını aktarmasıyla, günümüz Covid-19’unun benzer mekanizmalarla yönetilmesine yönelik ışık tuttuğu dile getirilmiştir. Benzer şekilde, Ferda Keskin’in de ‘Salgın Hastalık ve İktidar’ başlıklı makalesinde, Covid-19 pandemisinin kontrolü için Foucault’nun ‘Hükümrancılık, Disipliner ve Yönetimsellik’ olmak üzere her üç iktidar modelinin kimi zaman birbirlerinin yerine geçecek biçimde güncellenerek gerekli görülen ölçülerde kullanıldığına yer vermesini destek alarak, salgın hastalık fenomeninin salt tıbbi anlamları karşılayamayacak bir nitelikte olmasından dolayı, toplum ve iktidar ilişkileriyle birlikte okunması gerektiği üzerinde durulmuştur.

Fakat, bu karamsar tabloya bir ışık hüzmesi yansıtabilmek adına yine ikilikler bağlamında, Foucault’nun Noam Chomsky ile 1971 yılında insan doğası üzerine yaptığı tartışmada, Marksizme yönelik ciddi eleştirilerde bulunarak, proletaryanın uydurma bir toplumsal sınıf olarak yaratıldığına dikkat çektiği kadar, insan doğasının tasavvur edilmesinin zorluğunu da vurgulaması referans alınmıştır. Foucault’nun savına koşut, ister ideolojik kentsel planlamalar ve iktisadi düzenlemeler, ister nüfus ve sağlık politikaları kapsamında topluluklar birer proje ürünüymüş gibi tasarlanmaya çalışılsa da, aslında insanın çözümlenemez kaotik tabiatı yüzünden sürekli yapıbozuma uğrayacak toplumsal dinamikleri, kültürel oluşumları ve sosyal yapılanmaları belirli bir tekilde uzun süre hâkimiyet altında tutmanın pek de mümkün olmadığı anlatılmak istenmiştir. Bu doğrultuda, ikinci bölümde Batı’da postmodern dönemde özellikle sanat ve mimarlık kolektifleri tarafından ‘Kenti Ele Geçir’, ‘Mahallene Sahip Çık’, ‘Kaldırım Taşlarının Altında Kumsal Var’ şeklindeki birçok sloganla başlatılan sokak direnişlerinin ve kurum karşıtı söylemlerin kenti dönüştürme

pratiklerinin mikro ölçekte yaşanan ortamı özerkleştirme amacıyla gerçekleştirildiği aktarılmıştır. Nihayetinde, kısa zaman diliminde ise dünyayı özgürleştirme uğruna makro bir boyuta taşınan –adalet, ekonomik denge, işçi ve öğrenci hakları, entelektüel siyasi başkaldırı, ırkçılığa karşı savaş, cinsiyet eşitliği ve cinsel devrim gibi– insani hak ve mücadele konularının zirveye ulaştığı 1968 Mayıs Olayları’nın küresel çaptaki güçlü etkilerinden de bahsedilmesi üzerine, toplumsal dönüşümlerin yaratabileceği tarihsel köklü değişimlerin insan doğasının eş zamanlı düşünüş tarzı ve otonom davranışlar sergileyebilme potansiyelinden kaynaklanabileceği dile getirilmiştir.

Tezin ‘Günümüzün Kurmaca Mekânları’ başlıklı üçüncü bölümünün ‘İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları’ şeklindeki ilk alt başlığında ise heterotopyanın gerek mekânsal başkalık niteliklerinin güçlendirilmesine; gerekse sanat ve tasarım alanındaki örneklerinin oluşturulmasına yönelik öncelikle, David Grahame Shane’in tarihsel dönemlere göre tipolojisini yaptığı kentsel mekânları ile Foucault’nun heterotopya makalesinde mekânın tarihi olarak ele aldığı mekânsal sistemleri arasındaki benzerlikler açıklanır. Böylece, Orta Çağ, modern ve sanayi sonrası şehirler olmak üzere Foucault’nun Orta Çağ, on yedinci yüzyıl ve yirminci yüzyıl mekânsal dönüşümleriyle aynı tarihsel güzergâhta değişiklik gösteren kentsel unsurları, Shane sırasıyla bölge (enclav); aks (armatüre) ve heterotopya (heterotopia) şeklinde tanımlar. Shane’in sanayi sonrası mekân modelini ‘heterotopya’ ile ilişkilendirmesinin yanı sıra, kentsel ağları hem sapma heterotopyasında (modern uzanım mekânı) hem de illüzyon heterotopyası (mevki mekânı olarak ağ) kapsamında irdelediği göze çarpar. Çünkü Shane, günümüz kentinin inşasında baskın unsur olarak ön plana çıkan heterotopyanın, aynı zamanda geçmişteki kentsel mekân düzenlemeleriyle birlikte de çalışabileceğini gösterir. Ayrıca, Shane’in ilginç bir şekilde sanayi sonrası şehrin ağ mekânına odaklanması, ağsal başkalıkların yalnızca kentsel ölçekte değerlendirilemeyeceğine işaret eder. Bu yüzden Shane, Foucault’nun mekân tarihine ve heterotopyalarına özel bir hassasiyet geliştirerek, asıl kent tanımlamalarını heterotopik sistemlerin değişmesi bazında ‘*Archi Citta*, *Cine Citta* ve *Tele Citta*’ terimleri üzerinden yapar; böylelikle modernizmin kentsel akslarının heterotopik işlevlerinin sanayi sonrası kentsel ağlara taşınması mümkün hale gelir. Şöyle ki,

modern bir sanayi şehrinin (*Cine Citta: Sine-Şehir*) ulaşım hatları, elektrik ve su şebekeleri ile kanalizasyon sistemi dâhilindeki kentsel aksları, *Tele Citta'da (Tele-Şehir: Sanayi Sonrası Şehir)* kitle iletişim, telekomünikasyon, medya ve internet (network) ağlarına evrilebilir. Neticede Shane, kentsel heterotopyaların, başka mekânlar tasavvuruna zemin hazırlayarak, heterotopik ağ ve unsurların dijital dünyada da incelenmesine olanak sağlar. Dahası Shane, kentsel ölçekteki farklı ağsal durumların, bilgi ve iletişim sistemleri olarak görülebileceğine dikkat çeker. Dolayısıyla, Shane'in illüzyon heterotopyalarını hem kentsel ağların (*urban network*) mekân modelleriyle; hem de kentin kendisinin tümüyle bir ağa (*network city: ağ şehir*) dönüşmesiyle ele alması açısından, bu başlık kapsamında fiziksel mekânları başka yapan özelliklerden illüzyonist etkiye değinilerek eğlence ve tüketim odaklı tasarlanan günümüz kurmaca mekânları hakkında incelemeler yapılmıştır.

Böylece, illüzyon heterotopyalarının en erken örneği olan 'Pasajlar', öncelikle sarayın tekelinde burjuvazinin zevk ve hayal dünyasını yansıtan başka mekânlar olarak konumlanır. Ayrıca, Walter Benjamin'in deyimiyle pasajlar, camlı ve demir konstrüksiyonlarıyla oldukça görkemli yapılar oldukları için fantazmagoriler yaratır. Modernizmle birlikte, pasajların fantazmagorik yüceltme işlevi, bu kez de kamusal ortama sirayet ederek, eğlence ve tüketim odaklı mekânlar şeklinde yoğunlukla alışveriş merkezlerinde (AVM'lerde) deneyimlenmeye başlanır. Bunun yanı sıra, hem yerel ölçekte hem de kentsel ölçekte ağsal yayılan bu illüzyon heterotopyalarının başat örneği ise temalı park konseptini başlatan Disneyland projesidir. Disneyland'ın dünya genelinde hem fiziksel anlamda eğlence ve gösteri mekânları olarak; hem de Walt Disney'in medya sektöründe çizgi film karakterleri ve animasyonları popüler beğeni nesneleri olarak kabul görmesi, kültür endüstrisinin ilk nüveleridir. Ayrıca, Disney ile yaratılan illüzyon heterotopyalarının küresel ölçekteki ağsal başkalıkların, sanat ve tasarım alanındaki uygulamaları bakımından Archigram adlı mimarlık grubunun fütüristik projeleri ile Sitüasyonist Enternasyonal Hareketin devrimci çalışmaları karşılaştırılmıştır. Estetik kaygılarla yola çıkmış her iki oluşum da benzer görsel nitelikte, kurmaca ve oyuncu tarzda ütöpik mekânsal tasarımlar yaparak, dünya çapında ses getirmiştir. Ancak, Archigram'ın sibernetik ve hipermodern mekân ve kentsel tasarımları, hedonist ve tüketim temelli bir anlayışa hizmet ederken,

Sitüasyonist Enternasyonal, daha politik ve eleştirel bir duruşla kapitalist üretim ve tüketim tarzına karşı çıkarak, dünyayı özgürleştirmenin yolunu tam aksi yönde fantazmagoryalarla mücadele etmekte bulmuştur.

Bu metnin devamında ise, 'İllüzyon heterotopyaları'nın en çılgın ve en güncel emsalleri niteliğinde, Birleşik Arap Emirlikleri'nde ileri teknoloji donatılarla, ultra lüks ve gösterişli yapılar ve merkezler olarak tasarlanan müzeler, temalı parklar, alışveriş merkezleri ile yapay adalar ve 'NEOM ve The Line' gibi akıllı şehir projeleri ele alınmıştır. Şöyle ki, Birleşik Arap Emirlikleri hem lüksün şahikasını yaşatan bina ve mekân tasarımlarıyla, hem de yapay zekâ ve bilişim teknolojileri ile desteklenen çeşitli şehirleri ile tikelden tümele doğru, neredeyse tamamıyla illüzyon heterotopyasına dönüşen en ilginç ve tartışmalı ülkelerinden biridir. Birleşik Arap Emirlikleri, şehirlerini özellikle sanat, eğlence ve tüketim gibi farklı alanlarda uzmanlaştırmaya çalışarak, şehirlerin isimlerinden öte sanat şehri, eğlence şehri, finans şehri, internet şehri, sağlık şehri olarak çeşitli niteliklerle anılmasını sağlayıp, günümüz sanat, kültür, moda, eğlence ve alışveriş hareketliliğini bünyesinde toplamayı hedeflemektedir. Dahası, bu tür şehirlerin planlamasını, illüzyon heterotopyalarının dijital bir kolu olan medya ve reklam sektörünün ilgisini çekecek türde, had safhadaki uçuk projeler dâhilinde gerçekleştirmektedir. Örneğin, 'Palmiye Adaları' adını taşıyan tatil ve turizm amaçlı suni adalar, lüks yaşam tarzına ve aşırı hedonist tüketim biçimlerine olanak sağlamasının yanı sıra, ultra muhafazakâr İslam coğrafyası içinde konumlandırılmasıyla hem birbiriyle çelişkili, uyumsuz birçok mekân ve mevkiyi bir arada barındırır, hem de ülkenin gerçek kültürel ve sosyolojik yapısını perdeleyerek illüzyonist başka mekân tasavvurları oluşturur. Benzer şekilde, dünyanın en yüksek gökdeleni *Burj Dubai* ile dünyanın en büyük alışveriş merkezleri olan *Dubai Mall* ve *Mall of Arabia*, ya da deniz kabuğu biçiminde tasarlanan *Abu Dhabi Gösteri Sanatları Merkezi*, kanat formu *Zayed Ulusal Müzesi*, uçan bir daire formundaki *Louvre Abu Dhabi* gibi sanat ve kültür merkezleri, iskânın veya alışveriş ihtiyacının giderilmesine; sanat ve kültürün desteklenmesine yönelik fonksiyonel amaçlardan öte 'hiper, ultra, mega, yüksek, lüks' gibi kavramların somutlaştırılmasına alet edilmelerinden dolayı salt gösteri toplumu dinamikleri içinde işlev kazanmaktadır.

Bu yüzden, bu bölümün sonlarına doğru Mike Davis'in Dubai'deki yapılanmayı inceleyen görüşleri ile Guy Debord referanslı 'Gösteri Toplumu' eleştirileri ekseninde illüzyon heterotopyalarının eğlence ve tüketim endeksli mekânlar oldukları kadar –Birleşik Arap Emirlikleri örneğindeki gibi– devletlerin ekonomik ve politik şiarları doğrultusunda toplumsal sınıf meselelerinde illüzyon heterotopyalarından faydalanma potansiyelleri açığa çıkarılmıştır. Çünkü her toplumun belirli sosyal sınıflarının merkez ve periferi olmak üzere yaşadığı mahalleler, semtler veya şehirler ile demografi ve nüfus ölçeğinde, o ülkenin ekonomik ve sosyal düzeni hakkında saptamalar yapılabilirken, Birleşik Arap Emirlikleri, –özellikle Dubai ve Abu Dhabi şehirlerinde– zenginlik ve refah dolu bir hayat imajı çizerek, işçiler, yoksullar veya Müslüman vatandaşların mütevazı yaşamları yokmuş gibi bir yanılsama yaratıp, yönetim konusunda illüzyon heterotopyalarını ne denli başarıyla kullandığını ortaya koymuştur. Bu bölümde, son olarak 'NEOM' bilişsel şehir projesinden bahsederek kilometrelerce uzunluktaki çizgisel ve yatay mimari yapısı (*The Line City: Çizgi Şehri*), ekolojik ve sürdürülebilir tasarımları, yapay zekâ ve ileri teknolojilerle donatılmış mekânları ve ayrıca dünyanın en akıllı insanları ve en akıllı robotlarından oluşacak vatandaşlarıyla birlikte oldukça fütüristik bir kent tasarısının yanı sıra, kent ve toplum algısına yönelik bir başkalık inşa edildiğine değinilmiştir. Nihayetinde, bölüm kapsamında günümüzün kurmaca mekânlarının hem eğlenceli ve ışıltılı dünyasından anekdotlar sunmaya gayret gösterilmiş; hem de illüzyon heterotopyaları mimarlık, sanat ve sosyoloji bağlamında eleştirel yaklaşımla ele alınmaya çalışılmıştır.

İllüzyon heterotopyalarının gerek dijital boyutunu anlatabilmek gerekse kültür eleştirileri yapabilmek için oluşturulan 'Dijital Kültürün İllüzyonist Başka Mekânları' başlığında ise, özellikle bu bölümden sonra sanat ve tasarım örneklerinde daha akıcı bir üslup sağlayabilmek adına yer yer hikâye anlatıcılığı tekniğine başvurulmuştur. Böylece metinlerde verilen sinematografik ve mitolojik unsurlarla hem ikilikler yaratılmış hem de konu daha içsel betimlemelerle pekiştirilmiştir. Örneğin bu başlığa, mitolojik bir figür olan Narcissus'un gölde aksini gördüğü hikâyesinin lirik bir tarzda işlenmesiyle başlanılmış ve sonra Lacan'ın 'Ayna Evresi'yle kazanılan benlik oluşumunun aktarılmasına yönelik bu Antik Yunan kahramanının yaşadığı yansı olayında öne çıkan 'kendini çok beğenme/kendine âşık olma' olgusundan

faaydalanarak, diğler metinlerde de olduđu üzere, kuramsal anlatım hikâye anlatıcılığı ile zenginleştirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, ‘kendine âşık olma’ duygusuyla gösterilen egosantrik tavırla, psikolojik açıdan sosyal medya platformlarında kişilerin sanal benlikleriyle kurdukları ilişkinin benzerliğine dikkat çekilmiştir. Böylece, dijital dünyada kişilerin hem kendi öz kimliklerine dair yanılsamalar yaratırken, hem de yanılsamayı aynı oranda arttırmaları neticesinde illüzyonist benliklerini yüceltmeleri yönünde tipik bir beğeni kültürünün vuku bulduğuna değinilmiştir. Bu doğrultuda, ‘beğeni kültürü’ kavramının teorik alt yapısını hazırlayan Herbert J. Gans’ın öncelikle, kültür paylaşımının modernizm ile birlikte kültürün üretimi, dağıtımı ve tüketimine dönüşen endüstrisi hakkındaki anekdotlarına yer verilmiştir. Dolayısıyla Gans’a göre, soyutlama niteliği taşıyan ‘beğeni kültürü’ kavramından, aslında kültürü yaratan, kullanan arasındaki ayrıma işaret etmek adına söz edilebilir. Ancak günümüzde, ‘beğeni kültürü’ kamu kültürünü kapsayan; hatta içerik oluşturan ve bunların tedarikini sağlayan her türlü firma ve kuruluş gibi kültür sağlayıcıları için geçerli olan çok geniş bir anlama sahiptir. Böylece, kültürün baskın unsurları olarak beğeni tarzları ve çeşitli zevkler etrafında yapılandırılarak, ya ortak beğeni dünyasına hitap eden popüler kültürü ya da kitle kültürünü veyahut yüksek zümrenin idaresinde –sonraları diğler alt sınıflara doğru yayılmak üzere– şekillenen yüksek kültürü imlediği düşünülebilir. Bu yüzden, Antikite’de bilgi, sanat ve beğeni haznesinin tek bir kültür fenomeninin altında eş zamanlı yaşanması ve paylaşılması söz konusuysa, modern sosyal sınıfların ve postmodern kitle iletişim araçları ve medyanın etkisiyle beğeniler bir tertibat hâline gelerek yüksek kültür, alt kültür, popüler kültür, kitle kültürü gibi tanımlamaların ortaya çıktığı söylenebilir. Böylelikle, bu kültür kavramları karmaşası hakkında Gans’ın ifadesiyle sosyal sınıf çatışması bağlamında vuku bulan kitle kültürünün, yüksek kültüre karşı üretilen ve asırlık geçmişi olan sosyal ve siyasi bir anti-terim olduğuna; Theodor W. Adorno’nun ve Max Horkheimer’in ise benzer şekilde, kitle kültürü kavramını oldukça ideolojik bulduklarından, kültür endüstrisi şeklinde bir tanımlamayı uygun bularak, hiyerarşik bir sistemle kitlelere dayatılan bir durum olarak kültür endüstrisinin, özellikle İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra tüketiciyi yöneten üst bir mekanizmasının sanatı ve kültürü denetimi altına aldıklarına yönelik düşüncelerine yer verilmiştir. Ayrıca, Michio Kaku’nun endüstri ve teknoloji ürünlerinin nasıl kişiselleştirildiğini ve kamulaştırıldığını anlattığı kâğıdın, suyun,

elektriğin ve bilgisayarın dörtlü aşamadan geçtiği örneklerinden de bahsederek, kültürün ideolojik kökenlerinin hem iktidar yapılarıyla hem de teknolojik ve bilimsel gelişmelerle ilişkili geçirdiği başkalaşımalar ele alınmıştır.

Neticede, bu tür kültür tanımlamalarının eğlenceye ve dinlenmeye, zaman öldürmeye yönelik kültürün kapitalist sistemce metaya dönüştürülmesi yüzünden yapıldığı düşünülebilir. Bu yüzden, teknik ve teknolojik gelişmelere koşut endüstrileşmeyle başlayan kültürel başkalık, günümüzde de internetin ve yeni medya mecralarının hegemonyasında yeni bir boyut kazanarak dijital kültür ve e-tüketime evrilmiştir. Böylece, özellikle sosyal medya platformlarının, beğenilerin metalaştırılması, arzu nesnelere dönüştürülmesi ve kamulaştırılması ile kültürün modalaştırılmasının yeni araçları olarak dijital kültür tanımının yapılmasına ön ayak olduğu; oysaki bizim popüler kültür ile arasında herhangi bir fark gözetmediğimiz dijital kültürün, aslında yalnızca üretim ve paylaşım mekanizmalarının değiştiği açıklanmak istenmiştir. Sosyal medya platformlarının yanı sıra, takip edilemez hızda sürekli geliştirilmiş yeni versiyonlarıyla piyasaya sürülen envaiçeşit yüksek teknoloji ürünü de, dijital kültürü zenginleştirerek arzu nesneleri kavramının, dijital meta fetişizmine dönüşmesinde aracı olmaktadır. Bu doğrultuda, yüksek teknolojinin tanımı gereği fetişist olduğunu dile getiren R. L. Rutsky'nin yüksek teknolojinin fetişleştirilmesine kaynaklık eden etkenleri inceleyerek tarih öncesi çağlardan endüstri dönemi ve sonrası da dâhil olmak üzere her dönemin kendi alet ve araç kullanımını içeren teknolojisinin fetişizme kaynaklık ettiği söylemi, görüşümüze destek verir. Ancak, Rutsky'nin de belirttiği üzere teknolojik fetişizmin yaygınlaşmasında, insanda merak, hırs, arzu uyandıran ve neredeyse magazinsel bir içerik kazanan Wired ve Mondo 2000 gibi teknoloji dergilerinin, teknoloji ürünlerini hayatı kolaylaştıran araçlardan ziyade, statü göstergesi olarak afişe etmesi etkili olmuştur. Böylelikle, Disney'in kentsel ağlarını medya ağlarına bağlayarak yarattığı devasa illüzyon heterotopyasının bir benzeri, dijital meta fetişizmi dünyasında görülür. Çünkü yüksek teknoloji ürünlerinin de meta değerinin işlevsellik ve araçsallıktan öte, estetik ve biçimsellikle ilişkili olarak reklamının ve pazarlamasının yapılabilmesi için dergilerde ve medyada aynı türde iletişim ağları kullanılmıştır. Bu bakımdan, Rutsky'nin teknoloji fetişizminin yaygınlaşmasında meta değerinin

yanında tamamlayıcı değer olarak atfettiği estetik ve biçimsel değer, Benjamin'in fantazmagorik yüceltme işlevine karşılık gelir. Ayrıca, illüzyonist başka mekânların, yüceltici işlevsellikle birlikte, popüler estetik, yanılsama, biçimsellik, tüketim, eğlence, lüks, gösteri, marka beğenisi ve beğenilme algısı gibi niteliklerle de ilişkilendirilmesi söz konusudur.

Dolayısıyla, bu minvalde illüzyonist başka mekân emsalleri olarak sanatın estetik potansiyelini marka ve pazarlama stratejilerine eklemleyebilen moda müzeleri ve sosyal medya müzeleri incelenmeye alınmıştır. Örneğin, Ralph Lauren'in teknolojik fetişizmin yüceltme işlevinden yararlanarak 2005 yılında Boston Güzel Sanatlar Müzesi'nde otomobil koleksiyonunu, sanat eserleri gibi kaideler üzerinde sergilemesi, sanatın estetik değerini makinenin meta değeriyle perçinlemesine yönelik illüzyonist bir marka pazarlama taktiğidir. Benzer şekilde, İtalyan moda markası Prada'nın 'New York Epicenter' adlı alışveriş merkezini, hem müze ve galeri estetiğiyle dizayn ederek hem de yüksek teknoloji ile donatarak moda müzesine dönüştürüp, kıyafetleri birer enstalasyon düzenlenmesinde sergilemesi, teknolojik fetişizmin yüceltme işlevine ve estetik değerın mekânsallaştırılmasına dair bir başka örnektir. İllüzyon heterotopyalarının dijital kültürdeki en ilginç fiziksel mekânlarından olan sosyal medya müzeleri ise, dondurma, pizza, yumurta, gülücük safarisi, illüzyon, hayal odaları gibi çeşitli konsept ve temalarla eğlence ve tüketim odaklı ulusal ve uluslararası ölçekte hizmet veren yeni eğlence merkezleridir. Sosyal medya trendlerine göre her odası farklı tarzda tasarlanarak yaratılan bu rengârenk ve ısıtılı fantazmagoryada, böylece farklı imajlara da bürünme fırsatı yakalayabilen ziyaretçiler, fotoğraf çekerek eğlenceli zamanlar geçirirken, aynı zamanda sosyal medyada oldukça popüler olan kafe, bar ve restoran paylaşımlarını devasa dondurma heykelleri ve şekerlemeler, para dolu havuzlar, klasik arabalar eşliğinde birer popstar edasında yapabilmektedir. Dahası, bu düşler diyarındaki sosyal medyaya özgü ışık kurulumları ile fetiş nesne ve meta düzenlemelerinin yanı sıra, kabinlerde sunulan ilgi çekici çeşit çeşit kostümleri de giyebilen ziyaretçiler, kılıktan kılığa girerek kendilerini instagram fenomeni gibi hissetme ayrıcalığına kavuşabilmektedir.

Böylece hem sosyal medya müzeleri hem de sosyal medya platformları, günümüzün kurmaca mekânları olarak dijital kültürde sanal benlik yanılsamaları yaşatabilmektedir. Bununla birlikte, sosyal medya hesaplarında yaratılan bu kimlikler üzerinden sosyal ilişkilerin tektipleştirilmesi, davranışların metalaşması ve e-tüketim biçimlerinin yoğunlaşması bağlamında illüzyon heterotopyalarıyla karşılaşabilirken, sosyal medyanın ta kendisinin dijital bir uzam olarak oldukça heterotopik mekânlar oluşturması da söz konusudur. Ayrıca, Foucault'nun 'iktidar bilgi üretirken arzu da yaratabilir' söylemiyle popüler kültür fenomeni arasında kurulan ilişkiye de değinerek, iktidarın herhangi bir kavrama yönelik elde ettiği bilgiyi, toplumda sadece baskıcı mekanizmalar üzerinden uygulamadığı; zevk ve eğlence unsurlarıyla da birlikte kullanabildiği anlatılmıştır. Örneğin iktidar, askeri disiplin adı altında ürettiği sağlıklı ve güçlü beden bilgisini, daha sonra tümele yayarak, popüler kültürde güzel ve formda kalma adına jimnastik, fitness ve body building (kas geliştirme) gibi bedensel pratiklerin kazanılmasını sağlamıştır. Ancak, güzelliğin ve ideal bedenin aşırı yüceltilmesi, insanın kendi bedenini arzu nesnesi olarak görmeye başlamasına da yol açmıştır. Bunun yanı sıra, her hâlükârda Foucault, iktidarın tek işlevinin bastırmak, sansürlemek, engellemek, dışlamak gibi negatif hegemonik eylemlerde bulunmak olmadığını göstererek, pozitif erekselle birlikte illüzyonist bir etki de yaratabileceğini ortaya çıkarır. Çünkü Foucault'ya göre, eğer iktidar yalnızca üst-ben tarzında çalışsaydı, çok dayanıksız olurdu. Dolayısıyla, iktidarın güçlü olmasının nedeni, arzu ve bilgi düzeyinde pozitif etkiler üretmesinden kaynaklandığı için iktidar gerektiğinde Foucault'nun tabiriyle oldukça sevimli de olabilir.

Bu başlık kapsamında, dijital kültür ve sosyal medya eleştirilerinde bulunan bir başka düşünür olarak Byung-Chul Han'ın, 'Şeffaflık Toplumu' adlı kitabında, günümüz toplumuna yönelik olumluluk, teşhircilik, apaçıklık, porno, ivme, teklifsizlik, enformasyon, ifşa, kontrol gibi tanımlamalar kullanması hakkında yorumlar yapılmıştır. Örneğin, Han'ın 'Olumluluk Toplumu'nun temel yargısının 'Like/beğendim' üzerinden geliştirildiğini dile getirmesi bakımından beğeni kültürü ile sosyal medya kültürünün beğeni odaklı paylaşımları arasında ilişki kurulabilir. Şöyle ki, belirli bir zümrenin estetik, zevk ve beğeni anlayışını tanımlayan beğeni kültürü kavramının, sosyal medyada 'trend, top tweet, top topic, viral, fenomen, influencer'

gibi iş kollarının, davranış modellerinin ve moda kavramların yaratılmasıyla beğenilme kültürüne dönüştüğü söylenebilir. Bu sav, David Grahame Shane'in '*mekân ve zamanın istenilen şekilde harmanlanabileceği, davranış ve moda kodlarının çok hızlı bir şekilde değişebileceği başka mekânlar*' olarak tanımladığı illüzyon heterotopyalarının dijital bir versiyonu olan sosyal medyada birbiri ardına çıkan akımlar, trendler (eğilimler), challenge'lar (meydan okumalar) ile desteklenebilir. Bunun yanı sıra sosyal medya platformları, postmodern eleştirinin beden ve kimlik çeşitliliğini temellük edencesine, 'challenge' (meydan okuma) ve 'linç kültürü'nün kurduğu diyalektikler eşliğinde beden olumlama, vegan ve doğal yaşamı destekleme, genetik hastalıklara karşı bilinçlenme ve bedensel farklılıkları yüceltme gibi anti-hareket biçimlerine de olanak tanımaktadır. Ancak yine de, sosyal medyada gerçekleştirilen 'içerik paylaşma' öznel deneyiminin Foucaultcu bir söylemle fazlaca içselleştirilmesi neticesinde şeffaflık yanılmasına düşerek, özel ve sosyal ayrımları gözetilmeden tüm hayatın illüzyonist bir replikası olarak teşhir edildiği sanal bir dünya yaratılabilmektedir. Son kertede ise, gerçek anlamda sanal dünyaların tipik örnekleri olarak 'Second Life' ve 'Metaverse' gibi çevrim içi mekânlar incelenmeye alınarak, dijital kültürün yönetimselliğinde kullanılan 'senkronize olma ve entegre olma' öznel deneyimlerinin bu türdeki sanal evrenlerin yaratımıyla birlikte dijitalizme dönüşmesi yönünde açıklamalarda bulunulmuş; Web 3.0 internet ağının gelişimi, kripto ve blok zinciri, meta veri deposu ve dijital varlıklar hakkında bilgiler verilmiştir.

'Dijital Çağda Sanatta Heterotopik Başkalıklar' adlı dördüncü bölümde, heterotopik başkalıklar yoğunlukla sanat alanında irdelenmeye çalışılmıştır. Öncelikle, tarihte sosyalist düşünür ve sanatçıların ütöpik sanatı, devrimci ve politik şiarlarla icra etmesiyle konuya girizgâh yapılmış, yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra ise ütöpik sanatın teknolojik ve bilimsel gelişmeler doğrultusunda fütürist tarzda veyahut tam aksi yönde eleştirel mahiyette tekno-ütöpik sanata evrildiğine değinilmiştir. Bununla birlikte, yine mitolojik bir figür olan Pygmalion ve hikâyesinden tekno-ütöpik sanatta heterotopik başkalıkları anlatabilmek için yararlanılmıştır. Kıbrıslı heykeltıraş Pygmalion'un yaptığı kadın heykelinin, güzellik ve aşk tanrıçası Aphrodite'in tılsımıyla canlı bir kadına dönüşmesi neticesinde, sanatçının hayalindeki kadına kavuşmasını ve deliler gibi âşık olmasını konu edinen bu efsanevi mitte,

heterotopik bir başkalığa bürünen asıl olay, kendi halinde basit bir heykeltıraş olan Pygmalion'un yarattığı kadın heykelinin, canlanmakla kalmayıp tanrıça olmasıdır. Böylece, bir sanatçının ütöpik düşünceleri ve hayalleriyle idealize ederek tasarladığı kadın heykelinin robot gibi cansız bedeninin 'Tanrıça' ulviliğini taşıyacak doğaüstü bir aşkınsallıkla hayat bulması bakımından, tekno-ütöpik sanat örneklerinden biri olarak yorumlanabilir. Dahası, faillik ve araçsalılık bağlamında da heterotopik bir başkalık niteliği taşıyan Pygmalion mitinde, artık yaratılanın yaratıcı olması, üretilen ürünün üretici olması, özne/nesne ayrımının ortadan kaldırılmasına yol açarak, aynı zamanda faillığe de yeni bir tarihsel ve kültürel süreç kazandırılabilceği düşünölebilir. Ancak, bu mitsel hikâyenin en azından teknolojik boyutta gerçekteşmesine yönelik hâlihazırda yeni nesil yapay zekâ modelleri ile nörobilim ve biyoteknoloji çalışmalarıının eş güdümlü yapılmakta olduğuna da bir parantez açıp, tekno-ütöpik sanat alanında öncül başka bir örnek olarak 'bilgisayar sanatı' konusuna geçilmiştir.

Piet Mondrian'ın 'Composition with Lines' (Çizgilerle Kompozisyon) adlı eserinin Michael Noll tarafından algoritmik olarak tekrar üretilip, 1965 yılında halkın beğenisine sunulduğu zaman 'Computer Composition with Lines' (Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu) adlı çalışmanın orijinalinden daha fazla takdir toplaması, sanatta teknolojik gelişme bazında bir kırılma yaşatmıştır. Her ne kadar, teknik imkânlarla sanat eserinin yeniden üretilmesine dair mimetik temsil sorunlarından doğan gerçekte/taklit ikilemi fotoğraf tarihinde de vuku bulsa, buradaki ayrıcalıklı durum, algoritmalarla başlayan sanat üretim sürecindeki araçsal kullanımın, belki de ileride faile dönüşmesi endişesine kapılan eleştirel kanadın, ütöpik sanat fikrine tepkisel eğilim göstermesidir. Böylece, sanat ortamında failliği makinelere kaptırma korkusu emareleri, ilk kez bilgisayar sanatına karşı ortaya çıkar; nitekim 1970'li yıllarda tekno-distöpik tahayyüllerin oluşmaya başladığı gözlemlenir. Dolayısıyla, sadece insana atfedilen üretici ve yaratıcı melekelerle insan-dışı varlıklar ve nesnelerin de sahip olabileceği tasavvuruyla teknolojinin ta kendisinin, araçsal niteliklerden ziyade öznellik kazanmasından ötürü heterotopik bir başkalığa bürünmesi söz konusudur.

Bununla birlikte, tekno-ütöpya konusu bağlamında heterotopik başkalıkların kültürel, dinsel ve bilişsel etkilerini yorumlayabilmek adına 'Metropolis' ve 'Yasak Gezegen' filmleri ele alınmıştır. 1927 tarihli Metropolis filmi, dinsel metaforik

anlatımları teknolojik unsurlarla harmanlayarak bilim kurgu türünün öncül örnekleri arasında yer almıştır. Şöyle ki, İncil’den bir alıntıyla Bakire Meryem’in saflığını ve yüceliğini anımsatan bir vaziyette filmin başkarakterlerinden ‘Maria’, sahte robot Maria’ya dönüşerek kötücül bir karaktere bürünür. Ancak, filmin bir sekansında Maria’nın ayrıca bilinç dışının fetiş bir nesnesi şeklinde ‘Babil Fahişesi’ olarak hayal edilmesiyle cinsel bir kimlik başkalığı vurgusu da yapıldığı düşünülebilirken, aynı zamanda Maria’nın Doğu’ya özgü etnik giysiler ve oryantal dans figürleriyle yer almasının kültürel başkalık yarattığına dikkat çekilmek istenmiştir. Böylelikle, Metropolis’te sosyal kriz temasının distopik bir hatta işlenmesinin altında, aslında ‘Sahte Maria’nın –iyi ve erdemli bir toplumun sembolü hâline gelen gerçek Maria’nın ulviliğini aratacak bir konumda– hem teknolojik dönüşümlerin etkisiyle; hem de Orta Doğu kültürü eleştirisi olarak beden değişimi yaşaması yatmaktadır. 1956 yapımı ‘Yasak Gezegen’ filminde ise yirmi üçüncü yüzyılda dünyadan yaklaşık on yedi ışık yılı uzaktaki Altair-IV adlı gezegende yaşayan karakterlerden Dr. Morbius’un zekâsını sembolize eden “İd’den Gelen Canavar” temsiliyle bilinç dışı ve teknolojik melezleşme bağlamında tekno-ütopik başkalık konusu işlenmiştir. Ayrıca, ‘Prospero Kompleksi’ olmak üzere birçok postkolonyal araştırmalara ve kuramlara kapı açan bu filmde İd’den Gelen Canavar’ın yanı sıra doktorun kızı olan Altaira karakteri ile birlikte, Shakespeare’in ‘Fırtına’ oyununun konusu ve kahramanları arasındaki benzerliklere değinilmiştir. Çünkü Fırtına’da da Milano Dükü olan Prospero ve kızı Miranda, kimsenin bilmediği bir adada fantastik bir yaşam sürer. Ayrıca, sihir meziyeti bulunan Prospero’ya hizmet eden Caliban karakteri ise kaba saba hareketleriyle ve biçimsiz, sakat vücuduyla canavar olarak betimlenir. Böylece, Yasak Gezegen filmdeki Dr. Morbius, bilim kurgusal bir Prospero; kızı Altaira, Miranda; ve İd’den gelen Canavar ise deforme olmuş, yarı-insan Caliban’a karşılık gelir. Neticede, Prospero/Caliban ikileminde ortaya konulan modern kolonyalist bakış açısı olan ilkel ve medeni karşılaştırmasının, Yasak Gezegen filminde saldırılar yapan gücün, yani canavarın, doktorun bilinç dışının en ilkel dürtüleri ve histerik doyum aşaması olarak İd’den geldiği için ilkelliği; yüksek teknolojileri kullanarak yabancı bir gezegende yaşamayı başaramış doktorun ise modernliği temsil ettiği düşünüldüğünde söylenebilir. Nihayetinde, Yasak Gezegen filminin Fırtına oyunu ile birlikte tekrar okunması üzerine, İd’den gelen Canavar’ın yalnızca bilinç dışı ve uzaylı teknolojisi kombinasyonu

olarak değil, aynı zamanda kültürel ve teknolojik melezleşmenin de temsilcisi olarak hizmet ettiği çıkarımında bulunulabilir.

Bu başlıkta bahsedilen bilim kurgu filmlerinde ve tiyatro oyununda öne çıkan teknolojik ve kültürel başkalıkların ayrıca görsel sanatlardaki yansımalarını ele almak için Marcel Duchamp'ın [Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Hatta (Büyük Cam)] adlı eseri irdelenmiştir. Duchamp'ın bu işinde, üstte ve altta bitişik şekilde konumlanan iki dikdörtgen çerçevede alttaki bekârların makinesel libidinal dürtülerin ürünü haline gelen gelinin üstte yer aldığı görülür. Böylece, bu eser hakkında gelinin bekârların arzularını temsil ederek, erkeklerin arzularına cevap vereceği ölçüde çıplak kalacağı düşünülür. Bu minvalde, erkek cinsel dürtüsünün ve kadın çıplaklığının, teknolojik ve karikatürize görsel bir yorumu olarak icra edilen 'Büyük Cam'daki gelin imgesinin, aynı zamanda tıpkı Sahte Maria gibi bilinç dışının ve teknolojinin kombinasyonundan oluştuğu da söylenebilir. Dahası, Baudelaire'in sanatı yaşayan bir makine olarak görüşü üzerinden ele alınan bu eserin hayalet metaforuyla kurduğu ilişkiye değinerek, ayrıca 'Büyük Cam'a atıfla Deleuze ve Guattari tarafından kullanılan 'Bekâr Makine' kavramına yönelik açıklamalara yer verilmiştir. Şöyle ki, yaşamın ruhundan ve bütünlükten sıyrılmış salt mekanik bedenler olarak gelin ve bekârlar, teknolojik belleğe veya teknolojik yaşama sahiptir, yaşamın kendisini temsil edemez. Bu yüzden, bekâr makinistin arzusunun bir otomata dönüşen hali olarak 'Bekâr Makine' kavramı da, tıpkı ölümlerin diriltilmesi veya robotların canlanması arzusuyla yaratılan Frankenstein senaryo gibi, yaşamın mevcudiyetini sadece yeniden temsil eden bir simülakr, bir tür teknolojik hayalet veya fantezi şeklinde işlev görür.

Böylece, 'Büyük Cam' özelinde arzu dünyasının, nesneler düzlemindeki ütopyik bakış açısının sanattaki heterotopik yansımaları anlatıldıktan sonra, dijital ve yapay zekâ teknolojileriyle üretilen tekno-ütopyik sanat biçimlerindeki heterotopik başkalıklar konusuna geçiş yapılır. Bu alandaki sanat örneklerine dair yapay zekâ roman yazımı süreci hakkında OpenAI'nın GPT-3 dil modeli referans alınarak, gerçek/sanal ikileminde ya da yaratım sürecindeki faillik ve araçsallık meseleleri bağlamında ortaya çıkan heterotopik başkalıklar açıklanır. Son olarak, 1960'lı yıllarda erken dönem dijital sanatının ütopyik emellerinin, yirminci yüzyıl başlarındaki ütopyik sanatın siyasi eleştirel tavrından bir hayli uzaklaşarak, fütürist ve teknolojik

gelişmelere hayranlık duyan ve sürekli ilerlemeyi esas alan pozitivist görüşü destekleyen bir şekle büründüğü aktarılmıştır. Böylelikle, 1980 öncesi tekno-ütöpik bakış açısı, sadece 'bilgisayar daha iyi sanat yapar mı?' sorunsalına yoğunlaşırken, 1990'lı yıllarla birlikte kişisel bilgisayar kullanımının artması neticesinde dijital teknolojilerin olumsuz yönleri de sorgulanmaya başlanarak tekrar siyasi ve sosyal konular, uygulamalar dijital sanatlarda yaygınlık kazanır. 2000'li yıllarda ise iletişim, kitlesel medya ve bilişim teknolojileri aracılığıyla icra edilen yeni bir sanat mecrası olarak yeni medya sanatının eleştirel ve politik bir duruş sergilemesi bakımından, dijital sanattan farklı bir konumda değerlendirilmesi gerektiği yönünde düşünceler gelişir. Nihayetinde, tekno-ütöpik sanatın kimi zaman sadece teknolojik ve bilimsel gelişmelere koşut bir dünya düzeni ve tasarısıyla ilişkilendirilmesi; kimi zaman da distopik tarzda veya politik bir tavırla üretimler sunması söz konusudur.

'(Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler' alt başlığında ise fetiş nesneler düzlemindeki teknolojik dönüşümler veya bilişsel süreçler bağlamında görülen kültürel başkalıklardan ziyade, somut olarak beden üzerinden gerçekleşen cinsel kimlik temelli dinsel başkalık konusu işlenir. Böylece, yine ikilikler kurularak, Yunan Paganizminde Medusa mitiyle kadın kimliği açık bir şekilde ötekileştirilirken, aynı dönemde Arap paganizminde Atargatis kültü ile kadının yüceltmesine yönelik 'canavar' kimliğinin nasıl 'Muhteşem Tanrıça' imgesine dönüştüğü hakkında yorumlar yapılır. Şöyle ki, özellikle Batılı kaynaklarda, örneğin Büyük Plinius'un Doğa Tarihi'nde Balık Tanrıçası olarak anılan Atargatis'in (Derketo: Yunan Tarihçi Ctesias'ın Atargatis için kullandığı ad) kimliği ve kökenine yönelik açıklamalar yapılırken, Atargatis Ana Tanrıça kültünün, Yunan mitolojisine dayandırıldığı zaman muhteşem sıfatıyla yüceltildiği, Arap mitolojisine dayandırıldığında ise canavar olarak ötekileştirildiği görülür; böylece Kuzey Suriye Tanrıçasını bir canavara dönüştüren dinsel hegemonyanın yarattığı kültürel 'ötekilik' de söz konusu olur. Ayrıca, Sigmund Freud'un Oedipus Kompleksi veya Carl Gustav Jung'un Elektra Kompleksi ile kadınların pasifize edilmesine dair bakış açısının tam karşı kutbunda, Süryani yazar Samsatlı Lukianos'un (Lucian) *The Syrian Goddess* (Suriyeli Tanrıça) adlı kitabında geçen Combabus hikâyesi ele alınabilir. Bu olayda çok yakışıklı Combabus adlı bir gencin Ana Tanrıça kültüne tapınmak ve onun kadın kimliğiyle özdeşlik kurmak üzere,

rahipler arasında hadım ritüelini başlattığı; ancak Antik Roma'nın bu dinsel yapıyı oldukça matriarkal nitelikte bulmasından dolayı, Kuzey Suriye'de erkeklerin kadın kıyafetleri giymesini ve kadınlara hizmet etmesini; vehayut Atargatis kültüne inanarak kendilerini hadım etmesini yasakladığı rivayet edilir. Bunun yanı sıra, özellikle Medusa'nın çok güzel bir kadın iken, yılan saçlı bir canavara dönüştürülmesini ve ardından Perseus'un Medusa'nın kestiği kafasını savaşlarda kullanarak galibiyetler kazanmasını konu eden 'Medusa'nın Laneti ve Medusa'nın Katli' olayları ise, Joseph Campbell'in görüşüne göre, Antik Yunan'da ataerkil düzenin hâkimiyetinin resmileşmesinin kanıtıdır. Rosi Braidotti ise, kadınların zaten başlı başına cinsiyetleri yüzünden hilkat garibesi şeklinde tasnif edilmesini, kadınların cinsel birliktelik, gebe kalma ve çocuk doğurma süreçlerinde geçirdiği fizyolojik değişimler ile canavar/ucube olarak görülen hilkat garibelerinin beden farklılıkları arasında ilişkiler kurarak, tarihten ilginç örnekler eşliğinde anlatır.

Böylelikle, bu bölüm kapsamında ötekiliğe vurgu yapılarak başkalık mefhumu ile kurulan ilişki de açığa çıkarılmak istenmiştir. Çünkü doğuştan melez tür özelliklere veya sûretlere sahip olabilen Yunan tanrı veya tanrıçalarının canavarlaştırdıkları Medusa gibi karakterlerin fiziksel özelliklerini kutsal yollarla ötekileştirmesi veyahut Atargatis'in kendisini bir göle atması sonucunda, eşsiz güzelliğini saklayamayan suyun yine ulvi bir tesirle Atargatis'i deniz kızına dönüştürmesi mevzubahistir. Böylece, ulvi bir güç veya büyü aracılığıyla hem Medusa'nın saçlarının yılana; hem de Atargatis'in alt gövdesinin balık kuyruğuna dönüşmesi, transgenik beden başkalaşımına emsal gösterilebilir. Bununla birlikte, yarı-hayvan, yarı-insan bedenli melez türlerin tinsel veya bilimsel boyutta farketmeksizin her şekilde yapay yollarla oluşturulması bakımından, varlığın özünden öte biyolojik başkalaşımının bir dış güç aracılığıyla gerçekleştirilerek, 'çelişkili olan unsurların bir arada tek bir bedende toplanabilme' özelliğiyle heterotopik bir bedene karşılık geldiği gözlemlenebilir.

Ayrıca, bu konu kapsamında dikkat edilmesi gereken diğer bir husus, kadının güzellikten, erkeğin ise akıldan yoksun bırakılarak başkalaştırılmasıdır. Şöyle ki, önceki bölümde bahsedilen, 'Caliban', 'Fahişe Maria/Babil Fahişesi' ve 'İd'den gelen Canavar' bilim kurgu karakterleri üzerinden yaratılan tekno-ütopik kültürel başkalıkların artık cinsel kimlikler bazında ötekileştirilmesi meselesi mevzubahistir. Örneğin,

Aristoteles'in Politika'sındaki Avrupalı, Asyalı ve Helen ırklar üzerinden geliştirdiği antropolojik tasvirlerin, bedenlerin topoğrafikleştirilmesinden doğabilecek ırkçı düşüncelere destek verebileceği düşünülebilir. Ancak, Aristoteles'in aslında rasyonel gücün zapturapt altına alınması ya da aklın cesaret ve irade gibi yetilerden yoksun olarak kullanılmasına dair verdiği referanslar, coğrafi ve ırksal özelliklere bağlanarak erkek egemen toplumların tahakküm ve direniş biçimlerine yönelik açılımlar getirmiştir. Dolayısıyla, modern bir lügatte her şeyin ölçüsü olan erkek-insan bile, aklı kullanım biçimiyle ötekileştirilerek, efendi/köle diyalektiğinin başat unsuru olarak konumlandırılabilir. Böylece, sadece kadının ötekileştirildiği bir düzlemde uzaklaşarak, her türlü başkalığın ötekileştirilme potansiyeli taşımasına dikkat çekerek, Cengiz Aytmatov'un 'Gün Olur Asla Bedel' adlı romanında Juan Juanlara esir düşen Colaman adındaki Kırgız kahramanın yaşadığı acı dolu deneyimler aktarılmıştır. Nihayetinde, erkeğin akıldan yoksun bırakılarak heterotopik bir bedene dönüşmesi hakkında son bir örnek olarak Colaman karakteri aracılığıyla sosyolojik bir kavram niteliğinde literatüre kazandırılan mankurt tipi ele alınmıştır. Colaman'a hem işkence edilerek, hem de zihin kontrolü yöntemi şeklinde uygulanan mankurtlaştırma sürecinden sonra gencin aklını yitirmesi neticesinde, yeni bir kimlik kazanıp, köle olduğunun bilincinde olmadan buyrukları yerine getirdiği anlatılmıştır. Son kerte, bilinçsiz bir itaatkâra dönüştüğünün farkında olmayan Colaman'ın bedeninde uygulanan tahakküm biçimleri onun bedenini başkalaştırırken, bilincini de başkalaştırarak artık mankurt adıyla organik bir robot olarak varlık kazanmasına yol açmıştır.

'Bilimsel Eşyalar, Sanat Nesneleri, Biyodolayimli Bedenler' alt başlığı ise bir önceki metinle ilintili bir şekilde, tinsel ve mitsel kaynaklarla ele alınan heterotopik bedenleri bu kez de bilimsel bir boyutta açıklamak ve sanat alanında yorumlamak adına oluşturulmuştur. Öncelikle, Giorgio Agamben'in 'Kutsal İnsan: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat' adlı kitabında Aristoteles'in 'zoe' ve 'bios' terimlerini tekrar tartışmaya açarak, çıplak yaşamın siyasetin içinde sistematik olarak dışlanarak içlenmesiyle üretildiğini düşündüğü biyopolitik bedenler ile heterotopik bedenler arasındaki farklara değinilmiştir. Böylece, zoe'nin doğal yaşam anekdotları ve bios'un biçimlendirilmiş yaşam tarzı referansları ile birlikte yaşamın mekânsallaştırılmasına

dair üretilen 'zoe+bios' formülünün *topos*'a karşılık gelebileceğine yönelik kuramsal zemin hazırlanarak, heterotopya kavramının 'heteros+zoe+bios' veya 'heteros+topos' şeklinde iki, üç farklı sözcükten oluşan başka yaşamları ve başka bedenleri imleyebileceği dile getirilmiştir. Bununla birlikte, Rosi Bradiotti'nin zoe güdümlü eşitlikçi bir yaşam tahayyülü üzerine kurduğu insan sonrası kuramın ilk ortaya atıldığı zamanlarda, salt çıplak yaşama endekslenmesine yönelik eleştiriler getirilmiş; ayrıca posthümanizm mefhumunun, insan merkezci bakış açısına uzak durmasına rağmen, hâlâ 'insan' kelimesinin kullanılarak üretilmesindeki çelişkiler açıklanmıştır. Bu yüzden, tezin özellikle bu bölümünde heterotopyanın, antroposen dönem sonrası, insan dışı başka beden ve yaşam tezahürlerine de olanak vermesi dolayısıyla, çağımızı niteleyen özel ve önemli bir kavram olarak kullanılabileceği önerisinde bulunulmuştur.

Bu başlık kapsamında, Levent Şentürk'ün heterotopya konusunu irdelediği makalesi ele alınarak, heterotopyaların istisnailikten sıradanlığa doğru döngüsel bir yoğun gerilim hattı oluşturduğuna değinilmiştir. Bunun yanı sıra, tüm heterotopik unsurların, deşifre edildiği kadarıyla başkalıklarını yitirmeye başlamasından ötürü, modern heterotopyaların çoğunun heterotopik özelliğini kaybederken, dijital ara yüzlerden, bilimsel nesnelerden oluşan heterotopyaların başkalık özelliklerini daha canlı bir şekilde tuttukları aktarılmıştır. Bu doğrultuda, Şentürk'ün Albrecht Dürer'in gergedan gravürünü örnek göstererek, bu hayvanın sahip olduğu boynuz anomalisi üzerinden istisnai bir özellik kazandığı yönünde yaptığı çıkarımına ilaveten, transgenik hayvanlar olarak üretilen yapay melez türlerin de geçirdiği beden başkalaşımlarının oldukça sıra dışı nitelikler taşıdıklarından bahsedilmiştir. Böylece, Hint gergedanının Rönesans'ın Nadire Kabinelerinde arzu nesnesi olarak işlev görmesinin yanında, transgenik hayvanların da yine eşya kategorisinde heterotopik bir beden şeklinde yeniden vücut bulduğu gözlemlenmiştir. Şöyle ki, bilim tarihinde önemli bir kavşak yaratan *Oncomouse* ve *Vacantimouse* gibi genetiği değiştirilmiş ya da transgenik canlı türüne dönüştürülmüş fare deneylerinde, ilk kez insan ve hayvan arasında genetik açıdan türsel ilişki kurulduğu anlatılmıştır. Bu minvalde, OnkoFare'nin onkogen adı verilen bir geni taşımak üzere kanser tedavisi için modifikasyonlarla genetiği değiştirilerek başka bir yaşam formuna dönüşmesiyle heterotopik bir beden tezahürü

oluştururken, aynı zamanda kanser tedavisinde pragmatik amaçlarla kullanılmasıyla da bilimsel bir eşyaya indirgendiği açıklanmıştır. VakantiFare ise gövdesinde insan kulağını taşıyarak, sadece görsel açıdan başkalığını kendi heterotopik bedeninde yaşatmasıyla, bilimsel eşyadan ziyade çıplak yaşamı üretilen bir olağan dışılık sergilemiştir. Çünkü VakantiFare deneyinde insan hücreleriyle efektif olarak etkileşime girilmediği; yeniden üretimi oldukça zor olan insan kulağının, farenin bağışıklık sistemi ve ineğin kıkırdak dokuları sayesinde kolay bir şekilde üretilerek, farenin gövdesinde yalnızca bir model olarak konumlandırıldığı için farenin bedeninin biyolojik işleyişini bozmamıştır. Böylece, insan kulaklı yapının istendiği takdirde çıkartılarak, farelerin yaşamlarına eskisi gibi devam etmesi neticesinde salt fiziksel benzerlik kurularak yaratılan insan kulaklı fare beden başkalaşımının nihayetine ermesi de söz konusu olmuştur.

Zoe özelinde organik beden başkalaşimleri meselesinin 'Bilimsel Eşya Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği' şeklinde ele alınmasından sonraki aşamada ise, hayvanların sanat alanında kullanılmasına dair yorumlar yapılmıştır. Böylelikle, Eduardo Kac'ın transgenik sanat çalışması olarak addedilen GFP Bunny'nin (GFP Tavşan) denizanasından alınan yeşil floresan proteininin (GFP), laboratuvar ortamında tavşanın genlerine eklenmesi neticesinde transgenik bir türe dönüşmesi konu edilmiştir. Ayrıca, Kac'ın Alba adıyla da kişiselleştirdiği fosforlu tavşanın mavi ışığa tutulduğu zaman yeşil yeşil parlamasıyla 'dekoratif işlevsellikte bir tasarım nesnesine mi; yoksa fantastik bir evcil hayvana mı; veyahut yaşayan bir sanat nesnesine mi?' dönüştüğü yönünde sorulara da dikkat çekilmiştir. Böylelikle, Duchamp'ın hazır yapım sanat nesnesi kavramının neredeyse 'yaşayan sanat nesnesi'ne evrilmesine neden olacak bu biyoteknolojik çalışmanın hayvan haklarını görmezden gelerek ve sanatın özgürleştirme pratiklerine karşı etik bir engel ortaya koyarak icra edilmesinden dolayı, 'Sanat Nesnesi Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği' oluşturmasının yanı sıra biyopolitik bir sorun da teşkil ettiği dile getirilmiştir. Bununla birlikte, sadece hayvanlarda değil, kendi bedenlerinde fiziksel başkalaşimler yaratan Stelarc, Orlan gibi daha nice sanatçıların çalışmaları ise beden üzerinde salt teknolojik veya estetik boyuttaki değişikliklere kaynaklık etmesinden ötürü,

transgenik düzeydeki heterotopik beden başkalığından ziyade, vücut modifikasyonları şeklinde değerlendirilmiştir.

Bunun yanı sıra, insanların biyopolitik aygıtlarla hâlâ nesneleştirme pratikleri kapsamında yönetildiği ve henüz tamamıyla nesneler düzlemine geçen kitlesel bir yaşamın mevcudiyetinden söz edilemeyeceği için insan bedeninin heterotopik dönüşümü, Patricia Ticineto Clough'un 'biyodolayimli bedenler' kavramı ile açıklanabilir. Böylelikle, Eugene Thacker'ın biyomedya görüşüne başvurarak biyodolayimli bedenler ile biyomedya arasında ilişki kurmaya çalışan Clough, Thacker'ın bilgisayarların ve biyolojinin hesaplama mantığını tümüyle bütünleştirerek, biyomedyanın enformasyonel bir beden ürettiğini öne sürdüğünü dile getirir. Şimdilik, insan bedeninden moleküler biyolojik seviyede faydalanılarak, DNA'nın 'kolektif bir şekilde operasyonel matriksi oluşturan heterojen unsurlar çokluğunun' yalnızca bir parçası olarak bedensel dönüşümler yaratılabilir. Nihayetinde, enformasyonel bir beden; biyodolayimli beden (biomediated body) olarak bedenin moleküler seviyesinde 'süregiden sermaye yatırıma ve teknobilimsel söylemlere' işaret ederek, aslında bedenin enformatikleşmesindeki ekonomi-politik altyapıyı ortaya çıkarır.

Tezin 'Akıl ve Başkalık' adlı son bölümü ise dört alt başlıkta birbiriyle ilişkili kuracak nitelikte ele alınmıştır. Öncelikle, Ulus Baker'in ve Rae Langton'ın René Descartes'in *cogito* formülasyonuna yönelik yaptığı açıklamalar doğrultusunda, insan tanımı, akıl mefhumu ve öznel kuramı hakkında irdelemeler yapılmıştır. Descartes'in zihin/beden düalizmine özellikle ontolojik bağlamda oldukça mesafeli yaklaşılsa da, düalist bakış açısının geliştirdiği zihin/beden ayrımının günümüz yapay zekâ teknolojilerinde kullanılmasına dair yapay zekânın farklı beden tezahürleri açıklanmış; *cogito* argümanının dijital akıl versiyonu yorumunda bulunulmuştur. Böylece, Descartes'in *cogito*'sunun insanın varlığını ve insanın özsel niteliklerini ortaya koymak üzere üretilmesinde en önemli unsur olarak öne çıkan 'zihnin öncelenmesi'nin kuantum mekaniğiyle birlikte zeki maddelerin bulunmasıyla mikro ölçekten, akıllı şehirlere kadar makro ölçeğe tüm yaşamın akıllı atfedilerek gerçekleşmesi yönünde akıl başkalığının yaşandığı aktarılmaya çalışılmıştır. Birinci alt başlıkta, Emanuele Arielli ve Michio Kaku referans verilerek, yapay zekâ üretiminde

benimsenen yaklaşımlar anlatılmıştır. Özellikle son beş sene içerisinde büyük ivme kateden yapay zekâ teknolojilerinin tıpkı insanın biyolojik evrimi esas alınarak geliştirilmesine yönelik kullanılan taklitte öğrenme metoduyla başarılı sonuçlar elde edilmesi hakkında basit böcektoid robotlar ve *Mars Curiosity* gibi uzay keşif araçları örnek gösterilmiştir. Ayrıca, IBM şirketinin santranç oyunu oynamak üzere proglamladığı Deep Blue’dan, Google DeepMind’ın ürettiği AlphaGo ve AlphaZero’ya; hatta Zürih Üniversitesi ve Intel işbirliğiyle geliştirilen otonom yapay zekâ drone Swift AI’ya kadar yapay zekânın şu ana kadar geçirdiği evrimlerden kısaca bahsedilmiştir. İkinci alt başlıkta ise ‘GAN’ nöral ağ mimarisi hakkında bilgiler verilerek, bu modelin ilginç bir şekilde sahte/gerçek ikiliğine dayalı işlemesinden dolayı hem üretim sürecinin hem de ortaya konulan çıktının heterotopik nitelikler barındırdığına dikkat çekilmiştir. Bununla birlikte, ‘GAN’ ağlarının yapay zekâ teknolojilerinin bugünkü seviyeye ulaşmasında önemli payının olduğu dile getirilerek, hem günlük yaşamda hem de sanat ve tasarımda araçsal kullanımının dönüşümü hakkında örnekler verilmiştir.

‘Dijital Sanat Alanında Yapay Zekâ Çalışmaları’ başlıklı bölümde ise, Arielli’nin revize ettiği Turing Testinin ‘yapay zekânın üstün performans, yaratıcılık, beklenmedik otonom davranış göstermesi’ şeklindeki üç kriterinin ‘Yapay Zekâ, Sanat, Ölüm Yanılsamacılığı’ alt başlığının tüm metinlerinde yer yer incelenmesi ve yorumlanmasıyla birlikte, yoğunlukla yapay zekâ üretimlerindeki araçsallık ve faillik meselesi ile ölümlerin diriltilmesi metaforuna odaklanılmıştır. Ayrıca sanatçılardan Mario Klingemann’ın GAN ağlarının nöral aksaklıklarından bilinçli bir şekilde faydalanarak, biyolojik anomalileri âdeta GAN yapay sinir ağlarında yaratıp, heterotopik beden başkalıklarının dijital tezahürlerini sunduğu çalışmaları incelenmiştir. Aynı şekilde, Marian Mazzone ve Ahmed Elgammal’ın birlikte sıra dışı ve ürpertici yüz imgelerini amorf biçimlerde yapay zekâ aracılığıyla ürettiklerine değinilmiştir. Sofia Crespo’nun böcekler, su canlıları, kuşlar ve kelebekler gibi nice farklı türdeki canlılar üzerine çalışarak ürettiği dijital egzotik yaratıkları da, yapay zekânın doğal varlıkların görsel verileriyle eğitilerek sıra dışı yeni heterotopik yaşam formları olarak vücut bulmuştur. Chris Rodley’in ise DeepArt.io uzantılı web uygulamasını kullanarak, bitki ve hayvan karışımı bedenler üretmesine yönelik çiçek

gövdeli dinozor çalışmaları örnek gösterilmiştir. Ayrıca, Obvious sanat kolektifinin “Biz Marianne’iz” adıyla yürüttüğü projenin, Deepfake modeliyle kurduğu ilişkiye de değinmekle birlikte, Florida, St. Petersburg’daki Dali Müzesi’nin, San Francisco merkezli reklam ajansı Goodby Silverstein & Partners ile birlikte çalışarak 2019 yılında düzenledikleri ‘Dali Lives’ (Dali Yaşıyor) sergisinde, Deepfake tekniğiyle Salvador Dali’yi tekrar canlandırmaları da konu kapsamında incelenmiştir. Böylece, özellikle bu bölümde, sanat tarihinde yer alan bir figürü ya da bir sanatçıyı diriltme çalışmaları olarak yapay zekânın çok elverişli bir şekilde kullanıldığı; dolayısıyla önceki bölümlerde Baudelaire’in hayaleti metaforuyla değinilen ölüleri diriltmenin bu kez de dijital görünümlere ruh fikrinin aşılması sayesinde mümkün olduğu vurgulanarak bir tür ‘ölüm yanılsamacılığı’ yaratıldığı aktarılmıştır. Ayrıca, dijital sanat alanında yapay zekâ çalışmalarının heterotopik özellikleri incelendiği zaman, önceki bölümlerde somut insan ve hayvan bedenlerinin veya nesnelerin anomalili, dismorfik veya sıra dışı, egzotik başkalıkların artık dijital uzamlarda gerçekleşmesi söz konusu olunca beden, nesne veya mekân kavramına dair ayrımların sanal boyutta homojenleşmesi bakımından heterotopik başkalıkları anlamlandırabilmek üzere ‘heterotopik imge’ tanımına gereksinim duyulduğu açıklanmıştır. Bu şekilde, dijital mecralarda yapay zekâ aracılığıyla üretilen yüz ve beden başkalıkları için ‘heterotopik imge’ tanımı önerisinde bulunulmuştur.

‘Sanatçılar ve Robotları’ adlı son alt başlıkta ise, Pindar Van Arman’ın, Sougwen Chung’un ve Bager Akbay’ın kendi tasarladıkları robotlara resim yapmayı, şiir yazmayı öğretmeleri konusu işlenmiştir. Böylece, yaşamda ve sanatta önemli bir öğrenme tekniği olan taklit sürecinin robotlar tarafından da uygulanması paralelinde, ustasının sanatsal pratiğini ve üretim sürecini hem dijital uzamlarda hem de tuvalerde deneyimleme fırsatı yakalayan yapay zekânın özgün çalışmalar da üretebilmesinin yanı sıra eğer bir gün gerçekten fail konumuna kavuşursa, ‘sanatçının ölümü anlamını teşkil edebilir mi?’ sorusuna karşılık çıkarım ve yorumlar yapılmıştır. Ayrıca, son alt başlıklarda sanat tarihinin gelişiminde yapay zekânın rolü üzerine meselelere yer yer değinilmiş; ve yine ortak bir husus olarak GAN ağ mimarisinin ve yapay zekâ programlarının otomatikleştirilmiş üstün performans gösteren ChatGPT,

Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML, Prisma gibi yapay zekâ uygulamaları hakkında bilgiler verilmiş, eleştirel yaklaşımlarda bulunulmuştur.

Son olarak tez konusunun araştırma ve yazma sürecinde yararlanılan kaynaklar hakkında, güncel bilim ve teknoloji haberlerine ulaşmak için The Guardian, Nature, The New York Times, Science, Discover, Time gibi dergiler kullanıldığı söylenebilir. Bunun yanı sıra, tezin her alt başlığında konuyla ilgili spesifik kitaplar ve kaynaklar tercih edilmekle birlikte sosyal bilimler ve fen bilimleri bağlamında libgen.is, archive.org, aaaaarg.fail, academia.edu, arxiv.org, books.google.com gibi web tabanlı kaynaklardan özellikle İngilizce makale ve kitaplara ulaşım sağlamak adına yararlanılmıştır. ‘Akıl ve Başkalık’ bölümünün alt başlıklarında bahsedilen sanatçılara ve çalışmalarına dair, yoğunlukla sanatçıların kendi kişisel web sitelerinde yer alan bilgiler referans alınmıştır. Tezin kapsamı ve metodolojisi hakkında ise, nitel bir çalışma olmasından dolayı ağırlıkla felsefi ve bilimsel anekdotlara yer verilmesinin yanında mimarlık, sosyoloji, sanat tarihi ve kültür çalışmaları bakımından konular da tartışmaya açılarak hermenötik bir yaklaşımla ele alınmaya çalışıldığı dile getirilebilir. Ayrıca, tezin yazım üslubunda akıcılığı koruyabilmek, metinsel bağlantıları kurabilmek, düşünsel zenginlik yaratabilmek adına mitolojik karakterlere ve unsurlara sıklıkla başvurarak bilim kurgu, tiyatro, sinema, roman türündeki çeşitli örneklerin de hikâye anlatıcılığı tekniğiyle açıklanmasına özen gösterilmiştir. ‘Akıl ve Başkalık’ adlı son bölümün kendi içinde bir bütün teşkil etmesinin yanı sıra tezin diğer alt başlıklarının ayrı birer konu olarak okunabilmesi için makale formatında yazılmaya gayret edilmiştir. Bununla birlikte, farklı alt başlıklarda bazı kavramların geliştirildiği, mekândan bedene, nesneden dijital düzleme geçilerek, kültürel, dinsel, toplumsal ve cinsel kimlik bağlamındaki heterotopik başkalıkların en nihayetinde ‘akıl’ boyutunun da oluşturularak bitirilmesi hedeflenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

FOUCAULT VE HETEROTOPYA

Bireyler, belirli sınırlar kategorisinde yaşamaya mahkûm edilmiş varlıklar olarak takdim edilen görevleri bir bir yerine getirirken ya da tam tersine getiremedikleri için kendilerini cezalandırırken bir o kadar da kendileriyle yabancılaşma riski altındadırlar. Çünkü yapabilecekleriyle değil, yapamadıklarıyla kendilerini tanımlamaya meylederek, herkes gibi yaşamının hülyası içinde kaybolmaya sürüklenmişlerdir. Bu yüzden de, saf dışı bırakılmamak adına stereotipleştirilmiş hayatları seçmenin kolaycılığına kaçarken, kendilerini kurtarmanın yollarını, ya geçmiş toplumsal bağlarda ya da geleceği inşa edeceğine inandıkları liderlerde aramakta bulmuşlardır. Böylelikle, birey kendi özünden başka her yerde, her kimsede deva ararken, yirminci yüzyıl Kıta felsefesinin büyük bir bölümü, bu yaşamsal derdi meydana getiren toplumsal yapıları, siyasi otoriteleri, kültürel kodları konu edinmiş, gerçeği ifşa etme yolları aramıştır.

Dışsal ve çevresel koşullara karşı yetisi olanlar uyarıcıların etkisini azaltarak yaşayabilmiş, yetisi olmayanlar da yaşayamamıştır. Uyarıcıların bolluğunda yaşam, artık bir kaosa; yaşamak ise bir edinime dönüşmüştür. Ayrıca, modern yaşam kendi içinde kontrol mekanizmaları inşa etmiş ve kontrol ettiği, gözetiminde bulundurduğu her öznede sıkışma, maruz bırakma, etkileme ve sürüklenme gibi fenomenler yaratmıştır. Ancak, modernizm öncesi öznellik ve bireysellik gibi kavramların adı bile geçmediği için yaşamın birey üzerindeki etkisi dikkate alınmamıştır. Sonrasında ise, Sanayi Devrimi'yle birlikte üretimin ve iş bölümünün artması neticesinde yeni bir yerleşim ve yaşam düzenine geçişin sembolü haline gelen kentleşme, bireyleri ilk başta ekonomik bir şekilde etkilese de; günümüze kadar güncelliğini koruyan en büyük etkisini politik ve psikolojik bağlamda sürdürmüştür. Böylece, gerçekten de bu asli değişimin ve dönüşümün yaşandığı dönem olarak on dokuzuncu yüzyıl tarihselliği, Nietzsche'nin "Tanrı'nın Ölümü" savıyla doğruluğunu ve geçerliliğini korumuş ve Nietzsche'nin etkisinde Deleuze, Guattari, Derrida gibi birçok filozof da bu yeni mekânsal dekoru, içindeki figürlerle birlikte incelemiştir.

Bununla birlikte, gerek modern epistemenin kapatılma ve denetleme mekanizmaları gerekse de günümüz yaşam koşullarının ve pandemi dönemi yaşam

pratiklerinin büyük bir ivmeyle mutasyona uğradığı görülmektedir. Postmodern dönemin iletişim teknolojileri ve küreselleşme dinamikleri, dijital çağda *online* (çevrim içi) ve sanal bir düzene evrilmiş; sibernetik toplumun zaman ve mekân anlayışında yaşanan değişim, pandemi döneminde tüm yaşam pratiklerinin dijitalleştiği ve karantina yöntemlerinin etkisiyle kapatılmaların zirveye ulaştığı bir bilinmezlik hâline bürünmüştür. Dolayısıyla, hem sibernetik toplumda hükmünü kaybeden endüstriyel kapitalist zaman ve mekân koşullarının, hem de günümüz dünyasındaki yansımalarının ve bireyler üzerindeki etkilerinin incelenmesi söz konusu olduğunda ilk akla gelen isimlerden biri Michel Foucault olacaktır. Bu bağlamda, Foucault'nun güç, bilgi ve özne kavramlarıyla ilişkili geliştirdiği iktidar mekanizmaları ve heterotopoloji kuramı, bu çalışmanın merkezini oluşturmaktadır. Özellikle, günümüz pandemi koşulları ile heterotopya kavramının yakın ilişkiler kurduğu düşünüldüğünde, çalışmanın ilk bölümünde Foucault'nun heterotopya kavramının odak noktasına alınması gerekliliği doğmuştur. Bu yüzden de, Foucault'nun heterotopya kavramını en kapsamlı işlediği yegâne çalışması '*Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*' (Başka Mekânlara Dair: Ütopya ve Heterotopyalar) adlı makalesi İngilizceden çevrilerek incelenmeye alınmıştır. Çalışma için yapılan araştırmalar ve analizler sonucunda ise Foucault'nun iktidar mekanizmaları ile heterotopya kavramlarının birbiriyle yakından ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Bu erekselle, bu bölümün oluşturulmasında öncelikle, Foucault'nun iktidar mekanizmaları ile ilgili birincil kaynaklardan yararlanılmıştır. Çalışmanın ilk bölümleri, 'Foucault'nun Tarihsel Formasyonları, Ütopya ve Heterotopya', 'Foucault'nun Heterotopyaları' ve 'Heterotopya, Sibernetik Denetim Toplumu ve Salgın Hastalık' şeklindeki başlıklardan oluşmaktadır.

1.1. Foucault'nun Tarihsel Formasyonları, Ütopya ve Heterotopya

Ütopya ve heterotopya, Antik Yunanca 'yer/toprak/ülke' anlamına gelen 'topos'tan türeyerek günümüze uyarlanan sözcüklerdendir. Ütopya köken olarak 'yok/olmayan' anlamına gelen 'ou'; 'mükemmel' anlamındaki 'eu' ve 'topos' sözcüklerinin birleşiminden oluşmuştur. Platon'un ideal devlet anlayışından esintiler taşıyan İngiliz yazar Thomas More'un aynı şekilde ideal bir toplumu konu edindiği 1516 tarihli 'Ütopya' adlı romanının yayımlanmasından sonra yaygın bir şekilde kullanılmaya başlamıştır. Biraz alegorik biraz da sürreal düşüncelerle betimlenen

figürlere de serbestlik tanıyarak 'hayali, istenen ve arzulanan bir toplum, devlet ve dünya düzeni tanımlarıyla' olumlu çağrışımlarda bulunan ütopya, özellikle sosyalist devrimcilerin ereğini yansıtan temel ideolojilerdendir. Örneğin, Fransız sosyalizminin kurucusu Claude Henri de Saint Simon, dünyayı daha iyi bir yer hâle getirme inancını, ütöpik düşünceyle şekillendirmiş ve hatta onun etkisiyle çevresindekiler de ütöpik sanat fikrini ortaya çıkarmışlardır.

Heterotopyanın etimolojisi ise 'diğer/başka/farklı' anlamındaki Antik Yunanca 'heteros' ön ekine 'topos'un eklenmesiyle açıklanabilir. Böylelikle, heterotopyanın Türkçedeki karşılıkları 'diğer yer', 'başka/öteki yer', 'farklı yer' sözcükleridir. Heterotopya, her ne kadar ötekiliğe dair mekânı çağrıştıran bir terim olsa da, ilk kez tıbbi anlamda kullanılmıştır. Tıp literatüründe, '(1) Bir organ veya oluşumun normal yeri dışında bulunuşu; (2) Herhangi bir dokunun normalde bulunmaması gereken bir yerde gelişmesi'² şeklinde geçmektedir. Bu şekilde, 'yere' özgü bir olumsuzluk anlamı taşısa da, yine de 'yere' vurgu yapması dolayısıyla kavramın, tıp dışında özellikle mimarlık ve şehir planlama alanlarında kullanılmasına yol açmıştır. More'un ütopyası gibi bu kelimeyi felsefi boyutta ilk kez kullanıma açan ve yaygınlık kazanmasını sağlayan kişi ise ünlü filozof Michel Foucault'dur. 1966 yılında yayımlanan 'Kelimeler ve Şeyler' adlı yapıtında ilk kez bu kavramdan bahseden Foucault, daha sonra 14 Mart 1967 tarihinde mimarlara yönelik verdiği konferansta heterotopyanın kapsamlı bir açıklamasını yapmıştır. Ancak, bu konferans metninin uzun bir süre yayımına izin vermezken, sonrasında 'Architecture, Mouvement, Continuité' (Mimarlık, Hareket, Süreklilik) adlı derginin Ekim 1984 sayısında yayımlanmasına ikna olmuştur (Foucault, 2014, s. 291). 'Des Espaces Autres' (Diğer/Başka Mekânlar) adlı Fransızca asıl metinden iki yıl sonra 'Of Other Spaces'³ adıyla İngilizceye çevrilmiş ve 2000 yılında da 'Başka Mekânlara Dair'⁴ başlığıyla Türkçe olarak yayımlanmıştır (Foucault, 2014, s. 291-302).

² <https://saglik.sozlugu.org/heterotopia/> (Erişim tarihi: 01.12.2020)

³ Foucault'nun İngilizceye çevrilmiş makalesine <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf> linkinden ulaşılabilir. (Erişim tarihi: 01.12.2020)

⁴ Metnin orijinal başlığından yola çıkılarak 'espace' ve İngilizce metindeki 'space' kelimelerinin mekân dışında uzay, uzam, boşluk ve aralık anlamları taşıdığı da bilinmektedir. Her ne kadar bu metnin Fransızca ve İngilizce başlıklarındaki ilgili kelimeler, Türkçeye mekân olarak çevrilse de, Türkçe metnin birçok yerinde 'space' kelimesi uzam anlamında da kullanılmıştır. Foucault'nun Türkçeye çevrilmiş makalesi için

Foucault'nun temel referansları Kant, Nietzsche ve Marx gibi birbirinden farklı minvaldeki düşünürler olmasına rağmen, kimi zaman Foucault'nun 'episteme'si, Kant'ın 'a priori' kavramının geliştirilmiş hâli olarak görülmüş ya da Foucault'nun 'insanın ölümü' söylemi, Nietzsche'nin 'üstinsan' modeli gibi algılanmıştır. Bu kavram karmaşası ve yanlış okumalar yüzünden, Foucault bazen faşist bazen de marksist olarak atfedilmiştir. Oysaki yaşamın bilim olarak incelenebileceğini odak noktasına alan Foucault, 'sorunsallaştırma' tekniğini bilgi, iktidar ve öznellik mefhumlarıyla kurduğu üçleme üzerinde kullanmıştır. Foucault, sorunsallaştırmayı tarihin belirli dönemlerinde bazı şeylerin sorun hâline getirilmesi şeklinde ele alıp (Foucault, 2015, s. 15); cinselliğin, deliliğin, suçun ve cezanın tarihini normal/anormal, akıllı/akılsız, suçlu/iyi çocuk gibi karşıtlıklar eşliğinde yazmıştır. Aslında bir şekilde, tarihin ve insanın birlikte mutasyona uğradığını belirtmiş; heterotopya kavramının ilk kez geçtiği 'Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi (1966)' kitabının ana sorunsalını da 'insan biçiminin ortadan kalkmasının dünyanın sonunun geleceğine eş değer olmadığını gösterebilmek' (Foucault, 2001), (Akay, 2016, s. 94) amacıyla ortaya koymuştur. Ayrıca, bu kitabın Arjantinli yazar Jorge Luis Borges'in Çin ansiklopedisinden yaptığı bir alıntıdan esinle doğduğunu da ekleyerek hayvanların sınıflandırıldığı bu metni, kitabının ön sözünde şöyle paylaşmıştır: '*a) İmparatora ait olanlar, b) İçi saman doldurulmuş olanlar, c) Evcilleştirilmiş olanlar, d) Süt domuzları olanlar, e) Deniz kızı gibi olanlar, f) Masalsı Hayvanlar, g) Özgür köpekler, h) Bu tasnife dahil olanlar, i) Deli gibi çırpınanlar, j) Sayılamayacak kadar çok olanlar, k) Deve tüyünden yapılı ince bir fırça ile resmedilenler, l) vesaire, m) Testiyi kırmış olanlar, n) Uzaktan sineklere benzeyenler*' (Foucault, 2001).

Kitabın giriş bölümünde tuhaf addedilebilecek bu sınıflandırma, herhangi bir mantıksal dizilime sahip değilmiş gibi gözükse de, Foucault'nun asıl dikkat çektiği kültürel değerlerin bazı tesadüfi düzenlemeler inşa edebileceğidir. Bu yüzden, Foucault tarihin kültürel ve sosyolojik boşluklarının kapanmadan anlaşılamayacağını; aşk, cinsellik, suç ve ceza gibi konuların araştırılıp dahil edilmesiyle toplumsal yapının ve iktidar kaymalarının değişimi hakkında bilgi edinebileceğini savunmuştur. Bu

bknz: Foucault, M. (2014). *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar 2*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 291-302.

doğrultuda, belirli bir tarihsel döneme özgü bilgi yapısını gün yüzüne çıkarma anlamında arkeoloji terimini (Foucault, 2016a, s. 9); yine bir çağın düşünce yapısının şekillendirdiği ve varsayımlar ile önyargılar oluşturduğu bilme yöntemi için de episteme⁵ terimini kullanmıştır. Yukarıdaki örnekte görülen tasnif de Çin'in sadece belirli dönemine özgü zihniyetinin ve kültürel fenomenlerinin ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bir dönemin yaşantısını, sınırlarını, bilgi dağarcığı ile hakikat anlayışının tümünü kapsayan bilgi edinme metodu episteme, aynı zamanda Foucault tarihselliğinin nasıl işlediğine de dair ipucu verir. Onun tarihsel anlatısı, birbiri üzerine eklemlenen ve böylece sürekli gelişim gösteren, ilerleyen büyük çizgisel yapılar barındırmaz: İnsan ve yaşamı tarih boyunca mutasyona uğramış; bazen bütüncül evren arayışında merkez noktalar belirlemiş, bazen de merkez noktasını kaybederek süreksizlik girdabına kapılmıştır. Foucault'nun tarihsel söylemi ile bilgi ve iktidarın iç içeliği durumu, onun heterotopyalarının anlaşılması için önemlidir. Buradan hareketle, Foucault'nun öznellik ve mekân ilişkisi üzerine geliştirdiği kavramlarıyla birlikte altı ilkede özetlediği heterotopyalarının yorumlanmasında, Borges'in Çin ansiklopedisi alıntısını aklımızın bir köşesinde tutmakta fayda vardır.

Foucault, 'Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias' (Başka Mekânlara Dair: Ütopyalar ve Heterotopyalar) başlıklı yazısına, on dokuzuncu yüzyılın en büyük saplantısının tarih olduğunu söyleyerek girizgâh yapar: On dokuzuncu yüzyılda gerçekleşen olayları ekonomik durgunluk ve ivmeyle ilintili duraklama ve gelişme temaları, sürekli birikmiş geçmişin temaları, hastalıklardan dolayı ölümlerin aşırı artması ve buzullaşma gibi örneklerle açıklayarak yine o dönemin epistemesi hakkında bilgi verir. Devamında yaşadığı çağın, yani yirminci yüzyılın ise mekân dönemi olarak tanımlanabileceğine değinir (Foucault, 2014, s. 291). Burada, on dokuzuncu yüzyılın tarihselliği, Nietzsche'nin Tanrı'nın ölümüne referans verdiği dönemle özdeşleşir ve aynı şekilde Foucault da on dokuzuncu yüzyıla kadar insan diye bir şey olmadığını iddia eder: Ona göre, Klasik episteme (Rönesans epistemesinden sonraki Akıl Çağı epistemesi) akla dayalı deney ve gözlemlerle gerçekleştirilse de nesnenin ön planda

⁵ "Episteme: Yunanca'da 'bilgi' anlamına gelen sözcük. Burada, Foucault'nun ilk olarak *Kelimeler ve Şeyler* adlı çalışmasında kullandığı, belli bir toplumsal ve düşünsel ortamda söylenen veya söylenebilecek olanların koşullarını ve sınırlarını belirleyen tarihsel düşünce yapısı anlamındaki terim." Bu alıntı için bkz: Foucault, M. (2007). Cinselliğin tarihi. (Çev: Hülya Uğur Tanrıöver). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 105 dipnotu.

olduğu ve gözlemci olan öznenin de nesneleştirildiği bir bilgi rejimidir. Ancak, on dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde insanın tarihsel bir konu olarak ele alınmasının güç ilişkilerinden kaynaklandığını da ilave eder. Şöyle ki, aşkınlık ve içkinlik mefhumlarıyla ilintili bir şekilde Klasik Çağ insanının içindeki güçler ile dışındaki güçlerin birleşiminden vücut bulduğu söylenebilir. Foucault'nun 'insan biçimi'nin değişmesinin manası, onu meydana getiren güçlerin ve dolayımında bileşimlerin başka yeni bir form oluşturmasıdır. Foucault, dış güçleri genellikle, toplumsal ve tarihsel oluşumların etkisi altında şekillenen iktidar mekanizmaları olarak açıklarken, on yedinci yüzyıl insanının içsel ve dışsal iki bileşimi Tanrı fikrini; on dokuzuncu yüzyılın ise insan biçimini ortaya çıkardığı üzerinde durmaktadır. Kısacası, Akıl Çağı evrenin merkezine yönelik gözlemleriyle aşkın bir varlık olan Tanrı'nın sonsuzluğuna ulaşmış; on dokuzuncu yüzyıl insanı ise hayat, emek ve dil şeklindeki üç dış gücü kendinde içselleştirip bir sonluluk yaratmıştır (Foucault, 2015, s. 15), (Akay, 2016, s. 108).

Deleuze'e göre, Foucault'nun iç ve dış kuvvetleri, yani bu farklı dönemlerdeki yeni biçimlerine kaynaklık eden iç ve dış kuvvetlerin değişimi, bileşimlerin de farklılaşmasına koşut gelmektedir. On yedinci yüzyıl Tanrı biçimi, sonsuz bir düşüncenin nüvesi olarak Tanrı'ya ulaşma erekselliğindeki evrenbilimsel düzende dış kuvvetler sonsuz alanı; insanın iç kuvvetleri sınırlı, sonlu alanı oluşturmuştur. On dokuzuncu yüzyılda ise aksine dış kuvvetler sınırlı, sonlu; insanın içindeki kuvvetler sonsuz hâle gelmiştir: *'Foucault'ya göre söz konusu olan şey, bölgesel kuvvetlerin kâh bir Tanrı-formu oluşturacak şekilde sonsuza taşıma kuvvetleriyle (serim), kâh bir İnsan-formu oluşturacak şekilde sonluluk kuvvetleriyle (kıvrım) karşılaştığı bir kuvvetler ilişkisidir'* (Deleuze, 2019, s. 138). Dolayısıyla, Foucault'nun mutasyonu, tam da bu kuvvetlerin başkalaşımı sayesinde gerçekleşmiştir. Deleuze de on dokuzuncu yüzyılda sonlu hâle gelen dış kuvvetlerin mutasyonundan şöyle bahseder: *'Mutasyon şundan ibarettir: İnsanın içindeki kuvvetler sonluluk kuvvetleri olan dışarıdan gelen yeni kuvvetlerle ilişkiye girer. Bu kuvvetler Yaşam, Emek ve Dildir: biyolojiyi, ekonomi politiği ve dil bilimi doğuracak olan sonluluğun üçlü kökü* (Deleuze, 2019, s. 135-136). Bu dış/sonluluk kuvvetleri 'Yaşam, Emek ve Dil', aslında endüstriyel kapitalist düzenin üçlü formalizasyonu sunar; ve on dokuzuncu yüzyılda başlayan öznenin nesneleşmesi sürecindeki sıkışma, maruz bırakma, kapatılma gibi deneyim pratiklerinin

içselleştirilmesine kaynaklık eden modern kurumlarla birlikte öznenin sınırlandırılması gerçekleşir. Ayrıca Deleuze, *'Bu kuvvetler Yaşam, Emek ve Dildir: biyolojiyi, ekonomi politiği ve dil bilimi doğuracak olan sonluluğun üçlü kökü'* dür diyerek Klasik epistemde sadece nesnel bir gerçekliği olan yaşam gereksinimlerinin ve yaşam pratiklerinin on dokuzuncu yüzyıla birlikte kendi bilim dallarını oluşturduğu açıklamasında bulunur.

Bununla birlikte Deleuze, Foucault üzerine yazdığı monografinin tarihsel formasyonlar hakkındaki bu son bölümünde, Foucault'nun 'insanın ölümü' mefhumuna da değinir. Deleuze'ün deyimiyle Foucault, *'İnsanın ölümünün ardından gözyaşı dökmenin manası yok derken neyi kastetmiştir?'* (Deleuze, 2019, s. 140) veya *'Kelimeler ve Şeyler'*in son cümlelerinde *"İnsanın sahildeki kumlara çizilmiş bir suret gibi silinip gidecek olması, dünyanın sonuna işaret etmiyor"* demekle ne anlatmak istemiştir? Aslında Foucault, 'insanın ölümü'yle insan biçiminden makineleşme dönemine geçildiğini ve dolayısıyla modern epistemenin icatlarının makineleşme ile bittiğini ifade etmektedir. Deleuze'ün belirttiği üzere tam da bu noktada, Nietzsche'nin üstinsanı⁶ ile Foucault'nun insanın ölümü kavramları birbiriyle örtüşmektedir: *'Foucault, Nietzsche gibidir, embriyolojik anlamda, henüz fonksiyonel olmayan birtakım genel hatlara işaret etmekle yetinir. Nietzsche şöyle diyordu: İnsan yaşamı hapsedmiştir, üstinsan yaşamı başka bir form adına bizzat insanda özgürleştirir...' (Deleuze, 2019, s. 140).* Peki bu cümlelere göre, 'Tanrı' veya 'İnsan' olmayan bu yeni form, daha iyi bir form mu olacaktı ya da insanın içindeki sonsuz kuvvetler ile dışındaki sonlu kuvvetler, bu durumda nasıl bir sonlu veya sonsuzluğa ulaşacaktı? Foucault'nun ve Nietzsche'nin o zamanlar için sadece bir öngörü niteliğindeki üçüncü çağı, bizim güncelliğimizin konusu olarak biçim değişimini karşılayan *transhuman* (geçiş insanı/insan ötesi/insan üstü), *posthuman* (insan sonrası) veya *cyborg* (siborg: biyolojik ve yapay karışımdan oluşan yarı-sibernetik varlık) gibi kavramlara yönelik merkezi tartışmalara zemin hazırladığı söylenebilir. Artık, sibernetik veya dijital atfedilen yirmi birinci yüzyıl yaşamının tanımlanmasında, bu yeni dış kuvvetlerin adlarının etkili olduğu düşünülebilir. Dolayısıyla, Deleuze'ün de modern bilim dallarının değiştiği minvalinde

⁶ Nietzsche'nin üstinsanı, her ne kadar Nazizm tarafından temellük edilse de, aslının Foucault'nun da 'insanın ölümü' kavramıyla ortak paydada insan biçimli dönemden makineleşme dönemine geçişle üçüncü bir çağı başladığını ifade etmede kullanıldığı bilinmektedir.

üstinsan veya insanın ölümüne getirdiği yorum da benzer şekilde olacaktır: *‘Biyolojinin moleküler biyolojiye sıçraması ve dağılmış yaşamın genetik kodda yeniden birleşmesi gerekmiştir. Dağılmış emeğin üçüncü türden sibernetik veya enformatik makinelerde yeniden birleşmesi veya gruplanması gerekmiştir. İnsanın içindeki kuvvetlerin bu durumda ilişkiye gireceği söz konusu kuvvetler nelerdir? Artık sonsuza taşınma veya sonluluk değil bir sınırsız-sonlu söz konusudur, böylece sonlu sayıda bileşenin neredeyse sınırsız bir kombinasyon çeşitliliği getirdiği bütün kuvvet durumlarına müracaat edilir’* (Deleuze, 2019, s. 141). Bu sözlerden de anlaşılacağı üzere Deleuze, günümüz koşullarında insan biçimi ötesinde yeni bir biçimin ‘sibernetik veya enformatik makinelerle’ karşılayacağını söyleyerek bir bakıma, sibernetik toplumun bunu ortaya çıkarabileceğini desteklemektedir.

Foucault’nun heterotopya metnine tarihsel formasyonlarla girizgâh yapması, heterotopyalar da dahil olmak üzere her daim insanın içindeki kuvvetlerin, dış kuvvetlerle birlikte tarihsel mutasyonlara bağlı yeni biçimler doğuracağına işaret etmektedir. Bunun yanı sıra, kuvvet bileşimlerine koşut gelişme gösteren sonsuza ulaşma veya sonlulukla sınırlandırılma hususu ise, o epistemeyi içerimleyen bilgi rejimlerinin mutasyonları neticesinde vuku bulmaktadır. Metnin devamındaki *‘Yapısalcılık ya da en azından, az çok genel bu ad altında toplanan şey, zaman dolayımıyla bölüştürülebilen elemanlar arasında, bunları yan yana, karşılıklı, birbirini içerimleyecek biçimde, kısacası bir tür bileşim olarak ortaya çıkarabilen bir ilişkiler toplamı oluşturma çabasıdır; ve doğrusu, bunu derken, yapısalcılık zamanı inkâr etmemektedir; bu, zaman denen şeyi ve tarih denen şeyi ele almanın belli bir biçimidir’* (Foucault, 2014, s. 292) sözleri de Foucault’nun tarihsel mutasyonunu desteklemektedir. Foucault, yirminci yüzyılın aslında mekâna yönelik bir yenilik getirmediğine dair açıklamada bulunurken, Batı dünyasında zamanın mekânla kaçınılmaz ilişkisi bakımından, mekânın da kendine özgü tarihi olduğunu belirtir. Orta Çağ’da hiyerarşik mekânsal düzenin ‘kutsal ve dünyevi yerler’, ‘korunaklı ve açık, korunmasız yerler’ ve ‘kentsel ve kırsal yerler’le kurulduğundan bahseder. Kısaca, Orta Çağ mekânı, hiyerarşik bir yerler bütünüdür. Foucault, bu hiyerarşinin insanın dünyevi yaşamı için gerekli görüldüğü gibi kozmolojik teoride de üst-göksel yerler, göksel yerler ve dünyevi yerler şeklinde birbirine zıtlık oluşturacak hiyerarşilerin varlığından söz eder.

Böylelikle, Foucault'ya göre çok kabaca Orta Çağ mekânı denebilecek şey –bir yere yerleştirilmenin (emplacement) mekânı– tüm bu hiyerarşi, tüm bu karşıtlık, tüm bu kesişme yerleriyle kurulmuştur (Foucault, 2014, s. 292).

Foucault, bu yerleştirilme mekânının da Galileo'yla birlikte aşındığını; çünkü Galileo'nun Dünya'nın Güneş etrafında dönüşünü keşfetmiş olmasının aynı zamanda sonsuz ve son derece açık bir mekânı imlemesinden ötürü Orta Çağ yerinin bir anlamda bu mekânda eritildiğini söylemektedir. Böylece, hiçbir şeyin hareketsiz ve sabit kalmadığı Galileo'dan itibaren –on yedinci yüzyıldan itibaren– uzanım (extension⁷), yerleştirilmenin (localization⁸) yerine geçmiştir. Yirminci yüzyılda ise yerleştirilmenin (emplacement) yerini almış olan uzanım (extension) yerine noktalar ya da unsurlar arasındaki yakınlık ilişkileriyle tanımlananan mevki (site⁹) geçmiştir (Foucault, 2014, s. 293). Foucault, 'mekî' şeklindeki değişime ilk olarak –yaşadığı dönemde özellikle 1980'lerde bilgisayar kullanımının yaygınlaşmasından etkilenmiş olacak ki– Enformasyon Çağı'ndan (endüstri sonrası çağ) kesitler taşıyan örnekler vermiştir (bir makine hafızasında depolanan bilgiler, telefon hattındaki sesler). Sonrasında daha somut ve özel bir kavrayışla, konumlandırma (siting) ya da mevkilendirme (placement) sorunsallaştırmasını, demografik unsurlarla açıklamaya çalışarak bir nüfus planlamasının ötesinde mekânın insanlara mevki ilişkileri biçiminde sunulduğu; böylelikle belirli bir durumda belli bir amaca ulaşma gayesinde hangi yakınlık ilişkilerinin, insani unsurların, hangi depolama, dolaşım, saptama ve sınıflandırmaların benimsenmesi gerektiği üzerinde durmuştur (Foucault, 2014, s. 293).

Ayrıca, Foucault'nun özne ve mekân anlayışında Akıl Çağı'ndan yirminci yüzyıla direkt bir sıçrama yaptığına parantez açmak gerekir ki, modern epistemenin icatları olan mekânlara değinmekte de fayda vardır. Modernizmin inşa ettiği kapitalizmin temel dinamiklerinden biri denetim ve kontrol mekanizmalarının çeşitlenmesidir.

⁷ Türkçe çevirisinde, 'extension' kelimesi, uzam anlamında kullanılmıştır. Ancak, uzanım olarak çevrilmesinin, metnin içeriğine daha uygun olacağı düşünülebilir.

⁸ 'Localization'ın, bir şeyin bir yere yerleştirilmesiyle o şeyin yerinin tayin edilmesi, yerinin belli edilmesi anlamlarını kapsadığı için 'emplacement' sözcüğünün taşıdığı yerleştirme/yerleştirilme anlamında kullanılmasında sakınca görülmemektedir.

⁹ Türkçe çevirisinde, 'site' kelimesi mevki anlamında kullanılmıştır. Modern dönemde, özellikle Foucaultcu öznellik sorunsalı ele alındığında, mekânların insanlara mevkilendirme ilişkileri biçiminde sunulduğu söylenebilir. Ayrıca Foucault, mevkinin noktalar ya da unsurlar arasındaki yakınlık ilişkileriyle tanımlandığını ve biçimsel olarak bu ilişkilerin diziler, seriler, gridler olarak betimlenebildiğini söylerken, modernist bir kentsel planlamanın biçimsel unsurlarını da akla getirir.

Foucault'nun 1970'li yıllardan başlayarak geliştirdiği iktidar analizlerinin en geniş çerçevesi 'Güvenlik, Toprak, Nüfus' başlığıyla yayımlanan 1977-1978 *Collège de France* derslerinde sunulmuştur. Bu derslerinde Foucault, Batı tarihine has üç iktidar modelinden bahseder: Hükümlerlik, Disiplinci İktidar ve Yönetimsellik (Foucault, 2016c, s. 22). On dokuzuncu yüzyılın başlarında kurumsallaşan modern hastane, akıl hastanesi, hapisane, kışla, okul ve benzeri bir dizi mekân tertibatı, norm dışı olarak görülen bireylerin tedavi, ıslah, eğitim gibi disiplinci tekniklerle kapitalizmin ihtiyaç duyduğu üretken ve itaatkâr bedenlere dönüştürülmesi amacıyla yapılmıştır. Dolayısıyla, modern kapitalist toplumlarda bireylerin nesneleştirilmesi üzerine uygulanan tekniklerin disipline edici olması, mikro-iktidar mekanizmalar olan kurumlarla özdeşleşen disiplinci bir iktidar modelini de beraberinde getirmiştir. Ancak, Foucault'ya göre gözetim mekanizmaları oluşturan iktidar, bunu dışsal olarak topluma dayatmaz. Çünkü iktidar, ilişkisel ağlar bütünüdür: iktidar ilişkileri diğer ilişkilere nazaran (ekonomik süreçler, bilgi ilişkileri, cinsel ilişkiler) dışsal konumda değildir, onlara içkindir (Foucault, 2007, s. 72, 73). Bu bakımdan, iktidar toplumun siyasi örgütlenmeleri ve sosyal ilişkileri bağlamında her yerde kendini gösterecektir: İktidar, gündelik yaşam pratiklerinden cinsel kimliklere ve deneyimlere; suçlu, deli, hasta gibi norm dışı atfedilen bireylere karşı davranış tarzlarından azınlık/çoğunluk ilişkilerine kadar tüm siyasi tezahürlerde güç ilişkilerinden kaynaklı her yerde hazır ve nazır olacaktır (Foucault, 2007, s. 72). Nitekim, iktidar da bu ağsal ilişki yüzünden tanımlanamaz bir hâl alır. Fakat, Foucault'nun tabiriyle illaki adcı¹⁰ olmak gerekirse, iktidar bir kurum ya da yapı değildir; bazılarının baştan sahip olduğu belirli bir güç de değil, belli bir toplumda karmaşık bir stratejik duruma verilen addır (Foucault, 2007, s. 72).

Foucault'ya göre, iktidar özgür eylem alanları ile reaktiftir. Eylem alanlarının artması veya azalması, özgürlüğün temel dinamiklerinden biri olarak bireylere direniş imkânları sağlar ki, bu da iktidarın olduğu yerde direnmenin de olduğu anlamına gelir (Foucault, 2007, s. 73). Eylem alanlarının tamamıyla sınırlandırılması ve hiçbir hareket

¹⁰ 'Adcılık (Fransızcası "nominalisme"): Tümellerin gerçek varoluşa sahip olmadığını, dolayısıyla genel kavramların nesnel gerçekliklerinin olmadığını savunan felsefi görüş' şeklindeki tanım için bkz: Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi*. (Çev: Hülya Uğur Tanrıöver), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 72'deki dipnot.

noktasının bırakılmaması, ancak tahakküm ile gerçekleşir; dolayısıyla tahakküm bir iktidar ilişkisi değildir. Foucault'nun pozitif özgürlük mefhumu da eylem alanlarından ileri gelir; iktidarın olduğu her yerde direniş de vardır ve özne kendi iktidarını yaratır. İktidar negatif bir biçimde salt hükümet ve egemenlik nosyonlarıyla sınırlandırılmaz oluşuyla her yerdedir. Bununla birlikte, iktidarın her yerde olması, her şeyi kapsayan bir nitelikten ziyade, her yerden gelmesiyle ilintili bir mana taşır (Foucault, 2007, s. 72). Bu yüzden hükümet yerine yönetim terimini kullanan Foucault, disiplinci iktidar için 'söylemsel pratikler' ve 'söylemsel olmayan pratikler' (Foucault, 2015, s. 15) olmak üzere iki kavram geliştirmiştir. Örneğin, en basit hâliyle 'söylemsel pratik' olarak deliliği ele alırsak, 'söylemsel olmayan pratik' de pekâlâ mekân düzenlemesi dolayımındaki akıl hastanesi sayesinde işlev kazanabilir. Şöyle ki Foucault, sorunun/söylemin –deliliğin, cinselliğin, suçun ve benzeri söylemlerin sorun hâline getirilmesi neticesinde– 'söylemsel olmayan pratikler'e eklenerek kurumsallaşan iktidar mekanizmalarının özne ve yönetimle birlikte dişli çark gibi sistematik şekilde çalışmasına 'hakikat oyunları' adını vermiştir. İnsanların bu hakikatlere inanması, yani iktidarın tanımladığı deneyim biçimlerini kendilerine özgü hakikatlar olarak algılaması ise, bu deneyimlerin öznesi olmayı kabullenmeleri anlamına gelmektedir. Böylelikle, insanlar öznesi hâline geldikleri deneyimlerin içerimlediği bilimsel, ahlaki, hukuki, siyasi normlara göre hareket etmekte ve kendilerini sınırlamaktadır (Foucault, 2015, s. 15).

Foucault, aslında yukarıda değinilen dinamiğe benzer şekilde, bu kez kutsallık sorunsalı bağlamında mekân irdelemeleri yapmaya devam etmektedir. Bu minvalde Foucault, 'Of Other Spaces' (Başka Mekânlara Dair) başlıklı yazısında Klasik epistemede teorik olarak kutsallıktan kurtulan mekânın, pratikte hâlâ kurtulamadığına dikkat çekmiş; özel mekân/kamusal mekân, aile mekânı/toplumsal mekân, kültürel mekân/yararlı mekân, boş vakit mekânı/çalışma mekânı gibi karşıtlıklar oluşturarak, bu mekânların hâlâ açıkça belli olmayan bir kutsallaştırmayla yönetildiğini dile getirmiştir. Bu kutsallaştırmayı, iç mekân ve dış mekân diye kategorize ederek, iç mekânları daha ruhsal deneyimlere ve bireysel yolculuklara açık oto-kontrol merkezli yerler; dış mekânları ise heteronomik açıdan ilişkiler ağı içerisinde uyumlu ya da uyumsuz yerler olarak tanımlamıştır. Foucault, dış mekânlarla ilgili '*İçinde yaşadığımız, bizi kendi dışımıza çeken, özellikle yaşamımızın, zamanımızın ve tarihimizin erozyona uğradığı*

mekân, bizi kemiren ve aşındıran bu mekân, heterojen bir mekândır. Başka deyişle, içine bireylerin ve şeylerin yerleştirilebileceği bir tür boşluk içinde yaşamıyoruz. Işıl ışıl farklı renklerle boyalı bir boşluğun içinde yaşamıyoruz, birbirine asla indirgenemez olan ve asla üst üste konamayan mevkiler tanımlayan bir ilişkiler bütünü içinde yaşıyoruz' (Foucault, 2014, s. 294) tanımlamasında bulunmuştur. Foucault, ilişkiler ağı bakımından tanımlanabilecek mevkilerden pasajları, trenleri, sokakları bütünü betimleyen mevkiler; kafeleri, sinemaları, plajları geçici/ara mevkiler; yatak, yatak odası ve ev gibi özel alanları da kapalı/yarı açık dinlenme mevkileri şeklinde örnek göstermiştir. Burada, tüm bu mevkiler içerisinde Foucault'nun asıl ilgisini çeken mevkilerde farkına varılması gereken husus ise, hem bunların diğer mevkilerle ilişkiler kuran; hem de temsil ettikleri ilişkiler bütünü tersine çeviren veya yadsıyan mekânlar olmasıdır (Foucault, 2014, s. 295).

Foucault, bu mekânların ütopya ve heterotopyalar olmak üzere iki ana türe ayrıldığını belirterek, bu terimleri tanımlamaya çalışır. Ona göre, gerçek yeri olmayan mevkiler olan ütopya, toplumun gerçek mekânıyla doğrudan veya tersine bir ilişki içindedir. Dolayısıyla, ya mükemmelleştirilmiş toplum ya da tam tersine despotik toplumdur. Bununla birlikte, Foucault bu ütopyaların her hâlükârda gerçek dışı mekânlar olduğunu da tekrarlar. Ayrıca, Foucault'nun ütopyanın anlam karşıtı olan distopyayı da ütopyalarla aynı şekilde betimlediği görülmektedir. Böylece, Foucault mekânsal gerçeklik duyumsayışı ekseninde, yani ütopyanın gerçek bir yer oluşturması bağlamında heterotopyayı ele almıştır. Çünkü heterotopyayı şu şekilde tanımlamıştır: *'Yine ve muhtemelen bütün kültürlerde, bütün uygarlıklarda gerçek yerler, fiili yerler vardır, bizzat toplumun kurumlaşmasında yer alan ve karşı-mevki türleri olan, fiilen gerçekleşmiş ütopya türleri olan yerler vardır –gerçek mevkiler, kültürün içinde bulunabilecek tüm diğer gerçek mevkiler bunların içinde hem temsil edilir hem de tartışılır ve tersine çevrilir–, bunlar fiili olarak bir yere yerleştirilebilir olsalar da bütün yerlerin dışında olan yer çeşitleridir. Bu yerler, yansıttıkları ve sözünü ettikleri tüm mevkilerden kesinlikle farklı olduklarından, bunları ütopyalara karşıt olarak heterotopya diye adlandırıyorum'* (Foucault, 2014, s. 295).

Foucault, hem ütopya hem de heterotopyalar için ortak bir deneyim alanı olarak aynayı önerir. Foucault'nun ayna önermesi, aynı zamanda Lacan'ın 'Ayna Evresi'

adını verdiđi psikanalitik ve ontolojik çözümlemeyle de benzerlik taşır. Şöyle ki Lacan, ayna karşısında insani ya da yapay destek yardımıyla duran bebeđin ilk defa tutarlı bir kişisel kimlik deneyimi yaşayarak bilinç düzeyine ulaştığını ve benlik oluşturmaya başladığını söyler. Ancak, bunun gerçekliğe yönelik sanrı da olduğunu, çünkü gerçek kimliđin sadece yansımadan ibaret olamayacağını da ilave eder. Buradaki asıl vurucu nokta ise bebeđin uzamla kurduđu ilişkide yatmaktadır. Bebek, Ayna Evresi boyunca süren gelişiminde kendisini, diđer varlık ve nesnelerle birlikte bir bütün hâlde hisseder. Bebeđin aynadaki görüntüsü ise, bu bütünlüğün parçalanmış yansımasını sunması bakımından yaşanan kimlik deneyimi, bebeđin bir o kadar da kendisine yabancılaşmasını meydana getirir. Böylece, bu bütünlük/parçalılık ilişkisine dayalı oluşan gerçeklik algısının başka bir varyasyonunu da Foucault'nun aynasında gözlemlenebilmektedir.

Foucault, ayna önermesini şu şekilde açıklamaktadır: *'Ayna, sonuçta, bir ütopyadır; çünkü yeri olmayan yerdir. Aynada kendimi olmadığım yerde görürüm, yüzeyin ardında sanal olarak açılan gerçek dışı bir mekânda görürüm, oradayımdır, olmadığım yerde, kendi görünürlüğümü bana veren, olmadığım yerde kendime bakmamı sağlayan bir tür gölge: Ayna ütopyası. Fakat, gerçekten var olduđu ölçüde ve benim bulunduđum yerde bir tür geri dönüş etkisine sahip olduđu ölçüde, ayna aynı zamanda bir heterotopyadır; kendimi orada gördüğümünden, bulunduđum yerde olmadığımı aynadan yola çıkarak keşfederim'* (Foucault, 2014, s. 295). Foucault bu anlatımıyla, aynanın bir tür illüzyon görevi üstlenerek ütopya yarattığını; ayna yüzeyinin ardındaki sanal bir mekânda insanın kendisini orada, yani gerçekte olmadıđı yerde görmesiyle ütöpik bir yer deneyimlediğini açıklamaktadır. Bunun yanı sıra, aynada kendini gözlemleyen kişinin aynadaki yansımasına bakarak gerçekte nerede olduğunu ve nerede durduđunu tayin etmesinin de heterotopyaya karşılık geldiğini dile getirir. Foucault, metnin devamında heterotopyayı mekân ile kurduđu ilişkiyle daha net şekilde tanımlayarak, kişinin aynaya yansıyan bakışının gerçek bakışıyla kesiştiđi anda aynayla bir an için iletişimi keserek, kendine yönelmesiyle gerçek yerde kendisini yeniden oluşturduđundan bahseder. Bu şekilde ayna, kişinin çevresindeki tüm mekânla ilişki içinde işgal ettiđi yeri hem gerçek kılmasıyla; –ayrıca o yerin yansımasının algılanması için sanal noktadan da geçmesi gerektiğinden dolayı– hem de gerçek dışı olmasıyla

heterotopik bir yerdir. Nihayetinde, Foucault'nun ayna ütopyası, Lacan'ın Ayna Evresi'nde ilk kez kimlik deneyimi yaşayan bebeğin aynada kendisiyle karşılaştığı o muğlak, sanal ana denk gelir. Heterotopya ise daha çok bebeğin aynadaki konumunun mekânla bulunduğu ilişki içerisinde kimliğine dair özbilinç kazanmasının yanı sıra kendisine yabancılaşmaya da başlamasıyla gerçek/gerçek dışı ikilemindeki mekân tasavvurlarıyla örtüşür.

1.2. Foucault'nun Heterotopuları

Foucault, soyut ayna örneğinden sonra heterotopuları bir bilim olarak atfetmek yerine bir tür sistematik tanım şeklinde 'heterotopoloji' adıyla betimlemenin daha doğru olacağı üzerinde durmuştur. Bununla birlikte Foucault, makalesinde heterotopuları daha somut ve daha net örneklerle açıklayarak tümünü altı ilkede incelemiş ve değerlendirmiştir. Foucault'ya göre, heterotopuların ilk kuralı, dünyadaki her kültürde varlıklarından söz edilebilmesidir. Ancak, çok çeşitli olan bu heterotopuların ayırt edici özelliği ise evrensel olmayışdır. Böylece, hepsi kendine has kültür ve bölgelerde değişik biçimlerde insan grupları tarafından oluşturulmuş olsalar da, en azından genel anlamda iki büyük heterotopya türünden bahsedilebilmektedir. İlk olarak, ilkel diye tasnif edilen toplumlarda bulunan 'Kriz Heterotopuları'dır (Foucault, 2014, s. 296). Bunlar, toplum içinde kriz durumlarında kalan bireylere (ergenler, regl dönemindeki kadınlar, hamile kadınlar, yaşlılar, vs.) ayrılan ayrıcalıklı, kutsal ya da yasak yerlerdir. Kriz heterotopuları günümüzde giderek kaybolmakta; fakat bazı bölgelerde (bu toplumun gelişmişlik düzeyi ile de ilgili olabilmektedir) izlerine rastlanabilmektedir. Foucault, kriz heterotopularına geçmişten iki örnek gösterir: Bunlardan birincisi, on dokuzuncu yüzyıldaki biçimiyle yatılı okul ya da askerlik hizmetidir (Foucault, 2014, s. 296). Çünkü o dönemde genç erkekler için cinsellik bağlamında erkek olma ya da sosyal anlamda yetişkin bir birey olma durumu, dışarıda aranan ve ancak dışarıda gerçekleşebilecek bir olgudur. Bu yüzden, erkekliğin aileden "başka yerde" vuku bulması gerektiğinden yatılı okul ya da askerlik hizmeti böyle bir rol oynamıştır. Foucault, ikinci kriz heterotopyasını ise genç kızlar üzerinden örneklendirir ve yirminci yüzyılın ortalarına kadar "balayı seyahatleri" diye adlandırılan bir gelenek olduğundan bahseder (Foucault, 2014, s. 296). Yukarıdaki örnekte ataerkil düzenin erkeklere sağladığı özgürlüğün tam karşısına

konumlandırılabilir “balayı seyahatleri” genç kızların bekâretini kaybetmesinin “hiçbir yerde” gerçekleşemeyeceğinin sembolüdür. Dolayısıyla, o dönem için coğrafi koordinatları olmayan heterotopyalar olarak tren ve balayı oteli, hiçbir yerin yeri olma durumunu tanımlamaktadır.

Toplumsal cinsiyet temalı bu kriz heterotopyalarının Foucault terminolojisine göre okunmasında fayda görülmektedir. Foucault, insan yerine özne demeyi tercih eder, çünkü insan hüküm içinde doğan bir varlık olarak yaratılan normları kabul etme temayülündedir. Ancak, insan özne olarak da doğmaz ama özneleştirme sürecine girer. Foucault’nun daha önce “insan biçimi” kavramından bahsedildiği üzere kişi, iç ve dış güçlerin birleşiminden yeni biçimler ortaya çıkarır ve insan kendi kendini özneleştirir. Şöyle ki, Foucault’nun deyimiyle bir toplumun “biyolojik modernlik eşiği”, insan türünün bir bahis konusu olarak kendi siyasal stratejileri içinde yer almaya başladığı anda oluşur. Yani, insan Antikite’den itibaren binlerce yıl boyunca yaşayan ve bununla birlikte siyasal bir varlık olma yeteneğine sahip olan bir hayvanken; modern insan, yaşamını kendi siyaseti dâhilinde söz konusu eden bir hayvandır (Foucault, 2007, s. 105). Böylelikle, insan bedenleri üzerinde uygulanan iktidar biçimleri de dönemsel çeşitlenmeler gösterebilir. Aynı zamanda Foucault’ya göre, beden özelinde yaşam üzerine de gelişme gösteren bu iktidar biçimleri, belli başlı iki gelişim kutbu sayesinde oluşur. İlki, on yedinci yüzyıldan itibaren bedenin makine olarak ele alınmasıdır: *“Bu bedenin terbiyesi, yeteneklerinin arttırılması, güçlerinin ortaya çıkarılması, yararlılığıyla itaatkârlığının koşut gelişmesi, etkili ve ekonomik denetim sistemleriyle bütünleşmesi, bütün bunlar disiplinleri şekillendiren iktidar yöntemleriyle sağlanmıştır: insan bedeninin anatomo-politikası”* (Foucault, 2007, s. 102). Bir karşılıktan ziyade ilişki ağları kurabilecek diğer gelişim kutbundan ikincisi ise, on sekizinci yüzyıl ortasında hem mekanik, hem de biyolojik süreçlerin etkisi altında kalan insanı, kısaca Foucault’nun tabiriyle tür-bedeni merkez alır: Yaşam süresi, doğurganlık, doğum ve ölüm oranları, kamu sağlığı ve bunları etkileyebilecek tüm koşulları düzenleyen ve denetiminde tutan nüfusun biyo-politikasıdır (Foucault, 2007, s. 103). Dolayısıyla, Klasik Çağ boyunca uygulanan disiplinci tekniklerin on sekizinci yüzyılda siyasal pratiklere ve iktisadi analizlere eklenerek bedenlerin talim ve terbiyesinin yanında nüfusun denetimini sağlayan bir biyo-iktidar çağı başlar. Bu

dönemde, biyo-iktidar açık bir şekilde iki kanaldan işlev kazanır: Disiplin boyutunda okul ve ordu gibi kurumlar; nüfus olaylarının ekonomik süreçlere göre düzenlenmesinde ise demografi, kaynaklarla nüfus arasındaki orantıya ilişkin tahminler, zenginliklerin ve bunların dolaşımının, yaşamların ve olası sürelerinin kayıt altına alındığı çizelgeler geliştirilir. Foucault'ya göre, bu iki iktidar tekniğinin ideoloji boyutunda soyut bir söylem halini alması, spekülâtif düzeyde değildir; on dokuzuncu yüzyılın büyük iktidar teknolojisini oluşturacak soyut düzenlemeler ölçeğindedir. Bu düzenlemelerin içinde en önemlilerinden biri olarak cinsellik tertibatı yer alır (Foucault, 2007, s. 103). Bu yüzden, Foucaultcu açıdan kadın ve erkek şeklinde birbirine taban tabana zıt üretilen iki cinsiyet mefhumu da aslında politik ve kültürel bağlamlarda kurgulanmıştır (Foucault, 2007). Böylelikle, en başından tüm davranış biçimlerinin sistemin içinde varlık kazanmasının yanı sıra her yerden gelen iktidar faktörü de düşünüldüğünde hakikati ve insanın özünü bulmak oldukça güçleşebilir. Ayrıca, bilgide olduğu gibi cinsellikte de iktidarın kendini göstermesiyle cinsellik de söylemleştirilir. Bu bakımdan Foucault, önceden salt hazlar etkinliği olarak tasavvur edilen cinselliğin, bazı dönemlerde sorunsallaştırılması üzerine cinselliğin üç ciltlik tarihini yazar. Cinselliğin bir baskı unsuru hâline gelmesine Viktoryen dönemi örnek göstererek, örgütleme projeleri beraberinde artık hazların da organize edildiğine dikkat çeker (Foucault, 2007, s. 11-19).

Foucault'nun kriz heterotopyalarına dair verdiği on dokuzuncu yüzyıl yatılı okul örneğindeki erkek cinselliği çağrışımı, çok öncesinde on sekizinci yüzyıldaki öğrenim kurumları özelinde görülür. Okulun yukarıda değinilen şekilde sadece öğrenmeyi, eğitimi, talim-terbiye pratiklerini ve toplum düzenini içeren bir yapısı yoktur. Çünkü Foucault'nun da belirttiği üzere, okulların mimari biçimleri ile iç düzeninin kurgulanışı ve disiplin yönetmelikleri tam da cinselliğin söz konusu edilmesi dâhilinde gerçekleşmiştir. İlgili yönetici ve organizatörlerin önlem, ceza, sorumluluklar kapsamında geliştirdiği düzenlemelerin yanı sıra, biçimsel olarak *'dersliklerin mekânı, masaların biçimi, teneffüslerde çıkılan avluların düzenlenmesi, yatakhanelerin konumu (bölmeli ya da bölmesiz, perdeli ya da perdesiz), yatma ve uykunun denetlenmesi için öngörülen düzenlemelerin tümü, en ağıdalı biçimde çocukların cinsel etkinliğine göndermede bulunur'* (Foucault, 2007, s. 28). Dolayısıyla, okul kurumunun

ve kurumu işletenlerin söylemi olarak cinsellik, ergenlik dönemindeki hazlar etkinliği niteliğinde kabul edilmesi neticesinde ortaya çıkar. Dahası, ilk başta öğrencinin cinsel etkinliğine karşı alınan önlem ve uygulamalar kapsamındaki bu söylemselleştirme, on sekizinci yüzyılla birlikte kamu sorununa dönüşür. Doktorlar, okul müdürleri, öğretmenler ve aileler aracılığıyla öğrencilere, cinselliğe dair ahlaki ya da tıbbi bazda öğütler verilir ve kaynaklar önerilir; gençler de bu öğretiler çerçevesinde cinsel davranış biçimleri kazanmaya çalışır. Ancak, bu şekilde sadece gençlerin cinsel etkinliğe karşı susturulması ve baskı altına alınması söz konusu değildir. Aksine, on sekizinci yüzyıldan itibaren birçok kurumsal tertibatla cinsellik konusundaki söylem biçimleri artmış; aileleri, idarecileri, eğitimcileri ve doktorları bu konu hakkında konuşturan, gençlerin de bunlardan söz etmelerini sağlayan ve bir yandan da onları kimi zaman kendilerine seslenen, kimi zaman kilise kurallarına ilişkin bilgileri dayatan, bazen de gençler tarafından kavranamayan bir bilgiler bütünü oluşturan söylem stratejisinin içine yerleştirmiştir. Böylelikle, iktidarların artışıyla doğru orantılı çoğalan ve birbiriyle karışan söylemlerin tümünün, hiyerarşik bir düzende iktidar ilişkilerine eklemlenmesinden kaynaklı ortaya çıktığı söylenebilir (Foucault, 2007, s. 30). Nihayetinde, birçok iktidar odağı etkisinde söylemleştirilen cinsellik, Foucault'ya göre genel olarak 'beden' ile 'nüfus'un bağlantı noktasında yer alır ve ölüm tehdidi yerine yaşamın yönetilmesi ekseninde işleyen iktidarın merkezi hedefine dönüşür: *'On sekizinci yüzyıldan on dokuzuncu yüzyıl sonuna kadar cinsellik, yalnızca yetişkinlerin gelecekteki yaşamını değil, toplumun ve bütün insan türünün geleceğini tehlikeye atacak bir salgın tehdidi biçiminde sunulmuştur. Kadınların, cinsel organlarının ve bedenlerinin titizlikle tıbbileştirilmesine yol açacak biçimde histerikleştirilmeleri, çocukların sağlığı, aile kurumunun sağlamlığı ve toplumun esenliği üzerindeki sorumlulukları adına gerçekleştirilmiştir'* (Foucault, 2007, s. 108).

Foucault, kriz heterotopyalarının yok oluşuyla birlikte onların yerine sapma heterotopyalarının geçtiğini belirtir ve bu tür heterotopyalar için şu tanımda bulunur: 'Davranışı, ortalamaya ya da istenen norma göre sapkın olan insanların içine yerleştirildiği heterotopya' (Foucault, 2014, s. 297). Foucault'nun bu betimlemesi, biyo-iktidar kavramıyla yakından ilişkili olmasından dolayı bize oldukça tanıdık gelir. Foucault, aslında biyo-iktidarı modernizmle birlikte kurumsallaşmaya başlayan

yapılanma için kullanır. Çünkü Foucault'ya göre, on sekizinci yüzyıl sonrasındaki (krallıklardan sonra) tüm modern iktidarlar, bir bakıma biyo-iktidardır. Modern toplumun, bir tür 'hoşgörü toplumu' olduğunu ve yine aynı hoşgörü çatısı altında kendi iktidar mekanizmalarını oluşturduğunu dile getirir. Ayrıca, yukarıda bahsedilen insanın kendini özneleştirilmesinden önce öznenin nesneleştirilmesi durumu da mevcuttur ki, biyo-iktidarlar bölücü pratiklerle ya özneyi kendi içinde böler ya da başkalarından bölüp ayırır. Bu şekilde, 'bölücü pratiklerle' deli ile akıllıyı, hasta ile sağlıklıyı, suçlular ile iyi çocukları bölüp birbirinden ayıran sınıflandırma düzeni, öznenin nesneleştirilme sürecini başlatır (Foucault, 2015, s. 15-16). Modern toplumlarda hastane, hapisane, psikiyatri klinikleri gibi yeni mekânların ortaya çıkması, eski usul ölümcül cezai sistemler yerine hastaların tedavi edilerek, suçluların ıslah edilerek kapitalizmin ihtiyacı olan iş gücünün bedenlerden karşılanması gereksinimiyle paralel gelişme gösterir. Dolayısıyla, Foucault feodal dönemde suçluların ölümle cezalandırıldığı sisteme nispeten modern kapitalizmin zapt etme yöntemiyle bedenleri nesneleştirmesini, modern toplumların 'höşgörünlükle' özneyi nesneleştirmesine dayandırmıştır. Bu yüzden 'sapma' ile 'bölücü pratikler' terimleri arasında bir anlam bağı kurulması açısından sapma heterotopyalarının biyo-iktidar mekanizmalarıyla ilişkili bir şekilde beden politikaları üzerinden düzenlenen dinlenme evleri, psikiyatri klinikleri, hastaneler, huzurevleri veyahut hapisaneler olduğu pekâlâ söylenebilir. Foucault, bu minvalde heterotopya betimlemelerinin ilk ilkesinin bitimine doğru bir not düşer: *'Boş zamanın bir kural olduğu toplumumuzda aylaklığın bir tür sapma ve yaşlılığın da bir kriz fakat aynı zamanda bir sapma olmasından dolayı huzurevleri, kuşkusuz kriz heterotopyasının ve sapma heterotopyasının bir anlamda sınırındadır'* (Foucault, 2014, s. 297).

Bir toplumun, tüm tarihi boyunca âdeta kütleleşmiş hâlde var olmaya devam eden bir heterotopya, içinde bulunduğu kültürel ve sosyal çevreye göre anlam kapsamının çok ötesinde faaliyet gösterebilir. Bu bağlamda, heterotopyaların ikinci ilkesinde, Batı kültüründe mezarlıkların zaman içinde nasıl işlev değişikliğine uğradığı anlatılmaktadır. On sekizinci yüzyılda kentlerin merkezinde, kilise çevresine konumlandırılan mezarlıkların, on dokuzuncu yüzyıldan itibaren şehir dışına doğru kaymaya başlaması örnek gösterilmiştir (Foucault, 2014, s. 298). Yani, mezarlıklar

alışıldık coğrafi belirteçlerini başka *topos*'larda farklılaştırarak yer almaya başlamıştır. Foucault, 'Of Other Spaces' (Başka Mekânlara Dair) metninin girişinde Orta Çağ'ın hiyerarşik bir mekânsal düzen tarihine sahip olduğuna dikkat çekmiştir. Aslında mezarlıklardaki bu konum değişiminin de Foucault'nun 'episteme' adını verdiği bilgi edinme metodundaki değişiklikten kaynaklandığı düşünülebilir. Şöyle ki, Orta Çağ insanı 'memento mori' (ölümü hatırla) mottosuyla kilisenin göksel olanla kutsal yerler ilişkisi bağlamında tek bağlantı noktası olduğuna ve yeniden dirileceği zaman da ölü bedenini kiliseye yakın tutarak öteki yaşama geçişteki yolu kısaltacağına (kolaylaştıracağına) ve daha da kutsanacağına inanmıştır. Neticede, ölüm meselesi ile mezarın kilisenin içindeki konumu kendi içinde bir hiyerarşi barındırmaktadır. Kilisenin içindeki mozole veya anıt tipi mezarlardan, isimli veya isimsiz birçok mezarın kilise çevresinde konumlandırılması, Tanrı'ya ulaşma erekselliğinin hiyerarşisi anlamını taşımaktadır. Orta Çağ'dan başlayarak Klasik epistemeyi de kapsayan çok uzun bir süre, bu ölü kültü pek bir değişikliğe uğramamıştır. Çünkü 'tanrının gözü'¹¹ olan kiliselere yakın olmak, tek gerçek iktidar olan Tanrı'ya yakın olmak demektir. Ancak, iktidar gözlerinin on dokuzuncu yüzyıldan itibaren çeşitlik göstermesi, örneğin mezarlığın bile burjuvazi tarafından sahiplenilmesiyle birlikte ölüm uğursuz, hastalıklı bir durum olarak addedilmiştir. Böylelikle, ölümlerin yaşayanlara hastalık getireceği korkusu ve mezarlıklardan salgın yoluyla yayılan hastalık temasıyla mezarlıklar, banliyölere doğru taşınmaya başlamış ve bu şekilde ölüm uzaklaştırılmıştır. On dokuzuncu yüzyıl boyunca ölüm ve ölümler dışlanmış; her ailenin kendi karanlık ikametne sahip olduğu 'ölüler şehri' şehrin uzaklarında 'öteki şehir'i meydana getirmiştir (Foucault, 2014, s. 298).

Mezarlık heterotopyası, Foucault'nun Cinselliğin Tarihi'nin ilk cildinde 'ölüm üzerinde hak ve yaşam üzerinde iktidar' şeklinde geçen konuyla da ilişkilendirilebilir. Foucault'ya göre hükümlanlık modelinde yaşama hakkı, öldürme hakkı üzerinden verilir: *'Hükümdar, yaşatma hakkını ancak öldürme hakkını devreye sokarak ya da*

¹¹ İngiliz filozof Jeremy Bentham'ın ideal hapisane olarak tasarladığı 'panoptikon', Foucault'ya göre disiplinin mahkûmlar tarafından içselleştirilmesidir. Orta Çağ epistemesindeki "Tanrının gözü" de tıpkı panoptikondaki mahkûmların ne zaman gözlendiklerini bilmedikleri (gözleyen gözlenenler tarafından görülemez) için sanki her zaman gözleniyormuş gibi hareket etmelerine neden olan işlevselliktedir. Panoptikon ilkesinin hapisane dışında başka kurumlarda da kullanılmasıyla "Tanrı'nın gözü"nün bir bakıma "İktidar gözü"ne dönüştüğü söylenebilir.

sokmayarak kullanır; yaşam üzerindeki iktidarını ancak isteme hakkına sahip olduğu ölümle belirtir’ (Foucault, 2007, s. 100). Şöyle ki, hükümdarın emir ve buyruklarıyla geliştirilen yasa ve nizamnameler bakımından ele alınan ‘yaşam ve ölüm hakkı’, aslında hükümdarın yaşatma ve öldürme istenci demektir. Foucault, iktidarın iradesine bağlı olan bu yasal biçimin, el koyma ve kendine mal etme eylemlerinden kaynaklandığını söyler. Çünkü iktidarın gerek toprak; gerekse toprak üzerindeki zenginlikler, mallar, ürünler, hizmetler ve emek olsun, istediği kadarını zorla ele geçirme hakkına dayalı bir toplumsal yapıdan söz edilebilir. İktidarın bu el koyma hakkı da, tabii ölçüde yaşama el koyma hakkına koşut bir şekilde, yaşamların ortadan kaldırılması kaidesinin yaşamların ele geçirilmesi doğrultusunda gerçekleşmesini sağlar (Foucault, 2007, s. 100).

Bununla birlikte Foucault, ‘yaşam ve ölüm hakkı’nı idam cezası ve ihtihar üzerinden verdiği örneklerle açıklar (Foucault, 2007, s. 101, 102). Hükümlanlık, adalet nosyonunu yine kendi yasasına, iradesine, mevcudiyetine ve hatta karakterine karşı gelenlere yönelik aldığı idam cezası ve savaş kararlarıyla gerçekleştirir. Bu durum da, İmparatorluklar Çağı’nda savaşarak ölenlerle idam cezasına çarptırılarak ölenler arasında sayısal büyük bir farkın göze çarpmamasına neden olur, fakat Akıl Çağı’na yaklaştıkça savaşta ölen insan sayısında artış yaşanmaya başlar. Dolayısıyla, hükümlanlığın yaşatma ve öldürme istencinden farklı bir dönemece geçilen yeni düzende iktidar, ölüm yerine yaşamı sağlama, destekleme, güçlendirme, çoğaltma ve düzenleme rolü üstlenir (Foucault, 2007, s. 101, 102). Ancak bu, insan merkezci bir anlayışın hümanist duygulanımsal eseri değil; iktidarın var olma ve işlev kazanma mekanizmasıdır. Foucault’nun da ifade ettiği üzere *‘yaşamı yönlendirme yetisi kazanan bir iktidar, artık en büyük üstünlüğünü nasıl öldürme alanında kullanabilirdi? Böylesi bir iktidar için ölüm cezası, sınır, skandal ve çelişki oluşturmaktan öteye geçemezdi*’ (Foucault, 2007, s. 101, 102). İdam cezasının hükümdara karşı suç işlenmesi nedeniyle uygulanması çoktan miadını doldurmuş; nitekim suçlunun suç boyutunun toplumsal tehlike arz ettiği zaman meşru yollarla öldürülmesi, kabul edilebilir bir hâl kazanmıştır. Çünkü Foucault’ya göre, eski öldürtme ve yaşam izni verme hakkının yerini çoğunlukla yaşatma; nadir olarak ölüme atma gücü almıştır (Foucault, 2007, s. 102). Bu yüzden, Foucault’nun heterotopik bir yer şeklinde ele

aldığı mezarlıkların konumunun değişikliğe uğramasının asıl nedeni, Tanrı'dan sonra egemen güç olan burjuvazinin iktidar mekanizmalarının yaşamı destekleme işlevi kazanmasıdır. Böylece, ölümün uzaklaştırılması inancıyla mezarlığın banliyölere taşınması olgusu, toplumun ölüm korkusundan daha çok, iktidarın ölüme sırt çevirmesiyle yakından ilişkilidir. Ayrıca, sanayi toplumlarının beden gücüne ihtiyacı doğrultusunda şehirleşme hareketlerinin on dokuzuncu yüzyılda ivme kazanması da, iktidarın yaşam üzerindeki etkisinin bir sonucudur ve aynı dönemde ölümün sembolü olan mezarlıkların periferiye taşınmasını daha anlamlı bir hâle getirmektedir. Bunun yanı sıra, iktidar anlayışında yaşanan bu değişimin bir tezahürü olarak mezarlıkların şehir merkezinden ve kiliselerden uzaklaştırılması, ölümün gözden düşmesi neticesinde ölüm törenlerine verilen değeri de eskisine nazaran azaltmıştır. Foucault'nun kısaca özetlediği gibi *“Bir dünyadan öbürüne geçiş çerçevesinde ölüm, dünyasal bir egemenliğin çok daha güçlü bir başka egemenlik tarafından yerinden edilmesiyle: Ölümü çevreleyen şatafat, siyasal tören alanına giriyordu. Ama bugün iktidar, etkisini yaşam üzerinde ve bu yaşam sürdükçe kurar; ölüm bunun sınırı, iktidarın elinden kaçan andır; böylece ölüm varoluşun en gizli, en ‘özel’ noktası olur”* (Foucault, 2007, s. 102).

Foucault, ‘ölüm ve yaşam hakkı’ üzerine başka bir dinamik niteliğinde intihar fenomenini inceler (Foucault, 2007, s. 102). Şöyle ki intihar eylemi, –hem göksel hayattaki Tanrı'nın hem de dünyevi hayattaki hükümdarın öldürme hakkını tek başına insanın elinde bulundurmasından dolayı– önceleri cinayet işlemekle bir tutulmuştur ve yine on dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde ise intihar, kişinin kendi canına kıymasından veya verilen canı kendisinin almasından ötürü cinayet vakası olarak algılanmasının ötesinde sosyal ve toplumsal bağlamlarda bilimsel araştırmalara konu edilmeye başlamıştır. Böylelikle intihar fenomeni, hükümdarın ‘yaşama el koyma hakkı’ndan veyahut on dokuzuncu yüzyıl iktidar aygıtlarının yaşamı yönlendirme şekline çok farklı bir boyutta kişisel ölme hakkını ortaya çıkarmıştır. Neticede, Foucault'nun deyimiyle kişinin kendi hayatına devam edip, etmeyeceği kararını kendisinin verebilmesi, iktidarın yönetim anlayışında yaşanan ilk kırılmalardan biridir: *‘Böylesine tuhaf olmasına karşın düzenli, dışavurumunda bu derece değişmez olan, bu yüzden de bireysel özellikler ya da kazalarla açıklanamayan ölme azmi, siyasal iktidarın kendine*

görev olarak yaşamı yönetmeyi seçtiği bir toplumun yaşadığı ilk şaşkınlıklardan biri olmuştur' (Foucault, 2007, s. 102).

Heterotopyanın üçüncü ilkesi ise tek bir gerçek yerde birbiriyle çelişkili ya da uyumsuz birçok mekânı ve mevkiyi bir araya getirebilme özelliğiyle ilgilidir. Bunlara ilk olarak, tiyatrolar ve sinemalar örnek gösterilmiştir (Foucault, 2014, s. 298). Bilindiği üzere tiyatrolar, belirli sahnelerden oluşur ve her sahne kendine özgü mekânla kurgulanır. Bu şekilde, birbirinden farklı mekân tasarımlarının sahne denilen tek bir yerde toplanmasıyla oyun oluşur. Tiyatronun tüm mekânlarının üç boyutluluğu aynı kalırken, sadece sahnenin iki boyuta inerek ekrana dönüşmesi ise sinemayı oluşturur. Yani, sinemada iki boyutlu ekrana, üç boyutlu mekân yansır. Ancak, bunlar daha çok Foucault'nun mekâna dair geliştirdiği teknik ve işlevsel nitelikteki görsel anlatılardır. Günümüzde kentsel heterotopyalardan tutun, alışveriş merkezlerine ve hatta turizm destinasyonlarına kadar birçok çelişkili mekânın bir arada bulunduğu söylenebilir. Ayrıca, sinema ve tiyatronun yarattığı mekânsal yanılsamacılığın güncel örneklerinden olan sanal gerçeklik (VR: Virtual Reality) gözlükleri de, gerçeklik algısıyla ilgili tezatlıklar içermektedir. Bu yüzden, Foucault'nun bu heterotopya örneğinin ucu açık bırakılmasından dolayı, farklı ilişkiler ağı içerisinde incelenebileceği görülmektedir.

Bununla birlikte, Foucault'ya göre en eski çelişik mevkiler örneği ise bahçedir. Binlerce yıllık geçmişi olan bahçeler, Doğu'da oldukça mistik ve ezoterik katmansal anlamlar barındırır. İlginç bir emsal olarak geleneksel Acem bahçesi, dünyanın dört diyarını, dört köşesinde bir araya getiren kutsal bir mekândır. Bahçenin en kutsal bölümünü merkezindeki havuz ve su fışkiyesi oluşturur, çünkü merkezdeki havuz metaforik bağlamda dünyanın merkeziyle aynı yerdedir. Böylece, tüm bitki örtüsü bu tür mikrokozmik bir mekânda toplanır (Foucault, 2014, s. 298). Bahçe örneğiyle verilen heterotopyada Foucault terminolojisi bakımından, iki önemli unsur ortaya çıkar. Bunlardan birincisi, Foucault'nun 'yönetim' kavramının köklerini, Antik Roma'ya veya Antik Yunan'a değil de, Eski Mısır ve Mezopotamya'ya dayandırmasıyla kavramsallaştırdığı 'Pastoral İktidar'dır (Foucault, 2016c, s. 108-110). Foucault, modernizm ile birlikte anılmaya başlanan ve genellikle hükümet (government) şeklinde algılanan mefhumun 'insanların yönetilmesini' içeren anlamının ve işlevselliğinin çok daha uzun bir tarihi olduğunu açıklar. Mezarlık heterotopyasında da

bahsedildiği üzere ‘yaşam ve ölüm hakkı’ temelinde hükümlerlikten, disipliner modele geçişteki iktidar kaymalarının başka birçok derin ve kompleks ilişkiden kaynaklandığı da söylenebilir. Çünkü Foucault’ya göre, Batı’da sanılanın aksine modernizmden önce de Orta Çağ’da hükmetmekten farklı olarak yönetebilen bir iktidar biçimi mevcuttur. Foucault’nun ‘Pastoral İktidar’ adını verdiği bu yönetim mekanizması, Mısır, Asur, Mezopotamya ve İbrani metinleri sayesinde Hristiyanlığa nakşedilmiştir (Foucault, 2016c, s. 116, 117). Doğu’ya özgü bu yönetim anlayışı, kralın insanların çobanı şeklinde görülmesi geleneğine dayanır (Foucault, 2014, s. 28, 29), (Foucault, 2016c, s. 110). İnsanlar, kral-çobana Tanrı’nın emaneti olarak bırakıldığı için iktidar, iyilik üzerine kurulmuştur. Çoban da iktidarını yalnızca sürünün selametine yönelik kullanır; her bir üyesine ihtimam gösterir ve gerektiğinde bir koyun için tüm sürüyü riske atabilir (Foucault, 2014, s. 30), (Foucault, 2016c, s. 113, 114). Dolayısıyla bakım, geçim, selamet iktidarı niteliğinde sürü üzerinde etkili olan bu yönetim biçimi, toprak üzerinden güç kazanan Yunan ve Roma imparatorlarına yabancı kalır. (Foucault, 2014, s. 28), (Foucault, 2016c, s. 116). Ancak Foucault, Katolik kilisesinin ‘Pastoral İktidar’ın¹² bu yönetim formunu alarak, Roma İmparatorluğu içinde kurumsallaştırdığını ve bu şekilde Doğu’dan gelen iktidar tekniklerinin Batı’ya egemen olduğunu söyler (Foucault, 2016c, s. 116, 117).

Böylelikle, heterotopik bir mekân olan bahçe, Doğu’ya özgü pastoralliğin bir parçasıdır. Bu bakımdan, sürü ve çoban ilişkisi özelindeki mutlu ve iyiliklerle dolu yaşamın görselleştirilmiş hâlini sunan bahçe, metaforik anlamda dünyayı temsil etmektedir. Foucault da zaten, daha sembolik bir anlatım diline başvurarak, dünyaya karşılık gelen bahçeyi, mutlu ve evrenselleştirici heterotopya şeklinde nitelendirmiştir (Foucault, 2014, s. 299). Nitekim, bahçenin merkezindeki çeşmenin de yaşamın kaynağı olarak tanrı-çobanı imlediği ve bir İbrani tanrısı¹³ kadar hareketli ve akışkan

¹² Yuhanna İncili’nde geçen ve İsa için kullanılan adlandırmalardan birisinin de “Tanrı’nın Kuzusu” (Agnus Dei) olması ve yine Yuhanna İncili’nde İsa’nın kendisini ‘İyi Çoban’ olarak tanıttığına dair metinlere yer verilmesi, Foucault’nun Doğu’nun pastoral iktidarının Hristiyanlık içinde uyarlandığına yönelik örnek gösterilebilir.

¹³ ‘Foucault, Yunan tanrısının toprakla ilgili bir tanrı olduğunu ve surların içindeki konumuyla ayrıcalıklı bir yere sahip olduğunu söyler. İbrani tanrısı ise tersine, yürüyen, hareket eden, gezinen bir tanrıdır. İbrani tanrısının en görünür ve en yoğun olduğu an, tam da halkının hareket ettiği andır: Tam da halkının gezindiği, hareket ettiği anda, şehri, çayırları ve otlakları ona terk ettiren hareketle, halkının başını çeken ve izlenmesi gereken yönü işaret eden kişidir o. Yunan tanrısı, daha ziyade şehirini korumak için surların üzerinde görünür. İbrani tanrısı, tam da şehir terk edilirken, surların bittiği yerde, çalılıkları kat eden yol

olan suyun, dünyanın dört bir köşesine ulaşarak canlılara hayat verdiği düşünülebilir. Böylece, Doğu'nun pastoral gücünü çoban mefhumundan aldığı söylenebilir. Çünkü Foucault da, sürünün hizmetindeki çobanın sürüyle otlaklar, yiyecek ve selamet arasında aracı görevi gördüğünü ve bu yüzden pastoral iktidarın kendi içinde iyilik barındırması gerektirdiğini dile getirir (Foucault, 2016c, s. 115). Şayet, sadece kralların veya tanrıların iktidarı söz konusu olursa, böylesi görkemli güçler karşısında titreyen ve ezilen insanlar olacaktır. Buna karşılık, ancak kral-çobanın ya da tanrı-çobanın yönetiminde, tüm güç ve terör gösterilerinin ya da şiddet olaylarının veyahut endişe ve korku salan iktidar biçimlerinin hepsi silinip gidecektir (Foucault, 2016c, s. 115). Bununla birlikte, Foucault'ya göre bu soyut bahçe örneğine benzer çok katmanlı ve derin anlamlar taşıyan diğer heterotopya da halıdır: *'Aslında halılar, bahçenin reproduksiyonlarıdır ve bahçe, tüm dünyanın simgesel mükemmelliğinin gerçekleştiği bir halıdır'* (Foucault, 2014, s. 298, 299). Nihayetinde, hareket ve çokluk üzerine kurulu Doğu pastorallığının bu kez somut bir ifade biçimi olan halılarda görülen envaiçeşit hayvan figürleri ve bitki motiflerinin bahçeye koşut bir mikrokozmos yarattığı söylenebilir.

Ayrıca, pastoral iktidarın yanı sıra 'köken' mefhumu da bahçe heterotopyasında öne çıkan bir unsur teşkil edebilir. Foucault'nun dünyanın merkeziyle aynı yere denk düşen bahçenin merkezine yaptığı gönderme, kozmolojik bir veriden ziyade hakikat ve köken sorunsalı bakımından incelenebilir. Bu bağlamda bahçe, sadece uyumsuz mekânların toplandığı heterotopik bir yer tasviri değil, hakikat problemi/yanılsama yaratan heterotopya olarak da tanımlanabilir. Şöyle ki, evrenbilimsel tarih anlatısında, bireyin salt gerçekliğinin evrenin bütünsel düzenine müdahil olması gibi, evrenbilimsel düzenin küçük bir şemasına dönüşmüş olan bu bahçe de, bir bakıma çelişki ve tezatlıkları homojenleştiren bir yapıya işaret etmektedir. Bahçenin merkezindeki havuzun imlediği yaşamın kaynağı olan suyun, aşkın bir mertebede evrenin ve bilginin kökenini temsil ettiği düşünülebilir. Böylelikle bahçe, tüm insani değerleri tek bir çatı altında toplayan; yaşamın ve bilginin kaynağını tek bir merkezde sunarak havuzdan tüm çevreye yayılmak suretiyle evrenbilimsel bir

izlenmeye başladığında ortaya çıkar.' Foucault'nun bu sözleri için bkz: Foucault, M. (2016c). Güvenlik, Toprak, Nüfus. (Çev: Ferhat Taylan). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, s. 112.

düzen inşa eden mutlu ve evrenselleştirici heterotopya olarak nitelendirilebilir. Ancak Foucault, evrenbilimsel düzene tabii ölçüde bu kadar optimist bakmayan Nietzsche'nin, bilgi ve köken sorununa farklı bir bakış açısıyla yaklaştığını dile getirir ve Nietzsche'nin zamanın belirli bir noktasında ve evrenin belirli bir yerinde zeki hayvanların bilgiyi icat ettiğini ileri sürdüğünü ekler (Foucault, 2015, s. 169). Aslında Nietzsche, dinin icat edilip, kökeninin olmaması gibi bilginin de kökeni olmadığını düşündüğü için 'zeki hayvanların icat ettiği bilgi'den öte 'bilginin icadı'na dikkat çekmek ister. Bu yüzden, Nietzsche'nin metinlerinde polemik bir anlam ve ifade kaygısı taşıyarak kullandığı 'icat' (Alm. Erfindung) kelimesi, Nietzsche nazarında 'köken'in (Alm. Ursprung) karşıtıdır. Bununla birlikte Nietzsche, bilginin bilinecek şeylerle ve hatta bilinecek dünyayla da yakından bir ilişkisi olmadığı yönünde '*dünyanın bütününün karakteri, zorunluluk yokluğundan dolayı değil; düzen, eklemlenme, biçim, güzellik, bilgelik yokluğundan dolayı ezelden beri kaostun karakteridir*' (Foucault, 2015, s. 172) açıklamasında bulunur. Çünkü Nietzsche'ye göre dünya, insanı taklit etmeye çalışmaz ve hiçbir yasa tanımaz. Bilgi ile bilinen şeyler arasındaki ilişki, iktidar ve şiddet ilişkisine dayalıdır. Böylece, bilgi sisteminin merkezinde artık, Tanrı'nın varlığı da zorunlu değildir. Bilginin mücadele etmek zorunda olduğu dünya düzensiz, bağlantısız, biçimsiz, güzelliksiz, bilgelikten yoksun, uyumsuz bir dünyadır (Foucault, 2015, s. 172).

Heterotopiyaların dördüncü ilkesi ise zamanla ilişkilidir ve mekân içerisinde farklı boyuttaki zaman edinimlerine odaklanır. Foucault, 'geleneksel zaman' tabiriyle kastettiği tarihsel zaman anlayışından kopuk bir şekilde zaman dilimlerindeki birikmelere, bölünmelere ve farklılıklara 'heterokroni' adını vermiştir (Foucault, 2014, s. 299). Bu bakımdan mezarlıkları tekrar ele alan Foucault, insan yaşamının yok olması, silinmesi açısından hem kaybolmayı, hem de sonsuzluğu simgeledikleri için mezarlıkları oldukça heterokronik yerler olarak görür. Foucault, genel bir tanımdan sonra heterokronileri üçe ayırır. Bunlardan birincisi, sonsuz zaman biriktiren müze ve kütüphanelerdir. Zamanın yığılmasına olanak veren bu mekânlardan müzelerde, daha çok tarihsel birikim söz konusuysa, kütüphanelerde ise bilgi birikimi mevcuttur. Ayrıca Foucault, kültürel bellek işlevi görmelerinden dolayı müzeleri, postmodern tarzdaki müzelerden ve hatta sanat galerilerinden ayırır. Nitekim, retrospektif ve seçki

niteliğindeki eserleri bünyesinde barındıran müzeler, tarihe ve zamana dair küçük bir kesit sunabilir. Oysaki modernizmi inşa eden kurumlar şeklinde addedilen müzeler, kapsamlı bir tarihsel birikime sahiptir. Ancak Berlin Altes, British Museum, Louvre gibi birçok Avrupa müzesi de siyasi eleştirilerin hedef noktasında kalmıştır. Çünkü kendi kültürü dışında başka kültürlerle ait sanat eserlerini yağmacı ve toplamacı bir anlayışla tahakküm altına almaları yüzünden kolonyal politikalara hizmet ettikleri yönünde çıkarımlar yapılmıştır. Bunun yanı sıra, özellikle Batı'daki modern müzeleri, evrensellik adına atılan büyük bir adım olarak gören kimi çevreler ise olumlu yönde görüşlerini beyan etmeyi sürdürmektedir. Foucault da zaten bu farkındalıkla şu sözleri sarf etmiştir: *'On yedinci yüzyıl sonuna kadar müzeler ve kütüphaneler kişisel bir tercihin ifadesiydi. Buna karşılık, her şeyi biriktirme fikri, bir tür genel arşiv oluşturma fikri, bütün zamanları, bütün dönemleri, bütün biçimleri, bütün zevkleri bir yere kapama istenci, zamanın dışında yer alacak ve zamanın zarar veremeyeceği bir yer oluşturma fikri, kımıldamayacak bir yerde zamanın bir tür kalıcı ve sonsuz birikimini örgütleme projesi; tüm bunlar bizim modernliğimize aittir. Müze ve kütüphane, on dokuzuncu yüzyıl Batı kültürüne özgü heterotopyalardır'* (Foucault, 2014, s. 299).

İkinci tip heterokroni ise, birincinin tam tersine geçici zamana bağlı faaliyet gösterir. Bunlar, geçici şekilde kurulan panayır, sirkler, fuarlar ve festivaller olmak üzere genellikle eğlence amaçlı düzenlenen mekânlardır (Foucault, 2014, s. 299). Kronik heterotopyalar oldukları için boş alanları ve dolayısıyla şehir kıyılarını mesken edinirler. Bazı fuarlar ise ayda bir veya yılda bir gibi düzenli periyotlarda aynı mekânlarda tekrarlanır ve işlevlerini yerine getirip sürelerini doldurdukları anda da arkalarında Foucault'nun deyimiyle olağanüstü bir boşluk bırakırlar. Böylece, bahsedilen iki heterokroni arasında Deleuzyen bir anlam bağlantısı kurulabilir. Şöyle ki, Antik Yunan Tanrılarının isimlerini alan 'Aion' ve 'Kronos' şeklinde iki kavram geliştiren Deleuze, bunları bir 'olay'ın bütününe düşünebilmek için başvurduğu içkinlik düzlemindeki paradoksal çözümlemeler bakımından kullanmıştır (Zourabichvili, 2011, s. 15-21). Öncelikle, Aion'un Yunan mitolojisindeki tanımına değinecek olursak, Aion 'Sonsuzluk Tanrısı'dır, döngüsel ve sınırsız zamanın kişileştirilmiş formudur; genellikle zodyağı veya ebedi zamanı temsil eden bir daire içinde betimlenir. Kronos ise, 'Ampirik Zamanın Tanrısı'dır, zamanlar arası seyahat edebilen bu tanrı elinde her şeyi

kesebildiğine inanılan bir tırpan ile tasvir edilir (Cömert, 2010, s. 20, 21). Bu iki zaman tanrısından Aion tarafından temsil edilen zaman, Kronos'un aksine ampirik zamanın geçmiş, şimdi ve geleceğe bölünmüş hâliyle sınırlandırılmamıştır, zaten Aion'un zamanının sonsuz olmasının nedeni de budur. Deleuze ise, 'olay'ın zaman-dışılığı ya da paradoksal zamansallığını düşünmek için Stoacıların Aion ile Kronos arasında yaptıkları ayırmadan yararlanır (Zourabichvili, 2011, s. 15). Bu ayırım, genellikle bengilik olarak tanımlanıp, –ancak Hristiyanlıktaki bengilikle hiçbir ilişki kurulmadan– Stoacıların kavradıkları şekliyle ana özgü bengiliğin yalnızca içkin bir anlamı olması üzerinden yapılır (Zourabichvili, 2011, s. 15, 16). Şöyle ki Aion, her şeyin içinde olup bittiği kuşatıcı bir şimdinin koşulunda 'önce' olanın 'sonra' olana göre sıraya girdiği kronolojik ya da ardışık zamanı tarif eden Kronos'a karşıdır (Zourabichvili, 2011, s. 16). Çünkü Aion'a göre, zamanda beklenen ya da kalan yalnızca geçmiş ve gelecektir, bu yüzden her 'zaman' şimdiden sıyrılarak sonsuzca geçmişe ve geleceğe bölünen oluşur. Kısaca Aion, her şimdiki geçmiş ve gelecek olarak alt-bölen ensiz ve boysuz 'an'a ilişkindir. (Zourabichvili, 2011, s. 15). Bu bağlamda ele alınabilecek müze ve kütüphaneler, şimdiki her 'an' bölen, şimdiki sonsuzca alt-bölen gelecekler ve geçmişler yaratarak sonsuz zaman biriktirirler. Dolayısıyla burada, zamanın çizgisel bir şekilde ilerlemediği süreksizlik hâkimdir. Oysaki şimdiyle kuşatılmış panayır, fuar, bienal gibi etkinlikler kronolojik sırada geçmiş ve geleceği yavaş yavaş yutarak şimdide var olan bir deneyim alanı sunar. O yüzden ki, etkinlik adlarını bile ardışık sayılarla düzenleyen çizgisel sürekliliğe sahip kronik heterotopyalarda şimdinin deneyimlenmesi baskındır. Ancak, Deleuze'ün deyişiyle zamanın ötesinin deneyimi yoktur, yalnızca Aion'un içerden işlediği, Kronos'un artık hüküm sürmediği zamansallık deneyimi vardır (Zourabichvili, 2011, s. 18). Nitekim Deleuze'e göre, zaman 'olay'a içkindir; olay, zamanın içinde kayıtlıdır ve ayrılmış şimdilerin içselliğidir (Zourabichvili, 2011, s. 20). Nihayetinde, zamanın Aion ve Kronos olmak üzere iki yüzü vardır: Sonsuzluk, Aion ile içsel bir bağ kurarak olayların zamanını; Kronos ise ardışık zamanın önceliğinde her olup bitenin ardından geleni şimdide kapsayan zamanı oluşturur.

Son olarak üçüncü tip heterokroniler, ilk ikisinin sentezi olan tatil köyleridir (Foucault, 2014, s. 300). Öyleyse tatil köyleri, hem sonsuz zaman biriktiren hem de eğlence odaklı mekânlardır. Örneğin, Foucault'nun bahsettiği Polinezya köyleri,

şakinlerine ilkel yaşamı deneyimleyebilme fırsatı sunduğu için âdeta zamanı ortadan kaldırır. Böylelikle, Djerba'daki saz kulübeler, kütüphanelerin ve müzelerin işlevselliğine benzerlik göstererek zamansızlık yaratır. Aslında, buradaki zamansızlık aynı zamanda kavuşulan zaman olduğu için kütüphane ve müzelere koşuttur. Çünkü Foucault'ya göre ortadan kalkan zaman, tüm zamana kavuşmak gibidir; sanki tüm insanlık tarihine dolaysız bir tür büyük bilgi gibi kavuşmuşuzdur (Foucault, 2014, s. 300). Kısacası Foucault, ilkel yaşamı deneyimlemeyi insanlığın en başına götüreceği düşüncesi ekseninde, o zamanlar için daha tarih yazılmamış olduğuna dikkat çeker. Bu minvalde tarihsizlik de zamansızlık, zamanı ortadan kaldırmak demektir. Ayrıca, şimdiden geçmişe, geriye doğru yapılan bu yolculuk da, aradaki tüm zaman dilimleriyle birlikte geçmişten günümüze kadar tüm insanlık tarihine hâkim olduğumuz anlamına gelmektedir. Neticede tecrübe ederek, yaşayarak edindiğimiz insanlık tarihi bilgisine sahip olmamız, bizi tüm zamanlara kavuşturmuştur.

Heterotopyaların beşinci ilkesi ise, ulaşılabilirlik ya da yalıtılmışlık açısından mekânların kendi içinde açılma ve kapanma sisteminin olmasına dayanır (Foucault, 2014, s. 300). Genel olarak, bu tür heterotopyalara kamusal alanlardaki gibi rahatlıkla giriş yapılmaz. Ancak mekânlar arasındaki giriş ve çıkış özelliklerine göre farklılaştıkları için bu heterotopyalar, dörde ayrılarak incelenir. Bunlardan birincisi, tamamen kapalı olan heterotopyalardır. Örneğin, kışlalar ve hapisaneler girişi zorunlu; çıkışı izne bağlı olan mekânlardır (Foucault, 2014, s. 300). Bunlar, sapma heterotopyalarında da bahsedildiği üzere kapatılma ve denetim mekanizmalarının etkisi altındadır. Bu tür mekânlara, belirli bir izin dâhilinde ve bazı davranış modellerini yerine getirdikten sonra girilebilir. Ayrıca, arınmalara ve kurallara boyun eğmek gereklidir. Burada kalan kişiler, belirlenen normlara göre hareket etmek zorunda kaldıklarından veya dış dünyadan daha farklı bir şekilde disipline bağlı eylemlerde bulunduklarından dolayı bir tür arınmaya tabi tutulurlar. Arınma faaliyetlerinin farklı bir versiyonu ise, sınırlı giriş yapılabilen heterotopyalarda görülür. Yani, mekâna giriş yapabilmek için arınma faaliyetlerine tümüyle adanmış olmak gerekir. Dolayısıyla bunlar, ritüel ve buyruklara uymak zorunda olduğumuz mekânlardır. Foucault, bu heterotopyalara, arınma faaliyetleriyle yakından ilişkili Müslüman hamamları ile İskandinav saunalarını örnek gösterir (Foucault, 2014, s. 300). Ancak, Müslüman

hamamlarındaki arınmanın hem sađlık hem de din ile ilgili; İskandinav saunalarındaki arınmanın ise sadece sađlıkla ilgili olduđunu da belirtir (Foucault, 2014, s. 300). Bylelikle, ikinci tip heterotopyalarda zellikle Dođu toplumunun kutsal meknları camilerdeki gibi daha ok dini deđerlerin baskınlıđından kaynaklı meknsal kurallar konulmuđu da, bu kısıtlamaların kltrlere gre deđerliklik gsterebildiđi dřnlebilir.

nc tip heterotopya ise giriři serbest olmasına rađmen eřitli dıřlanmaların rastlanıldıđı meknlardır. řyle ki, kiři istediđi takdirde mekna girdiđini zanneder, ama aslında bir yanılsama yařar. Foucault, bu tr heterotopyalar kapsamında ncelikle, Brezilya'nın byk iftliklerinde ve Gney Amerika'nın bazı yerlerinde bulunan konuk odalarını inceler: Oralara yolu dřen her yolcu bir gece dinlenmek ve uyumak iin bu odalarda konaklayabilir, ancak ailenin bulunduđu esas odaya giremez (Foucault, 2014, s. 300). Bylece, evin konuk odasının mimarisinin zaten tecrit edilmek zere tasarlandıđı sylenebilir. Kiři bu yzden, kabul edilmiř olsa da aynı zamanda dıřlanmıřtır. Aılma-kapanma sistemli son heterotopya ise bir ncekinin farklı bir versiyonudur. Fakat, nc tipin Batı kltrnde olduka azaldıđını da not dřen Foucault, bylelikle son gruba yol kenarlarında bulunan Amerikan motellerini dhil eder (Foucault, 2014, s. 300). řehir merkezinden uzakta olduđu iin arabayla ulařılan ve metresle birlikte giriř yapılan bu meknlar, gayrimeřru cinsellik amalı kullanılmakta; ve bunun korunaklı, gizli bir řekilde gerekleřmesine imkn tanımaktadır (Foucault, 2014, s. 300). Dolayısıyla, nc tip heterotopyadaki dıřlanmanın burada gizliliđe dnřtđ sylenebilir. Nitekim, konuk odası rneđinde ailenin mahremiyeti sz konusu olduđundan konuk dıřlanmıřtır. Amerikan motelindeki gizlilik ise motelde kalan kiřilerin cinsel eylemlerinin gizliliđidir, ancak her ne kadar gizli kapaklı yařandıđı dřnlse de, aslında bu tarz motellerin ne amala kullanıldıđı genellikle bilinmektedir. Bu yzden, gayrimeřru cinselliđi her yerde yařayamayacak olan kiřinin motelde kalarak yine bir bakıma dıřlandıđı sylenebilir. Bununla birlikte, her iki heterotopyanın da geiř meknları zerine kurulu olduđu grlmektedir. nk iftlik evlerine konuk gelen kiřilerce ieri girmek iin kullanılan kapı, asla ailenin yařadıđı odaya aılmaz. Bunun yanı sıra, konuk odasına ulařılması kolaydır, bir tr geiř meknı iřlevselliđindedir ve Tanrı misafiri olarak herkes bu odada

konaklayabilir. Benzer şekilde, otoban kenarlarındaki Amerikan motelleri de geiş mekânı konumundadır, yol kenarından geen herkes bu motellere ulaşıp, giriř yapabilir. Bir bakıma genelev işlevselliğine sahip bu moteller, toplum tarafından baskılanan zina fenomenine karşılık, kişinin özel hayatında gösteremediğı cinsel ve dürtüsel davranışlara özgürlük tanıyan mekânlardır. Aslında, politik bir mesele olarak kurumsal bir yapıya da (genelev özelindeki devlet denetimi) bürünen bu mekânlarda birey, aile ve sosyal hayatı dışında farklı bir kişiliğe dönüşerek, kendi kendisini özneleştirmektedir. Nihayetinde, Foucault’nun disiplinci iktidar mekanizmalarının dayattığı normlara göre kişinin davranışlarını şekillendirmesi ve içselleştirmesiyle başlayan özneleşme sürecinin farklı bir versiyonunun motel heterotopyasında da yaşandığı söylenebilir.

Ayrıca, üçüncü tip heterotopyalara dâhil olabileceğı düşünölen bir örnekten daha bahsedilebilir. Foucault’nun açılma-kapanma sistemli heterotopyalarında dini, askeri, kültürel ve cinsellik bağlamındaki mekânlar ele alınmıştır. Bir önerme olarak da kendi içinde hiyerarşı barındıran kamu yapıları sunulabilir. Özellikle, köklü üniversitelerdeki birimleşme emsal teşkil edebilir. Öyleyse, bir fakölteyi oluşturan birimleri düşünürsek; dekanlık, anabilim başkanlığı, bölüm başkanlığı şeklinde sıralanabilir. Ancak dikkat çekilmesi gereken asıl nokta, makam odalarıdır. Çünkü üniversite bünyesindeki tüm odalara serbestçe girilebilmesine rağmen, üçüncü heterotopya tipindeki dışlanma burada da hissedilir. Örneğın, üniversitenin en üst mevkisinin rektöre ait olduğı bilinir. Hukuki ve idari çerçevede bir rektörün müsait olma durumuna göre odasına girilmesinde mahzur da yoktur. Öğrencisinden profesörüne herkes, rektörün odasına girip onunla görüşebilir. Fakat bu, bizim toplumumuzda uygulanmadığı gibi pek de kabul görmez. Üniversitelerdeki hiyerarşik görüşme biçimleri en üstten en alta tüm birimlerde kendini gösterir. Foucault ise birimleşme dediğimiz bu durumu, ‘blok’ mefhumu içinde değerlendirir. Foucault’ya göre, ‘kapasitelerin ayarlanması, iletişim şebekeleri ve iktidar ilişkilerinin düzenli ve uyumlu sistemler oluşturduğu ‘bloklar’ vardır. Bir eğitim kurumunun mekânsal düzeni, kendi içsel yaşamını yönlendiren ayrıntılı düzenlemeleri, orada düzenlenen değişik etkinlikler, tanımlanmış işlevleri, yerleri ve yüzleriyle yaşamını o kurumda geçiren ya

da orada birbirleriyle karşılaşan çeşitli bireyler; bütün bunlar, bir kapasite-iletişim-iktidar bloku meydana getirir' (Foucault, 2014, s. 71).

Başka bir örnek olarak adliye binalarındaki mahkeme salonları incelenebilir. Mahkeme salonları, sınırlı giriş yapılabilen ikinci tür heterotopyalar grubuna girer. Yine, toplumumuza has bir özellik olarak mahkeme salonlarında duruşma öncesinde, duruşma esnasında ve hatta sonrasında uygulanması gereken davranış biçimleri vardır. Mahkeme salonlarına girilmesinden hakimle konuşma tarzına ve sanıkla birlikte salondaki herkesin giyim ve kuşamına kadar her şeyin belirli bir kuralı, sınırı ve eylem biçimi vardır. Bu durumun adalet ve hukuka duyulan saygıdan kaynaklandığı düşünüldüğünde, bazı toplumlarda bu denli keskin ve ciddi ayrımların bulunduğu söylenebilir.

Tüm bu örneklerin yanı sıra, güncel bir konu bağlamında pandemi fenomeni üzerinden mekânlara ulaşılabilirlik olgusu irdelenebilir. Pandemi koşulları yüzünden, hem yaşam pratiklerini değiştiren hem de eylemleri sınırlandıran yeni mekanizmalar icat edilmiştir. Bu güvenlik kısıtlamaları, Foucault'nun açılma-kapanma sistemli heterotopyalarıyla yakın ilişki gösterir. Örneğin, pandemi önlemleri dolayısıyla herhangi bir mekâna girebilmek için bir dizi kural konulmuştur. Bu mekânlar ister eğitim kurumu, ister eğlence mekânı veya kamu kurumu olsun, tüm mekânlarda uyulması gereken standart kurallar geliştirilmiştir. Foucault'nun hamam örneğinde bahsedilen arınma ve temizlik ritüellerinin hepsinin çok daha fazlası, pandemi döneminde sağlık meseleleri kapsamında gerçekleşmiştir. Bu arınma ritüellerini sırasıyla açıklarsak; en önemlisi HES kodudur, onsuz bir yere giriş yapmak mümkün değildir. Yine, kod olmadan otobüs, metro, tren gibi ulaşım araçlarının hiçbiri kullanılamaz. Bir mekâna giriş yapmak için diğer en önemli kural, maske takmaktır. Devamında mümkünse eldiven giymek; eldiven temin edilemiyorsa, el temizliğine dikkat etmek gereklidir. Bununla birlikte, tüm mekânların zaten temizlik gereksinimlerini karşılayacak sabun, kolonya, dezenfektan gibi hijyen ürünlerini bulundurması zorunludur. Benzer şekilde, kişilerin ev içinde de sıkı temizlik ve hijyen kurallarına uyması gereklidir. Bir kişi dışarıdan eve geliyorsa, ilk işi elini yıkamak olmalı, dışarıdan gelen tüm ürünleri, eşyaları temizlemeli ve dezenfekte etmelidir. Ayrıca, evde yaşadığı insanlarla, belirli bir temas içerisinde bulunmalıdır. Kişi, dışarıya çıkmak

istiyorsa kesinlikle maske takmak zorundadır, sadece bir şey yerken veya içerken maske çıkarılabilir. Bunun yanı sıra, açık ve kapalı tüm mekânlarda insanlar, diğer kişilerle aralarında iki metre mesafe olacak şekilde hareket etmeli, konuşmalı, yürümeli ve oturmalı; sosyal mesafeye dikkat etmelidir. Kısacası, Foucault'nun deyimiyle, bir mekâna giriş yapabilmek için arınma faaliyetlerine tümüyle adanmış olmak gerekir. Mekânlara giriş yapabilmek için düzenlenen bu talimatlar listesi, Foucault'nun sınırlı giriş yapılabilen ikinci tür heterotopyalarıyla uyumaktadır. Nitekim, bu talimatlara uymayanların ödediği cezalar veya toplumdan uzaklaştırılmaları düşünüldüğünde, bu kez de Foucault'nun üçüncü tip dışlanma heterotopyasıyla karşılaşılabilir: kişi mekâna girdiğini sanar, ama bu sadece bir yanılsamadır.

Heterotopaların sonuncu ilkesi, heterotopaların birbirine bağladığı diğer tüm mekânlarla ilişki içerisinde olmasıdır. Yani, bir heterotopyanın dışında kalan mekânlar açısından da bir işlevi vardır. Bu işlev, iki ekstrem kutup arasında ortaya çıkar (Foucault, 2014, s. 301). Böylelikle, bu tür heterotopaların birinci rolü, her gerçek mekânı insan hayatının bölümlenmiş olduğu tüm mevkileri içinde daha da aldatıcı şekilde gösterebilecek yanılsama mekânı yaratmaktır. Foucault'ya göre, genelev böyle bir özellik taşır; çünkü sadece cinsel arzuların mekânı olmasının ötesinde gerçek hayattaki davranışların dışında hareket edilmesi bakımından yaşamı farklılaştırarak yanılsama yaşatır. Bu heterotopaların tam tersi özellikteki ikinci rolü ise, bizimki gibi düzensiz, kötü inşa edilmiş, karmakarışık düzenlenmiş mekânlara karşın bir o kadar mükemmel, titiz ve düzenli yerleştirilmiş diğer mekân, öteki gerçek mekân yaratmaktır. Foucault, bu tip mekânları yanılsamanın değil, 'ödüllendirmenin heterotopyası' olarak adlandırır ve kısmen bazı kolonilerin bu tarzda işlev gördüğünü söyler (Foucault, 2014, s. 301). Foucault, mükemmelleştirilmiş topluluklara Püriten ve Cizvit kolonilerini örnek gösterir. On yedinci yüzyılda, birinci sömürgecilik dalgası sırasında İngilizlerin Amerika'da kurduğu Püriten topluluklarını ve Güney Amerika'daki Cizvit kolonilerini 'insan mükemmelliğinin fiilen gerçekleştiği¹⁴ son derece kurallı,

¹⁴ Günümüzde ise Finlandiya'da ve İsviçre'de dünyadaki hiçbir ülkede olmayan hijyen, sağlık, ekonomi ve eğitim sistemlerinin bulunduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, bir bakıma Finlandiya'nın ve İsviçre'nin 'devletlerin öteki mekânları' olduğu düşünülebilir. Çünkü, 'en mutlu insanların ülkesi ve zenginlikler diyarı' şeklinde gerçekte oldukça ütöpik olan mükemmelleştirilmiş toplumlar; ve refah düzeyinin en yüksek olduğu ülkeler olarak heterotopik mekânlar teşkil ettikleri söylenebilir.

harikulade koloniler' (Foucault, 2014, s. 301) şeklinde nitelemektedir. Bu durumda, Foucault'nun koloniler için kullandığı 'ödüllendirmenin heterotopyası' tanımlamasının muğlaklığını gidermek, en azından yorumlamak gerekecektir. İlk başta, Foucault'nun bunun tüm koloniler için geçerli olmadığını farkındalığıyla dile getirdiği, zaten cümle arasında geçen 'kısmen bazı koloniler' sözlerinden anlaşılmaktadır. Buna karşın, birçok koloninin tahakküm altında kalması neticesinde özellikle ekonomik ve kültürel sıkıntılar yaşadığı bilinen bir gerçekken, kolonyal politikaların bazı topluluklara mükâfattan öte, onları yersiz-yurtsuz yaparak, yabancılaşmaya maruz bırakan ceza niteliğinde uygunladığını düşünmek daha olasıdır.

Foucault, sonrasında Cizvitlerin yaşamına dair kesitler sunar: Onların dini inanışları çerçevesinde nasıl planlı bir yerleşim yapılandırıdıklarına (haç şeklinde yerleşim düzeni) ve kurallara sıkı sıkıya bağlı sosyal bir yaşam tesis ettiklerine değinir. Foucault'nun her iki koloni örneği de dini merkezli toplumların azınlıkken, zamanla büyük politik ve ekonomik güçler hâline gelmeleriyle mensup oldukları devletten farklılaşarak çok başka bir 'öteki mekân' yarattıklarını açıklamaktadır. Kolonilerin bu farklılaşma fenomeni ile Platon'un 'ideal devlet'i arasında ilişkiler kurulabilir. Platon, insanın toplumsuz kendi başına fayda sağlamadığı için bir anlam ifade etmediği görüşünü sunar. Bu yüzden, devleti doğal bir düzendeki canlı organizmaya benzetir (Platon, 2010, s. 143). Dolayısıyla devletin her organı, ancak bütüncül bir yapı (beden) içinde yaşayabilmektedir. Böylelikle, organın beden dışında yaşayamaması durumu, 'bedensiz organ' mefhumuna karşılık gelir. Fakat, Cizvit kolonilerinde bu durum tam tersine yaşanmıştır: Devletsiz, küçük bir azınlık olarak kendi inançları ve kuralları doğrultusunda yaşayabilmeyi başarmışlardır. Bu da bir bakıma, onları 'organsız bedenler' şeklinde konumlandırmaktadır. Bununla birlikte, Artaud'un keşfettiği bir söylem olan 'organsız beden' aslında organizmalara karşıdır. Yoksa organlar, zaten dışarıda yaşayamaz ama beden de asla bir organizma değildir: 'Beden bedendir, yalnızdır ve organlara ihtiyacı yoktur' (Zourabichvili, 2011, s. 133). Organsız beden (OsB) fikrini ele alarak birçok farklı kavram geliştiren Deleuze de bir ayrıma dikkat çeker: OsB, her organın kendi yerinde olduğu, her organa kimliğini belirleyen bir rolün tayin edildiği organizmaya karşıdır (Zourabichvili, 2011, s. 135). Kısacası, organların organizasyonuna, organların organize işleyişine karşı çıkılmasından dolayı

organizmalar bedenın dūřmanı olarak addedilir. Nihayetinde, rnekte verilen kolonilerin kklerinden kopararak mevcut toplumsal dzenin dıřında kalmaları, ‘organsız beden’ fikrine uygun dūřerken, aynı zamanda onları yurtsuzlařtırmaktadır. Bunun yanı sıra, kolonilerin ncekinden farklı bir yerde ve farklı sistemle yeni bir oluřla toplumsal yapının geleri hline gelmeleri de onları, tekrar yer yurt sahibi yapmaktadır.

Foucault, son olarak genelevler ve kolonilerin heterotopyanın iki ařırı tr olduğunu belirtir ve hem olduka řairane hem de politik szlerle heterotopya konulu metnini bitirir: *‘geminin, kendi zerine kapalı ve aynı zamanda denizin sonsuzluęuna terk edilmiř ve bahelerde gizli en deęerli hazineler uęruna limandan limana, bir rotadan dięerine, genelevden geneleve, kolonilere kadar giden, kendi bařına mevcut, yzen bir mekn parası, yersiz bir yer olduęu dřnlrse, geminin, on altıncı yzyıldan gnmze kadar niin sadece iktisadi geliřmenin en byk aracı deęil (Bugn bundan sz etmiyorum) aynı zamanda en byk hayal gc rezervi de olduęu anlařılır. Gemi, mkemmel bir heterotopyadır. Gemisiz uygarlıklarda dūřler kurur, maceranın yerini casusluk, korsanların yerini de polis alır’* (Foucault, 2014, s. 301, 302). Foucault’nun bu aktarımından anlařılacaęı zere, ‘yersiz bir yer’ olan gemi ile genelev ve koloni heterotopyaları arasında ilgin baęlantılar kurulabilir. Geminin, genelevin ve koloninin hayal ile iliřkisi, farklı eksenlerde řu řekilde ele alınabilir: Genelevler, kiřinin, ‘gerek’leřmesi zor cinsel arzularına ve hayallerine imkn verir, orada bambařka biri olarak ryaya atılırsın. Koloniler ise, kiřilerin hayallerle ıktıęı uzun ve bilinmez servenler sonucunda ‘gerek’leřtirilen mkemmel topluluklardır; artık bařkasının ryası iine girmiřsindir. Bununla birlikte gemiler, usuz bucaksız denizdeki sınırsız hareket alanlarıyla ve deęiřken konumlarıyla hayallerin, arzuların, dūřlerin, dūřncelerin en zgr meknını oluřturur. Foucault da benzer řekilde, geminin ister kiřisel hayal dnyası olsun; ister toplulukların topik yeni dnya tasavvurları olsun, her daim en byk hayal gc rezervi olduğunu dile getirir. Nitekim gemi, genelev ve koloni zelindeki bu bakıř aısı bakımından sylenabilir ki ‘hayal kurmazsan veya rya grmezsen maceraya atılamazsın’. Ancak, ‘hayal kurmak/rya grmek’ kendi iinde řyle bir tehlike de barındırır: Kiřiler ya ryanın kendisidir ya da bařkalarının ryasıdır; ya kendi ryanı grrsn ya da bařkalarının ryasına yakalanırsın.

İKİNCİ BÖLÜM

HETEROTOPYA, SİBERNETİK DENETİM TOPLUMU VE SALGIN HASTALIK

Foucault, on dokuzuncu yüzyılın tarihler dönemi, yirminci yüzyılın ise mekânlar dönemi olduğunu açıklar. Buna karşın, yirmi birinci yüzyılda fiziksel mekânların eski önemini kaybettiği kimi teorisyenlerce de onaylanırken, günümüzün uzam dönemi olarak ön plana çıktığını bizatihi yaşayarak deneyimlemekteyiz. Teknolojilerin görülmemiş bir hıza eriştiği, sanal ve dijital iletişim ve etkileşimlerle çepeçevrenlenmiş bir çağda, tüm hayat biçimlerimiz yeniden şekillendirilirken, emeğin toplumsal ve politik bileşiminin de değişikliğe uğradığı görülür. Endüstri toplumunun bedensel üretim biçimlerinin kontrolü ve denetimine yönelik düzenlenen mekânların ve yönetilen zamanın Enformasyon Çağı'nda bilişsel üretim süreçlerine göre organize edildiği söylenebilir. Doğal olarak da bu durum, endüstriyel kapitalist zaman ve mekânı dönüştüren dinamikleri tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda, kapitalist birikim mantığının çelişkili doğasının değiştiğini dile getiren İtalyan otonomist filozof Franco Bifo Berardi, endüstri sonrası toplumda medya ve bilgi teknolojilerinin tekelinde artık enformatik bir sermayenin¹⁵ bulunduğunu dile getirir (Berardi, 2014, s. 108, 109). Böylelikle, sermayenin bilişsel ve verisel nitelikler kazanmasının, üretim ve hatta tüketim tarzlarını da değiştirecek minvalde yeni bir emek türünü ortaya çıkardığı düşünülebilir. Berardi de zaten Enformasyon Çağı ile birlikte veri ve yazılıma dayalı bilgi rejimine geçilerek endüstri toplumunun emek gücü olan proletaryanın yerine kognitaryanın¹⁶ (bilişsel emekçi) geçtiği açıklamasında bulunur. Ancak bu, işçi sınıfının tamamıyla ortadan kalktığı anlamına gelmemektedir. İşçiler kuşkusuz hâlâ var olmaya devam etmektedir; sadece onların toplumsal eylemi, genel toplumsal etkileri üreten süreçler karşısında artık eskisi kadar etkin değildir (Berardi, 2012, s. 181). Bununla birlikte Berardi, geri dönüşü olmayacak şekilde yaşanan asıl değişimin denetim mekanizmalarında gerçekleştiğine dikkat çeker: '*Gösterge-kapitalizminin sahnesinde*

¹⁵ Berardi'ye göre, günümüz emek konfigürasyonunda etkin güç, emek değil; sermayedir. Bu açıklama için bkz: Berardi, F. B. (2014). *Gelecekte Sonra*. (Çev: Osman Şişman ve Sinem Özer), İstanbul: Otonom Yayıncılık, s. 15.

¹⁶ Bilişsel emekçi anlamına gelen kognitarya sözcüğü, iki ayrı kavramdan oluşmuştur: bilişsel emek (lavoro cognitivo) ve proletarya. Berardi'ye göre kognitarya, bilişsel emeğin toplumsal bedenselliğidir. Bu açıklamalar için bkz: Berardi, F. B. (2012). *Ruh İş Başında: Yabancılaşmadan Otonomiye*. (Çev: Fırat Genç), İstanbul: Metis Yayınları, s. 97.

geriye dönüşü olmayan biçimde değişen şey, insan unsuruyla denetim ve karar yerleri arasındaki ilişkidir. Denetim, artık makro-sosyal ya da anatomik düzeyde değil; görünmeyen ve geri döndürülemeyecek bir düzeyde işliyor. Çünkü denetim, teknosferin işleyiş biçimini yapılandıran dilsel ve işlemsel otomatizmlerin yaratılması üzerinden sağlanıyor. Denetim, artık daraltıcı molar makineler üzerinden değil, psikofarmakoloji, kitle iletişimi ve enformatik ara yüzler marifetiyle organizmaya zerk edilen mikro makinelerce sağlanıyor' (Berardi, 2012, s. 181).

Böylece, Foucault'nun endüstri toplumlarıyla başlattığı disiplinci iktidar modelinin Berardi'ye göre sibernetik denetime dönüştüğü çıkarımında bulunulabilir. Sibernetik Denetim Toplumu, Foucault'nun söylemselleştirmesine teknik ve metodolojik olarak benzemiyor olsa da günümüz toplumunu ve iktidar mekanizmalarını anlamak amacıyla Foucault'nun disipliner ve yönetim modellerine bakarak sibernetik denetim mekanizmaları ile kurulacak ilişkilere değinmek gerekli olacaktır. Bu bakımdan, Foucault'nun iktidar düşüncesine oldukça yakın duran Berardi, medya ve iletişim teknolojileri hegemonyasında değişen yaşam pratiklerini daha distopik bir şekilde analiz etse de eylem alanlarıyla ilgili Foucault'ya benzer görüşler sunar. Berardi, modern dönemde altmışlı, yetmişli yıllara kadar baskın sınıf olan proletaryanın toplumsal örgütlenmeleri ve toplumsal direnişleri söz konusuysa, emek dünyasının çoğunluğunu artık kognitaryanın oluşturduğunu söyler. Bu durum ise, seksenlerde bilgisayar kullanımının ve bilgi teknolojilerinin yayılmasıyla gerçekleşmiş; önce ağ toplumunu oluşturmuş, sonra da internet toplumuna evrilmiştir.¹⁷ Dolayısıyla, kişiler birer bilişsel emekçi (kognitarya) olarak aynı fiziki mekânları ve koşulları paylaşmak zorunda kalmıştır. Şöyle ki, bir bankacı, eğitimci veyahut herhangi bir reklamcı gibi hemen hemen herkes esasında bilgisayar kullanmak zorundadır, ancak bilgisayar aracılığıyla işler gerçekleştirilmektedir. Yani, fiziki çalışma mekânları artık bir ekran kadar küçük bir alanı oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra, proletaryanın fabrika veya modern dönem ofislerinin yerine birbiriyle ağ ilişkileri kuran, iş bölümlerinin bir aradalığını sağlayan koşullara da imkân sağlayan rezidanslar ve plazalar, metropollere mahsus yeni çalışma mekânları arasında gösterilebilmektedir. Ancak, yine de salt kişisel

¹⁷ İnternetin yangınlaştığı ilk dönemler olarak ağ toplumunda internet, takip ve gözetim amaçları dışında, daha anonim bir şekilde kullanılırken; internet toplumu bugün yaşadığımız dönemi de kapsamakla birlikte merkezinde veri ekonomisini bulundurmaktadır.

çalışma alanları olan ekranlarda vuku bulan üretim faaliyetleri, kapitalist mesai saati kavramını kırmış ve herkes için homojenleştirmiştir. Çünkü endüstriyel kapitalist üretim düzeninin boş zaman ve iş zamanı arasındaki ayrımının, çalışma mekânlarının ve koşullarının değişimi doğrultusunda ortadan kalkarak birbiri içine girdiği düşünülebilir. Kısacası, sibernetik denetim toplumu için endüstriyel kapitalist zaman anlayışı geçerli değildir. Dolayısıyla, öznellik de bu ekranları içeren mobil entegrasyonla kurulmaya başlar. Her an çalışmaya hazır özneler, mobil cihazlarla entegre bir şekilde ağda tek başına, güvencesiz çalışma koşulları altındadır (Berardi, 2012, s. 84, 85). Böylelikle, bir telefonla işe davet edilen bilişsel emekçi, ağ üzerinde ürettiği verilerin sistem tarafından satın alınmasına, işlenmesine ve birer projeye dönüştürülmesine gönüllü olarak katılmaktadır. Berardi'nin deyişiyle endüstriyel kapitalizm, bedensel enerjinin seri üretim bandındaki tekrara dayalı emeğini, fabrika hapishanesinde sömürürken; endüstri sonrası kapitalizm, enformasyon emeğinin üretken enerjisini siberzaman ve siberuzam hapishanesinde sömürür. Fakat, sadece kornitaryanın emeği değil, emekçinin kişiliğinin de sömürüye hazır hâlde düzenlenmesi ve yönetilmesi gerekir. Berardi, bu şekilde kognitaryanın bir bütün olarak değil de, onun etkinlik, duyumsama, dikkat ve iletişim kabiliyetlerinin bir parçasının da satın alınmasına 'gösterge kapitalizmi' (Berardi, 2014, s. 16) adını verir.

Berardi'nin tanımıyla, *'gösterge kapitalizmi (semiocapitalismo) post-fordist üretim tarzının ortaya çıkışıyla birlikte, değer üretiminin öncelikli araçları zihin, dil ve yaratıcılık olmuştur. Dijital üretim alanında sömürünün esas kaynağı, işe hasredilen insan zamanı tarafından üretilen semiyotik akıştır'* (Berardi, 2012, s. 19). Berardi, kognitaryanın eylem alanlarını siberuzam ve siberzaman üzerinden açıklar ve zihinsel emeğin, sibernetik denetim sistemler ile yönetildiğini dile getirir. Şöyle ki, sonsuz sayıda vericinin ürettiği projeksiyonların sanal kesim noktası olarak siberuzam sınırsızdır; oysaki siberzaman enformasyon işlemeye yönelik toplumsal ilgi ve becerisiyle organik, kültürel ve duygusaldır, bu yüzden de her şeyi kapsar olsa da sınırsız değildir (Berardi, 2014, s. 34). Dolayısıyla, Berardi'de siberzaman, bilişsel emeğin üretim sürecine odaklanırken, siberuzam endüstri sonrası kapitalist sermaye süreciyle ilintilidir. Verilerin yaratımıyla ekonominin artı değeri hâline gelen enformasyonun satın alınması, işlenmesi, dolaşımı, alışverişi, aynı zamanda siberuzamda büyük bir

dezenformasyonun yaratılmasına da kaynaklık etmektedir. Bilişsel emekçi de bu şekilde bir veri üreticisi olarak, dezenformasyonun belirli bir parçasının üretilmesinde rol üstlenmekle birlikte, üretimine katkı sağladığı dezenformasyonun göstergelerle yabancılaşma etkisi altında kalarak kaygı ve endişeye sürüklenmektedir. Bu, Berardi'nin¹⁸ Spinozist düşünsel hatta eyleme kudretini aşağıya çeken göstergesel ürünlerinin, bireyi bedensel ve psişik formda etkileme süreçleriyle ilişkilidir. Çünkü güvencesiz ve hücreleştirilmiş emeğin üretken enerjisi ya bütüncül olmayan parçaları geliştirmekte ya da göstergesel ürünlerle uğraşmakta harcanır (Berardi, 2014, s. 16). Böylece, dijital ağ içerisinde siberzamanda oldukça soyut göstergesel ürünleri¹⁹ kendileri yaratan bilişsel emekçiler, hem geçici, sözleşmeli, proje bazlı çalışmayı şart koşan medya ve bilgi teknolojisi odakları tarafından sömürülen zihinsel emekçilere dönüşmektedir; hem de enformasyon uyarılarının sonsuz hızına maruz kalan sibernetik toplumun birer üyesi hâline gelmektedir. Bu etkileme ve etkilenme durumu, bizi tam da Foucault'nun iktidar ilişkileri ekseninde Deleuze'ün Foucault'nun tarihsel formasyonları üzerine yaptığı yoruma götürmektedir. İlk bölümde de bahsedilen on dokuzuncu yüzyıl insan biçiminin günümüzde hangi tür dış kuvvetlerle etkileşimde bulunarak nasıl bir form oluşturacağı sorunsalında, Deleuze'ün şöyle bir açıklaması bulunmaktaydı: *'.... Dağılmış emeğin üçüncü türden sibernetik veya enformatik makinelerde yeniden birleşmesi veya gruplanması gerekmiştir. İnsanın içindeki kuvvetlerin bu durumda ilişkiye gireceği söz konusu kuvvetler nelerdir? Artık sonsuza taşınma veya sonluluk değil, bir sınırsız-sonlu söz konusudur, böylece sonlu sayıda bileşenin neredeyse sınırsız bir kombinasyon çeşitliliği getirdiği bütün kuvvet durumlarına müracaat edilir'* (Deleuze, 2019, s. 141). Bu cümlelerden de anlaşılacağı üzere, kognitaryanın eylem alanı siberzaman, yani bir bakıma iç kuvvetler sonluluk;

¹⁸ Berardi, her ne kadar Foucault'nun iktidar ilişkilerinden etkilendiği ölçüde, siber denetim mekanizmalarıyla ilgili kavramlar geliştirdiyse de, siber denetimin ve dijitalleşmenin bireylerin duyguları ve davranışları üzerindeki özgül etkilerine yönelik yaptığı çalışmalarda da Spinozist düşünce yapısına başvurmuştur. Berardi, Spinoza'nın duygu kuramının etkileme ve etkilenme kapasitesini, dijital teknolojilerde araştırarak, dijital dünyanın yarattığı göstergelere yoğun bir şekilde maruz kalan insanların endişe, kaygı ve depresyona sürüklendiğini dile getirir. Berardi, özellikle 'Ruh İş Başında' adlı kitabında Spinozist düşünsel hatta, medya ve bilgi teknolojilerinin kişilerin davranışları üzerinde yarattığı etkileri incelemiş ve bu konu hakkında geniş bir kuramsal çerçeve sunmuştur. Bknz: Berardi, F. B. (2012). *Ruh İş Başında: Yabancılaşmadan Otonomiye*. (Çev: Fırat Genç), İstanbul: Metis Yayınları.

¹⁹ Berardi'ye göre, üretilmesi belli bir zaman gerektiren 'göstergesel ürünler', sömürücü dijital ağ içinde birleştirilen ya da yeniden birleştirilen hayli soyut ürünlerdir. Bu açıklama için bknz: Berardi, F. B. (2014). *Gelecekte Sonra*. (Çev: Osman Şişman ve Sinem Özer), İstanbul: Otonom Yayıncılık, s. 16.

enformatik sermayenin eylem alanı dış kuvvet siberuzam ise sonsuzluk oluşturmaktadır. Nitekim, Deleuze'ün de dediği gibi sonsuz siberuzamda sonlu bir alanı oluşturma kudretindeki bilişsel emek, siberzaman ve siberuzamın bileşimden bir sınırsız-sonlu forma kavuşmaktadır.

Spinozist duygunun etkileme ve etkilenme kapasitesinin, Foucault'nun iktidar ilişkileri üzerindeki yoğunluğuna geri dönecek olursak, iktidar ve özgürlük komplike ilişkiyel ağlar bütünüdür ve disiplinci iktidar modelinde direnişin olduğu yerde özgürlük; özgürlüğün olduğu yerde direniş vardır. Bu, disipliner iktidar modelinde geçerli olan etkileme ve etkilenmeden kaynaklı güçler diferansiyeline dayalı gerçekleşen bir direniş ve özgürlük karşılaşma biçimidir²⁰. Oysa Foucault, daha sonraki senelerde iktidar ilişkilerini neoliberal politikalar düzleminde geliştirerek, sibernetik denetim ile de ilişkiler kurabilecek bir model sunacaktır. Foucault, 25 Ocak 1978'de Collège de France'de verdiği dersin sonlarında hükümler ya da hükümet yerine neden yönetim (fr: gouvernement) kelimesini kullandığını açıklar: *"Nüfustan söz ettikçe 'hükümler' demeyi bıraktım... Ya da daha ziyade, bir gün kralın iktidarını sınırlandırmak için 'kral hükmeder ama yönetemez' dedirtecek ölçüde... Yönetimin aslında hükmetmeye, hükümlerliğe, imperium'a göre daha fazla bir şey oluşunun, kısacası buradaki modern politik sorunun mutlak olarak nüfusa bağlı olduğunu sanıyorum"* (Foucault, 2016c, s. 71). Yönetimsellik, Foucault'nun yukarıda da adları geçen üç farklı iktidar modelinin nasıl işlediğiyle ilişkilidir: Hükümlerlik, yazılı ve sözlü yasalarla davranışları yasaklar. Disiplinci iktidar da benzer şekilde özgürlükleri sınırlandırır ama bunu nelerin yapılamayacağına yönelik yasaklarla değil, tam tersine nelerin yapılması gerektiği buyruklarla gerçekleştirir. Yönetim ise yasalardan ve bedeni terbiye eden disiplinlerden farklı olarak güvenlik düzeneklerinin işleyişini ele alır. Böylece, yönetimselliğin temel bir aracı olan güvenlik düzenekleri, olası toplumsal fenomenlerin önceden tahmin

²⁰ Brian Massumi, Foucault'nun iktidar ilişkilerinin Spinozist duygu kuramıyla yakından ilişkili olduğunu söyler: *'Bir darbe ne yapıyorsa odur. Yaptığı şey de, bir karşılaşma noktasında kuvvetlerin diferansiyelinin olayla çözülmesini tetiklemektedir. Spinozacı tanım, duyguyu karşılamaya dayandırır. Bu tanım baştan aşağı olaya dayalıdır, yapıyı olaydan türetir. Karşılaşmanın iki tarafı, sadece etken veya edilgen olarak nitelendirilemez. Duygulanımsal olay, bir tarafta edilgenliği, diğer tarafta etkinliği önvarsaymaz. Olayda çözülerek bir etkiyi yapılandıran, etkinlik kipleri ve derecelerinin bir diferansiyelini içerir. Bu söylediklerimiz, Michel Foucault'nun, etkileme gücünün direnme gücüyle çakıştığı, güç etkilerinin biriktiği karmaşık bir kuvvetler diferansiyeli şeklindeki iktidar tanımıyla son derece uyumludur.'* Massumi'nin bu açıklaması için bkz: (Massumi, 2018, s. 105, 106).

edilebilmesi maksadıyla şeylerin akışına dair düzenlemeler yapar. Burada şeyler, sadece cansız varlıklar değildir, gerektiğinde önceki iktidar modelleri için önemli olan toprak ve mekânları da kapsayacak nitelikteki farklı unsurlar arasında kurulan ilişkiler bütünüdür.²¹ Yani, yönetimin uygulama alanı olan şeylerin mümkün olabilmesi için istatistiksel tekniklere başvurularak elde edilen verilerden normlar üretilir. Kısacası, disiplinci iktidar modelinde önceden belli olan normlara göre insan davranışları düzenlenip, bunlara göre normal/anormal ayrımı yapılırken; güvenlik mekanizmalarında normal, normdan önce gelmektedir. Normal, istatistiklerde diğer ögelere baskın çıkandır ve var olan gerçekliğin, aslında istatistiksel verilerle yaratılması neticesinde norm, normalden türetilmiştir: *'Foucault, normun önce geldiği disipliner modeli bir 'normlama', normalin önce geldiği güvenlik modelini ise kelimenin gerçek anlamında bir 'normalleştirme' olarak adlandırmayı önerir' (Foucault, 2016c, s. xxiii).* Bu durumda yönetimsellik, verisel gerçeklikleri kabul ederek, yeni normaller inşa eder ve şeylerin kendi içlerinde dolaşımını sağlar. Dolayısıyla, liberalizmle de oldukça yakın ilişkiler kuran yönetimsellikte dolaşım imkânı özgürlükle tesis edilir, fakat bu disipliner modeldeki tikel öznelerin deneyim süreçlerinin tersi yönünde işler. Neticede, gerçeklik verisel bir hâle geldiği için yönetimin etki edeceği toplumsal yapı da, nüfus gibi nicel ve istatistiksel bir forma kavuşmalı ve şeylerin dolaşımı adına gerekli güvenlik mekanizmaları sağlanmalıdır.

Sonuçta yönetimsellik, nüfus üzerinde güvenlik düzenekleri kurarak, verilerin gerçek olarak kabul edildiği 'yeni normaller' yaratma müdahaleleri ve girişimleridir. Yönetimsellik aynı zamanda, sibernetik denetimin veri üreten ve veri satan sistemine benzer prensipte çalışır ki zaten ilginç olan da hem yönetim (fr: gouvernement) kelimesinin hem de sibernetik²² (ing: government) kelimesinin aynı geniş anlamları kapsamasıdır. Nitekim, Foucault'nun yönetimsellik modelinin ve sibernetik denetimin günümüzün hegemon iktidar biçimlerini teşkil ettiği düşünülebilir. Bunun yanı sıra, yönetimin siber boyutunun heterotopik mekânlarla ilişkisi bağlamında, 'mekân içinde mekân' ile 'mekân içinde zaman' yapısıyla ve gerçekleşen ütopya/distopyalar

²¹ Keskin, F. (2020). *Salgın Hastalık ve İktidar*. Türk Tabipleri Birliği COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu, s. 657. [covid19-rapor_6_Part75.pdf \(ttb.org.tr\)](https://ttb.org.tr/covid19-rapor_6_Part75.pdf) (Erişim Tarihi: 28.11.2020)

²² Sibernetik kelimesi, Yunancada kybernétes kavramından gelir. Güdüm Bilimi (Sibernetik), İngilizcede hükümet (government) olarak çevrilmektedir.

tasavvurlarıyla heterotopyanın uzamı niteleyen güncel bir anlam kazandığı daha net anlaşılabilir. Berardi'nin siberuzam ve siberzamanı da, zaten bu dönüşümü kavratacak kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca sibernetik dünyanın, kimi zaman öznelerde göstergelerle endişe ve kaygı yarattığı bilinmektedir. Aslında, Covid-19 Pandemisi döneminde yoğun bir şekilde uygulanan siber denetimin ve edinilen yeni dijital/online yaşam pratiklerinin (tüm yaşamsal ve sosyal ihtiyaçların internet aracılığıyla giderilmesi) insanlarda hem göstergelerle hem de salgın hastalık dinamikleriyle (hastalık ve ölüm korkusu) kaygı bozukluğuna sebebiyet verdiği görülmüştür. Öyleyse, salgın fenomeninin yeni normal kavramları ve HES kodları gibi nice güvenlik mekanizmaları ile ön plana çıkması, belki de gerçekleşen bir distopyaya işaret etmesi doğrultusunda Covid-19 Pandemisinin gerek mekânsal kısıtlamalar ölçeğinde, gerekse sıkı gözetim ve denetime dayalı yürütülen siber yönetim dâhilinde heterotopyanın ta kendisini oluşturduğu dile getirilebilir.

Benzer görüşlerle Ferda Keskin de, 'Salgın Hastalık ve İktidar' başlıklı makalesinde, salgın hastalık fenomeninin sadece tıbbi anlamlarla sınırlandırılmayacağına; toplum ve iktidar ilişkileri ile birlikte okunması gerektiğine dikkat çekerek, Foucault'nun iktidar analizlerini tekrar tartışmaya açar. Daha önce 'Güvenlik, Toprak, Nüfus' kitabında bahsedildiği üzere Foucault'nun üç iktidar modelinin, 'şehirleşme' ve 'tahıl ürünlerindeki azlık' gibi olgular üzerinden işlediği açıklanırken, diğer üçüncü dinamiğin salgın hastalık olduğu söylenebilir. Şöyle ki, salgın hastalığın yönetimine dair verilen ilk örnekte, Orta Çağ'da yaşanan cüzzam hastalığı hakkında sarayın tekelinde gerçekleşen sağlık politikaları incelemeye alınır. Böylelikle, yasalar ve dini ritüeller eşliğinde hükümlerlik modelinin egemenliğinde kalan Orta Çağ boyunca –cüzzamlıların da elbette sadece toplumdan soyutlanması ve dışlanması için uygulanan– ağır kapatılma ve ötekileştirme pratikleri şeklinde nafil uğraşlarla cüzzam hastalığıyla mücadele edilmiştir (Foucault, 2016c, s. 10, 11). İkinci örnekte, on altıncı ve on yedinci yüzyıllarda vebalılarının karantina ve gözetim yöntemleriyle disipline edilmesi amacıyla kurulan bir sistem sayesinde salgın hastalığın kontrol altında tutulmaya çalışıldığı anlatılır (Foucault, 2016c, s.11). Nitekim, hastaların nasıl besleneceklerini gösteren ve ne zaman dışarı çıkabileceklerine karar veren bu sistem, –tüm buyrukların gerçekleştirilip, gerçekleştirilmediği gerektiğinde müfettişler tarafından kontrol

edilerek– hastaları yasa ve nizamnamelere göre gözetimde bulundurmaya dayalı geliştirilmiştir. Dolayısıyla, bu dönemde vebanın olduğu tüm bölgeler ve şehirler kendi içinde kapatılarak, sınırlandırıcı bir disipliner iktidar anlayışı hâkim olmuştur. Son örnek olarak, çiçek hastalığı ve on sekizinci yüzyıldan itibaren ortaya çıkan aşılama pratikleri ele alınır. (Foucault, 2016c, s.11). Çiçek hastalarına yapılan aşılar neticesinde aşılama pratiklerinin yaygınlaşması ekseninde gelişen modern tıpta, bir salgın hastalık durumunda ilk başta, hastalığa yakalanan kişilerin sayısı, yaşları, hastalığın semptomları, sonuçları ve ölüm oranlarının nüfus üzerindeki etkisi saptanır. Böylece, hastalıkla ilgili verileri baz alan tedaviler ve aşılamalardan sonra da aşılardan yan etkileri, aşı yapılmasına rağmen hastalığa yakalanma veya can kaybı oranları gibi riskler hesaplanır. Nihayetinde, yönetimsellik modelinin kullanıldığı bu hastalık tedavi yöntemi, diğer iki salgın hastalık döneminde ön planda tutulan tecrit ve karantina mekanizmalarından ziyade, veri ve istatistiklere başvurarak hastalığın yayılmasına ve önlenmesine yönelik gerçekçi bir tıbbi mücadele başlatma girişimidir. Ancak, Ferda Keskin’in de yazısında ifade ettiği şekilde, yönetimsellik modelinin salgın hastalık üzerindeki etkisi istenilen boyuta ulaşmadığı takdirde, –hastayı tamamen toplumdan soyutlayacak dışlama ve kapatılma programları çağa uygun olarak tercih edilmeyecek olsa da– karantina, gözetleme ve cezalandırma gibi disipline edici tekniklere tekrar başvurulabileceği düşünülebilir.²³

Tüm bunlarla birlikte, COVID-19 pandemisinin ilk zamanlarında bazı ülkeler, farklı yönetimsellik stratejileri uygulamış; ancak genel olarak, çiçek hastalığına dair verilere benzer şekilde Covid-19 pandemisinde de kaç kişinin, hangi yaşlarda, hangi sonuçlar ve hangi ölüm oranlarıyla bu hastalığa yakalanacağı bilinemediğinden ya da aşı çalışmalarına başlanılsa da henüz aşılardan yan etkileri tespit edilemediğinden; aşıya rağmen hastalığa yakalanma veya ölme gibi risk analizlerinin yapılamadığından, disiplinci iktidarın tekniklerine dönmek zorunlu hâle gelmiştir. Örneğin, İngiltere pandemisinin başlarında sürü bağışıklığı yöntemiyle virüsü, özgür dolaşıma bırakmış ama süreç içinde gerekli yönetim mekanizmaları sağlayamadığı için Foucault’nun tanımıyla salgın yönetilememiş ve eski tekniklere geri dönmüştür. Daha doğrusu, bu üç iktidar

²³ Keskin, F. (2020). *Salgın Hastalık ve İktidar*. Türk Tabipleri Birliği COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu, s. 660. [covid19-rapor_6_Part75.pdf \(ttb.org.tr\)](https://ttb.org.tr/covid19-rapor_6_Part75.pdf) (Erişim Tarihi: 28.11.2020)

modelinden herhangi birinin belirli bir kriz durumuna çözüm getiremediği zaman, birbirinin tekniklerini güncel stratejilerine eklemleyerek kullanabileceği söylenebilir.²⁴ Nitekim, COVID-19 salgının yönetiminde de yeterli istatistiksel veri sağlanamadığı için doğru bir risk hesabı yapılamamasına neden olarak kriz, kontrol altına alınamamıştır. Bunun yanı sıra, yönetimselliğin yeterli gelmediği bu noktada, ülkelerce farklı sürelerle farklı şekillerde karantina önlemleri alınmış ve nüfus üzerinde güvenlik düzenekleri tesis edilerek disipliner model, yönetimselliğin güncel işleyişine göre uyarlanmıştır. Dolayısıyla, pandeminin yayılım alanları karantina, gözetleme ve cezalandırma gibi disiplinci tekniklerle hem kontrolde tutulmaya; hem de bu teknikler araçsallığında yönetimsellik için gerekli olan nicel ve istatistiksel veriler toplanmaya çalışılmıştır. Tabii böylelikle, sadece virüs yoğunluğunun bölgesel saptamaları bakımından karantina sürelerinin hesaplanarak güvenlik mekanizmalarına dayalı bir sistemin geliştirildiğini söylemek yetersiz kalacaktır. Ferda Keskin'in de belirttiği üzere, salgın hastalık fenomenine getirilen çözümler ışığında, yeni sorunsallar ortaya çıkmıştır. Pandemi döneminde siber denetim, günümüzün teknolojik gelişmeleri doğrultusunda yeni bir boyut kazanarak, bir yandan tüm yaşam pratiklerini dijitalleştirirken bir yandan da verilerin işlenmesi, satılması ve alışverişiyle oluşturulan enformatik sermayeyi 'online faaliyetler' (çevrim içi faaliyetler) adı altında sosyal, kültürel ve pedagojik ilişkilerin de kayıt altına alındığı neoliberal kapitalist veri ekonomisi şeklinde genişletmeyi başarmıştır. Dahası, dijitalleşmenin kendi zirvesine ulaştığı Covid-19 pandemisi sürecinde HES kodları, iletişim ve güvenlik için telefon ve bilgisayarlara yüklenmesi zorunlu kılınan aplikasyon ve uygulamalar, belki de yine herkes için zorunlu hâle gelecek aşı tedavileri ve bedenlere takılması öngörülen çipler, online ve siber düzeydeki yeni özelliğin disiplin tekniklerinin yanı sıra hükümrancılık modelinin şart koştuğu yasa ve düzenlemelerle de kurulabilir olabileceğini göstermektedir.²⁵ Bu durumda, sibernetik toplumda ilk başta sadece iş zamanında mobil cihaz entegrasyonu ile başlayan dijitalleşme, COVID-19 salgınıyla birlikte disipliner teknikler yanında hükümdarlığa özgü yasa ve kararnameler ile öznelere bizzat kendilerini ve hatta yaşamlarının tümünü siber denetim ve dijital entegrasyona tabi kılan gerçek bir dijitalizm hazırlığının sanrı

²⁴ Keskin, F. (2020). *Salgın Hastalık ve İktidar*. Türk Tabipleri Birliği COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu, s. 658. [covid19-rapor_6_Part75.pdf \(ttb.org.tr\)](https://ttb.org.tr/covid19-rapor_6_Part75.pdf) (Erişim Tarihi: 28.11.2020)

²⁵ Keskin, F. (2020). *Salgın Hastalık ve İktidar*. Türk Tabipleri Birliği COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu, s. 660, 661. [covid19-rapor_6_Part75.pdf \(ttb.org.tr\)](https://ttb.org.tr/covid19-rapor_6_Part75.pdf) (Erişim Tarihi: 28.11.2020)

evresi olarak kalmıştır. Bununla birlikte, önceleri mobil entegrasyonla sağlanan hareketlilik, günümüz pandemisinde 'full time' (daimî) entegrasyona evrilerek kişileri evlere kapatan hareketsiz, konumsuz kalma hâline ve bunun etkisinde mekân kavramını da matematikselleştiren ve kodlaştıran bir uzama dönüştürmüştür.

Özellikle pandemi dönemiyle değişikliği görece fazla hissedilen mekân ve siber denetim/güvenlik kavramları paralelinde Foucault'nun mekân düzenlemelerine ve heterotopya kuramına yine onun geliştirdiği iktidar ilişkileri üzerinden tekrar bakma ihtiyacı doğmuştur. Foucault'nun üç iktidar modelinin nasıl işlediğini anlattığı üç örnekten birinin salgın hastalık olması, günümüz yönetsel stratejileri anlamak açısından önem teşkil etmektedir. Bu minvalde, heterotopya mefhumu iktidar ilişkileri kapsamında irdelendiğinde, salgın hastalığın da yönetsellik açısından birçok heterotopik niteliği bir arada barındırdığı görülmektedir. Şöyle ki Foucault, iktidar, bilgi ve güç analizlerinin birbiriyle yakından ilişkili olduğunu söylerken, iktidar modellerinin etki ettiği alanları da incelemeye almaktadır. Kısaca tanımlarsak, 'Hükümlerlik Modeli' (Foucault, 2016c, s. 22), toprakları genişletmeye ve beraberinde toprak üzerindeki hâkimiyeti yaymaya dayalı –yani mevcut en geniş topraklar egemenliğine dayalı– güç ilişkisini kaynak alan yasa ve nizamnamelerle öznelerin eylem alanlarını sınırlandırarak, özgürlükleri yasaklayarak işler. 'Disipliner Model' (Foucault, 2016c, s. 22), mekânlar dolayımında fabrika, hastane, okul, hapisane gibi kapatılma mekânları özelinde kurumsallaşmaya ilişkin geliştirilen endüstriyel kapitalist politikalarla güç kazanır ve kapitalizmin ihtiyaç duyduğu beden gücünü terbiye ve disipline edeceği pratikler bağlamında kurumlar icat eder. 'Yönetsel Model' (Foucault, 2016c, s. 22) ise bizim son kertede sibernetik toplumla geldiğimiz noktada, nüfus üzerinde teknolojik güçler ilişkisi bağlamında güvenlik düzenekleri tesis ederek artık nüfus kadar verisel bir hâle gelen kitlesel özneyi, Foucault tanımıyla şeylerin yönetimiyle, Berardi tanımıyla da göstergelerle kurar. Neticede, salgın hastalık örneğinde olduğu gibi 'Yönetsellik' de gerektiğinde diğer iki modelin işleyiş mekanizmalarını kullanabilir ve bu durum, heterotopyalardaki girift yapıyla özdeşleştirilebilir.

Ayrıca, daha önce de bahsettiğimiz üzere heterotopya kelimesinin ilk kez geçtiği 1966 tarihli 'Kelimeler ve Şeyler' adlı kitabının ardından Foucault, 1967'de mimarlara yönelik verdiği konferansta heterotopya kavramının kapsamlı açıklamasını yapmıştır.

Ancak, bu konferans metninin uzun seneler yayınına izin vermezken sonra 'Architecture, Mouvement, Continuité' (Mimarlık, Hareket, Süreklilik) adlı derginin Ekim 1984 sayısında 'Des Espaces Autres' (Diğer/Başka Mekânlar) Fransızca adıyla yayımlandığını da biliyoruz. Burada, 'Heterotopya'nın kendisi kadar ilginç olan Foucault'nun bu kavramı, hem seneler sonra literatüre açmaya karar vermesi, hem de heterotopya makalesinde daha çok disiplinci iktidar modelinin baskın olduğunu görebilmemizdir. Nitekim, Foucault'nun makalede mekânlar dair tarihsel analizlerle girizgâh yaptıktan sonra altı ilkede heterotopya örneklerine yer vermesi ve bu örneklerde gerek hükümdarlığın işleyiş mekanizmalarına, gerekse disiplinci talim ve terbiye pratiklerine rastlanması ve yine az da olsa dönemin mekanik ve teknolojik gelişmeleriyle ilgili heterotopik tasvirlerin bulunması, kavramın oldukça güncel kalmasına neden olmuştur. Bunun yanı sıra, Foucault'nun mekân analizlerini modern epistemenin icatlarına kadar getirebilmesinden ötürü yarıda bırakılmışlık hissiyatı yoğunluğunda heterotopyaya dair açık yorumlamaların yapılması imkânı doğmuştur. Bir başka husus olarak, Türkçeye 'Başka Mekânlar Dair' şeklinde çevrildiği gibi metinde heterotopya çoğunlukla mekânlarla ilişkilendirilir. Ancak, 'hetero-topya'nın (hereros+topos) etimolojisi incelendiğinde bu denli mekân düzenlemeleri üzerinden betimlenmeye çalışılan kavramın, neden 'hetero-space' olarak kavramsallaştırılmadığı da akla gelmektedir. Foucault, aslında makalesinde gayet açık ve bilinçli bir şekilde 'topos' kelimesini neden kullandığına yönelik tarihsel referanslar vermiştir. Şöyle ki tekrarlamak gerekirse, heterotopyanın etimolojisi 'diğer/başka/farklı' anlamındaki Antik Yunanca 'heteros' ön ekine 'topos'un eklenmesiyle açıklanabilmektedir ve heterotopyanın Türkçe karşılıkları da 'diğer yer', 'başka/öteki yer', 'farklı yer' sözcükleridir. Foucault ise heterotopyayı anlatırken ipucu niteliğinde 'gerçekleşen ütopya' tarifinde bulunmuş ve ütopya/heterotopya ilişkiselliğini kullandığı ayna metaforu üzerinden de pekiştirmiştir. Bununla birlikte, ütopya ve heterotopyanın her ikisi de, Antik Yunanca 'yer/toprak/ülke' anlamına gelen 'topos'tan türeyerek günümüze uyarlanan sözcüklerdendir. Dolayısıyla, ilk bakışta 'gerçekleşen ütopya' deyiminin heterotopya için daha olumsal bir çerçeve çizdiği düşünülse de, Foucault ütopyayı tanımlarken, distopyayla arasında fark gözetmediğini belirtmiştir. Bu yüzden, Foucault'nun iktidar analizlerinde olduğu gibi heterotopyası da tümüyle ya negatif ya

da pozitif bir izlenim bırakmaktan ziyade etki ettiği, kurduğu ilişkiler bağlamında yeni anlamlar kazanabilmektedir.

Fakat, Foucault'nun düşünsel zeminine inildiğinde ve özellikle *topos*'la kurduğu bağ neticesinde ve ayrıca 1968 dönemine çok yakın bir zamanda ürettiği bir kavram olarak mekânla ilintili geliştirdiği güçler diferansiyeli bağlamında heterotopyayı, sosyalist devrimcilerin ereğini yansıtan temel ideolojilerden ütopuyla kurduğu ilişki bakımından kentsel ölçekte ele aldığı söylenebilir. Bu sav, 1971'de Foucault ile Noam Chomsky arasında geçen insan doğası hakkındaki meşhur ve bol tartışmalı söyleşiden bir alıntı ile de desteklenebilir. Foucault, erken döneminde Marksist teoriden oldukça etkilenerken felsefi altyapısını oluştursa da, yeri geldiğinde Marksizme yönelik eleştiri yapmaktan da geri durmamıştır. Uluslararası Felsefe Projesi kapsamında dördüncüsü olarak gerçekleştirilen bu gece programında Foucault, Chomsky'e karşılık verdiği cevapta: *'...Marksizm, on dokuzuncu yüzyılın sonunda ve yirminci yüzyılın başında kapitalist toplumlarda insanın gelişim ve kendini gerçekleştirme potansiyeline ulaşamadığını, insan doğasının kapitalist sistem tarafından etkili bir biçimde yabancılaştırıldığını kabul etti. Ve Marksizm sonuçta özgür bir insan doğası hayal etti. Peki, insan doğasını tasavvur etmek, projelendirmek ve nihayetinde gerçekleştirmek için hangi modeli kullandı? Aslına bakarsanız burjuva modelini kullandı. Marksizm, mutlu bir toplumun, örneğin burjuva tipte bir cinselliğe, burjuva tipte bir aileye, burjuva estetik türüne yer veren bir toplum olduğunu düşündü. Ve bunun da Sovyetler Birliği'nde gerçekleştiği çok doğru. İnsanların gerçek doğalarını görebildikleri on dokuzuncu yüzyıl burjuva toplumundan aynı anda hem gerçek hem ütöpik olan bir toplum türü dönüştürölüp inşa edildi. Sonuç olarak, sizin de fark edeceğiniz üzere insan doğasının tam olarak ne olduğunu kavramak güçtür. Burada yanılma riskimiz yok mu? Mao Zedong, burjuva insanının doğasından ve proleter insanın doğasından bahsederken onların aynı şey olmadığını düşünüyordu...'*²⁶ şeklinde açıklamada bulunarak aslında kompleks bir kavram olan insan doğasının gerektiğinde tasarlanabileceğinden dem vurmuştur. Neticede Foucault, Marksizmin proleter sınıfa kendiyile hiçbir şekilde özdeşleştirilmeyecek nitelikteki burjuvazi yaşamı, burjuvazi beğenisi ve burjuvazi

²⁶ <https://oggito.com/icerikler/michel-foucault-ve-noam-chomsky-insan-dogasi-uzerine-belgesel/42985> (Erişim Tarihi: 23.11.2020) Videonun 43'45" - 45'30" arasında geçen konuşmadan alıntılanmıştır.

kültürü olarak nakşedilmesinin, ancak birer proje ürünü temelinde, uydurma bir toplumsal sınıf yaratmaktan başka bir anlama gelmeyeceğini dile getirmiştir.

Foucault'nun yaptığı bu açıklamada altı çizili satırlarda da belirtildiği üzere 'hem gerçek hem de ütöpik' bir toplumsal sınıf yaratmak ya da eklektik tarzda bir toplum türü inşa etmek, heterotopyanın 'gerçekleşen ütopya' tanımıyla örtüşmektedir ve bu minvalde Marksizm özelinde proletaryanın heterotopik bir toplum olarak algılanabileceğini de gözler önüne sermektedir. Bu tarz oluşuma, kısaca Marksizm heterotopyası dersek, burada dikkat çeken bazı unsurlardan bahsedilebilir: İlk olarak, burjuvaziden dönüştürülmüş bir toplum olması dolayısıyla proleter insanın doğasına aykırı bir şekilde kendisine yabancılaşmasından söz edilebilir ve yine bununla yakından ilişkili ikinci unsur '—miş gibi görünen, sözde' bir toplumsal sınıfın yaratımında illüzyonist bir tavrın hâkim olmasıdır ki zaten yabancılaşma ve illüzyon gibi özelliklere Foucault'nun makalede söz ettiği heterotopya örneklerinde de rastlanılmaktadır. Ayrıca, üstünde durulması gereken asıl husus, böylesi gerçek bir ütopya yaratmanın, yani on dokuzuncu yüzyılla başlayan şehircilik hareketleri döneminde herhangi bir toplum türünün oluşturulmasının ancak kentsel dinamiklerle birlikte mümkün olabileceğidir.

Şöyle ki, Antikite'de Platon'un ideal bir devlet, ideal bir toplum tasavvurunda *topos*'un territoryal bir önem arz etmesine karşılık, ulus devlet modelinin ütöpik yeni dünya tasarılarında da *topos*'un kentsel bir öneme sahip olması şaşırtıcı değildir. Bu yüzden, Rus avangardlarının proletaryanın desteğiyle Bolşevik Devrimi öncülüğünde başlattığı sosyal devlet düzeninde, toplumu dönüştürmek için tasarlanan konstrüktivist kent projeleri, özellikle Avrupa'da etkisini gösterip, sosyalist devrimcilerin sitüasyonist tahayyüllerine kadar nüfuz ederek, kenti dönüştürme pratiklerinin 1968 Mayıs Olayları'nda zirvesine ulaşmasına kaynaklık etmiştir. Böylelikle *topos*, her zaman evrenselliğini koruduğu için kavramın kendisi baki kalıp, etki ettiği kuramsal çerçeve değişmiştir. Örneğin, heterotopya kapsamında da incelenen 'mekân içinde mekân' ve 'mekân içinde zaman' terimleri, modern kurumların yapısal özellikleri olmakla birlikte, sosyalist avangard düşüncelerde kurum karşıtı söylemlerin doğmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, yeni dünyayı kentsel ölçekte ütöpik bir şekilde inşa etme görevi, avangard sanatçılara, mimarlara ve mühendislere bahşedilmiştir. Sanat mecrasında da gerçek avangard olarak atfedilen gerek Dada ve Sürrealizm, gerekse Rus Konstrüktivizmi

ekolünde yer alan sanatçıların marksist ve sosyalist devrimci eğilimleri ve düşünceleri benimsedikleri bilinmektedir. Bu bakımdan, kurum karşıtı mekân ve kent düzenlemelerini zirveye ulaştıran ve birçok ülkede yankılarını hissettiren Sitüasyonist Enternasyonal Neoavangard Sanat Hareketinde ise öncü isimler olarak Guy Debord'un aşk ve macera güzergâhlarıyla dolu 'Çıplak Kent' adındaki Paris haritası, Constant Nieuwenhuys'un Alba çingeneleri için geçici bir yer şeklinde tasavvur ettiği 'Yeni Babil' projesi, Giuseppe Pinot-Gallizio'nun ütopycı mimarlık hareketi içinde dünyayı lunaparka dönüştürmeye çalıştığı tasarısı gibi tüm bu üretimler hayatın şiir ve oyun tarzında yaşanma arzusu üzerine kurulu olmasının yanında, yeni bir kent keşfi yoluyla hayatı dönüştürme pratiklerini içerir.²⁷ Dolayısıyla, 1968 ruhunun oluşmasında aktif rol oynayan özellikle bu sanat ve tasarım kolektifleri bünyesindeki sanatçı, mimar ve mühendisler *topos*'u 'kenti ve hayatı dönüştürme girişimleri' bağlamında ele almıştır. Bunun yanı sıra, sadece hayal ve tasarı olarak kalmayan Rose Island ve Sealand gibi İtalya ve İngiltere kara suları dışında ada ülkesi statüsünde gerçekleşmiş ütopycalar da vardır. Tabii, Rose Island²⁸ ve Sealand²⁹ kurucularının, bahsi geçen sanat hareketlerinden çıktıklarını söyleyemesek de (ama ilginçtir ki biri mühendis, diğeri İngiliz ordusunun eski binbaşısıdır) sanat örneklerindeki politik erekselle benzer şekilde, bu ülkelerin yine aynı dönemde 1967 ve 1968 yıllarında özgür bir dünya tasavvuru ile kuruldukları bilinmektedir. Toplum tarafından kabul görmüş normlara dayanamama neticesinde oluşturulmuş bu mikro-ulusların küçük bir platform-ada üzerine inşa ettiği ülkeler, kentsel ölçekte önem arz etmese de, Avrupa Konseyi ve Birleşmiş Milletler gibi ciddi otoritelerin dikkatini çekecek ölçüde etkili olmuş ve aslında evrensel kanun ve düzenlemelerde değişiklik yapılmasına neden olacak denli önemli birer fikir inşası oldukları kabul edilerek, uluslararası suların sınırlarının dünya genelinde altı deniz milinden on iki deniz miline çıkartılması kararına kaynaklık etmişlerdir. Böylece, platform-ada ülkesi örnekleriyle ön plana çıkan 'kendi ülkesini kuran insan' metaforunda, heterotopyanın 'mekân içinde mekân' ilkesiyle karşılaşılmaktadır. Neticede, özellikle Rose Island'ın (Gül Adasının) denizdeki küçük bir yapay alanda dahi

²⁷ A. Artun (21.05.2019). *1968'in Sanatı*. Ankara Mimarlar Derneği; A. Artun (01.05.2018). *Sanat ve 1968 Baharı: Bir Kronoloji*. Skopbülten: <https://www.e-skop.com/skopbulten/1968-%E2%80%9350-yil-sanat-ve-1968-bahari-bir-kronoloji/3783> (Erişim tarihi: 28.11.2020)

²⁸ https://tr.wikipedia.org/wiki/Rose_Adas%C4%B1_Cumhuriyeti (Erişim tarihi: 28.11.2020)

²⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Principality_of_Sealand (Erişim tarihi: 28.11.2020)

belli bir süre devlet statüsünü koruyabildiği düşünülüyorsa, o zamanlar için kara suları dışında da olsa İtalya’da ve İngiltere’de farklı uyruklardan oluşan bu mikro-uluslarla belirginleşen ‘ülke içinde ülke’, ‘vatandaşlık içinde vatandaşlık’, ‘hukuk içinde hukuk’ şeklindeki politik söylemlerin hem postmodernist heterojenlikle hem de konstrüktivist tarzla gerçekleşebilmesi mümkün hâle gelmektedir.

Endüstriyel kapitalist toplumlarda zaman ve mekânın dönüşümü, emeğin tüketimine dayalı gerçekleşirken, post-endüstriyel kapitalist toplumlarda işçi emeğinin yerine geçen enformasyon emeğinin enerjisinin harcanmasına odaklı işleyen zaman ve mekân mekanizmalarının dijital uzamda eritildiği görülür. Şöyle ki, Henri Lefebvre’ün *Gündelik Hayatın Eleştirisi* (1947) adlı eserinde Marksizm temelli yabancılaşma mefhumuyla ele aldığı metalaştırılmış zaman ve mekân deneyimiyle başlattığı eleştirel teori,³⁰ ‘Mekânın Üretimi’³¹ (1974) adlı kitabında kapitalist sermayenin modern kenti nasıl kurduğuna kadar geliştirilmiştir. Lefebvre’ün mekân üretimlerinin bireyler üzerindeki etkisini, tüketim ve gösteri hiyerarşisi denklemi üzerinden de anlatan Raoul Vaneigem ise *Gençler İçin Hayat Bilgisi El Kitabı: Gündelik Hayatta Devrim*³² (1967) kitabında, yine yabancılaşmayla birlikte nesneleştikçe toplumsallaşan düzendeki gündelik hayat sıkıntısının ‘yaşamak için üretmek ve yaşamak için tüketmek’ döngüsünden kaynaklandığını ileri sürer ve yaratıcılığın varoluş tarzı kendiliğindenlik ile kişilerin öğretilen toplumsal rollerden kurtulabileceğini dile getirir. 1968 döneminin düşünsel zemininin hazırlanmasında etkili olan her iki yazarın mekân deneyimleriyle nesneleşen birey söylemleri, devamında Fordist şehir plancılığına, kentsel yenilenme bağlamında merkez-periferi ilişkilerine, kentsel kalkınma modelinin ve meta ekonomisinin dayattığı gündelik yaşam ve tüketim biçimlerine karşı tepkisel

³⁰ Kapitalizmin tipik zaman anlayışına göre çalışma zamanı ve boş zaman olarak ayrılan sistemde vaktin harcanmasına yönelik zorunlu mekân deneyimleri yaratılır. Marksist zaman anlayışına temellendirildiği için kişi, genellikle fabrikalarda çalışan, boş zamanında da fabrika ürünlerini satın alan ve böylece kendi ürettiği nesnelere yabancılaştırılan ve zamanı metalaştıran tüketim toplumunun bir parçası hâline gelir. Çalışmanın gerçekleştiği iş mekânı, serbest zamanı harcamak için kullanılan boş mekân (tüketim mekânları) ve dinlenme mekânları olarak evler, mekân deneyimlerinin gerçekleştiği yerlerdir. Bu konu hakkında daha kapsamlı bilgi almak için Henri Lefebvre’ün iki ciltten oluşan *Gündelik Hayatın Eleştirisi* adlı kitaplarına bakınız: Lefebvre, H. (2013). *Gündelik Hayatın Eleştirisi-I*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık; Lefebvre, H. (2013). *Gündelik Hayatın Eleştirisi-II*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık.

³¹ Bu konu hakkında daha kapsamlı bilgi almak için bakınız: Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık.

³² Bu konu hakkında daha kapsamlı bilgi almak için bakınız: Vaneigem, R. (1996). *Gençler İçin Hayat Bilgisi El Kitabı: Gündelik Hayatta Devrim*. (Çev: Ali Çakıroğlu ve Işık Ergüden), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

düşüncelerin gelişeceği mekân politikalarına ve hatta Foucaultcu beden ve iktidar analizlerine kadar tüm postmodern teoriler üzerinde etkisini gösterecektir.

Toplumu değiştiren dinamikler hakkında verilen tüm bu örnekler, modernizmle başlayan ve postmodernist dönemde de tesirini sürdüren mekân düzenlemelerinin kentsel ölçekte ne denli büyük bir öneme sahip olduğunu göstermektedir. Foucault'nun deyişiyle de yaşadığı çağ, mekânlar dönemi olarak atfetmesinin paralelinde, iş ve emek tanımları içinde toplumun değiştiği söylenebilmektedir. Yirmi birinci yüzyılda ise mekânlar döneminin çoktan kapatıldığını veya mekân kavramının sonsuzluk tezahürünün sanal uzamlar içinde eritildiğini bizatihi yaşayarak deneyimlemekteyiz. Böylece, yeni dünyanın yaratıcılarının artık sanatçılar, mimarlar ve mühendislerden oluştuğunu söylemek arkaik bir hâl alırken, mekânlar ve kurumlar üzerinden uygulanan hegemonik güç ve otoritenin de kentsel *topos*'a duyduğu ihtiyacın azaldığı günbegün hissedilmektedir. Belki de küreselleşmenin tasfiyesinin çoktan ilan edildiği ve yerine dijitalizmin geçtiği sibernetik toplumda, bireylerin davranış biçimlerini şekillendiren ve onları yöneten tek bir evrensel despotun hükmünün geçtiği yeni homojenleştirmeler içerisindeyiz. Dolayısıyla, Silikon Vadisi gibi görece küçük bir merkezde yazılım ve bilişim teknolojilerini tekelinde bulunduran dijitalizm icracılarının yarattığı sanal uzamda tektipleştirilmiş evrensel kaygılar, evrensel korkular ve evrensel tedirginlikler ile birlikte yaşamak zorunda kalmaktayız. Nitekim, Foucault'nun Marksizm heterotopiasında proletaryaya dayatılan burjuvazi yaşamı örneğindeki gibi günümüzde ise kognitaryanın iş dünyasıyla başlayan siber yaşamın ve siber denetimin insan doğasına aykırı bir şekilde gündelik yaşam pratikleri olarak da benimsetilmeye çalışılmasıyla ortaya çıkan yabancılaşma riskiyle karşı karşıya gelmekteyiz. Ayrıca, endüstriyel kapitalist toplumların ilk başta, iş ve emek süreçlerinde yaşanan zaman ve mekân dönüşümlerinin bir benzeri, dijitalizmde de yine ilk kez iş ortamında gerçekleşmektedir. Şöyle ki, kişilerin önceden sosyalleşmesi için kurulan sanal grupların üretim ve çalışma koşulları kapsamında sanal mekânlara evrildiği görülmektedir. Zoom, Cisco Webex, Microsoft Teams, Canvas gibi çeşitli platformlar, iş yeri sohbeti ve toplantılar düzenleyen; notlar ve eklentileri birleştiren mekânlar olarak tarif edilmektedir. Böylelikle, küçük bir ekran aracılığıyla yaratılan sanal uzam içindeki mekânlar, geçmişte olduğu gibi gelecekte de yeni iş tanımları dâhilinde toplumun değişebileceğine işaret

etmektedir. Örneğin, sosyal medya şirketlerinin de gruplar özelindeki mesajlaşma pratiklerini mekânsal odacıklara taşıyarak mekân algısını değiştirmeye yönelik çalışmalarını sürdürdükleri bilinmektedir. Tüm bu yaşamsal mutasyonların yanı sıra, yine iş yeri bağlamında ‘Telekonferans, Teleseminer, Webinar, Webcast, Web Meeting, Web Event’ gibi terimlerin çoğalması neticesinde yeni bir teknolojik dilin doğacağı ve bu alanla kısıtlı kalmayarak gelecekte tikelden tümele yönelişle herkes tarafından kullanılabilir bir tekno-dil hâline geleceği çıkarımında bulunulabilir. Son raddede fiziksel mekânların da kodlaşacağı bir döneme girmektedir. Özellikle, Avrupa’da ve Amerika’da kentlerin bölgesel olarak tanımlanması için ‘zone’ların (bölgelerin) rakamlarla ya da adreslerin harf ve rakamlarla birlikte belirtildiği bilinir, ancak günümüzde belirli kentsel bölgelerin değil, açık adreslerin de rakamlarla yazılacağı yönünde yeni düzenlemeler hakkındaki gelişmeler basında yer almaya başlamıştır. Yakın zamanda Türkiye’de de açık adres yerine dokuz haneli numara kullanılarak, kodlu adres sistemine geçileceği söylenmektedir³³. Böylece, mekânların sadece rakamlarla ifade edileceği, yani mekânların gündelik hayatta da kodlaşacağı öngörülebilir. Ayrıca, dijital yaşam pratiklerinin yanında Covid-19 pandemisiyle daha da yoğunlaşan siber denetim ve güvenlik mekanizmaları ile özne kurulumunun da çeşitleneceği aşîkârdır. Bu minvalde, yeni öznellik biçimleri bakımından güncel tartışma konuları arasında ele alınan *transhuman* (geçiş insanı/insan ötesi/insan üstü), *posthuman* (insan sonrası) veya cyborg (siborg: biyolojik ve yapay karışımdan oluşan yarı-sibernetik varlık) gibi kavramların teknolojik gelişmeler kadar genetik çalışmalardan da bağımsız bir şekilde düşünölemeyeceği gayet açıktır. Tüm bu bilgiler ışığında, yeni dünyanın yaratıcılarının bilişim teknolojileri uzmanlarından, yazılım uzmanlarından, veri madenciliği uzmanlarından ve genetik mühendislerinden oluştuğunu dile getirmek kolaylaşmaktadır.

Bu anlatıların sağladığı bakış açısıyla tekrar heterotopyalara dönecek olursak, Foucault’nun altı ilkede incelediği heterotopik örnekler içerisinde mezarlıkların on dokuzuncu yüzyıla dek kiliseye yakın tutulmasında, “Tanrı’nın Gözünü” simgeleyen güç/iktidar ilişkisi mevzubahistir. On dokuzuncu yüzyıldan itibaren mezarlıkların

³³ <https://www.milliyet.com.tr/gundem/adresler-9-haneli-numaradan-olusacak-6377677> (Erişim Tarihi: 12.12.2020)

periferiye doğru kaymaya başlaması, “İktidar Gözü”yle ilintili olarak burjuvazinin inanışları doğrultusunda gerçekleşmiştir. Bir bakıma, bu dönemde çeşitlenen iktidar gözlerinden burjuvazinin himayesinde olan mezarlıkların banliyölere taşınmasında, ölüm ve hastalıktan kaçınma duygusunun artması etkili olmuştur. Bu durumda, on dokuzuncu yüzyıl öncesi mezarlık heterotopyasında hükümrانlık modelinin yasa ve dini ritüelleri baskınken, on dokuzuncu yüzyıl mezarlık heterotopyasında disiplinci modelin mekanizmaları işlev kazanmıştır. Şöyle ki, Orta Çağ insanında Tanrı’ya ulaşma erekselliğinde kilise kadar önemli bir yer tutan mezarlık, disiplinci iktidarın hasta/sağlıklı, kötü/iyi, deli/akıllı gibi normlara dayalı geliştirdiği düzende ölümün ‘dışlanması’ yüzünden periferide kendi içinde kapatılmaya maruz kalmıştır. Heterotopaların genelinde ise kütüphane, müze, huzurevi, kışla, hapishane, yatılı okul gibi disiplinci iktidarın kurum bazlı mekânlarıyla karşılaşmaktayız. Yönetimselliğin şeylerin dolaşımlarına imkân tanıyan yapısına, Foucault’nun metninde sadece ‘makine hafızasında depolanan bilgiler, telefon hattındaki sesler’ şeklinde verdiği örnekte rastlanır. Ancak ayna, tiyatro, sinema ve bahçe heterotoplarındaki illüzyonist ve kurmaca özellikler de hesaba katıldığında, yönetimselliğin verisel gerçekliği ile ilişkiler kurulabilir. Dolayısıyla, Foucault’nun 1967 yılında ürettiği bir kavram olarak heterotopyanın daha çok dönemin mekân politikaları düzleminde ele alındığı düşünülebilir. Oysaki heterotopyanın mekânsal etkisinin günümüzde uzama evrildiğini birçok sebeple açıklamaya çalışırken, kavramın güncelliğini koruduğunu günümüz pandemi koşulları üzerinden de anlamaktayız. Tüm yaşam pratiklerimizin dijitalleştiği ve ‘mekân içinde mekân’ deneyimlerini evlere kapatılarak yaşadığımız bu günlerde, iş mekânlarımızın, eğlence mekânlarımızın, alışveriş mekânlarımızın, eğitim mekânlarımızın hepsinin sanal bir uzama indirildiği heterokronik bir zaman içerisindeyiz. Bu yüzden, Foucault’nun yönetimselliğinin tamamen devreye girmediği bir heterotopya metninin, tekrar hem yönetimsellik modeli açısından hem de bu modelle yakından ilişkili siberetik denetim bağlamında okunması, günümüz dijital dünyasını anlamlandırmak için önem teşkil etmektedir. Çünkü Foucault’nun deyimiyle de artık, verilerin gerçek olarak kabul edildiği bir zamanda, nesnel tarihsel yapıların barındırdığı çağlar süren hakikat arayışlarında bulunmak nafîle çabaya tekabül etmektedir. Neredeyse hakikat bile verili bir hâl alırken, yönetilen diğer şeyler de kişi ve deneyimleriyle birlikte istatistikleştirilmeye çalışılmaktadır. Bu bakımdan

yönetimsellik, verilerin daha hızlı değişebileceği oranda kısa süreli, birçok gerçeklik yaratma temayülünde işlev kazanmaktadır. Böylece, Foucault'nun iktidar ilişkileri ve mekân düzenlemeleri yoluyla insanların öznesi hâline geldikleri deneyimlerin içerimlediği normlara göre davranışlarını biçimlendirmesine ve sınırlandırmasına dayalı geliştirilen sistematik düzen şeklinde tanımladığı 'hakikat oyunları'nın da değişime uğradığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, kişilerin bu deneyimleri kendilerine özgü hakikatlar olarak algılamasıyla başlayan öznelleşme süreci, yönetimsellikte aksi yönde gerçekleşmektedir. Şöyle ki, veri ve istatistik tekniği kullanılarak düzenlenen gerçeklikler kapsamında yeni normaller yaratılmakta ve kişiler de normalleri uygulayarak kendi deneyim biçimlerinin normlaştığı bir öznelleşme sürecine girmektedir. Pandemi döneminde de virüsün dolaşımına dair çıkarılan istatistiksel veriler ekseninde yeni normaller inşa edilmiş ve önemli bir faktör olarak medya ve iletişim odakları tarafından söylemleştirilen sosyal mesafe, kontrollü sosyal hayat, kontrollü normallik, dinamik denetim gibi normaller üzerinden yeni davranışlar edinilmiştir. Ancak önemli bir hususa dikkat çekmek gerekirse, disiplinci iktidar uzun bir dönem boyunca normlar belirleyerek bunların kalıcılığını kurumlarla pekiştirirken, yönetimsellik daha kısa süreli birçok verisel gerçekliği, güvenlik düzenekleriyle kontrol altında tutmaktadır. Nihayetinde verisel gerçekliğin, siber denetim ve güvenlik mekanizmalarıyla birlikte başat rolü oynadığı bu yeni sistematik düzen de belki 'sanal oyunlar'a dönüşmektedir. Ayrıca, pandemiye de kapsayan bir kriz yönetimine yönelik akla gelebilecek 'Pandeminin kriz heterotopyası mı, yoksa gerçek dijitalizme hazırlık evresi niteliğinde illüzyon heterotopyası mı?' sorusu da pandeminin yeni bir fenomen olması neticesinde, şimdilik muamma olarak kalmaktadır.

Foucault'nun yönetimsellik modeli, iktidar ilişkilerini ve heterotopyaları bir yandan girift bir hâle getirirken, diğer taraftan güncel bir konumda değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Bununla birlikte, yönetimselliğin neoliberal politikalar düzleminde işlemesi, eylem alanlarıyla ilişkili güçler diferansiyelinin 'iktidar her yerdedir' söyleminden çok daha kapsamlı bir çerçevede incelenmesini gerekli kılmaktadır. Foucault, gerçekten Ferhat Taylan'ın da dediği gibi yönetimsellik modeliyle otuz beş yıl sonrasına ışık tutan bir perspektif sunmaktadır: *"Foucault, 1978'de özgürlük sorununu sözleşme kuramları üzerinden değil, somut dolaşım pratikleri ve güvenlik*

düzenekleri üzerinden okuyarak, otuz beş yıl sonrasının dünyasını anlamak için son derece önemli ipuçları veriyordu. ‘İktidar her yerdedir’ mottosunu sonsuzca tekrar etmektense, bu ipuçlarından hareketle çalışmak, söylem ile tahakkümün birbirine eklemelenme biçimlerini bu perspektiflerden yola çıkarak sorgulamak da mümkündür’’ (Foucault, 2016c, s. xxvii). Bu sözlerden de anlaşılacağı üzere Foucault, yönetimselliğin tohumlarını pastoral iktidarda ekmeye başlayarak, yüzyıllar sonrasında güvenlik toplumlarında yeşertmesi neticesinde iktidar analizlerinde katettiği yolun ne denli kompleks ilişkiler bütününden kaynaklandığını gözler önüne sermektedir. Bu minvalde Deleuze de, Foucault’nun tarihsel formasyonlarını birçok kez ele aldığı şekliyle, Foucault’nun iktidar ilişkilerinin sadece hükümrancılık ve disipliner modellerle sınırlandırılmayacağına dikkat çeker.³⁴ Tüm bu açıklamalar ekseninde ortak paydada buluşacağımız nokta, Foucault’nun disiplinci iktidarının talim ve terbiye pratiklerinin, gözetleme ve cezalandırma sistemlerinin yönetimsellikte bambaşka bir boyut kazanarak, güvenlik mekanizmalarının işlevselliğinde verisel ve istatistiksel düzenlemelere bağlı gelişen yeni bir toplum türünün emarelerinin günümüz koşullarında dahi hissedilebilecek oluşumudur. Bu toplumsal başkalaşım, birçok kuramcı tarafından farklı tanımlamalar eşliğinde yorumlanırken, bu ister Foucault’nun güvenlik toplumu; ister Deleuze’nün kontrol toplumu; ya da Berardi’nin sibernetik denetim toplumu olsun, dijital teknolojilerin gelecekte çok çeşitli öznellikler inşa ederek, bizi veya bizden sonrakileri farklı dünya karşılaşmalarına tabi tutacağı aşikârdır.

³⁴https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjjOdNmU&list=PL4_iliB041ccznRchyZVtV6KdladI9vbd&index=6 (Erişim tarihi: 01.01.2021)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GÜNÜMÜZÜN KURMACA MEKÂNLARI

Gerçek ütopyik (hem gerçek hem ütopyik) mekânlar olarak heterotopyalar, aynı zamanda başka mekânlardır. Bu heterotopyik mekânları başka yapan dinamikler söz konusu olduğunda ise başkalık, iktidar dağarcığında yönetilmesi gereken ayrıştırıcı unsurları kapsayan negatif bir çağrışım yapar; oysa başkalık, ütopyanlar için erişilmesi arzu edilen alternatif çıkar yolların tümünü kapsayan oldukça pozitif manalar taşır. Foucault'nun heterotopyik mekânları da aynı şekilde, fiziksel olan başka mekânları kapsarken, iktidar ilişkileri bağlamında özgürlük ve tahakküm dengesini kuran güçler diferansiyeliyle birlikte nötr anlamlar taşıması gerekliliğini hatırlatır. Burada, bu başka mekânların anlamsal çıkarımlarından ziyade heterotopyanın 1970'lere yakın bir dönemde ortaya atılan bir kavram olması doğrultusunda ve gerçek dünyada tezahür eden ütopyik mekânlar bağlamında, ilk başta fiziksel oluşları ve böylelikle kentsel oluşları zemininde örnekler verilecektir. Böylece, fiziksel mekânları başka yapan özelliklerden illüzyonist etkiye değinilerek devamında günümüz kurmaca mekânlarının dijital uzamlarıyla ilişkiler kurulmaya çalışılacaktır.

3.1. İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları

Ütopyik mekânlar, *topos* ile kurduğu yakın bağ neticesinde siyasi ereksellikten uzak kalamamaktadır. Daha önce de değinildiği üzere, Saint Simoncu ütopyacı hareketten başlayarak, Rus avangardların sosyal devlet düzeninden ve sonrasında postmodernizmle tekrar canlanan kurum karşıtı söylem ve eylemlerin başka mekânlar tasavvurlarından ve gerçekleşen ütopyalardan kapsam gereği uzun uzadıya bahsedilmeyecektir. Çünkü tüm bu referansların, sanatsal ve entelektüel pratiklerde ve metinlerde de görüldüğü üzere, Babil şehri metaforuyla doğrudan politik mesaj ve oluşumlara dayandığı söylenebilir: Yozlaşmış bir Babil şehrinin devasa kulelerindeki elitizme, zenginliğe ve yüceliğe karşılık, aşağı şehri temsil eden başka bir mekân olarak taşra, periferi, alt sınıf. Bu, siyasi çerçevede son derece önemli ve zaruri bir konudur ve hatta fütürist bir aşamada bilim kurgusal anlatının mihenk taşları olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Ancak, burada geri dönüşlü bir okuma gereğince siyasi ereksellikten öte, eğlence ve tüketime dayalı mekânlardan bahsetmek gerekecektir

ki, bunlar da kapitale hizmet eder ve bu yüzden de doğrudan siyasi olmasalar da dolaylı siyasidirler ve dolaylı olduklarından da başka olmaları muhtemeldir.

David Grahame Shane'in tarihsel dönemlere göre tipolojisini yaptığı kentsel mekânlarında, özellikle son gruba dahil edilebilecek illüzyon heterotopyalarında, eğlence ve tüketim odaklı tasarlanmış mekânlardaki yanılsamacı ve kurmaca etkiye değinilir. Ancak, öncelikle Shane'in Foucault referanslı mekân düzenlemelerini biraz açmak gerekecektir. Foucault'nun mekânın tarihindeki, üç mekânsal sistemini, Orta Çağ, 17. yüzyıl ve 20. yüzyıl gibi üç farklı döneme dayandırmasına benzer şekilde, Shane de aynı tarihsel güzergâhta ilerleyen üç çeşit mekân düzeni sunar. Şöyle ki, sanayi öncesi yani Orta Çağ'daki mekânsal modeli veya yerleşim modelini bölge (*enclav*); modern dönemin endüstriyel mekân modelini aks (*armatüre*) ve sanayi sonrası mekân modelini ise heterotopya (*heterotopia*) şeklindeki kentsel unsurlarla ilişkilendirir (Shane, 2008, s. 259). Dahası Shane, burada bir mekân düzenlemesinden ziyade kent inşasındaki baskın unsurların oluşturduğu ortak alanlar şeklinde bir tanımlamaya gider (Shane, 2008, s. 259). Çünkü, kentsel aktörlerin faaliyetleri için önemli olan bu üç unsurun rekombinant ilişkileri vasıtasıyla şehirler oluşturulur. Yani, sanayi sonrası şehrin ağ mekânında heterotopyanın baskın olması, aksların veya enklavin yer almadığı bir mekân düzenini ve şehir altyapısını mümkün kılmaz. Heterotopya, geçmişteki kentsel mekân düzenlemeleriyle birlikte de çalışabilir. Dolayısıyla, şehirler ortak alanların enklav, aks ya da heterotopya şeklini aldığı unsurlar arasında değişen kompleks bağıntılar aracılığıyla kurulur.

Shane'in kendi sözleriyle açıklamak gerekirse '*Kentsel aktörler ortak, sembolik araçlar kullanan, faaliyetler için ortak alan veya ortak kullanım alanı yaratan müzakereler yoluyla şehirler oluştururlar. Bu ortak alanlar bir enklav/bölge, bir armatür/aks veya bir heterotopya şeklini alabilir. Şehirler, bu üç unsur arasında değişen, rekombinant ilişkilerden oluşur. Enklav/Bölge, arkaik, hiyerarşik (Asya, İslami, Orta Çağ Avrupası) yerleştirilmenin (localization'ın) mekânsal düzeninde baskındır. Armatür/Aks, modern sanayi kentinin altyapısındaki veya kamusal alanlarındaki uzanımın (extension'ın) mekânsal düzeninde baskındır ve heterotopya, sanayi sonrası şehrin ağ mekânında (network space'inde) baskındır. Bu üç örgütsel cihaz, kenti başarılı bir şekilde oluşturmak ve işletmek için paylaşımlı, ortak, iletişimsel, kolektif, kavramsal modellere ihtiyaç duyan kentsel aktörlerin faaliyetleri için temeldir*' (Shane, 2008, s. 259).

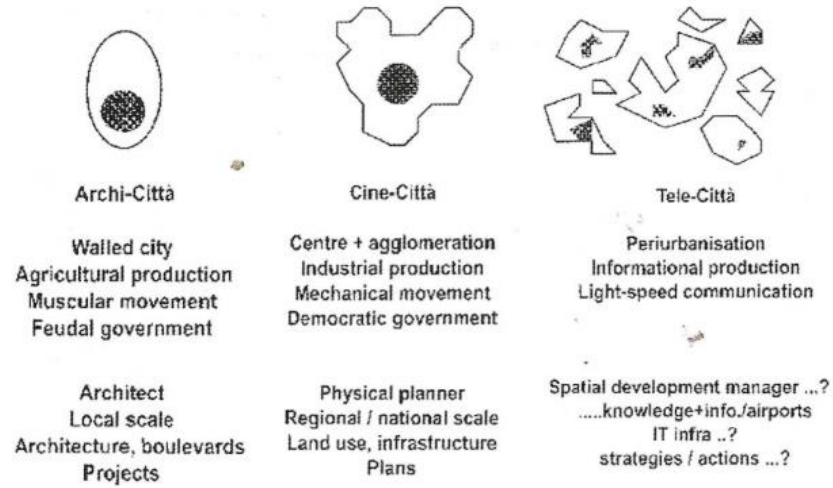
Shane'in bu metninden anlaşılaçağı üzere, Foucault'nun *Of Other Spaces: Ütopias and Heterotopias* makalesinde yer verdiğı mekân tarihine yönelik incelemesiyle ortak paydada tarihsel mekân açıklamalarında bulunduğı söylenebilir. Bu üçlü analogideki ilgi çekici nokta ise her ikisinin de hiyerarşik ilişkilere dayandırdığı Orta Çağ mekânını yerleştirilmenin, (*localization* veya *emplacement*) ve aynı şekilde 17. yüzyıl mekânının kabaca modernizmin nüvelerinin düştüğü modern mekânın da uzanımın (*extension*) mekânı olarak tayin etmesidir. Shane'in Foucault terimlerine olan hassasiyetiyle oluşturduğı mekânsal düzenlemesinde Foucault'nun heterotopya kavramını bir adım ötede çözümleme arzusundan kaynaklanmış olacaktır ki, üçüncü aşamadaki heterotopik unsurları, özellikle sanayi sonrası ağ mekânıyla özdeşirmektedir. Şöyle ki, Foucault'nun modernite anlayışı, Rönesans Epistemesini ve Klasik Epistemeyi (Rönesans Epistemesinden sonraki Akıl Çağı Epistemesi) ayrı tarihsel dönemlere ayırdığı şekliyle, 17. yüzyıl ve 20. yüzyıl dönemleri arasında iki farklı mekânsal düzenlemeden bahsetmesiyle gayet anlaşılırdır. Yani Foucault, 20. yüzyıl mekânının insanlara mevkilendirme ilişkileri biçiminde sunulduğunu söyleyerek, 17. yüzyıldaki uzanımın (*extension*'ın) yerine noktalar ya da unsurlar arasındaki yakınlık ilişkileriyle tanımlananan mevki'nin (*site*'ın) geçtiğini dile getirir (Foucault, 2014, s. 293). Shane ise tarihsel dönem anlayışını daha kentsel bir zemine oturarak sanayi öncesi kentler, sanayi kentleri ve sanayi sonrası kentler bağlamında mekân tanımlamaları yapmıştır. Foucault'ya göre 17. yüzyıl mekânının uzanımla ilintili olması, dünyanın yörüngesel devinimine yönelik getirilen yeniliğin, şeylerin hareketsiz ve sabit kalmayan konumunun sonsuzca genişlemesiyle ilgilidir (Foucault, 2014, s. 292). 20. yüzyıl modern dönem mekânları ise biyoiktidar kavramıyla da ilişkili bir şekilde öznel deneyimleriyle birlikte kişilerin mevkilendirildiğı (*placement*) ya da konumlandırıldığı (*siting*) bir toplumsal düzende mikroiktidar mekanizmaları olarak tasarlanarak işlev görür. Shane'in modern dönem için kullandığı *extension* kavramı, daha çok modern şehrin akslarının merkezden yayılımını, yani genişlemesini göstermesi şeklinde kavranabilir. Dolayısıyla, Foucault'nun kozmik anlamda kullandığı *extension* kavramı, Shane tarafından kentsel bir düzeye indirgenmiştir. Oysa Foucault, mevkiiyi noktalar ya da unsurlar arasındaki yakınlık ilişkileriyle tanımlayarak (bu ilişkiler diziler, seriler, ızgaralar olarak betimlenir) hem biçimsel olarak akslarla bağıntılı bir şekilde modernist bir kentsel planlamanın unsurları bağlamında; hem de

bu unsurlar arasında mekânların insanları konumlandıran ilişkiler ağı şeklinde ele almıştır (Foucault, 2014, s. 293). Burada asıl vurucu nokta, Shane'in Foucault'nun yaşadığı dönemdeki 20. yüzyıl mekânının mevkilendirme (*placement*) niteliğini, kendi modern lügatına göre, *extension*'a eklememesi ve sanayi sonrası şehrin ağsal konumunu ise heterotopik niteliklerle perçinlemesidir. Böylece, bizim de heterotopya kavramının güncel kalmasına yönelik getirdiğimiz yorumlar eşliğinde modernizmin kentsel akslarının heterotopik işlevlerinin Shane'in (sanayi sonrası) kentsel ağlarına taşınması, heterotopik ağ ve unsurların günümüz dijital dünyasında incelenmesine kaynaklık etmektedir.

Shane, asıl kent tanımlamalarını, bu mekân düzenlemeleri ile ilintili olan Foucault'nun heterotopya çeşitleri üzerinden yapar ve kentsel aktörlerin faaliyetleri yoluyla kurulan şehirleri de, daha özel bir kavrayışla heterotopik sistemlerin değişmesi ölçeğinde, sırasıyla *Archi Citta* (Citta: Şehir), *Cine Citta* ve *Tele Citta* (Görsel 1) olarak ifade eder: 'Bu okumada Foucault'nun ayırt ettiği üç çeşit heterotopya, onun üç mekânsal sistemine ya da "mekânın tarihindeki" aşamalarına bağlanabilir (Foucault'nun dersi bunu yapmayı bıraktı³⁵): 'kriz heterotopyası'nın gizlendiği Orta Çağ hiyerarşik 'yerleştirilme mekânı' (space of localisation) (bazen 'ilişkiler mekânı' olarak tercüme edilir), yeni kentsel aktörlerin şehir dışında kentsel bir ağ başlatan 'sapma heterotopyası' yarattığı modern 'uzanım mekânı' (space of extension) ve son olarak da kentsel aktörlerin ağ içinde değişen, mobil ilişkileri gösteren 'illüzyon heterotopyası'ndan yararlandığı 'mekân mekânı' (space of emplacement³⁶) olarak ağ. Genelde bu üç kentsel ve bilgisayar sistemi sanayi öncesi, sanayi ve sanayi sonrası şehir olarak adlandırıyoruz. *Archi Citta*, *Cine Citta* ve *Tele Citta* terimleri, farklı nesil kentsel aktörler tarafından kullanılan iletişim sistemlerini ve sembolik araçları vurgulama avantajına sahiptir' (Shane, 2008, s. 259).

³⁵ Foucault'nun makalesinde heterotopyalar, temel olarak kriz ve sapma heterotopyaları şeklinde ikiye ayrılır; girişi ve çıkışı kısıtlı, zaman içinde işlev değiştiren, sürekli zaman biriktiren, eğlence odaklı geçici olan, ödüllendirilen ve yanılsama yaratan mekânlar gibi örneklerle altı ilkede incelediği heterotopyalar, bu mekânların nitelikleri olarak yorumlanabilir. Dolayısıyla, Foucault'nun heterotopik mekânlarını, tutarlı ve bilimsel bir zeminde çoğaltmak veya günümüz dünyasına göre yeniden yorumlamak mümkündür. Shane, Foucault'nun heterotopik niteliklerinden biri olan illüzyonist etkiyi, tarihsel, kentsel ve bilgisayar sistemleri boyutlarında ele alarak, Foucault'nun metninde bu tarz bir açıklamaya veya çözümlemeye yer vermediğine değinmiştir.

³⁶ Foucault'nun heterotopya metninde, mevkî terimi için *site* kelimesini kullandığı bilinir, ayrıca Foucault Orta Çağ mekânı için hem *localization* hem de *emplacement* kelimelerini kullanmıştır. Shane'in *emplacement* terimini, kentsel ağların modern sanayi şehrinde ve sanayi sonrası şehirde değişen biçimiyle ve özellikle makalesinin sonunda illüzyon heterotopyalarının mevkîlerle (*sites*) olan ilişkisine değinmesiyle, metnin bütünlüğü açısından mevkî anlamında kullandığı düşünülebilir. Metnin sonunda bahsi edilen cümle şu şekildedir: 'Avrupa, ABD ve Japonya'da olduğu gibi, 'illüzyon heterotopyaları' ve onların destekleyici ağları, 'mekânların' (*sites*) daha performanslı, esnek ve hareketli bir şehirciliğine geçiş kolaylaştıran yeni, yerel, modern melezlerin geliştirilmesinde rol oynayacaktır' (Shane, 2008, s. 270).



Gör. 1: Archi Citta (Arki Şehir), Cine Citta (Sine Şehir), Tele Citta (Tele Şehir) Modelleri (Shane, 2005).

Foucault'nun mezarlık, balayı, yatılı okul şeklindeki heterotopik mekânları örneğinde olduğu gibi Orta Çağ normunun ve ahlakının dışında kriz yaratan fenomenlerin hükümrânlık iktidar modeli tarafından yasa ve buyruklarla yönetilmesi neticesinde toplumun cezaya dayalı kontrolünün sağlandığı söylenebilir. Dolayısıyla, Shane'in kriz heterotopyasını, Orta Çağ'ın aşkın hiyerarşik mekânsal düzeniyle ilişkin olarak; veya sapma heterotopyasını, modernitenin norm dışı atfedilen bireylerinin disipliner modelin ıslah ve tedavi edici yöntemleriyle fabrika, hapishane, hastane, okul gibi kapatılma mekânları özelinde bedenlerin kontrolünün sağlanması bağlamında ele alması (Shane, 2008, s. 260-262), bizim de heterotopya ve iktidar ilişkileri çerçevesinde daha önce tartışmaya açtığımız konularla uyushmaktadır. Shane, bu metninde farklı olarak, Foucault'nun ayna, genelev, sinema, tiyatro, bahçe gibi heterotopik mekânlar üzerinden verdiği illüzyonist³⁷ etkiyi, kategorize ederek sanayi sonrası ağ şehrinde aramaktadır.

Başka bir husus olarak yine dikkat çekmek gerekecektir ki, Shane kentsel ağları, hem sapma heterotopyasında hem de illüzyon heterotopyası kapsamında irdeler (Shane, 2008, s. 263). Şöyle ki, modernizmin kentsel ağ donanımı, merkezden periferiye yayılan şehir altyapısına vurgu yapar; tren, metro, kanalizasyon, elektrik ve su şebekeleri modernitenin ağ yapısını oluşturur. Postmodern dünyanın ağsal

³⁷ Shane'e göre, Foucault, mekân ve zamanın istenilen şekilde harmanlanabileceği, davranış ve moda kodlarının çok hızlı bir şekilde değişebileceği bahçeler, tiyatrolar, sinemalar, dünya fuarları, borsalar, genelevler, kumarhaneler ve müzeler gibi mekânlar üzerinden 'illüzyon heterotopyası'na örnekler vermiştir (Shane, 2008, s. 262).

örgütlenme biçimi ise telgraf, telefon, radyo, televizyon ve reklamcılık gibi telekomünikasyon ve medya sistemlerinin hepsinin ağ içerisinde sürekli değişerek ve hareket ederek kentin kendisinin tümüyle ağlaşmasına dayanır. Postmodernist dönemin ağsal konumunda yeni yeni yeşerdiği için çok da baskın olmayan ama günümüzü tanımlayan altermodern veya hipermodern dünyasında başat rolü oynayan internetin ağsal işlevinin ise gündelik yaşam pratiklerinden akıllı kent inşalarına, sosyal iletişimin yanı sıra nesneler ve şeyler-arası iletişime, iktidar aygıtlarından küresel ekonomi ve ticarete, hatta toplum sağlığı ve psikolojisine kadar her yerde dijital bir boyutta hüküm sürdüğü söylenebilir. Dolayısıyla, Shane'in heterotopik sistemlerle ortaya attığı ağsal durumun, '*modern sanayi şehrinde kentsel bir ağ (urban network) teşkil etmesiyle; sanayi sonrası şehirde ise kentin kendisinin tümüyle bir ağa (network city: ağ şehir) dönüşmesiyle*' (Shane, 2008, s. 269, 270) günümüz şehirlerinin ağ yapısıyla da ilişki kurulabilir. Ancak, Shane'in sırasıyla sanayi öncesi, sanayi ve sanayi sonrası olarak tanımladığı *Archi Citta*, *Cine Citta* ve *Tele Citta* kent modellerinin biçimsel olarak günümüzü yansıttığı, ancak kavramsal ölçüde günümüzden farklılaştığı ve bir nebze öteye taşınması gerektiği düşünülebilir. Çünkü yukarıdaki görselin açıklamalarından da anlaşılacağı üzere *Archi Citta* (Arki Şehir), kale içinde, surlu ve duvarlı konumuyla korunaklı tepelerdeki tarım toplumunun feodal yapısıyla; *Cine Citta* (Sine Şehir) şehir merkezine doğru uzanan akslarda başlayan şehirleşme hareketlerinin, kırsaldakinin beden gücünü merkeze taşıyarak oluşturduğu endüstri toplumunun ulusallaşma stratejileriyle; *Tele Citta* (Tele Şehir) ise şehir altyapısının yanı sıra ağlar (*network*) vasıtasıyla bilgi ve iletişim teknolojileri altyapısının gelişmesiyle birlikte hızlı ve yayılcı bilgi ve iletişim sistemlerinin uzakları yakınlaştırarak ve bilgiye erişimi kolaylaştırarak peri kentleşmeye (dağınık şehirleşmeye) imkân tanıyan yapısıyla enformasyon toplumunun küreselleşme hareketleriyle ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla, Shane'in sanayi şehri olarak ele aldığı sine-şehrin sadece mekanik üretim ile sınırlandırılmaz oluşu, elektronik çağı kapsayan bir dönem olarak da telgraf, telefon, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarıyla telekomünikasyon sistemlerinin öncül örneklerini vermesi, modern dünyanın sine-şehir ve tele-şehir kavramları arasında konumlandırılmasını sağlamaktadır. Enformasyon toplumunda ise bilgisayar ve internet altyapısıyla değişen tele- yapının günümüzde dijitalleşmesinin, veri ve kodlara dönüşmesinin yanı

sıra çoktan akıllı sistemlere ve kuantum internete kapı açmış bir dünyayı, sadece telekomünikasyon sistemleri içinde değerlendirmeyi yetersiz kılmaktadır.

Bununla birlikte, Shane'in bu makaleyi ele aldığı dönemin 2000'li yılların başlarına denk gelmesinden bu yana, internet ağının yayılımının, hızının, kullanım alanlarının ve yeni medya mecralarının, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin son 10 yılda geçirdiği büyük değişim göz önünde bulundurulduğunda, Shane'in o zamanki kentsel model için *Tele Citta* tanımlamasını kullanması, akla yatkındır. Shane'in burada ortaya attığı ayrıcalıklı durum, illüzyon heterotopyaları kapsamında incelediği tüketim ve eğlence odaklı mekânların küresel yayılımlarındaki ağsal kaosun ve ağsal iletişim ve bilgi sistemlerinin ne denli başka mekânlar yaratabileceği ile ilgilidir. Ancak illüzyon heterotopyalarının bu ağsal başkalığı, sanıldığı gibi aksine sadece *Tele Citta*'nın konusu değildir. Shane'in deyimiyle hem sapma, hem de illüzyon heterotopyaları ağlara bağlıdır (Shane, 2008, s. 263) ve *Cine Citta* olarak tabir edilen, modern şehircilikte başladığı düşünülen kentsel ağların, sonradan internet, iletişim ve medya ağlarına evrilmesiyle devam eden ağsal modelin her ikisi de tekelleşme, özelleşme ve küreselleşme sayesinde başkalığını korumuştur. Şöyle ki, Shane'in ifade ettiği üzere modern şehrin projesi, mühendislerin her yerde temiz içme suyu, uygun sanitasyon, iyi asfalt yollar, etkili demiryolları, elektrik, telgraf ve telefon hizmetleri sağlayacağını varsayıyordu. Ancak, öncelikle modern Batı ülkelerinde yerel ağlar olarak başlayan bu hizmetler, daha sonra ulusal ve uluslararası bir boyuta ulaşmış ve her ulus-devlet, modern kentsel hizmetleri bir araya getirmeye ve bunları neredeyse evrensel kapsamı olan bir paket olarak temin etmeye çalışmıştır (Shane, 2008, s. 263). Shane'in yazısının devamında İngiltere ve Amerika üzerinden verdiği örnekte, devlet tekeline özelleşmeye ve sonra küresel şirketlere doğru evrilen yönetim mekanizmalarının sapma ve illüzyon heterotopyalarıyla kurduğu ilişki dikkate değerdir: '*Bazen devletin kendisi, İngiltere hükümetinin elektriğin dağıtımı için bir Ulusal Şebekenin inşasını üstlendiğinde olduğu gibi ölçek ekonomilere ulaşmak için müdahale ederdi. ABD hükümeti de benzer şekilde, yeni ve büyüyen banliyö gelişmesine hizmet etmek için Bell telefon sistemi veya ulusal televizyon ağları gibi büyük özel iletişim tekellerinin oluşturulmasını teşvik etti*' (Shane, 2008, s. 263, 264). Shane, burada kentsel ağın, küresel ekonomiyle olan ilişkisine değinerek 1970'lere kadar kapitalist dünyaya egemen olan Keynesyen teorisinin —devletin ekonomik kalkınma için kamu müdahalelerini kapsayan hizmetleri sağlayabilecek özel şirketleri desteklemesiyle

oluşan— karma ekonomisinden bahsetmiştir. Yani, kentsel ağların yönetiminin ekonomi için önem teşkil ettiğini ve özel sektör ağırlıklı olup, kontrolünün devletin tekelinde olmasını benimseyen bu ekonomi felsefesinin pek çok devlet tarafından uygulanarak nasıl bir Keynesyen küresel tekel sistemine dönüştüğünü söyleyebiliriz. Dolayısıyla, metnin başında eğlence ve tüketim odaklı mekânların kapitale hizmet etmeleri neticesinde doğrudan siyasi olmasa da dolaylı bir şekilde siyasi olmaları vasıtasıyla başkalık arz etmelerinden bahsetmemiz de, bu mekânların Keynesyen küresel tekel sisteminin ağsal mekânlarının başka örneklerini oluşturduğu savını desteklemektedir. Böylelikle, Shane'in illüzyon heterotopyaları kapsamında incelediği eğlence ve tüketim mekânlarının bu ağsal başkalığının, yönetimsellik ile ilişkisi üzerinde durulduğu zaman, ekonomi ve politika ile ayrılmaz ilişkisi de kaçınılmaz görünmektedir.

Shane, tam da bu yüzden devlet tekelinde yani saray tekelinde gerçekleşen illüzyon heterotopyasının en erken örneği olarak *Palace Royal*'i ele alır: “...Şehrin merkezinde, Louvre'un yanındaki Palais Royal'in ayrıcalıklı aristokrat bölgesi, birçok heterotopyan aktivitesini (tiyatro, kumar, fuhuş gibi) içeren bir 'illüzyon heterotopyası' için mükemmel, erken bir örnek sağlar. Sarayın sahibi Dük d'Orléans, kuzeni olan Kral'ı, kraliyet arazisi olduğu için çoktan Paris şehrinin kurallarından muaf tutulan yerde ticari faaliyetlere izin vermeye ikna etti (Shane, 2008, s. 262, 263). ...Palais Royal'da ortaya çıkan 'illüzyon heterotopyası', pahalı dükkânların, bankaların, döviz bürolarının, kitapçıların, galerilerin, yüksek moda mağazalarının ve mükemmel restoranların; temiz, uzun alışveriş pasajlarının üzerindeki dairelerin yakışıklı bir avlusuydu. İlk Fransız borsası buradaydı. Geceleri tiyatro, bir yeraltı sirki, gölge kukla gösterileri, kafeler, kumar ve fuhuş, iyi aydınlatılmış pasajlarda ortamı belirledi. Özel polis ve özel sokak temizleyicileri disiplin ve sağlıkla ilgili unsurları sağladı. Dünyanın ilk ahşap, camla kaplı alışveriş merkezi (pasajı) 'Galerie de Bois', yeni inşa edilen tiyatronun yanındaki Palais Royal'e giden Dük'ün sarayının arkasında (1786-88) burada ortaya çıktı. Devrimci broşürcüler kendilerini Paris polisinin erişiminin ötesinde bu muhteşem, heterotopik yerleşim alanında oluşturdular ve burada, avludaki kışkırtıcı konuşmalar, kraliyet ailesini Versailles'dan geri getiren bir grup kadın devrimciye yol açtı” (Shane, 2008, s. 263).

Palace Royal'i başka bir mekân yapan en önemli unsur, Shane'in tabiriyle kapitale hizmet eden eğlence ve tüketim mekânlarının hepsini ilk kez bir arada sunan adeta bir zevk bahçesine dönüşmesidir. 18. yüzyılın ilk modern alışveriş merkezi haline gelen sarayın bünyesindeki pasaj, dönemin en yeni ütöpik gerçek mekânını, burjuvazinin fantazmagorik ve hedonist dünyasına açmasıyla farklılaşmaktadır. Bu,

bizi tam da Benjamin ve Baudelaire'in modernite ve pasajlar eleştirisine götürür. Baudelaire, Modern Hayatın Ressamı'nda toplumsal bir paradigma olan moderniteyi, onun tikel unsurlarından olan modern ressam (Constantin Guys) üzerinden irdlemiştir. Ön planda ressamdan öte, modernizm açılımı yapan yazarın, bu süreçteki en etkin rollerden birine sahip meraklı gözlerle büyük kentlere özgü pasajlarda gezinen *flâneur*'ları, sadece yenilik arayışı içindeki bireyleri işaret etmez; çünkü önce kiliseden çıkan sonra Rönesans'ta klasiklerine tekrar öykünen insan, artık yeni bir dünya inşasından yeni bir yaşam şekli edinmeye hazırdır (Baudelaire, 2013, s. 33-35). Modernitenin sunduğu büyük kent imajı, günümüz metropol manzaralarının bir fragmanını oluştururken, *urbanizm* bağlamında teknik olanakların sosyo-ekonomik boyutları, yeni bir uygarlık anlayışı doğuracaktır. Bu yeni uygarlığın kendi merkezi sistemini teknoloji, hız ve hareket dinamikleri üzerine kurması, tarih ve zaman mefhumunu da yeniden şekillendirmiştir. Modern hayatın içinde ebedi olanı arama fikrini modern estetiğe iteleyen Baudelaire, onu zamansız bir geçmişten kurtarıırken, ebedi olanı artık geçici olanın, zamansal olanın içine konumlandırır (Baudelaire, 2013, s. 45), (Simmel, 2017, s. 13). Buna karşın, modern dünyanın estetik temsilinin kendisine karşıt bir şekilde sunulmasının yanında zamansız bir şimdi estetiği yaratacağını öngöremez. Ancak, modern uygarlığın vahşi ve çirkin bir yüzünün de olduğu savını taşıyan Baudelaire gibi bu modernite çözümlemesine yakın duran Benjamin için de uygarlığın bütün nesneleri, aynı zamanda barbarlığa hizmet eden ürünlerdir (Simmel, 2017, s. 14). Uygarlığın nesneleri kavramı, ikircikli anlamlar içerir. Uygarlığın özünü oluşturan yegâne gücü temsil ettiğini düşünen Batı, gelişmişlik çizgisi yolunda ilerlemek için başka nesneleri ve başka mekânları keşfetme yoluyla ulusallaşma stratejilerini gerçekleştirmiştir. Uygarlığın modern mekânları, başta kütüphaneler ve müzeler olmak üzere, bünyesinde barındırdığı tüm bilgi, sanat ve kültür külliyyatını, evrensel ölçekte yağmacı ve toplamacı bir zihniyetin kapasitesiyle oluşturmuştur. Rönesans'ın nadire kabinelerinde sarayın tekelinde biriktirilen nesneler seçkisinin Louvre, Berlin Altes, British Museum gibi modern müzeler aracılığıyla kamuya açılarak ulusal ve evrensel statü kazanmaları durumu, pasajların tarihsel güzergâhında da aynı şekilde işler. Dolayısıyla, 18. yüzyıldaki sarayın tekelindeki pasajın, burjuvazinin kentsel rüya dünyasındaki arzu ve fetiş nesnelerini temsil etmesi ve bu nesnelere sadece belirli bir zümrenin sahip olması, yerel ölçekte

bir başkalık durumu oluştururken, 19. yüzyıl pasajlarının alışveriş merkezlerine dönüşerek kamulaşması, tüketim çılgınlığının ve ticari fetişizmin evrensel ölçekteki ilk başkalığını oluşturacaktır. Bunu, küreselleşen dünya fuarları, pazarlar, avm'ler, temalı parklar, pavyonlar, bienaller, moda mağazaları ve moda müzeleri, e-tüketim ve sosyal medya mecraları izleyecektir. Kolonyalizmin en etkin dinamiği olan başkalık, uygarlığın metalaştırdığı nesneler yolculuğuyla başlar. Bu yüzden de, Benjamin'in arzu nesneleri, aynı zamanda sarayın ayrıcalıklı, seçkin, yüksek statülü göstergelerinin ilk ticari meyveleridir. Çünkü üst sınıf/alt sınıf, merkez/periferi, yüksek sanat/kitsch sanat, ilkel/uygar, eski/yeni, çekinik/baskın, azınlık/çoğunluk, siyah/beyaz, homojen/heterojen, insan/insan sonrası, sanal/gerçek gibi kavramların yarattığı kaotik düzendeki başkalık, hiyerarşi piramidinin en üst basamağından en alt basamağına doğru inildikçe muğlaklaşmaya başlar. Bilgiler, üretimler ve metalar sistemi moda oldukça, başkalığını yitirmeye yüz tutar. Uygarlığın nesneleri kavramındaki ikircikli durum da bundan kaynaklanır: Sarayın tekeline devlet, özelleşmeden küreselleşmeye ve tikelin tekeline doğru kayarak paradoksal mevcudiyetini her daim koruyan kapitalizmin sermaye mantığı dizgesi.

Böylelikle, uygarlığın nesneleri kapitalizmin ve küresel üretimin göstergelerine dönüşerek şık vitrinlerde tüketicinin arzu dünyasının birer parçası olma ümidiyle yerlerini alırlar. Bu fetişler diyarının önemli yaratıcı dinamiklerinden reklam, pazarlama ve markalaştırma stratejileri de, nesneleri mal olma özelliğinden kurtararak değerlerini var olandan fazla gösterir, yani nesneleri yüceltir. Nesnelerin yüceltilmesi işlevini, Benjamin'de fantazmagoriler üstlenir: *'Fantazmagoriler, "yüzyılın sihirli görüntüleridir"; fantazmagoriler, bu yüzyılın toplumunun "idealleridir"; sözü edilen toplum, bu ideallerin yardımıyla "gerek toplumsal ürünün eksikliklerini, gerekse toplumsal üretim düzeninin aksayan yanlarını hem gidermeye, hem de yüceltmeye" çalışmıştır. Fantazmagorinin işlevi, birinci planda yüceltici bir işlev gibidir: bu doğrultuda olmak üzere, dünya sergileri malların değişim değerini, bunların değerlerinin saptanışındaki soyutluğu aşırı göz kamaştırıcı kılarak yüceltir; koleksiyoncu, nesneleri onları mal olma özyapılarından sıyrarak yüceltir; pasajlarda ise "yüzyıl, yeni teknik olanakları yeni bir toplumsal düzenle karşılayamadığından", demir konstrüksiyon ve cam mimari yüceltilir'* (Benjamin, 2002, s. 25). Bu ifadeden de gayet açık anlaşılıyor ki, yüceltilmiş nesneler, ancak en az onlar kadar yüce olan bir mekânda sergilenmelidir. Benjamin'in sanat eserinin biricikliğinin elinden alınmasına yönelik itirazı da bu yöndedir: Çünkü, sanatın estetik değerinin meta estetiğine evrilmesi, yani sanat eserinin kopyalanıp

çoğaltılmasıyla, teknik olarak yeniden üretilebilmesiyle başlayan süreç, sanatın yüceliğini, biricikliğini metalaşan nesnelerin almasıyla gerçekleşmiştir. Yine sanat eserlerinin bu eşsiz değeri için inşa edilen harikulade neoklasik tarzdaki yapılar gibi, fetiş nesnelerin vitrinleri de müzeler kadar görkemli görünmelidir. Dolayısıyla, Benjamin'in yüce arzu nesneleri, yüceltilmiş mekânları ile birlikte fantazmagoryanın ta kendisini oluşturur. Benjamin'in tam da tarif ettiği gibi *Palais Royal*'deki 'Galerie de Bois' pasajının da dünyanın ilk ahşap, camla kaplı alışveriş merkezi olma özelliğini taşımasına şaşırılmamak gerekir. Shane'e göre de 'Galerie de Bois', aynı ihtişamıyla illüzyon heterotopyasının öncül örnekleri arasında yer tutar. Bu şekilde, Benjamin'in "yüzyılın sihirli görüntüleri" olarak nitelediği fantazmagoryaların yüceltme işlevi, mekânları olduklarından farklı ve hatta büyüleyici ve etkileyici göstermeleri üzerinden çalıştığı için aynı etkiyi Shane'in illüzyon heterotopyalarında da görürüz. Özellikle, *Tele Citta*'nın konusu olan illüzyon heterotopyalarının, 20. yüzyılın ikinci yarısından başlayarak yeni başka mekânlar olarak bir bakıma fantazmagoryaların yerini aldığını söyleyebiliriz.

Shane'e göre illüzyon heterotopyalarının en can alıcı örneğini *Disneyland* oluşturur (Shane, 2008, s. 264). Dünyada gerek savaşlar, terör, ekonomik kriz, gerekse doğal afetler, salgın hastalıklar, iklim krizleri gibi bunalım fenomenlerinden sonra toplumsal psikoloji adına tüketim ve eğlenceye dönük projelerin hayata geçirilmek istendiği bilinir. Walt Disney'in, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra özellikle çocukları eğlendirmek gayesiyle başlattığı *Disneyland* projesi de böyle bir düşüncenin ürünüdür. Ancak, *Disneyland* sonraki zincir şubeleri ile küresel boyuta ulaşarak kültür endüstrisinin ve tüketim toplumunun ilk meyvelerinin verilmesine kaynaklık etmiştir. Özel şirketlerin reklam ve pazarlama stratejileri için radyo, televizyon gibi kitle iletişim araçlarından faydalanmaya başlaması, daha doğrusu medyanın bu potansiyel gücünü keşfetmesi de, geleneksel medya sisteminin arka yüzündeki ilk illüzyonist etkiyi ortaya çıkarmıştır. Walt Disney ise Los Angeles'ın kenarındaki Anaheim'in turuncu bahçelerinde *Disneyland*'ı inşa ederek hem kentsel ağı genişletmiş; hem de Amerika'nın hızla büyüyen banliyölerindeki çocuklara televizyon aracılığıyla Disney karikatürlerini göstererek TV'nin ağısal konumunu değiştirmiştir. Ayrıca, Benjamin'in fantazmagoryalarının yücelik işlevinden de faydalanan Disney, tema parkına dünya

fuarı gibi bazı yeni özellikler eklemesinin yanı sıra *Disneyland*'ın ana cadde aksı boyunca girişi, üçte iki ölçekte büyütmesiyle de, ne denli görkemli bir harikalar diyarı yarattığının ispatını ortaya koymuştur. Shane'in deyiimiyle '...park imajının kontrolü, hem güvenlik ve güvenlik kaydı açısından hem de karşılayıcı, nostaljik temaları açısından çok önemliydi. Yeni banliyö sınırı, Frontier Land ve Future Land gibi kovboy temalarına ilham verebilirdi, ancak Disney, *Disneyland*'ın Ana Cadde aksı boyunca girişi üçte iki ölçekte yapacak kadar bilgiliydi. Çocuklar güçlenmiş ve ebeveynler dev gibi hissediyorlardı. 'Makine olarak şehir'i kapsayan gizli yeraltı diyarı ile simülakr caddesi, tarihi cepheleriyle kayıp bir topluluğu sembolize ettiği için banliyödeki yeniliği karşıladı' (Shane, 2008, s. 265). Böylece Disney, hem tema parkında hem de TV medyasında illüzyon heterotopyasının temel mekanizmalarını kullanarak, TV çağındaki ilk ağsal başkalığı gerçekleştirmiştir.

Disney'in illüzyon heterotopyalarının ağsal başkalığını, İngiltere'de altı genç mimarın bir araya gelerek oluşturdukları *Archigram*'da bulabiliriz. (Archi)ecture ve tele(gram) sözcüklerinden üretilmiş *Archigram*, adını grubun 1961 ile 1974 arasında yalnızca dokuz buçuk sayı yayımlandıkları dergiden (Görsel 2,3) almaktadır.

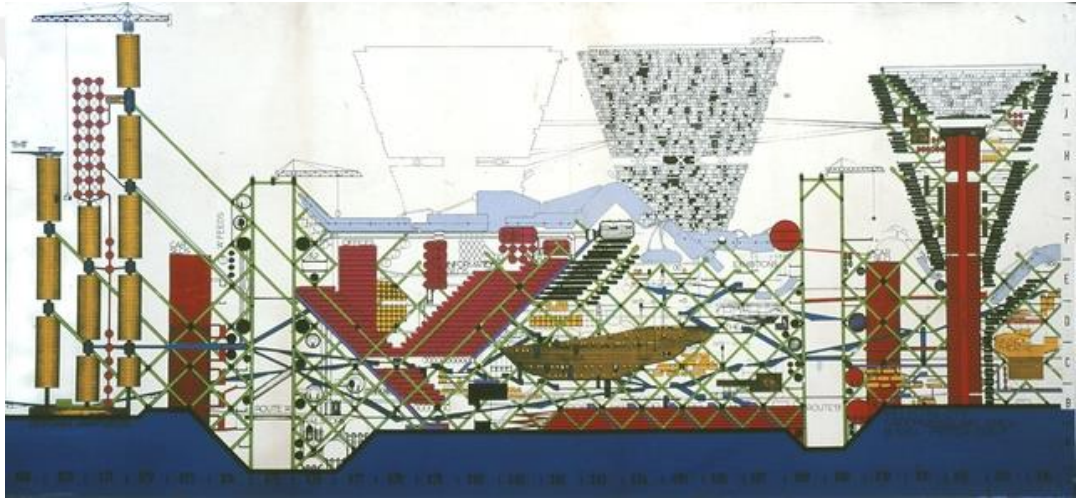


Gör. 2-3: Archigram no.4, Kapak Tasarımı, Warren Chalk, 1964 (Soldaki)³⁸; Archigram no.9^{1/2}, Kapak Tasarımı, 1974 (Sağdaki)³⁹

³⁸ Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=99> (Erişim Tarihi: 20.05.2021) Westminster Üniversitesi'nin desteğiyle açılan web sitesinden grubun arvişine ulaşabilmektedir.

³⁹ Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=105> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron ve Michael Webb'den oluşan *Archigram* üyelerinin, geleceğin dünyasını teknolojik ve enformatik gelişmeleri çizgi roman estetiğine eklemleyerek tasvir ettiği görselleri, modern mimarlığın işlevsel ve biçimci tutumuna karşı 1960'ların avangard mimarlığında ve popüler kültüründe fütüristik bir tarzda etkili olmuştur (Sadler, 2005, s. 3, 4). Ancak, neredeyse hiçbiri gerçekleşmemiş ve proje olarak kalmış ütopyik tasarımlarında, Pop Art'ın hem biçimsel unsurlarına hem de sunum araçları olan seri üretim tekniklerine yakın durarak kullandıkları grafik dil sayesinde yüksek kültüre karşı alternatif özgürleştirici bir alan yaratabileceklerini düşünmüşlerdir.

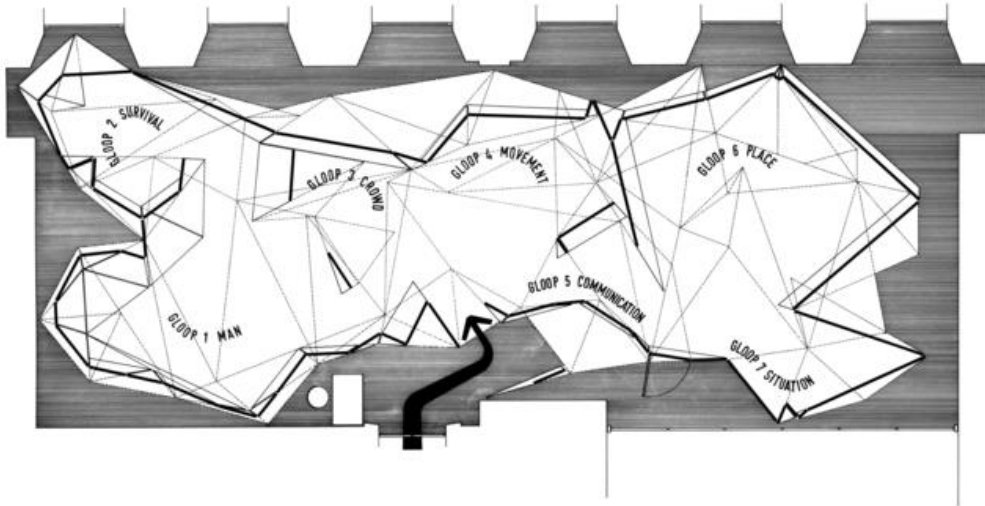


Görsel 4: Peter Cook, Plug-in City, Kesit, 1964.⁴⁰

Archigram'ı dönemin Cedric Price, Alison ve Peter Smithson, James Stirling ve James Gowan, *Independent Group* (IG) gibi İngiliz mimarlar ve mimar kolektiflerinden ayıran en önemli özelliği ise günümüz hipermodern dünyasına taşınabilecek megastrüktürlerden araç kitlerine, birçok mimari tasarımı ileri teknoloji donatılarla gerçekleştirmesidir. *Archigram*, akla hayale sığmayacak görsellik ve elektronik, enformatik ağsal ilişkilere sahip mekânlarını nesneleştirerek yapının kendisini tamamiyle şehre dönüştüren tasarımlarda bulunmuştur. *Sin Centre* (Günah Merkezi), *Living City* (Yaşayan Şehir), *Plug-in City* (Tak-sök Şehir-Görsel 4), *Walking City* (Yürüyen Şehir), *Instant City* (Anlık Şehir) şeklindeki projelerindeki mekânsal başkalık, tüketim yoluyla gerçekleşebilecek özgürlük temellidir. Çünkü *Archigram*, dönemin

⁴⁰ Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

brütalistlerinin yapısal görünümü ön plana çıkarmasındaki modernist yaklaşıma veya *Team 10*'in modernist beğeni tartışmaları merkezli toplumsal örgütlenme biçimlerine karşılık *laissez-faire* (bırakınız-yapsınlar) şeklindeki liberal yaklaşımı benimsemiştir (Sadler, 2005, s. 95). Şöyle ki, modernizmin gerçeklik arayışında elitist engele takılmasındaki gibi *Archigram*'ın Pop Art'ın alt kültürlerle hitap edebilecek tavrından faydalanmak isteyerek mimarlığı tabana yayma, herkes için kılma vaatleriyle özgürlüğü inşa edebileceği düşüncelerinin ekseninde kapitalizmin eğlence ve tüketimi uyarlayabilme yeteneğiyle kültürün endüstrileşmesi yoluna saptıkları düşünebilir. Örneğin, *Archigram* üyelerinin tamamı tarafından yürütülen ilk proje olma özelliğini taşıyan *Living City*'de (Yaşayan Şehir, 1963) şehir hayatının canlılığı vurgulanmak istenmiştir ve bu amaçla yeni bir şehir modelinden ziyade şehir koşulları içinde bireylerin nasıl hayatta kalabileceğine yönelik bir takım yeni terminolojik açılımlar getirilmiştir. *Living City*'nin ana strüktürü olan 'gloop'ların her biri, temel değişmez ve makul olarak tahmin edilebilir gerçeklerden oluşan bir alanı tanımlar (Cook, 1999, s. 20). Her bir alanı işaretleyen yedi adet *gloop*'un birbiri ile ilişki ve etkileşimi sayesinde ise *Living City* oluşur (Görsel 5). Hayatta kalma, İnsan, Kalabalık, Hareket, İletişim, Yer ve Durum şeklindeki *gloop*'lardan (sergi alanlarından) birkaçına bakmak gerekirse, *Survival* (Hayatta kalma) *Gloop*'unda (alanında), şehirde hayatta kalmayı zorlaştıran unsurlara ve dinamiklere karşılık, insanlara bazı kitler sağlanır (Sadler, 2005, s. 66). Bu kitler, kullanıp-atma (*throw-away*) özelliğine sahiptir ve kişiler yaşayabilmek için yiyecek, içecek, seks, uyuşturucu, kıyafet, makyaj, araba, para şeklindeki kitlere sahip olmak zorundandır (Görsel 6). Görüldüğü üzere, insanların yaşayabilmesini sadece eğlence ve tüketime endeksleyen bir kit tanımı, özellikle Lefebvre, Vaneigem, Debord gibi sosyalist düşünürlerin endüstriyel kapitalist mekânın, insanların üretim, tüketim ve davranış biçimleri üzerindeki sınırlandırıcı etkisine değindiği toplumsal paradigmaya oldukça uzaktır.



Görsel 5: Archigram, Living City Sergisi, Sergi Planı ve Kesiti, 1963.⁴¹

Aynı tektipleştirmeyi *Man* (insan) *Gloop*'unda da bulmak mümkündür. Sergi kataloğunda yer alan metne göre 'şehir, insanlar tarafından insan için yapılmış insanları barındıran bir organizmadır' (Cook, 1999, s. 21). Yani Deleuze'ün ifadesiyle, her organın kendi yerinde olduğu, her organa kimliğini belirleyen bir rolün tayin edildiği organizmasal yapılan(-dır-)ma mevcuttur. Organların organize edilip, bedenlerin kontrol altına alınması gibi bu kez de şehirlerin organizasyonu ile bedenlerin yönetimi sağlanmaktadır. Oysa Deleuze'e göre organların organizasyonu, organların organize işleyişi, kişileri aynı norm ve sabit düzenlemelere bağlı bir yaşayış tarzına sürükler, bu da kalıplaşmış ve sınırlandırılmış bedenin özgürlüğe erişimini imkânsız kılar (Zourabichvili, 2011, s. 135). Bu durumu, Peter Taylor'ın '*Living City*' *Man Gloop* için tasarladığı montaj da desteklemektedir (Görsel 7). İnsanın gelecekteki özelliklerini belirlemeyi amaçladıklarını söyleyen grup, bir robot figürünün yerini alabilecek fiziksel ve zihinsel gelişim açısından son aşamaya gelmiş insan tipini idealize eden Süpermen hayalinin bugünün uzay adamları ile karşılanabileceğini söylemektedir (Sadler, 2005, s. 66). Böylelikle, Benjamin'in fantazmagorik anlatısını, *Living City*'de okumak gittikçe kolaylaşmaktadır. Geleceğin insanları, bir süper kahraman niteliğinde her yönden mükemmelleş(-tiril-)miş kişilerdir ve bu olağanüstü özelliklere sahip zümrenin, aynı burjuvazinin yüksek estetik ve zevk anlayışına koşut, arzu nesnelerini sürekli tüketmeye dayalı bir esirlik dünyasında yaşaması ise hayatta kalmanın tek koşuludur. Tam da Shane'in deyişiyle AIDS, yoksulluk ve hastalığa rağmen iletişim araçlarının, görüntülerin ve televizyon ağlarının küresel ölçekte

⁴¹ Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=36> (Erişim Tarihi 20.05.2021)

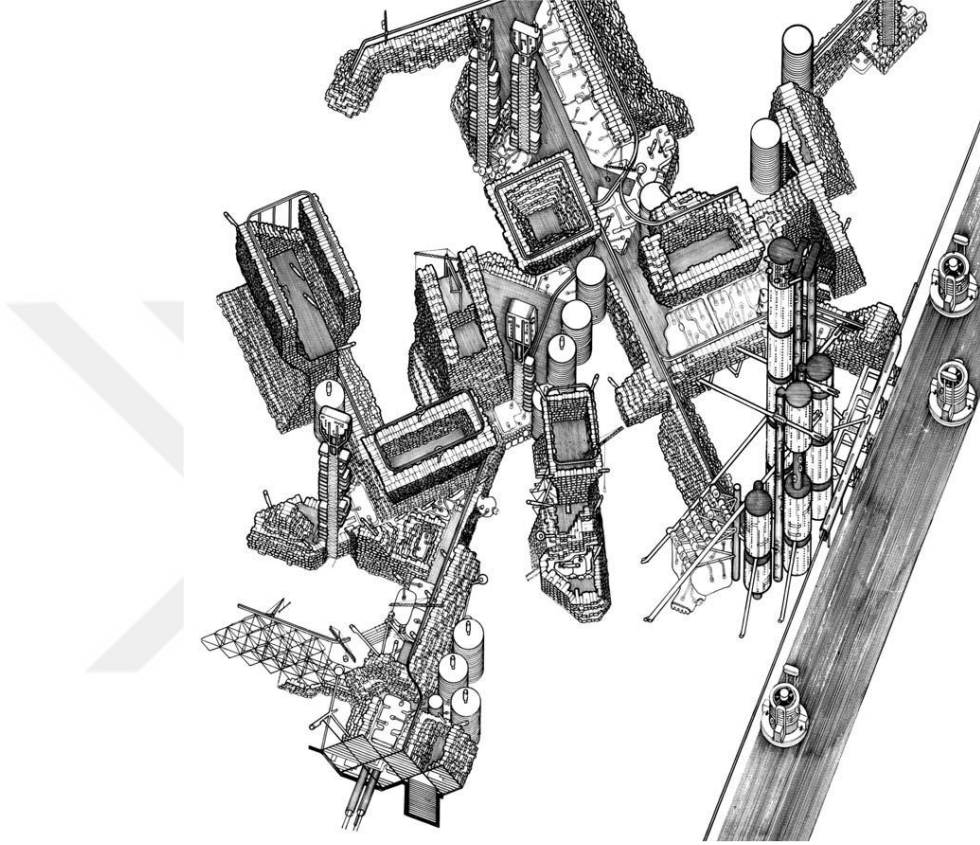
muazzam 'illüzyon heterotopyalarını' destekleyebileceğini gören ve bunu lehine kullanan Disney (Shane, 2008, s. 270) gibi *Archigram* da insanların hayatta kalma çabasını, kişileri öğretilen toplumsal rollere büründüren modern bir bireyselliğe indirgeyerek kendi strüktürel modeliyle pekiştirmiştir.



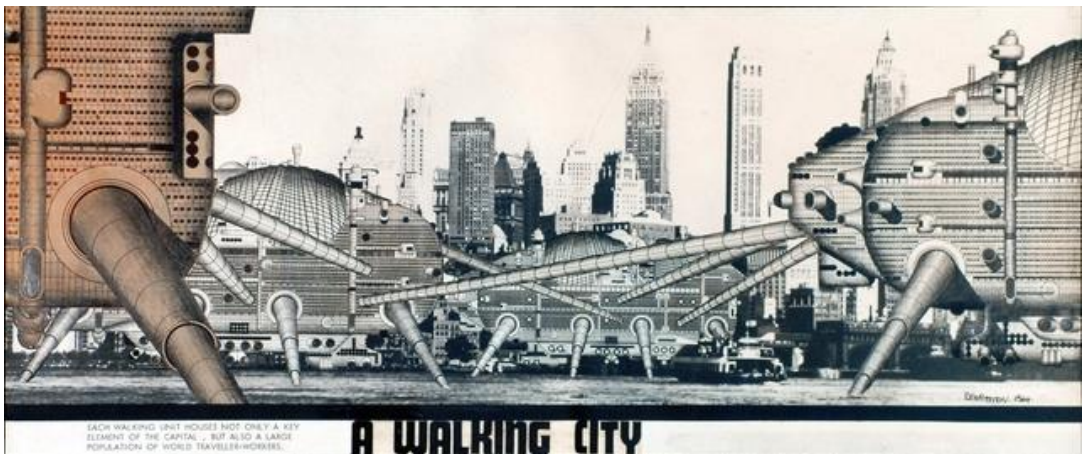
Gör. 6: L. City Survival Kit, W. Chalk, 1963, (Sadler, 2005, s.73). **Gör. 7:** Man Gloop Montaj, P. Taylor, 1963, (Sadler, 2005, s.65).

Archigram'ın diğer şehir modellerine baktığımızda, özellikle '*Plug-in City*', '*Instant City*' (Görsel 8) ve '*Walking City*'deki (Görsel 9) inovatif girişimleri, mimarinin sibernetik sistemlerle bütünleşmesi, dijital ve biyolojik mekanizmaların kombinasyonu, günümüz mimarlığının dahi ötesine taşınabilecek bir kurguya sahiptir. Ancak, *Archigram*'ın ağsal başkalığını, fütürist yaklaşımlarındaki salt biçimsel yapı sayesinde kazandığı söylenebilir. Örneğin, *Plug-in City* projesine paralel bir araştırma olarak 1964 yılında Dennis Crompton tarafından tasarlanan *Computer City*; şehrin tüm ihtiyaçlarını belirleyen ve elektronik çağrı potansiyeli kullanılarak, bu ihtiyaçlara cevap veren enformatik bir sistem üzerine kuruludur (Cook, 1999, s. 41). Ancak, tüm bu ihtiyaçlar derken kastedilen nedir? İhtiyaçlar kelimesi, göreceli ve çelişkili anlamlar içermekle kalmaktadır ya da yine 1964 yılında minimum alan maksimum verimlilik vaatleriyle Warren Chalk'ın geliştirdiği Kapsül projesi (Görsel 10, 11), daha ergonomik ve daha özelleşmiş, uzay kapsüllerine benzer tek ya da iki kişilik konutlar sunarken (Cook, 1999, s. 44), birey gerçekten daha fazla mı özelleştirilmeye çalışılmaktadır ya da sanılanın aksine yalnızlaştırılmanın fonksiyonelleştirildiği yeni bir yaşam tarzı mı benimsetilmeye çalışılmaktadır veyahut *Living City*'deki *Communications* (İletişim) *Gloop*, fiziki iletişimin giderek arkaik bir hal aldığı gerekçesiyle iletişim ağının

harcanabilir (*expendable*) sistemlerin ve esnek bir teknolojinin deneyimine açık olması gerekliliğinden bahsederken (Cook, 1999, s. 21), uydu şehirlerin kolay ve hızlı iletişim ve ulaşılabilirlik altyapısı mı ön plana çıkarılmaktadır? Bu şekilde mimarinin sosyal dayanışma, toplumsal örgütlenme ve toplumsal direniş mekanizmaları üzerindeki etkisi göz ardı edilmemekte midir?

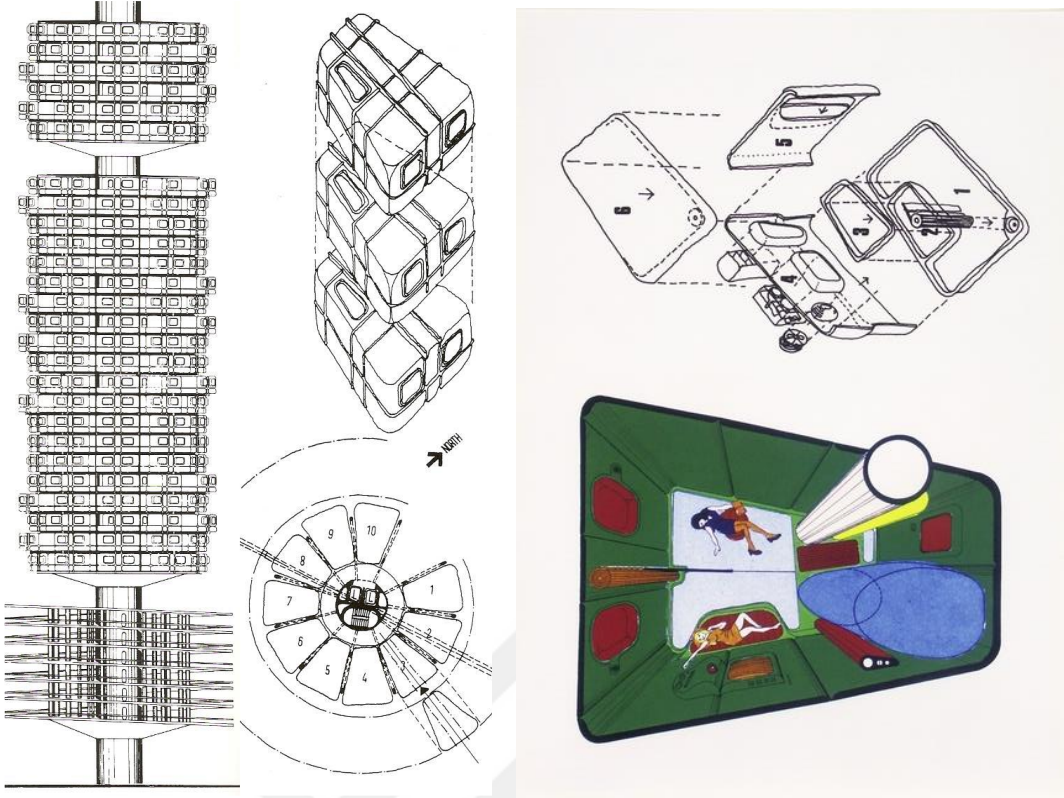


Görsel 8: Peter Cook, *Plug-in City*, Aksonometrik, 1964, (Sadler, 2005, s. 15).



Görsel 9: Ron Herron, *Walking City in New York*, 1964.⁴²

⁴² Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=60> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)



Görsel 10-11: Warren Chalk, Plug-in Capsule Homes, Kule Görünüşü ve Planı ile Kapsül Evi'nin Renkli Baskısı, 1964.⁴³

Her ne kadar Sadler, “daha hevesle inanırlılık arayan Team 10’ın yapamadığını, ‘avangardı’ fütürist bir şekilde vahşi ve dik duruşlu olarak yeniden ele alarak *Archigram*’ın başardığını” (Sadler, 2004, s. 43) söylese de; tüm bu anlam boşlukları, *Archigram*’ın nesneler tasarlamaya yoğunlaşan biçimsel ve işlevsel bir dilin ötesine geçemediğini düşündürmektedir. *Archigram*’ın modern mimarlığın pek de benimsemediği ‘megastrüktür’ ve ‘oluş halinde yapı’ gibi alternatif yaklaşımlarının, Zaha Hadid, Jean Nouvel, Rem Koolhaas, Frank Gehry ve Bernard Tschumi gibi 90’lı yılların ve halen günümüzün önemli mimarlarına esin kaynağı olduğunu kabul etmekle birlikte fütüristik bir çıkmaz yarattığını da inkâr etmemek gerekecektir. Şöyle ki, aynı İtalyan ve Rus fütürizminin biçimsel dillerinin örtüşmesi ama anlamsal yapılarının farklı zeminler üzerine kurulması gibi, *Archigram* ve Sitüasyonistler arasında da benzer bir ilişki kurulabilir. Sitüasyonist Enternasyonal’i neoavangard yapan, estetik kaygılarla başlattığı söylem ve üretimlerini giderek politik bir halde eylemselleştirerek toplumsal bir örgüt altında toplamalarıdır. Sitüasyonist

⁴³ Kaynak için bkz: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=58> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Enternasyonal ütopyalarla sınırlı kalmayan gerçek bir dünya kurma girişimlerinde hayatı dönüştürmenin yolunu, sürüklenme (*dérive*), saptırma (*détournement*), psikocoğrafya (*psychogeography*) gibi kavramları, eylemlerle birlikte yapıbozuma uğratmakta bulmuştur. Aynı zamanda hayal dünyasına da tahammülü olmayan sitüasyonistler, fantazmagoryalarla gelen her biçimi ve düşünceyi değiştirerek daha gerçekçi bir hale getirmiştir. Debord'un da belirttiği üzere '*gerçeküstücüler psikanalizi sokağa indirdi, fakat yalnızca bir sapmaydı bu, sonu yeniden edebiyata çıktı. Chombart da sosyal bilimleri sokağa indirdi, ama bu da bir sapmaydı ve şehir planlamasından öteye gidemedi. Letrist Enternasyonal ise yeni bir tür bilgi, ana yöntemi sürüklenme olan bir sokak etnografyası icat etti ve bu da psikocoğrafyayı beraberinde getirdi*' (Wark, 2014, s. 42).

Archigram ise modern mimari estetiğiyle çıktığı yolda, daha önceki yapılmış mimari modeller üzerine getirdiği eleştirilerle yavaş yavaş modern lügatten uzaklaşarak, kullan-at (*throw-away*) mimarisi, *plug-in* kitleri gibi kavramlarla yeni bir ölçekte mimarlık terminolojisi geliştirmiş ve *Plug-in City*, *Walking City* ve Kapsül projeleriyle de kendine özgü bir sibernetik mimari tavır sergilemeye başlamıştır. Ancak, *Archigram* 'artık bir projenin kriterlerinin herhangi bir mimari moraliteye tepki vermesi gitgide daha az gerekli hale gelmiştir' (Cook, 1999, s. 50) söylemiyle eleştirel tutumunu giderek yumuşatmış ve tartışmalarını seyrekletmiştir. *Living-pod*, *Auto-Environment*, *Drive-in Housing* gibi projelerle de kişisel ihtiyaçlar odaklı serbest parçalardan oluşan mekanik asamblajlar tasarlamaya yönelmişlerdir. Böylece, *Archigram*'ın popüler estetiğin sadece biçimsel dilinden faydalanarak, nesneleri düzenleme ve tasarlama girişimleri, hem insanların tektipleştirilmesiyle hem de mimari unsur ve tekniklerin ikonlaştırılmasıyla sonuçlanmıştır. Örneğin, Richard Buckminster Fuller'ın *Autonomous Living Unit*'i (1949), İkinci Dünya Savaşı sonrası konut ihtiyacını pratik, kolay ve hızlı inşa edilebilir bir nitelikte karşılamak üzere, seri üretim imkânlarından akılcı bir şekilde faydalanarak tasarlanmıştır. Dolayısıyla, *Autonomous Living Unit*'in, *Archigram*'ın *Instant City*'sini andıran işlevsellikte bir anda kurulup bir anda çözülebilen bir yapı olmasının yanı sıra farklı bir toplumsal bilinçle gerçekleştirildiği de açıktır.⁴⁴ Bunun yanı sıra, Guy Debord'un aşk ve macera

⁴⁴ Aynı şekilde, savaş sonrası inşa edilen sosyal konutların toplama kapasitesinden faydalanıp, işçilerin konutlarını periferide daha iyi ve daha çok çalışmaları için emek gücünü bloklatarak, kamplatarak bina etmelerindeki tezatlık misali, farklı paradigmalara kitlesel yerleştirme ve iskân planlamalarına rastlamak da mümkündür.

güzergâhlarıyla dolu ‘Çıplak Kent’ adındaki Paris haritası, Constant Nieuwenhuys’un Alba çingeneleri için geçici bir yer olarak tasavvur ettiği ‘Yeni Babil’ projesi veya Giuseppe Pinot-Gallizio’nun tüm dünyayı bir lunaparka dönüştürmeye çalıştığı tasarısı şeklindeki tüm bu üretimlerin hayatın bir şiir, bir oyun gibi yaşanma arzusu üzerine kurulu olması, pekâlâ tüketim ve eğlence endeksli mekân düzenlemeleri gibi görünmelerine yol açabilirdi. Ancak, Benjamin’in de daha önce değindiğimiz sözünü doğrular nitelikte, ‘...yüzyıl, yeni teknik olanakları yeni bir toplumsal düzenle karşılayamadığı noktada, demir konstrüksiyon ve cam mimariyi yüceltir’ (Benjamin, 2002, s. 25). Böylece, politik estetiği makine estetiğinden ayıran güçlü anlamsal yapı katmanları olmasaydı ve bu düşünsel ağ, mimarlık sosyolojisi, mimarlık psikolojisi, mimarlık tarihi ve hatta coğrafya, ekoloji, jeoloji gibi başat bilim dalları ile desteklenmeseydi, İtalyan bir fütürist Rus bir fütürist gibi; bir sitüasyonist bir archigram üyesi gibi algılanabilirdi. Burada verilen örnekler ışığında fütürizmin bir başkalığı olarak yeni bir sav ortaya çıkmaktadır: Geleceğin teknik ve teknolojik olanaklarının öngörülmesiyle ve bu tür gelişmelerin biçimsel olarak zamanından önce uygulanmasıyla yeni bir dünya yaratma imkânımız olsaydı, hem sitüasyonistlerin öncülüğündeki 1968 Mayıs Olayları gerçekleşmezdi, hem de *Archigram*’ın tüketim yoluyla özgürleşme ve demokratikleşme vaatleri, bir Debord gösterisi ya da bir Benjamin fantazmagoryası veyahut bir Shane illüzyon heterotopyası olarak kalmazdı. Özellikle, dijitalizmin altın çağının yaşandığının söylendiği bu günlerde, toplumu ve buna bağlı olarak dünyayı değiştiren dinamiklerin dijital teknolojiler ile bilgi teknolojileri değil de, yüz yirmi beş nanometre büyüklüğündeki bir virüs üzerinden yürütülen salgın hastalık fenomeni olduğunu anlamamız doğrultusunda bilim kurguyla gerçeği ayırt etmek de o ölçüde kolaylaşırdı.

Avrupa ve Amerika merkezli kurmaca mekânların ağsal başkalığına değinildikten sonra tüm bu örneklerle eklemlenen ve daha uç bir noktaya taşınan illüzyonist bir mekânsal başkalık kapsamında ise Birleşik Arap Emirlikleri ele alınabilir. Dahası, *Archigram*’ın takılıp sökülen, anlık kurulup çözülebilen, sürekli devinen yapılarıyla mimarlığın sınırlarını zorlayan şehir projelerinin ve çok daha fazlasının ütöpik bir tasarı olarak kalmayıp, Abu Dhabi ve Dubai’de gerçekleştiği söylenebilir. Ancak burada, Batı ve Asya şehirlerinde ileri teknolojilerle ve akıllı sistemlerle inşa

edilen yapıların ağsal ilişkisinden farklı olarak, Birleşik Arap Emirlikleri'nin ultra lüks nesne, meta ve hipermodern mekânlarıyla kendi toplumsal yapı ve kültürüne tezatlık oluşturarak, gösteriye evrilen yapılanma biçiminin nasıl bir bilim kurgusal fantezi yarattığı anlatılmak istenmektedir. Çünkü Foucault'nun özellikle sinema, tiyatro ve bahçe üzerinden incelediği tek bir gerçek yerde birbiriyle çelişkili ya da uyumsuz birçok mekân ve mevkiyi bir araya getirebilme potansiyeli olan heterotopyalarının mekânsal yanılsamacılığının güçlü bir örneğini, Birleşik Arap Emirlikleri'nin şehir planlama ve mimarlığında görmekteyiz. Böylelikle, Arap Yarımadası'nda yaratılan başka bir dünyanın sunduğu zenginlik ve refah dolu, lüks, konformist ve göz kamaştırıcı yaşamın —çok da görüldüğü gibi olmadığı çelişkilerle dolu bir toplumsal ilişkiler ağı olmasına paralel— beraberinde getirdiği fantazmagorik ve illüzyonist bir anlatının unsurlarına değineceğiz.

Öncelikle, Birleşik Arap Emirlikleri'nin günümüz sanat, kültür, moda, eğlence, alışveriş hareketliliğini sağlamak için —*Archigram*'ın şehir modelleri gibi— her bir şehri farklı etkinlikleri ve dinamikleri kapsayacak şekilde, belirli alanlarda egemen hale getirip, uzmanlaştırılmış modeller olarak tasarladığı söylenebilir. Sanat şehri, eğlence şehri, finans şehri, internet şehri, eğitim şehri, medya şehri, sağlık şehri gibi örnekler bunlardan sadece birkaçıdır. Ayrıca, günümüzdeki Abu Dhabi'yi ve Dubai'yi kuran iki farklı hanedan da soyları 18. yüzyıla kadar uzanan Beni Yas kabilesinden gelmektedir (Artun, 2015, s. 13), yani hegemonyaların köklü geçmişi, tarihsel güce sahip zümrelerin küresel projelere imza atmasını kolaylaştırmaktadır. Akıl almaz projeleriyle oldukça iddialı görünen bu Arap şeyhleri de, her alanda kurumsallaşarak ve özel himaye sistemlerini ultra bir seviyede başka bir boyuta taşıyarak yeni bir dünya inşasına girişmişlerdir. Böylelikle ilginç bir şekilde, 1976'da dünyanın en büyük insan yapısı limanı ile çıktıkları yola, Palmiye Adaları'nın (Görsel 12) ve akabinde dünya haritası biçimindeki adaların inşasıyla devam etmişlerdir (Artun, 2015, s. 13). Buradaki tuhaf durum ise Palmiye Adaları'nın suniliğinden veya biçiminden, ultra lüks tasarımından öte, kim için tasarlandıklarından veya kime satıldıklarından kaynaklanmaktadır. Arap şeyhleri, suyun yeni bir hayat başlangıcı temsilinden faydalanarak işe koyulmuş olacaklar ki, deniz üzerindeki bu lüks konutları, *Formula 1* yarışçılarından tutun, ünlü futbolculara ve hatta Hollywood starlarına kadar en ünlü

ve en popüler olan süperstarlardan seçtikleri bir zümreye sattıkları ve bazılarını da hediye bile ettikleri söylentiler arasında dolaşmaktadır. Bunlar, spekülatif söylemler de olsa ya da dünyaya pazarlanmak üzere yürütülen bir strateji gibi de görünse, esasında en çok *Dubaization* (Dubailleşme) teriminin hakkını veren bir imajinasyon yaratmaya yönelik bir medya algı yönetimi olduğu sezilmektedir. Çünkü magazin dünyasında Arap şeyhlerinin özel hayatlarında sürekli olarak megastarlarla anılması da, illüzyon heterotopyasının en etkili mekanizmalarından biri olan medyanın ne denli başarılı kullanıldığını göstermektedir. Bir bakıma, Foucault'nun gemi heterotopyasının hayaller kurma ve hayallere düşme, mükemmelleş(-tiril-)miş topluluklar kurma, ayrıcalıklı fırsatlar edinme gibi niteliklerinin Palmiye Adaları'nda başka bir boyutta işlevselleştirildiği söylenebilir. Arap Şeyhleri de, gerçek hayatta yüz yüze dahi gelemeyeceğiniz ama bu ada sayesinde dünyanın en popüler ve en seçkin sınıfıyla komşu olma ayrıcalığını yakalayacağınız bir hayal dünyası sunmaktadır, tabii bu herkes için mümkün olmasa da, en azından bunun hayalini kurdurtacak bir sektör yaratarak, bu hayali servis edebilecek ekonomik ve medyatik tek gücün Dubai olarak sunulması bile illüzyon heterotopyalarının küresel ölçekteki zirvesini Birleşik Arap Emirlikleri'nde yaşatmaya yetecektir. Kısacası, suyun üstündeki lüks yaşam tarzı, maksimum düzeydeki sunilik ve had safhadaki hedonist tüketim biçimleriyle, ultra muhafazakâr İslam coğrafyası içinde birbiriyle çelişkili, uyumsuz birçok mekân ve mevkiyi bir araya getiremeyecek kadar gerçek dışı duran ama gerçek olan Hollywoodvari bir illüzyonun yarattığı başkalık söz konusudur.



Görsel 12: Palmiye Adaları, Dubai.⁴⁵

⁴⁵ Kaynak için bkz: <http://www.aliartun.com/yazilar/sanat-eylak-karmasi/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Arap Emirlikleri'nde ilerleyen süreçlerde ne tür mimari yapılanmalar ve yönetsel gelişmeler olduğuna devam edersek, sanat, kültür ve yönetim (Abu Dhabi), para ve eğlence (Dubai) şehirlerine finans şehri, internet şehri, eğitim şehri, medya şehri, sağlık şehri, satranç şehri gibi yenileri eklenmiştir. Bu merkezlerde bulunan ultra lüks, gösterişli yedi yıldızlı oteller, 1.2 km uzunluğuyla yeryüzünün en yüksek kule yapısı (Tablo 1) ile sıra sıra gökdelenler ve yine dünyanın en büyük alışveriş merkezleri olan *Dubai Mall* ve *Mall of Arabia* (Tablo 2) yüksek teknolojilerle donatılmıştır (Davis, 2015, s. 147). Ayrıca, her yıl düzenlenen Dubai Alışveriş Festivali'nde en pahalı, en güzide mücevherler, altın kaplamalı arabalar, evcil hayvan kategorisindeki çita ve kaplanlar ve sükseli moda tasarımları da olmak üzere akla gelmeyecek daha nice envaiçeşit ürün ve meta, ünlü çağdaş sanat yapıtları ve koleksiyonları ile birlikte satılmak üzere aynı yerde sergilenmektedir. Dahası, metrelerce yükseklikteki kule otellerde kalan sakinlerin aktivite olarak buradaki -gök cisimlerine benzer dairesel plakalar şeklindeki- kortlarda tenis oynarken aynı seviyede bir uçağın yanlarından geçmesi gayet muhtemel ve olağan bir durum olarak karşılanırken, denizaltı otellerini tercih edenler için de suyun derinliklerinde sunumu gerçekleştirilen denizkızı ve havai fişek gösterileri, Dubaililerin alternatif eğlence anlayışlarından sadece birkaçını oluşturmaktadır. Bununla birlikte, Avrupa'dakileri oldukça geride bırakan sanal tropik ormanlar ve sanal kar dağları tasarlayan Arap şeyhleri, sanal gerçeklik konusunda da sınır tanımamaktadır. Ancak, bunların arasında en başarılı olanlar ise *Disneyland*'ın bile boy ölçüşemeyeceği büyüklükteki, Dubai'de kurulan dünyanın en büyük temalı parkı *Dubailand*'da bulunan piramitler, Babil'in Asma Bahçeleri, Tac Mahal gibi replika harikalarıdır (Davis, 2015, s. 146). Sonuçta, söz konusu develerin üzerine binen robot jokeylere para yatırma, at şeklinde tasarlanmış motorsikletlere binme gibi sıra dışı hobiler edinen Arap şeyhleri olunca, bu tarz turistik gösterilerin gerçekleştirilmesi de kaçınılmazdır.

TABLE IB. World's Largest Shopping Malls

Building	Location	Area in million sq.ft	Completion year
1. Dubai Mall*	Dubai	12.0	2008
2. Mall of Arabia*	Dubai	10.0	2010
3. Mall of China*	China	10.0	?
4. Triple Five Mall*	China	10.0	?
5. South China Mall	China	9.6	2005
6. Oriental Plaza*	China	8.6	?
7. Golden Resources	China	7.3	2004
8. West Edmonton Mall	Canada	5.3	1981
9. Panda Mall*	China	5.0	?
10. Grandview Mall	China	4.5	2005

* planned / under construction

TABLE IA. World's Tallest Buildings

Building	Location	Height in feet	Completion year
1. Burj Dubai*	Dubai	2600+	2008
2. Al Burj*	Dubai	2300	?
3. Taipei 101	Taiwan	1667	2004
4. Shanghai World Financial Centre*	China	1613	2008
5. Fordham Spire*	Chicago	1550	2010
6. Petronas Tower	Malaysia	1483	1998
7. Sears Tower	Chicago	1451	1974
8. Jin Mao	China	1381	1999
9. Freedom Tower*	Manhattan	1362	2012
10. Two International Finance Centre	Hong Kong	1362	2003
[...]			
13. Emirates Tower One	Dubai	1140	1997
22. Burj al-Arab Hotel	Dubai	1053	1999

Tablo 1: Dünyanın En Büyük Alışveriş Merkezleri Tablosu⁴⁶ **T. 2:** Dünyanın En Uzun Binaları Tablosu⁴⁷

Dubai'deki bu eğlence sektörünün yerini Abu Dhabi'de sanat ve kültür almaktadır. Dünyanın en büyük ve ihtişamlı kültür kompleksi projesinin Abu Dhabi sahiline 500 metre uzaklıktaki *Saadiyat*/Saadet Adası üzerinde gerçekleştirilmesi planlanmakta ve hâlâ çalışmalara devam edilmektedir. Başlı başına bir kültür şehri yaratacağı öngörülen bu devasa inşanın sanatsal kolunun en önemlilerini Guggenheim Müzesi ve inanılması zor olsa da Louvre oluşturmaktadır. Jean Nouvel tarafından tasarlanan ve açılışı 8 Kasım 2017'de yapılan Louvre Abu Dhabi'de proje sorumlularının söylediğine göre, dünyanın her yerinden gelen sanat eserleri sergilenecek ve böylelikle batı ile doğu, kuzey ile güney arasında kültürlerarası bir diyalog kurulmasına olanak sağlanacaktır.⁴⁸ Aslında bu, daha önce de bahsedilen British Museum, Berlin Altes ve Louvre gibi Batı'ya özgü müzelerin başlattığı evrensel müzeoloji terimini ya yapıbozuma uğratacaktır ya da kolonyalizmin artık yeni bir Doğu şubesini açmış olacaktır. Ayrıca, Louvre'un modernizmin yuvası şeklindeki sembolik anlamında taşınan bireysellik, sanatın sekülerleşmesi ve boyunduruktan kurtulması, aydınlanma, demokrasi gibi olguları ve daha da ötesinde Mediciler'den miras kalan Batı uygarlığının kökenleri olan antikiteyi de yok saymış olacaktır. Bu yüzden, benzer gerekçelerle birlikte Fransız aydınları, —özellikle de Fransız milliyetçiliğini temsil eden— Louvre'un Abu Dhabi'ye taşınmasına karşı 'Louvre Satılık Değildir' söylemiyle bir imza kampanyası başlatmışlardır. Ancak tüm çabalara rağmen, 1.6 milyar dolar

⁴⁶ <https://newleftreview.org/issues/ii41/articles/mike-davis-fear-and-money-in-dubai> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

⁴⁷ <https://newleftreview.org/issues/ii41/articles/mike-davis-fear-and-money-in-dubai> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

⁴⁸ <https://www.louvreabudhabi.ae/en/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

karşılığında 30 yıl geçerli olacak proje sözleşmesi, 2007 yılında Fransa Kültür Bakanı Renaud Donnedieu de Vabres ile Sultan bin Tahnun El Nahyan arasında imzalanmıştır (Artun, 2015, s. 17). Ayrıca, Louvre Abu Dhabi'nin yanı sıra, Amerika'nın en ünlü çağdaş sanat müzesi de dahil olmak üzere, Abu Dhabi Sanat ve Kültür Kompleksinin diğer ayaklarını ise Frank Gehry tarafından tasarlanan Guggenheim Abu Dhabi (Görsel 13), Foster+Partners tarafından tasarlanan Zayed Ulusal Müzesi ve de Zaha Hadid tarafından tasarlanan Abu Dhabi Gösteri Sanatları Merkezi (Görsel 14) oluşturmaktadır.



Görsel 13: Frank Gehry'nin tasarladığı Guggenheim Abu Dhabi Müzesi Projesi.⁴⁹



Görsel 14: Zaha Hadid tarafından tasarlanan deniz kabuğu biçimindeki Abu Dhabi Gösteri Sanatları Merkezi.⁵⁰

⁴⁹ <https://www.guggenheim.org/about-us> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

⁵⁰ <https://www.zaha-hadid.com/architecture/abu-dhabi-performing-arts-centre/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Küresel sanat ve kültür politikalarını, eğitim alanıyla perçinleyen Arap şeyhleri, devamında yine dünyaca tanınmış Avrupa ve Amerika üniversitelerini Saadiyat şehrine, Dubai'ye ve özellikle de Katar'a çekmeyi planlamaktadırlar. Abu Dhabi'de şimdilik New York Üniversitesi'ne ait bir kampüs ve 2006 yılında kurulmuş olan Paris-Sorbonne Üniversitesi Abu Dhabi yer alırken, Dubai'de *Michigan State University* ve *Rochester Institute of Technology*'nin kolları bulunmaktadır. Katar'da ise çıta oldukça yükseltilerek Carnegie Mellon, Cornell, Northwestern, Georgetown, Texas A&M, Virginia Commonwealth gibi ABD üniversitelerinin uydu kampüslerinden oluşan 1000 hektarlık alana sahip bir eğitim şehri kurulmuştur. Uluslararası Amerika ve Avrupa üniversiteleriyle birlikte Riyad Alfaisal Üniversitesi, Cidde Kral Abdullah Bilim ve Teknoloji Üniversitesi gibi ulusal eğitim kurumları da mevcuttur, ancak bunların dahi Amerikalılar tarafından işletildiği bilinmektedir (Artun, 2015, s. 17, 18). Ayrıca, yine küresel şirketler ve yerel şeyhlerin ortaklaşa yürüttüğü bu denli büyük bir kültür endüstrisi girişimini daha da güçlendiren uluslararası bienaller ve sanat fuarları düzenlenmektedir. Küresel bir sanat pazarı yaratma eğilimiyle gerçekleştirilen Abu Dhabi Art Fuarı, Sharaj Sanat Bienali ve Dubai Sanat Fuarı şeklindeki etkinlikleri, Christie's, Sotheby's, Bonham's gibi küresel müzayede şirketleri tamamlamaktadır. Örneğin, 'dünyanın en büyük tuval resmi' olarak nitelendirilen 'The Journey of Humanity'⁵¹ adlı eserin Dubai'de düzenlenen müzayedede 62 milyon dolara satılmasına şaşkınlık gerekmemektedir. Kısacası, Birleşik Arap Emirlikleri'nde para, sanat ve bilginin aynı yere akıtıldığı kusursuzlaştırılmış bir himaye sistemiyle karşılaşılmaktadır. Bu özel ağ sisteminin en önemli özelliği ise fonksiyonelleştirilen hiper, ultra, mega, yüksek, lüks gibi kavramların somutlaştırılmasına alet edilen sanatın yerini ayrıca gösterilere bırakmasıdır. Yani, para ve sanatın buluştuğu en güçlü mecralar olan fuarlara, günümüz sanat bienallerinin aynı işlevle eklemlendiği ve dahası bu merkezlerin dışında da sanatla haşır neşir olmak için sadece sanat galerilerinin ve müzelerin gerekli olmadığını kanıtlayan ve eserlerin deneyimlenmelerinden öte satılmaları için programlanan alışveriş merkezlerinin alternatif (başka) mekânlar olarak kullanıldığı görülmektedir. Böylelikle, Birleşik Arap

⁵¹ İngiliz sanatçı Sacha Jafri'nin yaptığı altı tenis kortu büyüklüğündeki 1580 m²'ye yayılan tabloyu oluşturan 70 parçanın tamamı, Altius Gestion International Holding'in CEO'su Andre Abdoune tarafından satın alınmıştır. Ayrıntılı bilgi için bkz: <https://www.artnews.com/art-news/news/sacha-jafri-painting-dubai-auction-1234587531/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Emirlikleri bizlere, metanın sanatsallaştırıldığı ve dolayısıyla da sanatın, tasarımın, mimarinin ve hatta bilginin de gösteriye evrildiği illüzyonist yeni bir dünya inşasının en canlı örneğini sunmaktadır. Bu devasa yapıların kurucu mimarları olarak tercih edilen Zaha Hadid, Jean Nouvel, Frank Gehry ve Norman Foster gibi küresel mimarlarla da lüksün şahikası yaşatılmaktadır. Bu illüzyon heterotopyalarıyla birlikte Louvre uçan bir daire; Abu Dhabi Gösteri Sanatları Merkezi ise bir deniz kabuğu formuna kavuşurken, yine şeyhlerin hobi dünyasından bir enstantane olan şahin avcılığını yansıtan kanat formu Zayed Ulusal Müzesi de yeni bir totaliter, ikonik ve anıtsal mimari dil doğurmaktadır.

Dubai'deki yapılanmayı inceleyen Mike Davis ise bu mimarlığın, Hitler'in mimarı Albert Speer'in stili ile Disneyland stili arasındaki bir çizgide geliştiğini dile getirmektedir⁵² (Davis, 2015, s. 147). Tam da Mike Davis'in bu benzetmeyi yaptığı noktada, Birleşik Arap Emirlikleri'ndeki mimarlığın toplumsal yapıyla tezatlık oluşturduğu konusıyla giriş yaptığımız heterotopik illüzyonist etkiden bahsetmek gerekecektir. Şöyle ki, müzelerin, alışveriş merkezlerinin, tema parklarının, otellerin veya gökdelenlerin ve hatta kurumsal yapıların mimarisiyle ortaya çıkan bu gösteriden ve totaliter dilden tarih boyunca imparatorlukların ve saltanatların güç gösterisi olarak faydalandığı zaten bilinir. Örneğin, bazı Orta Asya ve Doğu Uygarlıklarının kartal, aslan motifleri, heykelleri ve taşkapılarıyla; bazı Batı ülkelerinin devasa gotik katedralleri ve saraylarıyla; en bilinen şekliyle de Mısır'ın piramitleriyle ve Roma'nın tapınakları ve zafer taklarıyla dini ve politik şiarları doğrultusunda belki farklı derecelerde de olsa, sanat ve mimarlığı araçsallaştırarak hegemonya kurmaya çalışmış oldukları söylenebilir.

Ancak, Birleşik Arap Emirlikleri'nde inşa edilmekte olan bu yeni dünyayı bir illüzyon heterotopyasına dönüştüren en önemli dinamik, ultra lüks nesne, metalarla ve hipermodern mekânlarla yaratılan gösteriden ziyade, savaş ve petrol endüstrileridir. Dünya gündeminde oldukça polemik yaratan Louvre'un Abu Dhabi'ye taşınmasının altında yatan sebep de küresel boyutta sanatsal ve kültürel değişimler yaratmaktan çok, siyasi ve ekonomik gerekçeler içermektedir. Şöyle ki, Arap körfezini

⁵² Artun, A. (2015). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi: Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. (3. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 19.

askeri ve siyasi bir yığınak olarak gören Fransa'nın burada yeni bir hava üssü açma girişiminde bulunduğu sıralarda, gösterişi seven Arap şeyhlerinin de bir ricası üzerine Louvre promosyon olarak açılır (Artun, 2015, s. 17). Böylece, Fransa'nın sembolik ve manevi bir değeri olan Louvre, ne kadar önem taşısa da milyon/milyar dolarlık ticari ve endüstri yatırımları için heba edilir. Çünkü küresel sermaye her şeyden üstün tutulunca, dünyanın en büyük 500 şirketinin neredeyse tamamının, Arap Emirlikleri'nde şubelerinin bulunmasına şaşkırmamak gerekir. Ali Artun'un da belirttiği üzere, Arap Emirlikleri küresel sermayeyi tanımlayan sınırsızlığın, vatansızlığın vahası ve hiçbir kayıt, koşul ve denetim gözetilmediği için de tüm küresel şirketler, başta savaş ve petrol endüstrileri olmak üzere buraya yatırım yapmaktadır (Artun, 2015, s. 22). Yine ilginçtir ki, Guggenheim Abu Dhabi'nin mimarı Frank Gehry, Dubai ve Abu Dhabi'deki mimarlığın, ne Avrupa'da, ne de Amerika'da yapılabileceğini belirtmektedir (Artun, 2015, s. 19). Yani, Batı'da Batılı olarak yapılamayanların, şimdi Doğu'da Doğuluların Batılılarla birlikte yapması, Arap Emirlikleri'nin yönetsellik açısından da illüzyon heterotopyası olarak işlev görmesini kaçınılmaz kılmaktadır. Dolayısıyla, Dubai ve Abu Dhabi'deki dünyanın en büyük ve gösterişli yapılarının imzalarını atanlar Avrupalı, Amerikalı mimar ve sanatçılarken ve uluslararası üniversitelerin yanı sıra devlet üniversitelerinin bile kuruluşunu ve yönetimini gerçekleştirenlerin yine aynı statüdeki yabancı kişiler oldukları düşünülünce, Arap Emirlikleri'nin küresel şirketler ve hatta küresel mafyalar için bir özgürlükler ve harikalar diyarı olarak görülmesi, daha da anlamlı hale gelmektedir. Shane'in deyişiyle *'Bu tür illüzyon heterotopyaları, Asya şehirlerinin Hindistan ve Çin'in yanı sıra islam dünyasındaki şehirlerin de gelecek modernizasyonunda rol oynayacaktır. Bu heterotopyalar, daha iyi bir yaşam ve yabancılarla temas kurma arayışında olan insanları her zaman şehre çekmiştir'* (Shane, 2008, s. 270). Tabii, Shane'in bu metnindeki 'daha iyi bir yaşam ve yabancılarla temas kurma arayışı' şeklindeki ifadesi, daha kişisel bir tercih olarak yorumlanabilir olsa da, küresel yatırım emelleri için yabancılarla kurulacak temasın da aynı rahatlığa ve elverişliliğe sahip olması gerektiği düşünülebilir. Bunun yanı sıra, Arap dünyasındaki bu özgürlüğün kendi vatandaşlarına aynı şekilde sunulmadığı bilinmekle birlikte, her yabancı için de aynı şekilde geçerli olmadığı söylenebilir. Bu özgürlükler diyarının başka bir heterotopik illüzyonist niteliği de, aynı zamanda yeni bir tür kölelik rejimini barındırmasından kaynaklanmaktadır.

Yani, Arap Emirlikleri'nde yabancı olmanın öteki yüzü, emek üzerinden çalışmaktadır. Şöyle ki, Dubai'deki görkemli yapıların inşasında çalışanların çoğu, Güney Asya'dan gelen işçilerden oluşmaktadır ve bu işçiler hiçbir hakka sahip olmamakla birlikte, çok zor koşullar altında, en az ücretle çalıştırılmaya mahkûm edilmektedirler. Ayrıca, iş kazasından birçok işçi hayatını kaybederken ve bunun için hiçbir önlem alınmazken, çalışma koşullarını kabul etmeyenler veya işini bitirenler ise hemen sınır dışı edilmektedir. Zaten, işe başlamadan önce de kaçmasınlar diye pasaportlarına el konulmaktadır. İşçilerin, tüm bu zorluklara katlanmaları yetmezmiş gibi gözlerden uzak şantiyelere kapatılarak, kimse tarafından görülmemeleri sağlanmaktadır (Artun, 2015, s. 23, 24). Böylece, Dubai özelinde Arap Emirlikleri, ayrıca illüzyon heterotopiyalarının oryantalist başkalığının en canlı örneğini sunmaktadır. Foucault'nun hem yanılsamanın hem de ötekiliğin en baskın hissedildiği konuk odası heterotopyasındaki gibi kişi istediği takdirde mekâna girdiğini zanneder, ama aslında bu bir yanılsamadır ve kişi, mekâna kabul edilmiş olsa da aynı zamanda mekândan dışlanmıştır (Foucault, 2014, s. 300). Ayrıca, işçilerin periferiye kapatılmasıyla ortada sanki hiç emek, işçi ve yoksulluk yokmuş gibi lüksün şahikası yaşatılmaya devam edildiği için de Dubai, zenginliğin, görkemin ve fırsatların diyarı gibi görünmeyi sürdürmektedir. Mike Davis bu durumu, 'dünyanın servet sahiplerinin komünizmi'⁵³ (Artun, 2015, s. 23) şeklinde özetlerken aklımıza Emirlikler'e karşıt başka bir heterotopik ülke gelmektedir. İsviçre'de dünyadaki hiçbir ülkede olmayan sağlık, ekonomi ve eğitim sistemlerinin bulunduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, İsviçre'de kişisel yaşam standartlarının gerçekten yüksek olmasıyla ve Arap Emirlikleri'nde dünyanın en zengin insanların bir araya gelmesiyle oluşturulan birbirine zıt iki mükemmelleştirilmiş heterotopya söz konusu olmaktadır. İsviçre, mükemmelleştirilmiş toplum ve refah düzeyinin en yüksek olduğu ülke olarak 'devletlerin öteki mekânı'nı; Arap Emirlikleri ise küresel sermaye ve küresel şirketlerin zenginliği ile 'küresel şirketlerin öteki mekânı'nı oluşturmaktadır.

⁵³ Davis, M. 'Fear and Money in Dubai'. New Left Review 41, Eylül-Ekim 2006, <https://newleftreview.org/issues/ii41/articles/mike-davis-fear-and-money-in-dubai> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

Debord'un *Gösteri Toplumu* kitabında, 'gösterinin, tüm metaların soyut genel eşdeğeri olan paranın öteki yüzü' (Debord, 1995, s. 32) olduğunu belirttiği minvalde kurmaca mekânların, eğlence ve tüketimi kamçılayan ve illüzyonist bir perde ile gölgeleyerek tüm hayatı devasa bir gösteriye dönüştüren küresel sermaye için yaratıldıkları düşünülebilir. Bu şekilde, Shane'in kentsel ağlarının dönüşümünün, yönetimsellik kaçınılmaz ilişkisi sonucunda pasajların kamunun tüketimine açılması, Disney'in hem kentsel ağları hem de medya ve iletişim ağlarını genişleterek yeni bir küresel tekel sistemi yaratması, *Archigram*'ın tüketim endeksli şehir tasarılarının, seneler sonra Dubai ve Abu Dhabi özelinde gerçekleşmesi şeklindeki tüm bu ağsal dönüşümler, başkalık ve yönetimsellik için gerekli olan kurmaca mekânların yaratımıyla birlikte vuku bulmuştur. Modern şehrin kentsel altyapısının güçlendirilmesiyle başlayan özelleşmenin, bazı özel şirketlerin kamu hizmetlerini sağlayan devlet-destekli yatırımlarının sonrasında hem reklam ve pazarlama stratejileri hem de siyasi emelleri doğrultusunda küresel bir ekonomi haline dönüşmesi, merkezileşme sorunsalını ve buna bağlı olarak mekânsal dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Günümüzde ise Debord'un 'paranın öteki yüzü' şeklinde tanımladığı gösterinin baki kalıp, bu gösterinin salt fiziksel mekânlarla değil; dijital ve sibernetik teknolojilerle doğru orantılı gelişerek yaratıldığı da aşîkârdır. Şöyle ki, bahsedilen Birleşik Arap Emirlikleri'nin, devletlerin ve küresel şirketlerin yatırımlarının fiziksel merkezini; Silikon Vadisi'nin ise dijital ve bilgi teknolojilerinin merkezini oluşturduğu düşünülebilir. Tüm bunların yanı sıra, 'küresel sermayenin', küresel şirketlerin Emirlikler gibi tek gerçek bir merkezde toplanmasıyla birlikte, Silikon Vadisi'nin ağını tüm dünyaya yayması gibi yersiz bir yerde de çalışabileceğini gözler önüne sermektedir. Daha önce de, *Cine Citta* (Sine-Şehir) olarak tabir edilen modern şehircilikte başladığı düşünülen kentsel ağların sonrasında ağ şehrinde⁵⁴ (*Network City*'de) internet, iletişim ve medya ağlarına evrilmesiyle devam eden ağsal modelin her ikisinin de tekelleşme, özelleşme ve küreselleşme sayesinde başkalığını

⁵⁴ Shane'in şehrin ağ mekânıyla ilişkilendirdiği *Tele Citta*'sının bir kez daha, günümüz kentsel modeli karşılamakta yetersiz kaldığı söylenebilir. Kentsel gelecek modeller için Ağ Şehir, Akıllı Şehir ve Bilişsel Şehir gibi tanımlamalar yapılmaktadır. Ancak, özellikle günümüz Amerika, Asya ve Avrupası'nın bazı şehirlerindeki yapılanmayı, *Cyber City* (Siber Şehir) teriminin karşılayabilmesinin yanı sıra hâlâ gelişmekte olan kentsel bir gelecek olduğunu ve genel olarak çoğu şehirde hâlâ endüstriyel kentsel modelin hâkim olduğunu belirtmekte de fayda vardır.

koruduğundan bahsetmiştik. Yani, küresel tekel sisteminden sonra tikelin tekeline doğru geline son durakta, devletlerin şirket; şirketlerin devlet gibi çalışması söz konusu olmaktadır. Örneğin, Elon Musk'ın uzay araştırma ve teknoloji şirketleri olan *SpaceX*, *Neuralink* ve *Tesla*'nın projelerini, Japon milyarder bir girişimci olan Yusaku Maezawa'nın desteklemesi üzerinden Amerika'nın *NASA*'sı, Rusya'nın *Roscosmos*'u veya Japonya'nın *JAXA*'sı gibi Ulusal Uzay Programları Kuruluşlarının yerini tikel kişilerin şirketleri aldığı okunabilir. Devletlerin siyasi ve endüstri yatırımları için bir özel şirket rasyonalitesinde çalıştığının en güncel örneğini ise Birleşik Arap Emirlikleri oluşturmaktadır. Ancak, şu an için geliştirilmekte olan NEOM Projesi, yeni bir fantazmagorik dünyanın en gelişmiş sibernetik halini sunmaktadır. Suudi Velihaht Prens Muhammed bin Selman liderliğinde Kızıldeniz kıyılarında 26.500 km²'lik alana kurulması planlanan fütüristik şehir, akıllı bir şehirden çok daha fazlasını vadetmektedir. Teknoloji ve Dijital başkanı Joseph Bradley'nin belirttiği üzere, *'NEOM akıllı bir şehir inşa etmekle ilgili değil, nüfusuyla sorunsuz bir şekilde etkileşim kurmak için birinci sınıf teknolojinin veri ve zekâ ile beslendiği ilk bilişsel şehri inşa etmekle ilgilidir.'*⁵⁵ Bilişsel şehrin proje destekçilerini Amerika, İsrail, İngiltere ve Rusya; vatandaşlarını ise dünyanın en zeki insanları ve en zeki robotları oluşturmaktadır. Robot sayısının insan sayısından fazla olacağı dünyanın ilk şehri olması planlanan NEOM'un, ayrıca bilinen kentsel modelden farklı olarak yatay bir düzlem üzerinde üç katmanlı olarak inşa edilmesi beklenmektedir. Dünyanın en zeki bilim insanlarından, en yenilikçi girişimcilerinden ve çoğunlukla robotlardan oluşacak bu ütöpik dünyanın yönetimselliğini, bahsi geçen devletlerin sanki bir şirketin hissedarlarıymış şeklinde yürüttüğü görülmektedir. NEOM bilişsel şehrinin, yatay ekseninde kurulu, sürdürülebilir bir dünya tasarısı ile hem ekolojik hem de sibernetik bir çevre yaratma temayülü ise fiziksel bağlantısızlığın ve ağların dönüşümünün kentsel geleceği etkileyeceğini ve hatta maksimum düzeydeki dijitalizmin, minimum düzeyde fiziksel mekânlar yaratacağını düşündürmektedir. Pandemi döneminde olduğu üzere, fiziksel temas olmadan; eğlence, alışveriş, tüketim, eğitim ve çalışma gibi mekâna bağlı ihtiyaçların arayüzlerle sanal bir ortama taşınmasıyla, dijital ağlarla karşılanacağını on

⁵⁵ Kaynak için bkz: <https://www.neom.com/en-us> (Erişim Tarihi: 30.05.2021)

yıllar önce öngören Deleuze⁵⁶ ve Toffler⁵⁷ gibi düşünür ve teorisyenlerin etkisinde, pandemi dönemi mekânsızlığıyla birlikte, ağlarla çevrili gerçek bir siber dünyanın gelecek modernizasyonundan sadece küçük bir kesit sunulduğu söylenebilir. Tüm bu dijitalleşme çabalarının, iletişimi ve bilgiye ulaşımı hızlandırmasının ve kolaylaştırmasının yanı sıra yaşam pratikleri ve mekân algısı üzerinde negatif etkiler de yarattığı açıktır. Sonuç olarak, günümüz kurmaca mekânlarının fiziksel boyuttaki illüzyonist nitelikleri açıklanmaya çalışıldıktan sonra, dijital uzamlarda ve sosyal medya platformlarında yaratılan sanal benlikler üzerinden sosyal ilişkilerin tektipleştirilmesi, davranışların metalaşması ve e-tüketim biçimlerinin yoğunlaşması bağlamında illüzyon heterotopyalarının tartışılması hedeflenmektedir.

3.2. Dijital Kültürün İllüzyonist Başka Mekânları

Genç ve yakışıklı bir Yunan kahramanı Narcissus... Bir gün çıktığı avdan sonra iyice gerilmiş kaslarını ve yorulmuş bedenini nehir kenarında uzanarak dinlendirirken, kurumuş dilini de suyla ıslatarak hem susuzluğunu giderir, hem bedenini canlandırır. Ancak, nehirden su içmek için uzandığı esnada, suya yansıyan bir görüntü dikkatini çeker; ama o görüntü aslında kendi yansıması olsa da, ilk bakışta kendisine ait olduğunu anlayamaz, sonra baktıkça tanış hale gelir ve Narcissus, ilk başta kendisine oldukça yabancı gelen adama her baktığında daha da ondan etkilenmeye, ona ilgi duymaya başlar ve en nihayetinde kendisine âşık olur. Sudaki yansımasına öyle çok âşık olur ki...

İlk Çağ Uygarlıklarının en önemli elementlerinden biri bakır... Dünyanın her yerinde bulunabilir olan, üretimi yaygın, elektriği iyi ileten, alaşımlar yapan yegâne metal bakır, simyacıların Venüs simgesi ile gösterdikleri elementtir. Yoğun bir şekilde, her tür malzeme ve nesnede kullanılmasından dolayı bakır elementi, kimyasal

⁵⁶ Gilles Deleuze, Foucault'nun disiplin toplumları ile bitirdiği düşünülen iktidar modelinin sanıldığıının aksine, çok daha ötesinde günümüzü de tanımlayabilecek bir şekilde 'kontrol toplumları' olarak kavramsallaştırılabileceğini dile getirerek gelecekte, kapatılma merkezlerine ihtiyaç duyulmadan sağlık, eğitim, çalışma ve hatta cezalandırma için gerekli tüm koşulların evlerde bilgisayar ağlarıyla birlikte sağlanabileceği öngörüsünde bulunmuştur. Ayrıntılı bilgi için bkz: https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjOdNmU&list=PL4_iliB041ccznRchyZVtV6KdladI9vbd&index=6 (Erişim Tarihi: 30.05.2021)

⁵⁷ Alvin Toffler, *Üçüncü Dalga* (1981) adlı kitabında bilgi toplumlarında 'elektronik köşkler' adını verdiği yüksek teknolojilerle donatılmış mekânlar sayesinde, hemen hemen herkesin evden çalışabileceği bir konum kazanacağını ve böylece olumlu manada yeni bir yaşam tarzı edineceğini dile getirmiştir. Ayrıntılı bilgi için bkz: Toffler, A. (1981). *Üçüncü Dalga*. (Çev: Ali Seden), İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

simgesiyle (♀) ilişkili olarak kadın cinsiyetiyle (♀) bağdaştırılır. Aynı şekilde, aynaların eski zamanlarda bakırdan, dairesel şekillerde (kulplu el aynaları) yapılması, kadınlığın Venüs ile birlikte sembolleştirilmesine kadar dayandırılır (Anklam, 2013, s. 50-54). Bakırın simgesi ve kadın cinsiyetinin sembolü, ilk biçimsel kulplu el aynaları, güzellik mefhumunun ve kadının güzellikle bütünleştirilmesinin ilk nüvelerindendir. Başlangıçta su ve sonra ayna, insanların kendilerini beğenip, beğenmemelerine aracı olan ilk madde ve nesnedir.

Modern insanın kendisiyle kurduğu görsel ilişkiyi, Jacques Lacan da benlik oluşumu üzerinden, ayna araçsallığındaki metaforik bir psikanalitik anlatıyla kurar. Lacan, Freud'un libidinal dürtülere ağırlık verdiği bir biyolojik insan tanımından ziyade, kültürel ve sosyolojik boyutlarda incelediği insan ontolojisini, birbirine girift İmajiner Evre, Sembolik Evre, Gerçek Evre şeklindeki üç döneme temellendirir (Başer, 2012, s. 84), (Başer, 2012, s. 131, 132). İlk olarak İmajiner dönemdeki bebek, henüz kendisinin farkında olmadığı hayali bir uzamda yaşar (Başer, 2012, s. 65-66), ancak hayali olsa da bebeğin ilk kimlik deneyimi bu dönemde, Lacan'ın bir özdeşleşme⁵⁸ olarak tanımladığı Ayna Evresi'nde gerçekleşir. Daha önce Foucault'nun Ayna Ütopyası/Heterotopyasında bahsedildiği üzere, Lacan'ın Ayna Evresinde kimliğe dair özbilinç kazanılması da, illüzyonist bir etkiden kaynaklanır. Daha yürümeye başlamayan ama herhangi bir destek yardımıyla ayakta durmaya çalışan altı-on sekiz aylık bir periyottaki bebek, daha önce tüm uzamla bir bütün halde hissettiği kendinde ayna karşısına ilk kez geçtiği anda, bir tikellik olarak parçalanma yaşar (Başer, 2012, s. 113). Artık, çevredeki hareket ve eylemlerin taklidine dayalı bütünsel bir varoluştan ziyade, yerle ve aynayla kurduğu ilişki neticesinde önce annesinden sonra çevresinden bağımsız bir varlıkla karşılaşır. Tabii anneden veya çevreden yaşanan bu kopuş, bebeğin sadece aynada kendisiyle karşılaşmasıyla gerçekleşmez. Çünkü bebek ilk kez bir kimlik deneyimi yaşasa da aslında bu bir yanılsamadır.

⁵⁸ Lacan, özdeşleşmeyi (*identification*) öznede bir hayali benimsediği zaman ortaya çıkan bir değişiklik olarak tanımlar ve bu yüzden 'Ayna Evresi'nin bir özdeşleşme olduğunu söyler. Kaynak için bkz. Başer, 2012, s.113. Saffet Murat Tura ise, *identification* kelimesinin analitik bağlamdaki anlamının Türkçe'de ancak 'özdeşleşme-kimlik kazanma' kavram çifti ile karşılanabileceğini dile getirir. Kaynak için bkz. Tura, 2017, s. 18.

Foucault'nun öznel deneyimiyle ilişkilendirilebilir şekilde, Lacan'ın Sembolik Evre diye tanımladığı dönemde kimlik kazanımı gerçekleşir. Şöyle ki, Ayna Evresinin tamamlanıp Sembolik Evrenin başladığını ya da Sembolik Evreden sonra Gerçek Evrenin başladığını düşünmek bu durumda yetersiz kalacaktır. Lacan'ın psikanalitik modeline göre, aslında deneyim alanlarından oluşan her üç evrenin birlikte işlemesiyle özne kurulmuş olur. Böylece, Sembolik Evrenin Ayna Evresini içinde barındırdığı ve Gerçek Evrenin de Sembolik Evrenin dilsel araçlarıyla ilişki içinde olduğu söylenebilir. Bebeğin Ayna Evresinde imge bütünlüğünden simge alımlamalarına geçmesi, bu girift çözümlemeyi biraz daha anlaşılır kılabilir. Aynı şekilde, Foucault'nun öznel deneyiminde bilimsel, ahlaki, hukuki, siyasi tüm normların insanlar tarafından içselleştirilmesi gibi Lacan'ın Sembolik Evresinde de bebek, dil edinimiyle sistemin öğelerini içselleştirmeye başlar. Bir bakıma Foucault'nun söylem analizini hatırlatır bir biçimde, Lacan'a göre de bizzat dil ile birlikte toplumsal yasalar ortaya çıkmıştır. Yani, bebeğin dil edinimi ailenin söylemiyle gerçekleşir ve bebek konuşmaya başladığı anda toplumsal normlar gibi dili de içselleştirir (Tura, 2017, s. 80). Lacan'da öznenin kurulumu, dil becerisinin hazır bir şekilde kazanılmasıyla başlayan süreçte yasa ve buyrukların da hazır bir şekilde içselleştirilmesiyle gerçekleşir (Tura, 2017, s. 177-178). Dolayısıyla Lacan'ın özne kavramı, Freud'un insanı sadece biyolojik bir varlık olarak gördüğü ve ben, id, ego şeklindeki üç aşamalı psikanalitik anlatıdan epeyce uzaktır. Bu bağlamda, Lacan'ın öznesi Foucault'nun iktidar ilişkilerini merkeze koyduğu bir özne mefhumuyla birebir olmasa da, özneye kültürel bir kimlik yüklemesi bakımından örtüşür. Çünkü Lacan'ın her üç evresinde de, deneyim alanlarından geçilerek özne kurulur. Ayna evresinde bebek, sadece ilk kez tutarlı bir kimlik deneyimi yaşamış olur, kişisel benliğini kazanması ise, oedipus'a girdiği zaman, yani dil edinimiyle gerçekleşir (Tura, 2017, s. 80). Şöyle ki, simgelerin ailenin oedipal yapısına bağladığı kültürel bir gerçeklik vardır, bu yüzden de Gerçeklik İlkesinde açık gerçekler yoktur. İnsan gerçekliği de dilin yapısının imkânları ve kuralları ile düşünebilen bir gerçekliktir (Tura, 2017, s. 172.) Böylece, dil gerçekliği yeniden yaratır ve öznenin gerçeklikle, kendisi ile ötekilerle olan ilişkisini düzenler. Dolayısıyla, Freud'un oedipus kompleksindeki yasa koyucu baba figürü, Lacan'ın psikanalitik çözümlemesinde önemli bir yer teşkil etmez. Foucault'nun iktidarının hükümete, devlete veya hegemonik bir güce indirgenemez oluşu gibi Lacan'da da baba adı,

babayla sınırlandırılmaz. Lacan’a göre, babanın yasa ve kuralları geçerli olduğu için baba yerine ‘babanın adları’ tanımlaması kullanılabilir, çünkü kültür ve toplumla ilgili olarak öznel tahakküm altına alan her şey ‘Baba-nın-adları’ olarak nitelendirilebilir (Lacan, 2017, s. 80-81). Böylelikle, ayna evresinde kimlik inşasına dair yanılsamacı bir deneyim alanı oluşur. Çünkü bebek, ayna evresinde uzamla (toposla) bir bütünlük/parçalılık ilişkisi kurar, kendi kimliğine dair kurduğu asıl ilişki, dil aracılığıyla kültürel bir boyuta ulaşır.

Foucault’nun aynayı hem ütopik hem heterotopik bir mekân olarak tasvir etmesi de, kişinin ayna aracılığıyla mekânla kurduğu ilişkiden kaynaklanır. Kişinin mekânda bulunduğu yeri tayin etmesi, kişinin aynaya bakışının yansımalarının, gerçek kendi bakışıyla kesiştiği anda gerçekleşir (Foucault, 2014, s. 295). O kesişim noktasında, kişi mekândaki konumuna yönelmesiyle gerçek yerde kendisini yeniden konumlandırır ve aynanın onu çevreleyen mekânla ilişkisi böylece hem gerçek, hem de bakılan noktanın sanallığı ile oluşan mekânın yansımından dolayı gerçek dışıdır. Kısaca ayna, illüzyonist bir başka mekân yaratarak kişinin kendisi ve ötekilerle olan ilişkisini düzenler. Kişinin kendisi ve yansıması, mekân ve nesnelerin kendileri ve yansılarının üzere ayna, kişinin kimlik bilincine dair yanılsama ve yabancılaşma başlatan öznel bir deneyim yaşatır. Lacan’a göre de imgesel bütünlük/parçalılık ilişkilerinden sonra dil araçsallığında simgesel alımlamalara geçen öznenin kültürel bir kimlik kazanması da bu şekilde Ayna Evresinde başlamış olur. Foucaultcu düşüncede, kültür bir iktidar ilişkileri meselesidir, ancak kültürün kimlik ve öznel deneyimler üzerindeki etkisi de yadsınamaz bir gerçektir. Bu bakımdan ayna, kültürel gerçeklik yanılsamasının ilk basamağıdır.

Lacan’ın psikanalitik çözümlemesinde her ne kadar öznenin kültürel bir kimlik taşıyıcısı olarak simgelerin ailenin oedipal yapısına bağladığı kültürel bir gerçeklik söz konusu olsa da, bu gerçekliğin değiştirilebilir olmasının yanı sıra ailenin oedipal yapısıyla sınırlandırılmış erken bir kültür tanımını içermektedir. Şöyle ki, ilk insanların kabilesel örgütlenme biçimiyle, dil ve söylemler vasıtasıyla sadece o aile boyu için hikâyeler anlatılarak kültürün geleneksel ve litürjik değerlerle birlikte yaşandığı düşünülebilir. Çünkü, kültür başlangıcında insanların topluca katılıp, orada o anda gerçekleştirdikleri ritüel bir etkinlik olarak İlk Çağ şöenlerinden oluşmuştur.

Bu yüzden, tüketiminden öte kültürel bir paylaşımın yaşandığı bu zamanlarda, henüz daha üretici ve tüketici gruplar ortaya çıkmamış ve sınıfsal ayrımlar oluşmamıştır. Böylelikle de, o dönem için geçerli olan kültür fenomeninden tüm toplumu aynı anda ilgilendiren bütünsel bir kavram olarak söz edilebilir. Aynı şekilde, ilkel diye tasnif edilen insanların ama aslında daha doğru bir tanımlamayla ilk insanlar diyebileceğimiz kişiler arasındaki kültür paylaşımının da daha sezgisel ve enformasyonel bir biçimde gerçekleştiği söylenebilir. Örneğin, bir taşın veya sopanın alet olarak dayanıklılığı ya da ateşin yakıcı işlevselliği ilk insanlar için enformasyonel bir deneyimi içinde barındırırken, bu aletlerin yer alabileceği ritüel bir etkinlik de nesnelerin taşıdığı görsel ve tinsel cazibeyle ilintili olabilir. Böylelikle, tarih öncesi çağlardan itibaren insanların eş seçimlerindeki kriterlerin saf beğeni duygularından kaynaklandığı algısının pek de geçerli olmadığı, aslında enformasyona dayalı geliştiği söylenebilir. O dönemdeki bir kadının, kendisine eş seçerken erkeğin ne kadar avcı ve güçlü olabileceğiyle ya da erkeğin ise kadının insan soyunun devamını sağlayan natürel yapısıyla ilgilenmesi, hayatta kalmanın ve soyu devam ettirmenin bilgisine sahip olmayı içerir. En bilindik şekliyle *Kybele* (Kibele) heykellerinin, bu enformasyonel akışla birlikte yaşam gücü, doğurganlık, devamlılık şeklindeki simgesel anlamlarla yapıldığı, ancak bu Ana Tanrıça formlarını biz, günümüzde sanat eserleri olarak yorumladığımızda o dönemin beğenisi veya beğeni algısı olarak tarif ettiğimiz düşünülebilir. Bu şekilde, kültürün en önemli ve en eski ontolojik unsurunun öncelikle enformasyon olduğu, dolayısıyla geleneksel ve litürjik parametrelerle ilişkilendirilebileceği, tüm bunların yanı sıra çeşitli beğeni duygularından da beslendiği düşünülebilir.

Sonuçta, ilk insanlar için beğenilerin, nesnelerin işlevselliği ve enformasyonel akışla ilgili olduğu, Orta Çağ'da ise iktidar aygıtlarınca beğenilerin tertibatının yapılmaya başlanmasıyla beğenilerin çeşitlendiği söylenebilir. Orta Çağ aristokrasisinin beğeni algısının da, Rönesans'ta burjuva estetiği ve beğenisine evrildiği ve böylece, saray kültürünün aslında ilk defa beğeni kültürünün oluşmasına aracılık ettiği düşünülebilir. Örneğin, Antik Yunan estetiğine öykünen burjuvazi beğenisine göre, bir Rönesans kadının durgun, dingin, ifadesiz yüz güzelliği ile erkeğinin kaslı, güçlü, heybetli profili yüzyıllarca bir kültür şeklinde yaşanmış ve

yaşatılmıştır. Tarih boyunca, gerçeklikten uzak yaratılan güçlü ve heybetli lider profilleri de, bir bakıma toplumun aynasıdır, çünkü iktidar temsilleri, döneminin bilgisini, gücünü, kudretini yansıtmaya gerekliliği taşır. Dolayısıyla, Rönesans resimlerinde veya mimarisinde yaşatılan da salt bir güzellik anlayışı değildir; insanın dogmatik düşüncelerden arındığı, din boyunduruğundan kurtulduğu insanın aklıyla yeniden doğuşuna bir göndermedir. Bu yüzden, Rönesans toplumu tablolarındaki kadınlar kadar kusursuz ya da erkekler kadar güçlü olmasa da, rasyonalizmin simgesel anlamı için antikitenin biçimsel dilini tercih etmiştir. Medici hanedanlarının kendilerinin her ne kadar çirkin (özellikle Lorenzo de' Medici) ve çelimsiz olsalar da yaşamları süresince kendi tasvirleri için yaptırdıkları tablo ve heykellerde, hatta ölümlerinden sonraki anıt heykel ve mezarlarında Antik Yunan'ın ideal beden ve güzelliğinde gösterilmeleri de, aslında kültürün dağıtımının iktidar tekeline bağlı olduğunun kanıtıdır.

Kültürün modernizmle birlikte değişen yapısından dem vuran Herbert J. Gans ise, beğeni kültürü kavramını şöyle açıklamaktadır: *'Beğeni kültürü kavramı bir soyutlamadır; kültürü, onu 'uygulayan' insanlardan ayırır. Bu soyutlama yalnızca çözümleme amacıyla haklı çıkartılabilir, çünkü kültür, belki gidilip görülmeyen müzeler dışında hiçbir yerde, onu yaratan ve kullanan insanların dışında var olamaz. Ve kültür kendiliğinden ortaya çıkmadığına göre, ben beğeni kültürünün yaratıcıları (örneğin sanatçılar, yazarlar, oyuncular) ve kullanıcıları (yani bugünlerde genellikle izleyici rolünde olanlar) arasında bir ayrım getiriyorum. Bunun dışında, kullanıcılara ya da müşterilere kamu kültüründen ya da içerik ulaştıran firma ve kuruluşları işleten kültür sağlayıcılarından da söz ediyorum'* (Gans, 1999, s. 7), (Gans, 2007, s. 23). Gans'ın bu açıklaması da aslında kültürün üretimine ve tüketimine referans vermektedir. Şöyle ki, artık günümüzde kültürün varoluşu için zorunlu görülen ve hatta en önemli yapı taşlarından olan üretici ve tüketici gruplar, kültürün ideolojik kökenlerinin nasıl değişime uğradığını gösterir. Başlangıçta, kültürün paylaşımı söz konusuysa, kültürün dağıtımıyla başlayan beğeni kültürü kavramı, aslında yüksek kültür ve alt kültür sınıflandırmasının belirginleşmesine zemin hazırlamıştır. Çünkü Orta Çağ'da ekonomik etkinliklerin çeşitlenmesi, iş bölümünün ve yeni meslek gruplarının oluşması gibi yaşanan tüm bu gelişmeler, üretici ve tüketici grupların çıkışını tetiklemiştir. Bu da, kültürün ve dolayısıyla da sanatın toplumun bütün kesimini ilgilendiren niteliğini değişime uğratarak, sadece özel bir zümre tarafından temsil edilen dönemi başlatmış ve artık

kültürün uzmanlaşılan bir alan olarak görülmesine yol açmıştır. Örneğin, yine Floransalı Medici Hanedanı öncülüğünde, bu uzmanlaşma alanı en iyi şekilde temsil edilmiştir. Çünkü Rönesans döneminde kültür ve sanat, Medici Burjuvazisi hâkimiyetinde gelişme göstermiştir. Batı uygarlığını ve kültürünü kurdukları ilk modern müze (kültür sağlayıcı) sayesinde yaşattıklarını düşünen Medici prensleri, sanat hamiliği ve sanat koleksiyonculuğu ile de sanatı ve kültürü dolaşıma açmışlardır. Yani, üretici olarak görülen sanatçıların eserlerine tüketici olan elitist bir kesim tarafından Medici aracılığıyla ulaşılan bir kültürel hareketlilik söz konusu olmuştur. Bununla birlikte, kültürün üretim ve tüketim şeklinde ikiye ayrılan yapısına, yeni bir olgu olarak dağıtım eklenmiştir. Mediciler'in özel bir himaye sistemiyle birlikte bankacılık ağında başlattığı dağıtım süreci de, günümüzün kültürel etkinliklerinin ekonomik ayağının şekillenmesinde etkili olmuştur. Böylece ilk başında, paylaşıldığı anda sona eren kültürel süreç, bundan böyle ekonomik etkinliklerle koşut gelişme göstererek üretici-tüketici ikilisi arasında tekrar eden döngüsellığe evrilmiştir. Bu döngüsellığı sağlayan paranın niceliği de, ilk başta bahsedilen beğeni kültürüyle ilintili olan sınıf ve kültür arasındaki ilişkiye dayalı bir şekilde yüksek kültür ve kitle kültürü ikiliğini yaratmıştır.

Kültürün dağıtımıyla başlayan modern süreçte, beğenilerin metalaştırılması, arzu nesnelere dönüştürülmesi ve kamulaştırılması, hiyerarşik yönetim mekanizmaları araçsallığında gerçekleşmiştir. Kültürün modalaştırılması, yüksek kültür ve kitle kültürü temsilcilerinin sürekli yukarıdan aşağıya doğru değişim göstermesine neden olmuştur. Feodal yönetimin icracıları olan aristokratların yüksek kültürü, alt kültür ulusalcı burjuvazi tarafından temellük edilmiş, sonra burjuvazinin yüksek kültürü de, alt kültür sosyalist işçi sınıfı tarafından benimsenmiştir. Bu modern kültür zincirinin son halkasındaki proleter kültürün de bu durumda yüksek kültür sıralamasını tekeline alması beklenirken, Marksist toplumsal sınıflandırma engeline takılarak, endüstriyel kapitalist sistem tarafından, proleter beğeni ve zevk anlayışının ancak kitle kültürü ya da popüler kültür olarak tanımlanması şart koşulmuştur. Şöyle ki, sanayi devrimiyle birlikte, endüstri ve teknoloji alanındaki yeni buluşların yanı sıra seri üretiminin temel dinamiği haline gelen işçi gücünün, burjuvazi tarafından sömürülmeye başlanmasına karşılık çıkan isyan hareketleriyle bir araya gelen

topluma, kitle kültürü denmiştir. 1964 yılında İngiltere’de başlatılan ‘*Cultural Studies*’ (Kültürel Çalışmalar) hareketi ise, 19. yüzyıldaki yoğun kentleşme ve endüstrileşme hareketleri sırasında işçi sınıfının yarattığı devrimci, dayanışmacı, isyankâr kültür için popüler kültür tanımını kullanmıştır (Artun, 2015, s. 36). Oysaki popüler kültürün daha çok 1950 Amerika’sında Greenberg formalizmin avangard ve elitist kültür tanımına karşı pop sanat öncülüğünde örgütlenen alternatif kültürü de ifade ettiği bilinir.

Yüksek kültür, kitle kültürü, popüler kültür arasındaki bu kavram karmaşasını, Gans şöyle açıklığa kavuşturur: “Yüksek kültür ve popüler kültür ideal tipler ya da streotiplerdir. Bunlar aynı zamanda, Almanca orijinalindeki *Kultur* ve *Massenkultur* ayrımının Amerikan uyarlamalarıdır ve çoğunlukla ‘kültür’ ve ‘kitle kültürü’ olarak çevrilirler. *Masse* ya da ‘*mass*’ (kitle), yoksul ve eğitimsiz sınıfları tanımlamak için Avrupa’da kullanılan, eski bir sosyoloji ve siyaset bilim terimidir ve çoğunlukla küçültücü bir tonda kullanılır” (Gans, 1999, s. 5), (Gans, 2007, s. 20, 21). Gans’ın bu açıklamasından yola çıkarak kitle kültürünün zıt kavramlar diyalektiğinde ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Kitle kültürü, her ne kadar postmodern kültür çalışmalarında yakın geçmişi ve günümüzü ifade eden biçimiyle de kullanılsa, aslında sınıf çatışmasını ortaya koyan ve yüksek kültüre karşı üretilen ve böylelikle asırlık geçmişi olan sosyal ve siyasi bir anti-terimdir.

Bu yüzden, Fransız İhtilali ile tartışmaya açılan yüksek kültür kavramı, aristokrasiye karşı burjuvaziye ya da burjuvaziye karşı işçi sınıfını veyahut estetik modernizme karşı pop sanatını temsil eden bir niteliğe de bürünebilir. Amerikan modernizmini senelerce tekeline bulunduran Clement Greenberg, manifesto niteliğindeki ‘*Avangard ve Kitsch*’ (Avangard ve Kiç) adlı makalesinde, *kitsch* (kiç) kavramını ayrıntılı bir şekilde inceleyerek, kökenini kültürün endüstrileşmesiyle ve kentleşmesiyle başlatmıştır (Artun, 2015, s. 29). Bu yüzden, sanatsal açıdan daha çok modernizmin elitistleri için yüksek kültürü temsilen avangard ve alt kesimin sanatı için de niteliksiz, aşağı, bayağı anlamında *kitsch* (kiç) terimi kullanılmıştır. Ali Artun ise kiç teriminin ilk kez Almanya’da kullanılmaya başladığını dile getirir: ‘19. yüzyıl sonlarında aristokrasinin elitist kültürüne özenen Münih burjuvazisinin zevksizliğini tanımlamak üzere kullanılmaya başlamıştır’ (Artun, 2015, s. 41). Ali Artun’un bu açıklaması da, Gans’ın Yüksek kültür ve popüler kültürün ideal tipler ya da streotipler olarak Almanca orijinalindeki *Kultur* ve *Massenkultur* (Kültür ve Kitle Kültürü) ayrımının

Amerikan uyarlamaları olduğu savını doğrulamaktadır. Dolayısıyla, kitle kültürünün bir Amerikan uyarlaması olarak tüketim ve hedonizm çılgınlığının Amerika'nın 1960 Pop kültürü olarak yaşanması daha anlaşılır hale gelmektedir. Burada, kültürün başkalığı, sınıf sisteminden tüketim toplumuna evrilmesi ve popüler kültürün doğuşuna zemin hazırlamasıyla heterotopik bir niteliğe bürünmektedir. Bu kültürel başkalığın iktidarla yakın ilişkisinin farkında olan Eleştirel Teorisyenler tarafından ise, Kitle kültürü kavramı 'kültür endüstrisi' şeklinde tanımlanmıştır. Adorno ve Horkheimer, 'Aydınlanmanın Diyalektiği' adlı kitaplarının çalışma müsveddelerinde kitle kültürü ve popüler kültür kavramlarını kullanmış olsalar da, daha sonra bu iki kavramın da fazla ideolojik olduğunu düşündükleri için kültür endüstrisi şeklinde bir tanımlamayı tercih etmişlerdir (Adorno & Horkheimer, 2014). Adorno, kültür endüstrisinin kitlelerce değil, tam tersine yukarıdan aşağıya doğru kitlelere dayatılan bir durum olarak yaratıldığını ortaya koymuştur. Adorno'nun bahsettiği tüketiciyi yöneten üst bir mekanizma, özellikle II. Dünya Savaşı sonrası dönemde kültür ve sanatı denetimi altına almıştır. Bu dönemde, finans ve piyasa endeksli ekonomik ve toplumsal dönüşümün yarattığı seri üretim, kopya, tekrar gibi kavramlar, kültür ve sanat olgusunu yeniden biçimlendirmiştir. Dolayısıyla, 19. yüzyılda kültürün endüstriyel tekniklerle üretilmesiyle ve dağıtılmasıyla başlayan kitle kültürü, 20. yüzyılda kitle iletişim araçlarının yanında alışveriş merkezlerinin, modanın, giyim piyasasının, çeşitli yemek kültürlerinin (fast food) ve Disneyland gibi temalı parkların oluşumuyla tüketim toplumuyla da özdeşleştirilmeye başlanmış, günümüzde de internet ve yeni medya mecraları hegemonyasında yeni bir boyut kazanarak dijital kültür ve e-tüetime evrilmiştir. Ancak, zamanla çeşitlilik gösteren kültür üretim biçimlerine rağmen, bireylerin edilgen bir konuma getirilerek eğlence, dinlenme amaçlı zaman tüketimine yönelik geliştirilen kültürün kapitalist sistemce metaya dönüştürülmesi baki kalmıştır.

Teknik ve teknolojik gelişmelere koşut endüstrielleşmeyle başlayan kültürel başkalık, beğenilerin oluşturduğu sınıfsal farklılıklar ve beğenilerin kültür adı altında dağıtımının çeşitli araç ve mecralarla yapılmasıyla farklı bir yön kazanmıştır. İllüzyon heterotopyalarının fiziksel mekânlarının yönetimine benzer şekilde kültürün de kapitale hizmet ederek tüketimine yönelik yaratılan illüzyonist mekânlar —

Benjamin'in pasajlarında olduđu gibi— sarayın tekeline devlet tekeline, özelleşmeden küreselleşmeye ve tikelin tekeline doğru aynı güzergâhta işlev kazanır. Bu şekilde, dijital teknolojilerin sosyal yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesiyle birlikte toplumun dijitalizme entegrasyonun başka bir kültür oluşturmadaki ekonomik ve siyasi süreçler önem kazanmaktadır. Burjuvazinin kentsel rüya dünyasındaki arzu ve fetiş nesnelerini temsilen yaratılan fantazmagorilerin yüceltme işlevini şimdilerde yüksek teknoloji ürünleri üstlenir ve her zamanki gibi bu fetişler diyarının ilk sakinlerini de, sadece belirli bir zümre oluşturur.

Endüstri ve teknoloji ürünlerinin nasıl kişiselleştirildiğini veya kamulaştırıldığını, Michio Kaku, kısaca dört aşamada şu şekilde özetler: Kitlesele teknolojilerin genellikle dört aşamada geliştiğini söyleyerek bunlardan ilk olarak kâğıdı örnek gösterir. Kâğıdın ilk aşaması, çok değerli papirüs rulolarının rahipler tarafından özenle korunmasını içeriyordu; ikinci aşama, matbaanın icat edilmesiyle kişisel kitabın edinilmeye başlamasıydı. 1930'larda kâğıt o kadar ucuzlamıştı ki, kişisel kütüphane mümkün hale gelir olmuştu. Dördüncü aşamada ise, kâğıt bir moda aracı olmuş ve farklı renk, şekiller ve boyutlarla dekoratif bir niteliğe bürünmüştür. Böylelikle, kentsel atıkların en büyük kaynağı olarak kâğıtların, özenle korunan konumundan eser kalmamıştır (Kaku, 2021, s. 407, 408). Diğer bir dördüncü aşama, su için de geçerlidir. İlk aşamada su, aynı şekilde çok değerli olduğu için tek bir su kuyusunu tüm köy paylaşmak zorunda kalırdı. 1900'lerin başlarında kişisel su tesisatları ile ikinci aşamaya; İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra da şebeke suyu ile üçüncü aşamaya geçilmiştir. Bugün de modern şehrin projesi şebeke suyu, dördüncü aşamada yine bir moda aracı haline gelmiş, fışkıyeller ve su gösterileri ile dünya dekorasyonunda yerini almıştır (Kaku, 2021, s. 408). Diğer bir dördüncü aşamadan geçen teknolojik gelişme de elektriktir. Bir fabrikanın tek bir ampul ve elektrik motorunu paylaşmasıyla birinci aşama; Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra da kişisel ampul ve kişisel motorla ikinci aşama gerçekleşmiştir. Üçüncü aşama olarak günümüz elektriği, gözden kaybolmuş, her yerde ve hiçbir yerededir. Dördüncü aşamada elektrik, Noel'de evleri süsleyen, Broadway'i aydınlatan, dünyayı dekore eden bir moda aracıdır (Kaku, 2021, s. 408). Dolayısıyla, dördüncü aşamada şebeke suyu ve elektrik çok tüketilmeleriyle doğru orantılı olarak bir kamu hizmeti haline gelmişlerdir. Son olarak,

bilgisayar da aynı drtl ařamadan gemiřtir. Kaku, merkezi bir bilgisayar kullanımını, IBM řirketi zerinden rnekendirir. Bir merkezi bilgisayarın yine ok deęerli olduęu ve sadece yz bilim insanı ve mhendis tarafından kullanabildięini syler, hatta IBM'in kiřisel bilgisayar tahayyln kuramadıęı iin iflasın eřięine geldięini de ekler (Kaku, 2021, s. 409). Buradan da anlařılıyordur ki, bilgisayarın ikinci ařaması da 1980'lerde bařlamıř olan kiřisel kullanımı ierir. nc ařama ise yine birok bilgisayar reticisinin aklı hayaline sıęmayacak bir geliřme olarak bir aę zerinden gerekleřen bilgisayarlar arası iletiřimdir. Ancak, nc ařamada bilgisayar ve internetin evrimi hala kuantum bilgisayarlar ve nesnelerin interneti řeklinde devam etmektedir. Kaku, drdnc ařamada ise aynı kaęıt, su, elektrikte olduęu gibi bilgisayarların da bir kamu hizmeti haline gelerek, deęersizleřeceklerini ve bylece gzden kaybolacaklarını dile getirir (Kaku, 2021, s. 409). Kaku, yakın gelecekte bilgisayar szcęnn bile lgatten silineceęini ve bilgisayarların yerine ip teknolojisinin gemesiyle grnmez olacaklarını ve hatta kentsel atıęın oęunluęunu artık kâęıtların deęil de, iplerin oluřturacaęını syler (Kaku, 2021, s. 409). Gnmzde ise internet ve ip teknolojisi arası bir geiř dneminde, deneyimledięimiz řekliyle de bilgisayarlar zaten bir moda aracı olarak dnyayı dekore etmektedir.

Kaku'nun aıklamasından da anlařılıyordur ki, zellikle iktidar aygıtları arasallıęında teknoloji rnlerini, meta fetiřizminden kaynaklı moda yapma gibi bir eęilimimiz olduęundan sz edebiliriz. Kaęıt, su, elektrik gibi en bařat gereksinimler bir moda aracı haline gelebiliyorsa, yksek teknoloji de moda izgisini izledięi iin srekli yeni modeller ıkarmak zorunda kalır. Ancak, daha nce de bahsedildięi zere bilgiler, retimler ve metalar sistemi moda olduka, bařkalıęını yitirmeye yz tutar. Bu yzden, kapitalizmin sermaye mantıęı dizgesinde olduęu zere kaęıt, su ve elektrik iin de yeni hiyerarřik modeller yaratılmalıdır. Kaęıdın dijital PDF'e dnřm, elektricięin sensrl ve ledli modellerde kullanılması, doęal bir kaynak olarak eřme suyundan řiře su tketimine geilmesi bile meta fetiřizmine rnek gsterilebilir. Gnmzde ise, kullanamadıęımız ve hatta retiminden bihaber olduęumuz nice envaieřit yksek teknoloji rn, hem dijital bir kltr yaratarak hem de arzu nesneleri kavramını dijital meta fetiřizmine dnřtrerek kapitale hizmet misyonunu yerine getirmektedir. Bylece, sosyal sınıflar arasında bu nesne ve rnlere sahip

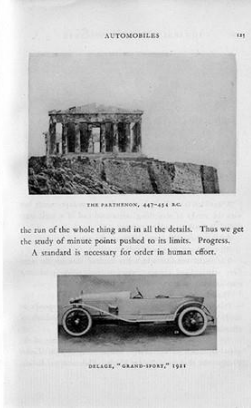
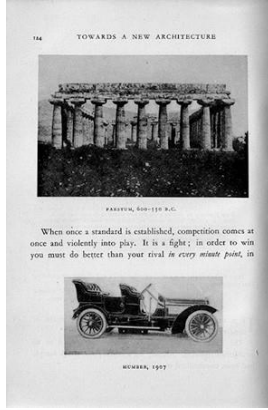
olanlar ve olmayanlar, teknolojiye iyi entegre olanlar ve olmayanlar şeklinde bir dijital kültür başkalığı ile birlikte, bu ürünlerin sürekli yeni modellerinin çıkmasıyla yüksek teknolojinin kendi içinde sürekli bir yarışta olduğu ve böylece sürekli yeni modalar yarattığı görülmektedir. ‘Yüksek’ teknoloji kendini diğer basit teknoloji ürünlerinden ayırmasıyla zaten başkalığını korumaktadır. Bir bakıma, yüksek teknolojinin tanımı gereği fetişist olduğunu söyleyebiliriz. R. L. Rutsky, ‘Teknolojik Fetişizm ve Tekno-kültürel Bilinçdişi’ başlıklı yazısında yüksek teknolojinin fetişleştirilmesine kaynaklık eden etkenleri inceler: *‘Yüksek teknolojinin "estetikleştirilmiş", "son teknoloji ürünü" kalitesi, teknolojinin, teknolojik tarzın bir tür fetişleşmesi olarak görülebilir ve görülmüştür de. Bu yüksek teknoloji fetişizmi, örneğin Wired ve Mondo 2000 gibi gösterişli tekno-kültürel dergilerin sayfalarında kolayca görülebilir. Hatta Wired, sık yeni teknolojik cihazların "seksi" estetik nesneler olarak ele alındığı "Fetiş" başlıklı düzenli bir özelliğini bile içerir. Elbette, teknoloji fetişizmi sadece yüksek teknolojiye özgü değildir. "Taş devrinden" "otomobil çağına" kadar, teknoloji genellikle önemli ölçüde fetişizme ilham vermiş gibi görünüyor. Bununla birlikte, yüksek teknolojide, bu fetişizm genellikle daha belirgin hale geldi ve daha çok teknolojinin tanımının bir parçası oldu’* (Rutsky, 1999, s. 129).

Rutsky’nin bu açıklamasından da anlaşıyor ki teknolojik bilinçlilik, teknolojik okuryazarlık, bilimsel yenilikler gibi konuları elen alan didaktik niteliği yüksek, bilim ve kültür dergilerinin yerini özellikle milenyumla birlikte moda dergilerini andırır şekildeki yayınların aldığını söyleyebiliriz. Bununla birlikte, Rutsky’nin belirttiği üzere “Taş devrinden” “otomobil çağına” kadar teknoloji, önemli ölçüde fetişizme kaynaklık etmiş olsa da teknolojik fetişizmin yaygınlaşmasında, insanda merak, hırs, arzu uyandıran ve neredeyse magazinsel bir içerik kazanan teknoloji dergilerinin, teknoloji ürünlerini hayatı kolaylaştıran araçlardan ziyade, statü göstergesi olarak afişe etmesi etkili olmuştur. Çünkü yine beğeni kültürünün yarattığı sınıfsal farklılıklarda olduğu üzere, yüksek teknolojinin üst, orta sınıf beyaz erkekler tarafından kullanılarak, aynı zamanda bu ürünlere sahip olan bu zümrenin, ne kadar akıllı ve modern oluşlarıyla ilgili temsiller gerçekleştirilmiştir. Aynı, Disney’in kentsel ağlarını medya ağlarına entegre ederek yarattığı illüzyon heterotopyasında olduğu gibi teknolojik fetişizm de, reklam ve pazarlama stratejileri için ilk başta dergileri kullanmış, devamında medya tekelindeki ağsal başkalığı gerçekleştirmiştir. Bir bakıma, burjuvazinin kentsel rüya dünyasındaki arzu ve fetiş nesnelerinin yerini, teknoloji gurularının yüksek estetik ve zevk barındıran ürünleri almıştır. Rutsky de, aynı şekilde teknoloji fetişizminin yaygınlaşmasında, bu ürünlerin meta değerinin işlevsellik ve araçsallıktan öte, estetik

ve biçimsellikle ilişkili olarak belirlenmesinin etkili olduğunu dile getirir: *‘Bu artan teknoloji fetişizmi duygusunun çoğu, yüksek teknolojinin tamamen araçsal bir teknoloji anlayışından uzaklaşmasından kaynaklanmaktadır. Teknoloji bir araçsallık meselesi olarak, pratik amaçlara ulaşmak için bir araç olarak kavrandığı sürece, ona eklenen herhangi bir araçsal olmayan değer -estetik ya da biçimsel bir değer gibi- ister istemez yardımcı, tamamlayıcı olmuştur. Bu tamamlayıcı değer kendi başına bir değeri olduğu düşünüldüğü ölçüde, bu değer bir tür fetişizm olarak görülmüştür. Böylece, yüksek teknolojinin estetiğin veya teknolojinin tarzına artan vurgusu, onunla ilişkili olarak artan teknolojik fetişizm duygusuna yol açar. Aslında, teknoloji fetişizmi, yüksek teknoloji kavramına içkin görünüyor; başka bir deyişle, yüksek teknoloji, tanımı gereği fetişisttir’* (Rutsky, 1999, s. 129).

Böylelikle, Rustky’nin tamamlayıcı değer olarak atfettiği estetik ve biçimsel değer, tek başına bir değer teşkil etmesi neticesinde teknolojik fetişizm duygusunun kabardığı söylenebilir. Çünkü yüksek teknoloji de, Benjamin’in fantazmagorik yüceltme işlevinden ilhamla, kendi ürünlerinde ve ürünlerinin sergilendiği mekânlarda, sanatın aurasından ve sanatın estetik gücünden faydalanmayı başarmıştır. Rönesans’ın nadire kabinelerinin kültürel belleği sayesinde günümüz illüzyon heterotopyalarının fiziksel mekânlarında da müzelerin önemli bir yer tuttuğunu daha önce örneklendirmiştik ve dijital illüzyon heterotopyalarının temel mekanizmalarını kullanan müzeler de, aynı şekilde öncelikli bir öneme sahiptir. Çünkü, dijital kültürün illüzyonist başka mekânları, fiziksel dünyayla birlikte senkronize çalışır. Örneğin, tipik bir teknoloji mağazasında heterotopik bir illüzyonist nitelik aramaktan ziyade, sanatın estetik potansiyelini marka ve pazarlama stratejilerine eklemleyebilen moda müzeleri, ve sosyal medya müzeleri incelenmeye değer illüzyonist başka mekânlardır. Illüzyonist başka mekânlar, yüceltici işlevsellikle ile birlikte, popüler estetik, yanılsama, biçimsellik, tüketim, eğlence, lüks, gösteri, marka beğenisi ve beğenilme algısı gibi nitelikleri kapsamına alabilmektedir. Bu minvalde bir örnek olarak, modern dönemde teknolojik gelişmelere de yer veren *L’Esprit Nouveau* (Yeni Ruh) adlı bir dergide dönemin arabalarına dair bir tasarım modeli sunulmuştur. 20. yüzyıl başlarında Le Corbusier ve Ameédée Ozenfant tarafından yayımlanan bu derginin 1921 yılındaki bir sayısında Le Corbusier, çağdaş bir otomobil tasarımı ile Parthenon’un klasist anlayışını karşılaştırmış (Görsel 15) ve bu yolla da aslında sanat ve mimarinin makineyi yücelttiği bir eğilim sergilemiştir. Başka bir örnek de, Amerikalı moda tasarımcısı Ralph Lauren’in 2005 yılında Boston Güzel Sanatlar Müzesi’nde düzenlediği sergide görülebilir. Lauren de teknolojik

fetişizmin yüceltme işlevinden yararlanarak Le Corbusier'e tezat bir durum yaratmıştır. '*Speed, Style, Beauty*' (Hız, Tarz, Güzellik) adını taşıyan bu sergide (Görsel 16), ünlü modacı, bir sanatçı edasıyla geniş kaideler üzerine konumlandığı



Gör. 15: *L'Esprit Nouveau*'da Parthenon ile otomobilin tasarımsal kıyası, 1921.⁵⁹

Gör. 16: Ralph Lauren, '*Speed, Style, Beauty*', Boston Güzel Sanatlar Müzesi, 2005.⁶⁰

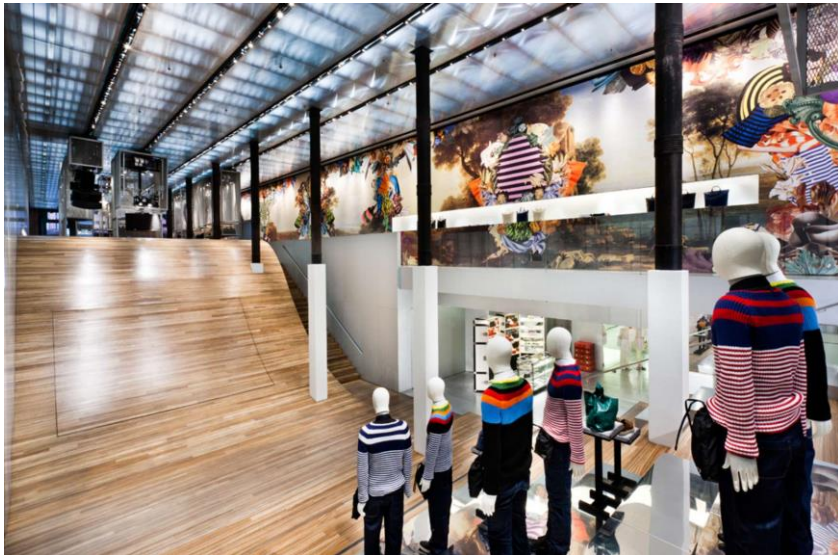
otomobil koleksiyonuyla artık makinenin sanatı yücelttiği bir dönemin zaferini fetişleştirmiştir (Artun, 2015, s. 133). Dolayısıyla, Lauren'in illüzyon heterotopyalarının temel mekanizmaları olarak markalaştırma tekniklerini başarıyla kullandığı düşünülebilir. Bu şekilde, bir markanın marka olan başka bir değerle yan yana gelerek daha büyük bir değere ulaşacağı yönünde geliştirilen reklam ve pazarlama stratejisinin bir parçasının uygulandığı söylenebilir. Yani, Ralph Lauren gibi bir moda ikonunun yine önemli bir müze olan Boston Güzel Sanatlar Müzesi ile olan işbirliği, birbirlerinin imajlarına karşılıklı olarak değer yüklemiştir. Ayrıca, nesnelerin estetikleştirilmesi ile birlikte, öznelere kurumsal değeri, bu nesneler temsilindeki sanat aracılığıyla yüceltilmiştir. Sanat müzesinin mekânsallığı açısından ise, tasarım ve teknolojinin müze metodolojisiyle sanat mekânına eklemlenmesinin yanı sıra sanatçı ve tasarımcının sergi alanları olarak aynı mekânları paylaşması, mekân aurası ve meta değeri bağlamında heterotopik illüzyonist bir etki bırakmaktadır.

Teknolojik fetişizmin yüceltme işlevine ve estetik değerlerin mekânsallaştırılmasına dair verilen bu örneklerle birlikte, teknolojinin ve modanın, sanatın korporasyonel ve küratöryel çalışmalarına sızarak, moda müzelerinde de heterotopik illüzyonist etkiler yaratıldığı söylenebilir. Özellikle 1980'lerden sonra

⁵⁹ Kaynak için bkz: <https://smarthistory.org/le-corbusier-villa-savoye/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

⁶⁰ Kaynak için bkz: <http://forums.vwvortex.com/showthread.php?1880818-Speed-Style-and-Beauty-Cars-from-the-Ralph-Lauren-Collection> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

moda sektörünün, sanat mekânları olan müze ve galerileri kullanarak kendi moda müzelerini kurması, müze mefhumunu başkalaştırırken aynı zamanda sanat yönetimine yönelik tartışmaları da tekrar açmıştır. Örneğin, İtalyan moda markası Prada'nın müze ve galeri estetiğiyle dizayn edilen 'New York Epicenter'⁶¹ adlı alışveriş merkezi, tüketimi estetikleştiren yeni bir sunum dili yaratmaktadır (Görsel 17). Şöyle ki, yüksek teknoloji ile donatılmış moda mağazasındaki kıyafetler, birer enstalasyon düzenlenmesinde tavanlardan sarkıtılan cam kafesler içinde sergilenmektedir. Deneme kabinleri ise şeffaf camlardan oluşmakta ve içerisine giren müşteriler bir düğme aracılığı ile camları karartabilmektedir. Kabin içindeki aynalarda, kamera ve plazma ekran bulunmakta ve dolayısıyla denenen kıyafetlerin nasıl durduğu fotoğraflanarak gözlemlenebilmektedir. Daha sonra müşterilerin isteğine bağlı bu fotoğrafların arşivlenmesinden oluşan kişisel bir katalog, ileriki alışverişlerinde onlara sunulabilmektedir. Mekân düzenlemesiyle, kıyafet tasarımlarının sergilenişiyle tamamen bir sanat galerisine dönüşmüş olan bu mağaza, satış prensibini bile çağdaş sanatın sergi kataloğu anlayışıyla özdeşleştirmiştir. Böylelikle, hem tasarımlarını sanat eserleri gibi sunabilmiş, hem de satışı arttırmaya yönelik bir reklamı sanat aracılığı ile yapabilmektedir. Bu şekilde, mağaza mekânının sanat mekânıyla, sanat yönetiminin de moda yönetim prensipleriyle benzeştirilmesi, 'mekân içinde başka bir mekân' mevcudiyetinin yaşansamasını yaşatmaktadır.



Görsel 17: Prada Epicenter, New York.⁶²

⁶¹ Kaynak için bkz: <https://www.prada.com/ww/en/pradasphere/places/epicenter-new-york.html> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

⁶² Kaynak için bkz: <http://acdn.architizer.com/thumbnails->

Teknolojik fetişizmde ve moda sektöründe olduğu üzere, illüzyon heterotopyalarının yaratımında eğlence ve tüketim odaklı mekân düzenlemeleri başat rolü oynamaktadır. Ancak, illüzyon heterotopyalarının dijital kültürdeki en ünik ve en yeni fiziksel mekânını sosyal medya müzeleri oluşturmaktadır. Günümüzde sayılarının fazla olmadığı bilirse de, sosyal medyanın yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak böylesi popülerleştiği bir dönemde, kısa sürede sosyal medya müzelerinin yenilerinin açılacağı düşünülebilir. Müşterilerine sunulan tema ve konseptler ile isim edinen bu müzelerden ilki olan *'The Museum of Ice Cream'* (Dondurma Müzesi) 2016 yılında New York'ta kurulmuştur⁶³ (Görsel 18). Dondurma Müzesi, hem tasarımlarıyla birlikte ziyaretçilerin fotoğraflar eşliğinde eğlenceli zamanlar geçirmesine hem de ziyaretçilerin kendi dondurmalarını tasarımlarına olanak sağlamaktadır. 47.51 dolar gibi bir ücretle müzeye girebilen ziyaretçilerin fotoğraf çekebilmeleri için dondurma temalı on iki oda tasarlanmıştır. Pembe yoğunluğunda, rengârenk devasa dondurma heykeller ve şekerlemeler yerleştirilmiş odaların her biri çocuk parkından çok daha sevimli ve renkli lezzetler sunarak masalsı bir ortam yaratmaktadır. Dolayısıyla, pamuk şeker görünümdeki bu müzenin ziyaretçilerinin daha çok çocuklar olacağı düşünülse de, sosyal medya *trendlerinden* (eğilimlerinden) biri olan çocuk gibi giyinen pembe kıyafetli sarışın kadınlar için de ilgi çekici olacağı beklenmektedir. Bu dondurma fantazmagoryasının kurucuları ise, müzenin kuruluş amacını 'dünyayı hayal gücüyle bir araya getirerek bireylere ilham vermek' (Deniz, 2021, s. 170) şeklinde açıklamaktadır. Oysaki müzenin sosyal medya hesaplarında, renkli ve keyifli görüntüler paylaşmak ve daha çok takipçi çekebilmek amacıyla çekilen kahve, alkol ve yemek fotoğraflarının daha profesyonel ortamlarda gerçekleştirilmesine yönelik bir imajinasyon yaratmak amacıyla kurulmuş olabileceği akla daha yatkın gelmektedir. İlk şubesi New York'ta açılan Dondurma Müzesinin Chicago, Austin ve hatta Singapur'da da şubeleri bulunmaktadır. Böylece, Dondurma Müzesiyle başlayan bu yemek müzeleri çılgınlığı, küresel bir boyuta ulaşarak devamında ise *'The Museum of Pizza'* (Pizza Müzesi), *'The Museum of Egg'* (Yumurta Müzesi) gibi sosyal medya müzelerinin açılmasına öncülük etmiştir.

[PRODUCTION/86/ab/86abffc7fbee21e8ad5be5e1181c12f8.jpg](https://www.museumoficecream.com/) (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

⁶³ <https://www.museumoficecream.com/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)



Görsel 18: 'The Museum of Ice Cream' (Dondurma Müzesi), New York.⁶⁴

Bu müzeler, Türkiye’de bir şehrin hangi yemekle meşhur olduğuna yönelik kent meydanlarına yerleştirilen devasa boyuttaki *kitsch* (kiç) meyve ve sebze heykellerinin şimdi ise adı sosyal medya müzesi olan mekânlara taşınmasının hazin sonunu andırmaktadır. Daha da trajikomik olan kapitalizmin eğlence ve tüketimi uyarlayabilme yeteneğiyle kültürün endüstrileşmesi amacıyla *fastfood*, *selfservis*, *coffeshop* gibi yeni zaman ve mekân deneyimleri yaratabileceği bilinirken, yemeğin beslenme gibi bir değerinin günümüz sosyal medya kültüründe üst boyutta bir meta değere evrilmesidir. Bununla birlikte yemek, içmek için değil de yemeklerin, içeceklerin ve mekânların fotoğraflarını çekmek için gidilen şık kafe, bar, restoranların yanına yenileri olarak yemek müzeleri eklenmiş, ayrıca bu bahsi edilen yerlerin sosyal medyada fotoğraflarının paylaşılmasıyla hem bu mekânların hem de fotoğraf çekenlerin imajı artı değer kazanmıştır. Bunun yanı sıra, sanat tarihinde de yemekler, zenginliğin temsili ya da oburluğun alegorisi şeklinde tasvir edilmiş olsalar da, günümüz dijital kültüründe ‘yemek’ tamamıyla metaya dönüşerek, yemek fetişizminin meta fetişizminin içinde eritilmesine kaynaklık etmektedir. Dahası, sanatsal ve kültürel bağlamda evrensel bir değere sahip olan müze kavramı, sosyal medya müzeleri tarafından özgünlük ve nitelikten yoksun her türlü nesne ve meta yığınlarının depolanıp, izlenebilmesine, kullanılabilmesine ve deneyimlenebilmesine

⁶⁴ <https://www.straitstimes.com/life/arts/singapore-gets-a-taste-of-the-museum-of-ice-cream> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

kolayca indirgenmekte ve böylece müze kavramının içinin iyice boşaltılmasının meşrulaşmasına ön ayak olunmaktadır.

Dondurma müzesinin tek konseptli mekân tasarımına ilaveten birçok farklı temayla dizayn edilen odalardan oluşan sosyal medya müzelerinin bir örneğini, 2019 yılında Belçika’da kurulan *Instagram* ve *TikTok* müzesi oluşturmaktadır. Belçika’nın ilk sosyal medya müzesi olma özelliğini taşıyan ‘*Smile Safari*’ (Gülücük Safarisı)⁶⁵ adlı bu illüzyonist başka mekân, her biri farklı renk ve konseptle tasarlanmış otuz odasıyla, ziyaretçilere sürekli kahkahalar attırarak tam da sosyal medya platformlarında herkesin her daim mutlu pozlarının yanılsamalarını yaşatmayı teşvik etmektedir (Görsel 19). Mutluluk saçan bir müze olarak görülmesinden dolayı da özellikle, *Instagram* kullanıcıları tarafından Belçika’nın Disneyland’ı (Deniz, 2021, s. 171) olarak takdire şayan bir inovatif girişim şeklinde rağbet görmektedir. Çünkü gerçekte paralar içinde yüzmeye, klasik araba koleksiyonuna sahip olma ya da ünlü bir popstar olma mertebesine ulaşamayan herkes, bu müzenin gerek ışık kurulumları gerek sosyal medyaya özgü fetiş nesne ve meta düzenlemeleri sayesinde kendilerini birer *Instagram* fenomeni gibi hissetme ayrıcalığına kavuşmaktadır. Ayrıca bu düşler diyarı, ziyaretçilerine farklı temalarda fotoğraf çekinebilmenin yanı sıra, kabinlerde yer alan çeşitli kostümlerin giyinebilmesi imkânı da sunmaktadır. Özellikle Gülücük Safarisı, tamamıyla aynı amaca hizmet etmese de, ortak paydada kapitalizmin eğlence ve tüketim kombinasyonunun bir tezahürü olan ve bir zamanlar Türkiye’deki AVM’lerde oldukça popülerleşen Osmanlı konseptli kıyafetler ve platformların ya da Beyoğlu Hatırası, Kadıköy Hatırası gibi tarihsel dönemlerin canlandırılmasına yönelik düzenlenen nostalji temalı fotoğraf çekim mekânlarının, sosyal medya uygulamalarına yönelik geliştirilmiş versiyonlarını anımsatmaktadır.

⁶⁵ <https://smilesafari.be/en/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)



Görsel 19: ‘*Smile Safari*’ (Gülücük Safarisi), Belçika.⁶⁶

Böylece, nostaljik bir Türkiye AVM silüeti hatırlatması yapmışken, Türkiye’nin de olmazsa olması olarak kendi sosyal medya müzelerini kurması tabii ölçüde beklenebilir. Bu beklentiyi karşılayan Türkiye’nin ilk sosyal medya müzesi, sosyal medya yanılsamalarının farkındalığı veya tam tezatı düşler kurdurma gayesiyle ironik bir şekilde ‘*The Museum of Illusion*’ (İllüzyon Müzesi) adıyla 2019 yılında İstanbul’da açılmıştır. Takibinde yine İstanbul’da aynı sene, ‘*Happy Hour Tr*’ Sosyal Medya Müzesi, yirmi beş odadan oluşan zengin konsepti ve ‘Bu müzede sanat eseri sizsiniz’ (Deniz, 2021, s. 169) şeklindeki iddialı sloganıyla faaliyete geçmiş, ancak sanatın söylem gücünü fazla temellük etmiş olacak ki, kısa sürede kapatılmak zorunda kalmıştır. İstanbul’un en aktif sosyal medya müzesi olan ‘*Dream Rooms*’⁶⁷ (Hayal Odaları) ise yetmiş oda ve yüz çeşit tasarımıyla birlikte 2020 yılında faaliyete geçmiş (Görsel 20) ve ayrıca marka firmalara yaptığı özel tasarımlar sayesinde medya ve pazarlama sektörüne hızlı ve farklı bir boyutta giriş yapmıştır (Deniz, 2021, s. 171, 172). Geniş bir tasarım yelpazesini sosyal medya hesaplarında paylaşan müze, sosyal medya kullanıcılarına müzeye gelmeden istek ve arzularına yönelik ilgi çekici pozlar yakalayabilmeleri için önceden tasarlayabilecekleri bir zemin hazırlamıştır. Bununla birlikte, interaktif bir deneyim sunan eğlence ve sanat merkezi olarak tanımlanan

⁶⁶ <https://www.buitengewoonanders.be/insta-museum-the-smile-safari/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

⁶⁷ <https://www.instagram.com/dreamrooms.tr/?hl=tr> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

Dream Rooms, diğ er tasarım ve teknoloji mecralarından alışagelmış bir şekilde sanatın esin ve yaratıcılık potansiyelinden faydalanarak adından da anlaşılabileceğ i üzere kendisini fantazmagorik bir d nya sunmaya adanmış tır.  lkemizin sanat merkezi İstanbul dıřında, yine 2020 yılında Ankara'daki sosyal medya m zelerinin ilki olan '*Rooms Ankara*' (*Ankara Odaları*) a ılmış tır.

 zellikle Amerika'daki ve Avrupa'daki sanat ve k lt r ortamlarını ciddiye ve hassasiyetle g zlemleyebilen nice değ erli sanat ılarımızın  zg n  alıřmaları sayesinde İstanbul sanat camiası renklenmiş ve canlanmış olsa da, bahsedilen sosyal medya m zelerinin isimlerinin hepsinin İngilizce olmasından da anlaşılabilecek bir vaziyette, aynı yarışma programlarının uyarlama yapımları gibi 'sosyal medya m zeleri'nin olduk a abartı ve  st eřik g steri mekanizmalarıyla yerel kopya oluřumlar şeklinde piyasalařtıkları s ylenebilir. Son bir hususa dikkat  ekmek gerekir ki sosyal medya m zelerinin, yemek i mekten ziyade kafe, bar, restoranların fotoğraflarını  ekmeye ya da sanat eserlerini deneyimlemekten  te sanat m zelerinin  n nde fotoğraf  ekmeye giden pop ler k lt r i in bi ilmiş kaftan olduėu ařik ardır.



G rsel 20: '*Dream Rooms*' (Hayal Odaları), İstanbul.⁶⁸

⁶⁸ <https://www.facebook.com/dreamrooms.tr/photos/a.124459479085550/143986787132819/>
(Eriřim tarihi: 08.12.2021)

Kültür kavramının enformasyonel yapısının kapitalist sistemce başkalaştırılıp, beğeni kültürü, popüler kültür, kitle kültürü gibi çeşitlendirilmelerinin aksine, metin boyunca herhangi bir dijital kültür tanımının yapılmamasına özenle dikkat edilmiştir. Çünkü 1960'larda Amerika ve İngiltere öncülüğünde tüm dünyaya yayılan kitle iletişim araçlarının eşliğinde eğlence ve tüketime yönelen popüler kültürün benzer bir versiyonu, günümüz dijital teknolojiler araçsallığında sosyal medya mecralarında yaşanmaktadır. Bu popüler kültür fenomeni Foucault'nun 'iktidar bilgi üretir' düşüncesi üzerinden de okunabilir. Çünkü Foucault, iktidarın sadece baskı nosyonu ile ilişkilendirilemeyecek bir nitelik taşıdığını dile getirir. Ona göre, Marksizm bayrağını önde tutan Marcuse gibi düşünürlerin iktidarın tek işlevinin bastırmak, sansürlemek, engellemek, dışlamak gibi negatif hegemonik güçlere sahip olduğu savından dikkatlice uzak durmak gerekir (Foucault, 2019, s. 46). Böylece, iktidarın güçler diferansiyeli ilişkisi aynı zamanda, nötr anlamlar yüklediğimiz heterotopik başkalığın gerektiğinde pozitif erekselle birlikte illüzyonist bir etki yaratabileceğini tekrar hatırlatır bize. Şöyle ki, Foucault'nun deyimiyle eğer iktidar büyük bir üst-ben tarzında, yalnızca negatif bir biçimde işliyor olsaydı, çok dayanıksız olurdu (Foucault, 2019, s. 46). İktidarın güçlü olmasının nedeni, arzu ve bilgi düzeyinde pozitif etkiler üretmesinden kaynaklanır. Bu yüzden Foucault'ya göre, iktidar bilmeyi engellemekten ziyade, bilgiyi üretir (Foucault, 2019, s. 46). Örneğin, Foucault'nun cinsellik, bilgi, iktidar üçleminin temelini de, beden politikalarından ayrılmaz bir şekilde, iktidarın beden üzerine ürettiği bilgi oluşturur. Yani, başlangıcında askeri ve eğitim amaçlı disiplinler bütünü sayesinde beden üzerine bir bilgi üretilmiştir. Bu bilginin tümele yayılmasıyla, modern yaşamın iyileştirme parametreleri olarak jimnastik, fitness, body-building (kas geliştirme), formda kalma, çıplaklık, güzelliğin ve ideal bedenin yüceltilmesi gibi yaklaşımlar benimsenmeye başlamıştır. Kısacası, iktidarın askerlerin bedeni üzerinde uyguladığı titiz ve incelikli çalışma, sağlıklı ve güzel beden tasavvurlarıyla, insanın kendi bedenini arzu nesnesi olarak görmeye kadar gitmiştir. Bu yüzden, iktidar kendini sansür ve yasaklarla sınırlandırmadığı için onu sevmek mümkün hale gelmiştir. Dolayısıyla, iktidar bilgi üretirken arzu da yaratabilir, iktidar gerektiğinde Foucault'nun tanımıyla oldukça sevimli de olabilir (Foucault, 2019, s. 77).

Burada konumuz gereği, Foucaultcu bir bakış açısıyla, ilginç olan dijital kültürün temel araçları haline gelen bilgisayar ve internet kullanımının da aynı şekilde, iktidarın ürettiği bilgi izleğini takip etmesidir. Bilindiği üzere, ilk bilgisayarlar Almanya'nın Z Makineleri, İngiltere'nin *Colossus* bilgisayarı, ABD'nin *ENIAC* bilgisayarı olmak üzere hepsi de İkinci Dünya Savaşı'nda ülkelerin kendi iletişim kanallarını oluşturmak ve karşı savunma olarak da şifreli yazışmaları çözmek amacıyla askeri savunma ve istihbarat teşkilatları tarafından icat edilmiştir. İnternet ağının öncülüğünü yapan *ARPANET* de aynı şekilde ilk kez askeri bir ağ olarak Birleşik Devletler Savunma Bakanlığı tarafından kullanılmıştır. İkinci Dünya Savaşı sırasında Alan Turing'in düşüncelerini temel alan yapay zekânın (*Artificial Intelligence*) geliştirilmesi bile —her ne kadar 1997 yılında IBM'in *Deep Blue*'suna kadar 'yapay zekâ kışının yaşandığı' söylene de— özellikle 1980'lerde ivme kazanarak Pentagon'un askeri savunmada akıllı kamyon projelerini (Kaku, 2021, s, 89); Japonya Uluslararası Ticaret ve Sanayi Bakanlığı'nın ise Beşinci Nesil Bilgisayar Sistemleri Projesi'ni fonlamasıyla (Kaku, 2021, s, 89) bu alandaki araştırmaların yine askeri ve siyasi amaçlarla gerçekleştirildiğine örnek oluşturmaktadır. Yine günümüz teknolojisi olan sanal gerçekliğin de şaşırtıcı olmayacak bir biçimde, ilk kez Amerikan ordusu tarafından 1960'larda, pilotları ve askerleri simülasyonlar yoluyla eğitmek amacıyla yaratıldığı bilinmektedir. Dolayısıyla devletin tekelinde askeri bir ağ olarak iletişim amacıyla kullanılan bilgisayar ve internet, süreç içerisinde yine *IBM*, *HP* gibi özel şirketlerce bilim insanları ve mühendislerin kullandığı bir özelleştirmenin içine girmiş, en nihayetinde kullanımı kamuya kadar inerek enformasyon toplumunun nüvelerinin verilmesine kaynaklık etmiştir.

Günümüzde ise tikelin tekeline doğru geline son kerte, Microsoft'un Bill Gates'i, Apple'in Steve Jobs'u, Google'ın Larry Page'i ve Sergey Brin'i, Amazon'un Jeff Bezos'u, Facebook'un Marc Zuckerberg'i, Neuralink'in Elon Musk'ı gibi sınırlı sayıdaki teknoloji devlerinin girişimleri öncülüğünde bilişim teknolojilerine ve dijital dönüşümlere yön verilmektedir. Özellikle bahsi edilen teknoloji guruları sayesinde "Foucault'nun iktidar zevk yaratır" aşamasına geldiğimiz söylenebilir. Çünkü bu zümre, teknoloji piyasasını, eğlence ve tüketim endeksli elinde tutmayı çok iyi başarmaktadır. Böylelikle, 1960'larda başlayan hedonist anlayışı ve tüketim

biçimlerini temsil eden popüler kültür, günümüzde sosyal medya ağları araçsallığında yaşanmaktadır. Şöyle ki, birçok düşünür ve kuramcı tarafından, 1950’lerde Amerikan gençleri arasında başlayan popüler kültür/pop kültür döneminde imgeler bombardımanına uğrayan toplumun hedonistik bir kültür meydana getirdiği öne sürülmüştür. Gerçekten de tüm dünyayı kasıp kavuran popüler kültür imgeleri her gün bizlere, Marliyn’in bir pop kraliçesi olduğunu, hamburgerin ucuz ama bizi ele geçiren bir lezzeti olduğunu, Coca Cola’nın da içimizin ateşini alacak ilaç gibi bir içecek olduğunu ve dahası pop müziklerden tutun, filmlere, hatta giyim-kuşama, ev dekorasyonuna kadar her şeyin karikatür ve ilanlarla, kitle iletişim araçları ve reklamların sunduğu imgeler ve sloganlarla popüler kültürün hızlı, eğlenceli ve en önemlisi zevkli ikonografisinin nasıl tüketilebileceğini göstermiştir. Böylece, döneme özgü değişen eğlence ve tüketim alışkanlıkları da toplumların yeni davranışlar sergilemesine neden olarak o dönemin özelliklerinin, ruhunun ve hatta kültürünün belirlenmesinde rol oynamıştır. Dolayısıyla, modern dönemin illüzyonist başka mekânları olarak reklam ve medya dünyasının kişisel benlik yanılsamaları yarattığı gibi günümüzün kurmaca mekânları olarak sosyal medya platformları da dijital kültürde sanal benlik yanılsamaları yaşatmaktadır. Öncelikle sosyal medya platformları, dijital uzamlarda oldukça heterotopik mekânlar oluşturmaktadır. Çünkü sosyal medya uygulamalarının kişilere özgür paylaşım ve etkileşim olanakları sunduğu şeklindeki genel kanının aksine, kendi yönetim ve işleyiş mekanizmalarıyla birlikte kurallar dizgesinden oluştukları söylenebilir. Her şeyden önce, bir sosyal medya hesabı açabilmeniz için güncel bir e-mail adresinizin, *nick name* (takma isim) veya isim bilgilerinizin olması gerekmektedir ve ilaveten fotoğrafınızın, ilgi alanlarınızın, *bio* gibi kişisel bilgi ve özelliklerinizin olması da profilinizi daha ilgi çekici kılmaya yarayacaktır. Bu mecraların kullanımı ise ancak, arayüzlerin sizi yönlendirdiği ölçüde fotoğraf, hikâye, durum paylaşmanıza ya da *like* (beğeni) atıp, yorum yapmanıza imkân verecek bir biçimde gerçekleşmektedir. Bunun yanı sıra, uygulamaların uygun görmediği bir içerik paylaşmanız durumunda, hesabınızın kapatılmasıyla cezalandırılmaktasınız. Dolayısıyla bu kadar direktif bir paylaşım algoritması da, kişilerin davranışlarını belirli norm ve kalıplara göre düzenlemesine neden olacaktır.

Byung-Chul Han, 'Şeffaflık Toplumu' adlı kitabında, günümüz toplumunu olumluluk, teşhircilik, apaçıklık, porno, ivme, teklifsizlik, enformasyon, ifşa, kontrol gibi bazı tanımlamalarla ele alır. Olumluluk toplumunun temel yargısının ise 'Like/beğendim' üzerinden geliştirildiğini açıklar ve Facebook'un kurulduğu günden itibaren ısrarla beğeniyi vurgulayıp, 'dislike/beğenmeme' gibi bir seçeneği sunmamasındaki kararlılığının altını çizer (Han, 2020, s. 23). İşte, toplumsal sınıf farklılıklarını ve belirli bir zümrenin estetik, zevk ve beğeni anlayışını tanımlayan beğeni kültürü kavramında tam da burada bir kırılma yaşanır. Sosyal medya kültürü, beğeni odaklı paylaşımların yapıldığı ve sürekli takdir, onay bekleyen insanlar tarafından oluşturulan toplumu temsil etmektedir. Böylelikle, beğeni toplayabilmek için anları yakalamaktan ziyade konsept tasarımlarla anlar yaratılıyormuşçasına oluşturulan bir toplumun standardizasyona uğramış davranış biçimleri, beğeni kültürünün beğenilme kültürüne evrilmesi anlamına gelmektedir. Bir bakıma dijital kültür, popüler kültürün beğenilme algısıyla rekombinant ilişkiler kurar. Çünkü, moda aracı haline gelmiş sosyal medya kendi içsel dünyasında '*trend, top tweet, top topic, viral, fenomen, influencer*' gibi davranış modelleri ve moda kavramlar yaratmaktadır. Bu şekilde, Shane'nin deyimiyle de mekân ve zamanın istenilen şekilde harmanlanabileceği, davranış ve moda kodlarının çok hızlı bir şekilde değişebileceği başka mekânlar olarak tanımlanabilecek illüzyon heterotopyalarına (Shane, 2008, s. 262) dijital bir versiyon olarak sosyal medyanın eklendiği elbet söylenebilmektedir. Sosyal medyada ne zaman ortaya çıkıp, ne zaman demode olduğu bilinmeyen birbiri ardına çıkan akımlar, *trender* (eğilimler), *challengelar* (meydan okumalar), popüler kültürün eğlence ve tüketim aygıtlarının hız kesmeden çalışmaya devam ettiğini göstermektedir. Böylece, tam da Simmel'in modanın geçici, anlık yapısı üzerine dururken, aslında modanın tanımını yapmasını içerimleyen şekliyle moda, moda olduğu anda yok olmaya başlamaktadır. Simmel'in deyimiyle ortaya çıktığı kadar hızlı biçimde yok olan şey modaysa (Simmel, 2017, s. 42) eğer, modanın işleyiş mekanizmasının sosyal medyanın *trendleri* (eğilimleri) için epeyce elverişli olduğu görülebilir. Dolayısıyla, popüler kültür için önemli bir yeni medya aracı olan sosyal medya platformlarında ayrıca popüler görsel, fotoğraf, video, müzik gibi içeriklerin paylaşılmasıyla, sosyal medyanın ta kendisi popülerleşmeye başlamakta ve her geçen gün kullanıcı sayısını arttırmaktadır. Ancak, Ali Artun'a göre bir dönem oldukça

spekölasyon konusu olan popöler költür tartışmaları, zamanla kendisinin de fazlaca popölerleşmesiyle miadını doldurmuş ve günümüze kadar çözünmesiyle de artık anlamını kaybetmiştir (Artun, 2015, s. 38, 39). Oysaki sosyal medyada yaşandığı üzere, popöler költür popölerleştikçe güç kaybetmemiş, aksine güç kazanmıştır. Bunun yanı sıra, geleneksel medyanın potansiyelinin reklam ve pazarlama stratejileri için kullanılmasıyla başlayan ilk illüzyonist etkinin devamının maalesef ki sosyal medyanın güçlü bir iletişim ve etkileşim aracı olarak görülmesinin arka yüzünde de gerçekleştiği düşünölebilir.

Şöyle ki, burada illüzyonist bir nitelik olarak dikkat çekilmesi gereken konu, bilgisayar aracılığıyla iletiler arasında seçim yapabilme özgürlüğü olarak tanımlanan enformasyonun iletişim ve bilgi odaklı yapısının, dijital teknolojilerle birlikte ‘veri’ ve ‘içerik’ kavramlarının içinde neredeyse tamamıyla eritmeye çalışılmasıdır. Örneğin, *Big Data* (Büyük Veri), *Data Mining* (Veri Madenciliği), *Open Data* (Açık Veri), *Data Security* (Veri Güvenliği) gibi günümüzde sıklıkla duyduğumuz bu kelimeler, internete bilgisayar dışında tabletler, akıllı telefonlar, akıllı cihazlar ve akıllı nesnelerle her yerde ve her şekilde entegre oluşumuzdan kaynaklı, sanal alışverişlerden hastalıkların teşhis ve tedavisine kadar tüm dijital bilgi edinme ve bilgi toplama metotlarının salt verilerle işlemesine dair kullanılmaya başlanmıştır. Enformasyonun bir başkalığı olarak veriler, artık fotoğraf, video, blog ve sosyal medya uygulamaları gibi çeşitli kaynaklar üzerinden toparlanmaktadır. Sosyal medya kullanıcıları da çektikleri fotoğrafları, yazdıkları metinleri veya tanıttıkları ürünleri sosyal medyada yayınlayarak içerik veya veri ürettiklerini sanmaktadırlar. Oysaki eldeki dijital materyallerle sadece paylaşım yapıldığı bilirse de, yine sanal benliğin yüceltilmesini içerecek şekilde sosyal medya kullanıcılarının veri veya içerik ürettiyormuş gibi hissetmelerinin illüzyonu, bilinçli bir şekilde yaratılmaktadır. Çünkü veri toplamının ve veri analizinin siber denetim ve kontrol mekanizmalarıyla, hatta internetin yeraltı dünyası olan *Deep Web* (Derin Ağ), *Dark Web* (Karanlık Ağ) gibi sistemlerle ya da *hack*’leme (ağlara izinsiz giriş yapma) ve siber suç gibi kavramlarla da ilişkilendirilebilecek ciddi bir boyutu vardır. Dolayısıyla, sosyal medya kullanıcıları veri üretmez, içerik paylaşır; ancak onların paylaşımları ve

etkileşimleri üzerinden uzman kişiler tarafından veriler toplanıp, veriler üretilebilir ki, *Cambridge Analytica* Veri Skandalıyla⁶⁹ bu daha anlaşılır bir hale gelmiştir.

Sosyal medya uygulamalarının küresel ölçekte popülerleşmesini sağlayan Facebook'un *Cambridge Analytica* Veri Skandalına kadar ağ toplumunun paradigmalarına benzer şekilde, daha denetimsiz ve daha anonim bir sosyal iletişim alanı oluşturduğu sanılıyordu. Çünkü Facebook ilk başlarda kişilere eğlenceli iletişim ve etkileşim olanakları sunarak toplumun özel ve sosyal hayatını canlı tutan tek platform olma özelliğini elinde bulundurmuştur. *Twitter*, *Instagram*, *TikTok*, *Snapchat*, *Periscope* gibi sosyal paylaşım ağlarının yaygınlaşması ile birlikte bir sosyal iletişim modeli olan bu mecralar, daha çok eğlence ve tüketim sektörüne hizmet eden bir iktidar aygıtına dönüşmüştür. Şöyle ki, dijital kültürün yönetimselliği için gerekli olan en güçlü öznel deneyim biçimi, kendi içinde senkronize olma ve entegre olma eylemlerini barındırmaktadır. Örneğin, Facebook ilk senelerde metin, yorum, fotoğraf ve video paylaşımına kendi sistemi dahilinde izin veriyor olmasından kaynaklı daha anonim ve otonom olmuştur. Ancak, özellikle 2015 yılı itibarıyla farklı şirketlerce kullanıma sunulan yeni sosyal medya uygulamaları sayesinde araçsal birliktelikler kurulmaya çalışılmıştır. Snapchat'in anlık mesajlaşması Instagram'da *story*'lere (hikâyelere) evrilmiş, Periscope'un canlı yayını Twitter, Facebook ve Instagram'da yapılmaya; Twitter'ın *hashtag*'i Facebook ve Instagram'da kullanılmaya başlamıştır. Dolayısıyla, sosyal medya kullanıcılarının paylaşım araçlarının çeşitlenmesinin yanı sıra, mevcut mecradaki paylaşımları ayrıca uygulamalar aracılığıyla yapma gerekliliği doğmuştur. Çünkü Facebook'ta herhangi bir içeriği sadece 'paylaş' ikonuna tıklayarak hem kendi *timeline*'nizde (zaman tünelinizde), hem de arkadaşınızın sayfasında paylaşabiliyorken, artık Instagram'da gördüğünüz bir içeriği tekrar paylaşabilmek (*repost*) için ona uygun bir uygulamaya sahip olmanız gerekli hale gelmiştir. Böylelikle, sosyal medya şirketlerinin dış paydaşlar edinerek kullanıcılarını uygulamalara tabii kılmaya çalıştığı söylenebilir. Bunun yanı sıra, Facebook ve Instagram'ın mesaj odacıklarını senkronize etmesi veya tek bir paylaşımın Facebook, Instagram ve

⁶⁹ *Cambridge Analytica* adlı bir araştırma şirketi, Trump'ın seçim kampanyası ve Brexit referandumu için çalışmış ve sosyal medya hesapları üzerinden seçmenlerin kişisel verilerine ulaşmıştır. Milyonlarca seçmeni çeşitli anket, bildirim ve özel mesajlarla manipüle ederek oylarını çalıştıkları adaylara vermeleri için yönlendirmişlerdir.

WhatsApp'ta yine senkron bir şekilde görülmesi⁷⁰ ya da Facebook'un ayrıca satışa yönelik *Marketplace* gibi kanallarla ya da oyun ve eğlence kanallarıyla entegre olması, arayüzlerle gerçekleşen senkronizasyon ve entegrasyon eylemlerinin ne denli büyük bir dijital kültür yarattığını ortaya koymaktadır.

Toplumun, temel gereksinimlerini bile kapsayabilecek bir şekilde hem sanal alışveriş mecralarının, sosyal medya uygulamalarının hem de e-devlet, e-nabız, interaktif vergi dairesi gibi devletin resmi web sitelerinin ve aplikasyonlarının senkronize edilmiş araçlarına entegre olmasıyla birlikte bir öznel deneyim olarak 'içerik paylaşımının' alıştırılması söz konusu olmuştur. Böylece, kişilere dijital arayüzler sayesinde sanki içerik üretiyorlarmış sanrısı yaşatılarak, tüm sosyal hayatın sanal mekânlarda afişe edildiği, mahremiyetten yoksun illüzyonist bir etki yaratılmaktadır. Byung-Chul Han, mahremiyet-sonrası denilen bu durumu '*post-privacy*' terimi üzerinden '*sosyal ağların getirdiği şeffaflıktan geri dönüşün olmadığını ve insanların kendini bu yeni duruma uydurması gerektiğini savunan düşünce*' (Han, 2020, s. 17 dipnotu) şeklinde açıklar. Aslında Han'ın bu tanımı, biyoiktidarın beden üzerindeki etkisinin bir sonucu olarak jimnastik, fitness, body-building (kas geliştirme), formda kalma, çıplaklık, güzelliğin ve ideal bedenin yüceltilmesi gibi modern yaklaşımların günümüz sosyal medyasında yaşamı iyileştirme parametrelerinin başka beden tezahürlerini oluşturur. Postmodern eleştirinin beden ve kimlik çeşitliliğini temellük eden sosyal medyanın '*challenge*' (meydan okuma) ve 'linç kültürü'nün yarattığı diyalektikler eşliğinde fit çıplak beden pozlarına karşı şişman çıplak beden pozları beden olumlama hareketleri; makyajlı ve estetikli yüzlere karşı doğal yüz görünimleri medikal estetik karşıtlığı; etçil beslenmeye karşı organik veya bitkisel ürünlerin tanıtımı vegan ve doğal yaşamı destekleme; vitiligo ve albino gibi genetik hastalıklara sahip mankenlerin moda sektöründe tercih edilmeye başlanması da farklılıkların yüceltilmesi kapsamında her türlü yüz ve beden fotoğrafının ilgili düşünceleri desteklemek amacıyla amansızca paylaşılmaktadır. Bu şekilde, sosyal medyada yaşanan bu ikili karşıtlıklar, şeffaflık adı altında özel hayatı umumileştiren fotoğraf versiyonunun 'mahremiyet-sonrası' terimini karşılar nitelikte

⁷⁰ Mark Zuckerberg'in Facebook ile başlayıp daha sonra Instagram ve WhatsApp'ı da satın alarak dünyanın en çok kullanılan sosyal medya ağlarını tekeline toplayıp, daha da güç kazanmasıyla birlikte bu üç uygulamanın arayüzlerinin senkronize edilmesi daha anlamlı bir hale gelmektedir.

paylaşılmasına imkân tanımıştır. Ancak, Han'ın da dikkat çektiği üzere günümüz toplumunu sarmış olan şeffaflık tutkusu karşısında mesafe duygusunu hayata geçirmek önemlidir. Çünkü Han'a göre, mesafe ve utanç duygusu sermayenin, enformasyonun, iletişimin hızlı doğasına uyum sağlayamadığı için kapitale hizmet edemez. Sermayenin dolaşım alanını genişleten şeffaflık, mahremiyetin ortadan kaldırılmasına neden olur ve böylece bu dolaşım alanları ışıklandırılır ve tüketilir (Han, 2020, s. 18).

Gerçekten de, dijital kültür ister inandığı ve isterse de reddettiği düşünceler olsun, yine sosyal medyanın ışıklı ve renkli dünyasına uygun içerikler paylaşarak temsiller yaratma temayülünde kalmaktadır. Makyajsız yüz fotoğraflarının arka planlarında yataklara yer verilerek sergilenmesiyle, doğal ve sağlıklı yaşam için alınan sebzelerin ve spor yapılan yerlerin lüks, gösterişli mekânlardan oluşmasıyla ve beden olumlama hareketlerinde bile marka iç çamaşırlarının ve bikinilerin görünür hale gelmesiyle sermayenin dolaşım alanı ışıklandırılıp, kapitalizmin eğlence ve tüketim anlayışına yedirilmektedir. Sosyal medyanın ücretsiz ve demokratik bir şekilde kullanıcılarına sunulmasındaki illüzyonist etki de buradan kaynaklanır: Çünkü bilindiği üzere bir ürün size, karşılıksız ve ücretsiz olarak veriliyorsa, aslında ürünün kendisi sizsinizdir. Böylece, sosyal medyada üretildiği sanılan veri de aslında kullanıcının kendisidir ve kullanıcılar üzerinden gelir elde ediliyordur. Sonuçta, Hegelci bir modernist yaklaşım benimsenerek aslında antitezini oluşturmaya çalışan her iki karşıt grup da sosyal medyanın takdir, onay ve beğeni algısı karşısında aynı poz, aynı söylem ve davranış biçimleriyle ya da aynı konseptlerle oluşturulan içeriklerle sentez yaratarak tipik bir kapitalizm dizgesi oluşturmaktadır. Ayrıca, bu içeriklerin paylaşımındaki şeffaflık tutkusu, sıradanlığı da beraberinde getirmektedir. Şöyle ki Jacques Rancière, 'Özgürleşen Seyirci' adlı kitabında seyirciyi kör biri gibi eğiterek ve gösteriyi icraya, seyirciyi de eyleme geçirerek görme olgusu üzerine yanılsamalar yaratıldığından bahseder (Rancière, 2015). Bu yanılsamalardan birini de, en katlanılmaz görüntülere bile tekrar tekrar bakılarak kazılan aşinalık ve böylelikle tekrar edilen bakılma eylemiyle başlayan duyarsızlaşma oluşturur (Rancière, 2015, s. 91-92). Görmenin tekrar yoluyla eğitilerek görüntülerin ve metaların tüketilir hale gelmesi gibi sosyal medyada aynı tarz pozların ve davranış biçimlerinin sergilenmesi

de söylemleri ve bedenleri metalaştırırken, aynı zamanda değersizleştirmeye başlamaktadır. Sosyal medyada beden ve kimlik çeşitliliğinin aynı tarz söylem ve pratiklerle sağlanmaya çalışılması, popüler kültürün sadece kendi toplumsal bedenini tüketmesine yönelik bir çıkmaz yaratmaktadır. Kadın haklarının savunulurken benzer nefret söylemleriyle erkeklerin edilgen edilişi ya da erkeklerin benzer cinsel içeriklerle kadınlara yaklaşması (*nude/çıplak fotoğraf atma akımı* gibi), sosyal medya *trendlerine* (eğilimlerine) sevimlilik ve ilginçlik katmak gayesiyle hayvanların, çocukların ve hatta yaşlı bireylerin alet edilmesine kadar metalaşmış sosyal medya davranış biçimleri, maalesef ki sosyal ilişkilerin de aynı derecede tektipleştirilmesine yol açmaktadır. Ayrıca, sosyal medya hesabı olmayan insanlar da aynı *Black Mirror* ve *You* adlı dizilerde de mevzu bahis edildiği üzere gerici/çağ dışı, nevrotik, sapkın veya asosyal kişiler olarak itham edilmektedirler.

Böylelikle, sanal benlikler hem dijital uzamlarda hem de fiziksel dünyada kişileri ötekileştirme eğilimi göstermektedirler. Çünkü sosyal medyada tüm insanların ortak iletişim ve etkileşim ağlarına sahip olduğu yanılsaması yaratılmaktadır. Ünlü sanatçılar ve yıldızlar hayranlarıyla sosyal mecralarda buluşabiliyorken, bürokratlar sosyal medyada *tweet* atabiliyor ve böylece siyasi gündemi belirleyip devleti yönetebiliyorken, kraliyet mensupları olağan bir şekilde özel hayatlarından ve günlük yaşamlarından enstantaneler paylaşabiliyorken, dünya liderlerinin bile mütevazı kimliklerinin birer kanıtı olarak sıradan hobileri ve aktiviteleri sosyal medya vitrinlerini süsleyebiliyorken, tabii ölçüde popüler kültürün de söz hakkı dahi olmayan doğmamış bebeklere, evcil hayvanlara sosyal medya hesapları açması ve bir türlü dijital kültüre entegre olamadıkları için yaşlı kimseleri eğlenerek cezalandırması da gayet makul karşılanmaktadır. Bunun yanı sıra, bir sosyal iletişim ve etkileşim ağında başlayan kişisel veri paylaşımının bahsi edilen üst sınıflarca da benimsenmesi, sosyal medya ortamlarının demokratik, açıklık ve şeffaflık ilkeleriyle bütünleştirilmesine kaynaklık etmektedir. Oysaki popüler kültürün paylaşmaya can attığı kişisel bilgi ve özelliklerinin, konum bildirimlerinin, mekân ve fotoğraf paylaşımlarının hiçbirisi teknoloji devleri tarafından bile yapılmamaktadır. Böylelikle, Elon Musk veya Mark Zuckerberg gibi gündemden düşmeyen isimler hakkındaki kişisel veriler sır gibi saklanırken, sıradan bir sosyal medya kullanıcısının verilerine kolayca

ulaşılabilmektedir. Bu durumda da Elon Musk'ın çocuklarına isim yerine numara vermesi ya da Mark Zuckerberg'in çocuklarının teknolojiyle iç içe büyümesi gibi magazinsel olaylar da birer göz aldatmacası olarak kalmaktadır. Bu fütürist gurular, veri kapitalizmi yaratmanın en iyi yolunun eğlence ve tüketimden geçeceğini bildiklerinden hem çip teknolojisi, yapay zekâ, sanal gerçeklik ve sanal evrenler gibi inovatif buluşlarını spekülâtif söylemlerle taçlandırmakta, hem de toplumu en çılgın teknolojik projelere bile uyumlu hale getirmeye çalışmaktadırlar. Günümüzde de yaşandığı üzere içerik/veri paylaşımı, Foucaultcu bir öznel deneyim olarak o kadar içselleştirilmiştir ki, kişisel verilerimizi gönül rızasıyla paylaşır bir konuma geldiğimiz veya getirildiğimiz söylenebilir. Örneğin, kişisel veri dolandırıcılığının bugüne kadar hiç ulaşmadığı ciddi bir boyuta gelmesinin bir nedeni de bu paylaşım arzusunun körüklenmesinden kaynaklanmaktadır. Sıklıkla en eğitimli insanların bile telefon aramaları ve mesajlar aracılığıyla manipüle edilerek banka hesaplarına erişilmesi, bu kadar veri zenginliği içerisinde ne yazık ki verilerin amatörlerin tekelinde dahi işletilebilecek oluşunu gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla, verilere erişim isteği uydurmacası da *Cambridge Analytica* Veri Skandalına kadar anlaşılamamıştır, çünkü biz erişim isteğine onay versek de vermesek de mevcut kişisel bilgiler aracılığıyla veriler hali hazırda toplanmakta, ayrıca *open data* ve *big data* aldatmacasında olduğu üzere veriler istenilen ve gerekli görüldüğü ölçüde erişime açık hale getirilmektedir.

Bu geldiğimiz noktada, yine geri dönüşlü bir okuma yapmak gerekirse Foucault'nun 'iktidar bilgi üretir' (Foucault, 2019, s. 46) ve Deleuze'un 'bilgi talimatlar bütünüdür'⁷¹ şeklindeki saptamaları bilginin yayılım alanının genişledikçe farklı şiarlarla kullanılabileceğini düşündürür. Şöyle ki, beden üzerine üretilen ilk bilginin askeri dağarcıkta kullanılarak daha sonra tümele yayılması neticesinde ideal ve güzel beden tasavvurlarıyla birlikte bedenin arzu nesnesi olarak görülmesine kadar gitmesi, bilginin kapitalle olan ilişkisini sorgulatmaktadır. Dolayısıyla beden üzerine üretilen bilginin yayılması, bu bilgi fazlalığının kapitalist ekonomide işletilmesi anlamına gelir. Kaku'nun kâğıt, su, elektrik, bilgisayar ve internet üzerinden verdiği örnekte de bahsedilen üretimler sınırlıyken özel bir niteliğe bürünür, seri üretim ise sermaye

⁷¹ https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjjOdNmU&list=PL4_ilibO41ccznRchyZVtV6KdladI9vbd&index=6 (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

oluşturduğu için kapitalist sistem tarafından artı değer istenirse moda aracı olarak işlev görebilir. Ancak, bilginin kapitalle ilişkisi gibi sermaye fazlalığı da ideolojilerle yakın ilişkiler kurar. Kaku, küresel ekonomik krizlerin nedenini, teknolojik ve bilimsel gelişmelerin yarattığı dalgaların ekonomiye yansımaya temellendirir: İlk büyük teknolojik dalga, buhar gücüdür ve Sanayi Devrimi'ne öncülük eden lokomotifin icadıyla birlikte 1800'lerin başında sermaye fazlasının çoğu Londra Borsası'ndaki lokomotif hisse senetlerine yatırılmıştır. Londra Borsası'ndaki çok sayıdaki lokomotif şirketi nedeniyle de bir yükseliş/balon oluşmaya başlamış ve demiryolunun daha gelişme aşamasında olduğu için de bu yükseliş sürdürülemez olarak 1850 Çöküşü'ne zemin hazırlamıştır. Teknolojinin ikinci büyük dalgası, Edison'un elektrik ve Ford'un otomotiv devrimleri öncülüğünde gerçekleşmiştir. Evlerin ve fabrikaların elektriğe kavuşması ve Ford'un ürettiği otomobil modelinin yaygınlaşması yine büyük bir sermaye yaratmıştır. Bu kez ise sermaye fazlası Amerika Birleşik Devletleri Borsası'na gitmiş; benzer şekilde kamu ve otomotiv hisselerinde yaşanan yükselişin/balonun 1929 yılında patlamasına neden olmuştur. Çünkü piyasa, 1900-1925 yılları arasında açılan otomobil şirketlerinin sayısının üç bine kadar ulaşmasını destekleyememiş ve yükseliş yine sürdürülemez olarak Büyük Buhran'la çöküşe geçmiştir. Yakın bir dönemde, teknolojinin üçüncü büyük dalgasını ise elektronik cihaz, uzay uydusu, lazer, bilgisayar ve internet gibi buluşlarla birlikte yüksek teknoloji ürünleri oluşturmuştur. Yüksek teknolojinin yarattığı sermaye fazlası, bu kez gayrimenkule gitmiş ve burada bir balon meydana getirmiştir. Gayrimenkul değerlerinin artmasına karşılık, ev ipotek kredileriyle birlikte iyice şişen balon, en son 2008 Çöküşü'yle patlamış ve arkasında küresel ekonomik krizi bırakmıştır (Kaku, 2021, s. 411-413). Kaku'ya göre, bu üç büyük ekonomik bunalımda da insanlar, her üç döngüde olduğu üzere sermaye gelgitinden ders çıkaramamıştır. Ayrıca, Kaku bu durumda kimsenin emin olamasa da 2008'den sonra gerçekleşecek dördüncü dalganın yapay zekâ, nanoteknoloji, telekomünikasyon ve biyoteknolojinin bir bileşimi olabileceğini ancak bilgi devriminin henüz altın çağının başlamadığını da ekler (Kaku, 2021, s. 413).

Dördüncü dalganın elbet nasıl gerçekleşeceği tam olarak bilinmese de sermaye fazlasının büyük ekonomik buhranların yanı sıra ideolojiler için de güçlü bir zemin oluşturduğu söylenebilir. Şöyle ki, günümüzde teknolojik buluşlar ve gelişmeler

yaratılarak artık toplumların bu devrimlere uyum sağlaması beklenmemektedir, bilgiler sermaye fazlası oldukça kamuya kadar indirilmekte, ideolojilerin resmiyet kazanması adına kullanılmaktadır. Böylece, iktidar aygıtları tarafından bilgiler başkalaştırılarak, kılıfına uydurularak yeni sistematik düzenlerin inşa edilmesi için bir araç olarak kullanılmaktadır. Çünkü bilginin ta kendisi illüzyonist bir yapıdan teşekkül etmektedir. Bu yüzden, tarih boyunca kadim bilgilere ulaşmanın önüne bir set çekilerek kültür çeşitlenmelerinin yapılması söz konusu olmuştur. Bilgi Çağı'nda elektronik ve IT (*Information technology*/bilgi teknolojisi) sistemlerin kullanılmaya başlanmasıyla, bilgi mefhumu enformasyon içinde eritilmiş, günümüz dijital dünyasında ise enformasyon toplumunun esamesi dahi okunmadan, *data* (veri) dönemi olarak yeni bir vücut kazanmıştır. Bu şekilde, dördüncü dalga olarak veri sermayesinin *blockchain* (blok zincir) teknolojisine yatırıldığı düşünülebilir, ancak çok sayıdaki veri sermayesinin *blockchain* hisselerini ne zaman şişirip bir patlama yaratacağı da tabii ölçüde muallakta kalmaktadır.

Dijital kültürün yönetimselliğinde kullanılan senkronize olma ve entegre olma gibi öznel deneyimlerin sanal evrenlerin yaratımıyla birlikte gerçek anlamda bir dijitalizme dönüştüğü söylenebilir. Mark Zuckerberg'in Facebook Anonim Şirketi olan çatı kuruluşunun yeni adının *Meta* olacağını duyurmasıyla anılmaya başlayan *metaverse* kavramı, ilk olarak Neal Stephenson'ın insanların çok oyunculu sanal bir dünyada toplanıp etkileşime girmesini konu edinen 1992 tarihli bilim kurgu romanı *Snow Crash*'de (Kar Kazası'nda) ortaya çıkmıştır.⁷² Günümüzde ise bazı kaynaklarda meta veri deposu olarak da geçen *metaverse* kelimesi, kurumsal müdahale olmadan gezinilebilen ve gelişmekte olan bir dijital alanı tanımlamak için kullanılmaktadır. *Metaverse* geliştikçe, kolektif mülkiyeti, topluluk desteğini ve merkezi olmayan bir ekonomiyi vurgulayarak ve çok çeşitli yeni dijital-yerel varlıklar, mekânlar ve deneyimler meydana getirerek internet hakkındaki düşüncelerimizi yeniden şekillendireceğini iddia etmektedir.⁷³ Zuckerberg, internet kullanımının ve yönetiminin de oldukça değişerek, tıklama gibi bir eylemin *metaverse*'de ışınlanmayla karşılaşacağını, ekranların sadece hologramlardan oluşacağını, bu sanal evrendeki

⁷² <https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁷³ <https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

eşyaların artırılmış gerçeklikle (*augmented reality*) fiziksel dünyada hologramlar olarak yansıtabileceğini dile getirmektedir.⁷⁴ İnsanların meta veri tabanında oluşturması ve etkileşim kurması için inşa edilen *metaverse* evreninin adının da 'Horizon' (*Ufuk*) olduğunu, *Horizon Home* (Ufuk Evi) başta olmak üzere *Horizon Worlds* (Ufuk Dünyaları), *Horizon Workrooms* (Ufuk Çalışma Odaları), *Horizon Markets* (Ufuk Pazarları) gibi yeni birçok sanal mekânın da düzenlenmekte olduğunu söylemektedir. Zuckerberg, *Metaverse'de* bir ev mekânı için erken bir vizyon olarak *Horizon Home'un*, sanal evrende görülebilecek ilk yer olduğunu ve buraya arkadaşlarınızı davet edip, uygulamalarda arkadaşlarınızla birlikte vakit geçirebileceğinizi ve aynı zamanda başka ev alternatiflerini seçebileceğinizi hatırlatmaktadır.⁷⁵ Zuckerberg'e göre, *Horizon Worlds'de* dünyalar inşa edip, insanlarla birlikte içine atlayabileceksiniz; *Horizon Workrooms ise Messenger çağrılarını sanal gerçekliğe getirerek horizon'nın* ötesinde arkadaşlarınızla farklı gerçeklik katmanları arasında iletişim kurmanızı kolaylaştıracaktır. Zuckerberg, içerik oluşturucuların ve sanatçıların artık *horizon'larda* izleyicilerle yeni yollarla iletişim kurabileceğinden, ayrıca içerik oluşturucuların dijital nesneleri fiziksel dünyaya yerleştirebileceğinden ve böylelikle *Horizon Markets'lerde* genel *metaverse* ekonomisinin büyümesine yardımcı olabileceklerinden bahsetmektedir.⁷⁶

Bu şekliyle Zuckerberg'in *Horizon'ları metaverse* ekonomisi için gerçekten ufuk açıcı bir gelişme olarak lanse edilebilir. Böylelikle, dijital kültürün dijital teknolojiler araçsallığında ekranlarda deneyimlediği sanallıkta da bir kırılma yaşanmaktadır. Şu ana kadar sanal olarak gerçekleştirdiğimiz tüm eylemlerin sonucunda gerçek kişi ve nesnelerle, ürünlerle karşılaşmamız, *metaverse'de* avatarlarımızın sahip olduğu nesnelerin veyahut satın aldığı veya tükettiği metaların sadece dijital varlıklar olarak mı tanımlanabileceğini akıllara getirmektedir. Böylece, dijital kültürün *metaverse* ile birlikte yeni bir dünya düzenine geçilerek sanallığın şimdiye kadar bir kültür olarak mı angaje edildiği ve bundan sonra tamamıyla

⁷⁴ 'The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021':

<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁷⁵ 'The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021':

<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁷⁶ 'The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021':

<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

yaşanabilir bir evren içinde deneyimleneceği mi vurgulanmaktadır? Daha önce bahsedilen 'Dijital kültürün illüzyonist başka mekânları, fiziksel dünyayla birlikte senkronize çalışır' şeklindeki görüşümüzü doğrular nitelikte, sosyal medyanın mesaj kanallarının gruplar özelinden odalara taşınmasıyla dijital uzamlarda yaratılan mekân algısının pekiştirilmesine veya mekânların, adreslerin numara temsili kodlara dönüştürülmesine ya da sosyal medya platformlarının kendi fiziksel mekânları olarak sosyal medya müzelerini oluşturmalarına dair verilen tüm bu örnekler, dijital ve fiziksel illüzyon heterotopyalarının öncül senkronizasyon uygulamaları arasında yer almaktadır. Ancak, sanallığın bir başkalığı olarak sanal gerçekliğin dijital uzamlarda, artırılmış gerçekliğin ise fiziksel dünyada işliyor olması, şu ana kadar bilinen en ünik dijital ve fiziksel mekân birlikteliğini oluşturmaktaydı. Ayrıca, Elon Musk'ın prefabrik bir eve taşınmasındaki ironik tavrının mülksüzleştirmeyi sempatikleştirerek fiziksel dünyayı önemsiz kılması gibi bu kez de *Metaverse* yaşadığımız hayatın gerçeğe en yakın sanal dünyasını vadederek, Spinozist bilincin yanılsama alanını gerçek anlamda yaşatmaktadır. Böylelikle, bilincin kendisinin yanı sıra bilincin sanal evrenlere taşınmasının illüzyonu yaratılmaktadır. Bu şekliyle sermaye fazlalığının meta veri deposu altında gerçek bir dijitalizm yarattığı, internetin yeni adının da metaverse olduğu açıkça okunmaktadır. Yine ilginçtir ki, Web 2.0 kavramının ilk kez ortaya atıldığı 2004 senesinden bir sene önce 2003'te, en büyük ve en popüler sanal dünya olan *Second Life*'in (ikinci hayat) temelleri çoktan atılmıştır. Aynı şekilde, bugünün Metaverse kavramı da, daha Web 3.0 internet ağının değişimi tamamlanmadan dillere pelesenk edilmiştir. Ayrıca, kripto ve blok zincirleri var olana kadar, *Second Life* gibi çevrimiçi sosyal mekânlar, *metaverse* benzeri bir alemin en iyi örnekleri arasında görülmüştür. Ancak *Second Life*'in ürettiği tüm değer, merkezi sunucularında kilitli olduğu gerekçesiyle gerçek meta veri deposu olarak işlev görmediği düşünülmüştür. Blok zincirinin dijital bir nesnenin kaynağını kanıtlamak için evrensel bir dil olarak çalışma yeteneği sayesinde, kriptonun bunu gerçekten mümkün kıldığı düşünülmektedir.⁷⁷ Böylelikle, *Bitcoin* ve *Etherium* gibi kripto para blok zincirlerinin interneti yeni evrimine, yani Web 3.0'a ulaştırması beklenmektedir. Bunun yanı sıra, meta veri deposunun her ne kadar Web 2.0'dan *portability* (taşınabilirlik)⁷⁸ ve

⁷⁷ <https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁷⁸ 'Portability (taşınabilirlik): İçerik, meta veri deposunda yalıtılamaz. Örneğin, Foundation'a bir sanat

decentralized nodes'larla (merkezi olmayan ağlar) teknik olarak farklı olarak çalışacağı ve protokol düzeyinde kimsenin blok zincirini denetleyemeyeceği söylene de, uygulama düzeyindeki denetleme yollarından şu şekilde bahsedilmektedir: *'Bu tür denetlemenin başlıca örneklerinden biri, bireysel kullanıcıların teklif sunabildiği ve toplulukların daha sonra bir uygulamanın zaman içinde nasıl gelişmesi gerektiğine toplu olarak karar vermek için oy kullanabildiği fikir birliğine dayalı yönetim modellerinin kullanılmasıdır. Sansürlü protokoller, hükümetlerin ifade özgürlüğünü kısıtlamasını engeller, ancak uygulama katmanındaki denetim, insanların birbirleriyle etkileşime girmesi için güvenli mekânların olmasını sağlamakta önemini korumaktadır.'*⁷⁹ Dolayısıyla, güvenli mekânlar oluşturmak için meta veri deposunun uygulamada merkezi ve denetlenebilir olabileceği söylenmektedir ki şimdiden dünyanın en büyük kripto para borsası Binance'ın üç altcoin'i listeden çıkaracağını bildirmesi bile bu merkezi yönetimin emarelerini göstermektedir.⁸⁰

Mekânların ve ağların yönetiminin merkezsiz olması gibi illüzyonist bir etkinin son örneğini de ölüm kapsülleri oluşturmaktadır. İsviçre'de kişilerin bir merkez olmadan otonom bir halde hayatını sonlandırmak isteyebileceği düşünülerek 'inti har kapsülü' icat edilmiştir (Görsel 21). Ötanazinin yasal olması nedeniyle İsviçre'de yasal incelemeden başarıyla geçen ve böylece patenti alınan *Sarco*⁸¹ isimli bu ölüm kapsülü üç boyutlu yazıcı ile üretilmiştir. Ölüm kapsülünün içerisine enjekte edilen nitrojen ile kişinin oksijeni kısıtlanarak hipoksi veya hipokapni nedeniyle ötanazi işleminin sona ereceği açıklanmıştır. Böylelikle, kapsülün içerisinde bulunan bir düğme ile kişiler kendi ölümünü istediği zamanda gerçekleştirerek huzurlu bir ölüme kavuşacakları tahayyül edilmiştir. Ayrıca, icadın tasarımcısı Nitschke'nin aktardığına göre, ölüm aşamasında yaşanan duygular şu şekilde gerçekleşmektedir: Kullanıcı önce biraz şaşkınlık hissedecek, daha sonrasında ise hoşnutluk duygusu olan 'öforik' aşamaya

eseri yüklediğinizde, kendi cüzdanınızı kullanırsınız, yani isterseniz onu başka bir uygulamaya taşıyabilirsiniz ve Foundation onu değiştiremez veya kaldıramaz' şeklindeki bu açıklamalar için bkz: <https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁷⁹ <https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁸⁰ <https://uzmancoin.com/binance-3-altcoini-listeden-cikaracagini-acikladi/?fbclid=IwAR1fxyRru7x0YQmiNxp5snCGb19lkGlgjnrVBZyOpzPKulpukvtV-wn4YnQ> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁸¹ <https://www.webtekno.com/intihar-kapsulu-gelecek-yil-isvicrede-kullanilmaya-baslanabilir-h118314.html> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

gececektir ve bu ölüm süreci, otuz saniye gibi kısacık bir zaman diliminde ne olduğu anlaşılmadan tamamlanacaktır.⁸²



Görsel 21: 'Sarco' Ölüm Kapsülü, 2019, Venedik Bienali.⁸³

Oysaki Foucault'nun mezarlık heterotopyasında yaşandığı üzere, yaşamın yönetimini kapsayan şekilde 19. yüzyılda mezarlıkların periferiye taşınması, beraberinde insanlara ölüm hakkının verilmesini sağlamıştır. Günümüzde, intiharın yasak olmadığı ve kişilerin kendi hayatına çeşitli yollarla son verebildiği ve hatta bazı Asya ülkelerinde insanların rahatlıkla kendilerini öldürebilmeleri için intihar ormanlarının resmi bir şekilde kullanıma sunulduğu bilinirken, bu intihar makinesi icadı teknolojinin yaşamı iyileştirme ve insana sosyal yaşamda araç olarak eşlik etme niteliğini kaybettirmekte ve yaşama istencini, ölüm istencine evriltmektedir. Böylelikle, Batı dünyasında Hristiyanların ölümü estetikleştirmek için ölümlere yaptıkları makyajların veya ölümlerin anısını yaşatmak için aile bireylerinin kaybettiği yakınlarının ölü bedenleriyle birlikte çekilen aile fotoğrafların yerini ölümün teknolojikleştirilmesi, estetikleştirilmesi ve hatta mezarlık fenomeninin yanına intihar mekânlarının yaratılması almıştır. Bu ölüm teknolojisinde ironik olan durum ise, İsviçreli bilim insanlarının modern tıp boyunca ölümsüzlüğün sırrı hakkında çeşitli bilimsel araştırmalar yaparken, şimdi ise ötanazi makinesi üretip, patentini almak için ciddi uğraş sarf etmeleridir. Sonuç olarak, 2019 Venedik Bienali'nde de

⁸² https://tele1.com.tr/isvire-intihar-kapsulunu-onayladi-521085/?fbclid=IwAR1-jliBX82wQc8eUNK2M68cyvu7EtB8d47M0thOI5E_l19uhBZlg2fn8vs (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

⁸³ <https://medyascope.tv/2019/05/25/otanazi-savunucusu-philip-nitschkenin-intihar-kapsulu-venedik-bienalinde-sergileniyor/> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

sergilenmesiyle⁸⁴ ciddi tartışmalara neden olan ölüm kapsülü, yaşamın sadece fiziksel dünyayla ilgili olmadığını bir kanıtı şeklinde yaşamı iyileştiren kişilerin aynı şekilde ölümü iyileştirme çabaları ekseninde ölüme dair yeni bir iktidar ve bilgi ilişkisini ortaya koymaktadır. Bir benlik yanılsamasının su ve aynaların izdüşümlerinden, tabloların otoportresine; fotoğrafların *selfie*'sinden (özçekiminden) hologramların avatarlarına kadar yaşam için bedenin gerekli olmadığı bir *metaverse* dünyasında bilincin hâkimiyetindeki bir varoluşun yeni Narcissus narsisizmi ve hedonizmi yaratır mı bilinmez ama dijital ve fiziksel kimliklerimize sanal ve fiziksel dünyada farklı sorumluluklar yüklenerek, yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgiyi eşik aşımına uğratacağı aşikârdır...



⁸⁴ <https://medyascope.tv/2019/05/25/otanazi-savunucusu-philip-nitschkenin-intihar-kapsulu-venedik-bienalinde-sergileniyor/> (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDA SANATTA HETEROTOPIK BAŞKALIKLAR

Foucault'nun heterotopyalarından, müze, panayır, kışla, hamam, genel ev, konuk evi dâhil olmak üzere tüm fiziksel başka mekânları, öznel deneyimler yoluyla başkalığını korur. Bir bakıma, bu başka mekânlara faillik atfedilir: müze, sonsuz belleksel zamanın; panayır, geçici eğlence zamanının; kışla, yetişkin bir erkek birey oluşun; genel ev, cinsel arzuların; hamam, ruhsal ve fiziksel arınmanın; konuk evi hem kabul edilişin hem de dışlanmanın başka mekânlarını oluşturur. Aynı zamanda başka mekânlar, başka heterotopik nitelikler barındırır. Örneğin, genel ev kimliğe dair bir yanılısma niteliği; hamam dini inanışlara ve kültürel davranışlara dair bir kurallar dizisi niteliği taşır.

Dolayısıyla, heterotopik fail ilişkiler ağı sadece fiziksel mekânlarla değil; tren, gemi, halı gibi nesnelerle birlikte de kurulabilir. Foucault'nun bu başka nesneleri, taşıdığı metaforik anlamların yanı sıra, öznel deneyim süreciyle de bazı heterotopik nitelikler kazanır ve böylece tren, balayı seyahatlerinin; gemi, rüyaların ve hayallerin; halı, dünyanın simgesel mükemmelliğinin gerçekleştiği nesnelere dönüşebilir. Ayrıca, bir heterotopya, başka bir mekân oluştururken, farklı bir heterotopik nitelik kazanabilir. Örneğin gemi heterotopyası, hayallerin başka mekânı olarak aynı zamanda kolonizasyona yapılan bir göndermeyle kültürel bir başkalık yaratır. Neticede, heterotopyaların sadece mekânlar özelindeki başkalıklarla okunması yerine, çok katmanlı ilişkisel yapısı sayesinde başka bedenlere, başka kültürlerle, başka dünyalara, başka yaşamlara da olanak tanıyacağı düşünülebilir.

4.1. Tekno-Ütopik Sanatta Heterotopik Başkalıklar

19. yüzyılda sosyalist ütopik düşünürlerin daha yaşanabilir, daha özgür ve mutlu bir dünya tasavvurlarında sanatın öncelenmesiyle, devrimci ve yenilikçi şiarlar doğrultusunda ütopik sanat, ilk kez siyasi ve toplumsal bir konuma kavuşur. Bu 19. yüzyıl sosyal erekselliği, Rönesans sanatçısının bireysel hayalperest ve düşsel fantazmagorik aleminden farklı olarak, 20. yüzyıl fütürist ve konstrüktivist düşüncelerinin ve tarzlarının yeşermesinde etkili olacaktır. Bahsedilen 20. yüzyıl sanat akımları ise ütopik sanatın ilk teknolojik boyutunu oluşturacaktır. Sanayileşme ve teknolojinin hız kazandığı bu dönemde, sanatın da aynı araçlar ve konularla icra

edilmesi, ütöpik sanatın siyasi paradigmasında bir kırılma yaşatacak, böylece teknoloji siyasi emeller için de kullanılabilir olacaktır. Özellikle, 20. yüzyılın ikinci yarısından başlayarak, son çeyreğinde hızlanan teknolojik gelişmeler, yüksek teknoloji veya siber teknolojiye evrilerek, bu tekniklerin ve teknolojilerin araçsallık ve faillik meseleleri bağlamında sanat mecrasında kullanılmaya başlanmasıyla tekno-ütöpik sanattan söz edilebilir hale gelecektir.

Görsel sanatlarda bilinir ki, yaratıcı meleke kadar tekniğin önemli olması, robotik, yapay zekâ, siber teknolojiler ile anılan çağımızda, sanatın teknik boyutunda teknolojilerin ve programların yer almasına kaynaklık etmiştir. Konumuz gereğince, dijital sanattan farklı ama gerektiğinde anlamsal ölçüde bazen onu da kapsayacak şekilde, teknolojinin sanatta kullanılarak ütöpik amaçlara ulaşılmasındaki faillik ve araçsallık meseleleri de, ne tür heterotopik başkalıklar oluşturabileceği sorunsalını ortaya koyacaktır. Şöyle ki ütopyalar, idealizasyonlarla yakın ilişkiler kurar. Özellikle Antik Yunan'da ideal yapılar ve kaideler önemli yer tutar ki, gerek Sokrates'in ideal devletindeki hiyerarşik toplumsal düzendeki bilge yöneticiler, gerekse Platon'un ideal devletindeki filozof-krallar, bilginin ve bilgeliğin idealize edilmiş karakterleridir. Böylece, her iki düşünürün devlet modeli idealize edildiği ölçüde ütöpiktir. Aynı şekilde, Yunan mitlerinde de başat rolü oynayan idealizasyon, en güçlü, en kudretli, en akıllı, en güzel/en çirkin Tanrıları ve en sıra dışı kahramanlar ve fenomenler dizisini sunar. Bir bakıma, idealize etme biçimleri karakterlerin ve olay örgüsünün seyrini belirler. Böylelikle, tekno-ütöpik sanat fikrinin ilk emarelerinin çağının çok ötesinde Yunan mitolojisinde görülmesi şaşırtıcı değildir.

Birçok Yunan Tanrısı için özel işlevli ve büyülü nice alet ve takı yapan Demirci Yunan Tanrısı Hephaistos'un atölyesindeki altından hizmetçi robot kızları ve bronzdan yaptığı dev robot Talos, Yunan Mitolojisinde en bilinen robotik tasarım örneklerinden birkaçıdır. Ancak, ütöpik-sanatta heterotopik bir başkalığa emsal olarak Pygmalion gösterebilir. Hephaistos zanaatkâr bir Tanrıyken, Pygmalion basit bir heykeltıraştır. Kıbrıs'ta yaşayan bu genç ve bekâr sanatçı, kusursuz güzellikte bir kadın heykel yapar ve günlerce çalıştığı bu heykele gerçek giysiler giydirerek, mücevherler takarak ona canlı bir kadın gibi davranır. Aslında, Pygmalion'un bu kadın heykele gösterdiği özen ve ilginin nedeni, Güzellik ve Aşk Tanrıçası Aphrodite'in kendisine itaatsiz

davrandıkları için Kıbrıs'ta yaşayan tüm kadınları cezalandırarak ahlak yoksunu bırakmasıdır. Pygmalion da kendisine göre, bir eş bulamadığı için heykel yapar ve onunla zaman geçirmeye başlar. Narcissus'un kendisine tanışık hale geldikçe kendisine âşık olması gibi Pygmalion da kendi yaptığı kadın heykeline canlı bir kadınla zaman geçirir gibi davrandıkça, âşık olur (Arielli, 2022, s. 26). Pygmalion'un bu heykelin canlanması için ettiği dualar neticesinde de Aphrodite, heykeli canlı bir kadına dönüştürür. Bu efsanevi olayda heterotopik bir başkalığa bürünen asıl olay, kendi halinde bir sanatçı olan Pygmalion'un yarattığı kadın heykelinin, canlanarak ayrıca Tanrıça olmasıdır.

Pygmalion miti, sanatçının idealize ederek yarattığı kadın heykelinin canlanması metaforu dolayısıyla tekno-ütopik olmasıyla birlikte, daha önce değinilen faillik ve araçsallık bağlamında da heterotopik bir başkalık niteliği taşır. Şöyle ki, başka bir örnekle karşılaştırsak, 1965'te halka sunulan algoritmik olarak oluşturulan Piet Mondrian resimleri, gerçek Mondrian tablolarından daha etkili ve zevkli bulunmuştur. Dijital sanatın öncülerinden biri olarak kabul edilen Michael Noll, Mondrian'ın '*Composition with Lines*' (Çizgilerle Kompozisyon) adlı eserini bilgisayarda programlayarak '*Computer Composition with Lines*' (Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu) adlı eseri üretmiştir (Medosch, 2015, s. 81), (Görsel 22). İzleyicinin, bilgisayar sanatının ilk örneklerinden olan yapay Mondrian eserlerini, gerçek Mondrian tuvalerinden daha fazla beğenmesi, yaratıcı öznellikte çelişkiler yaratsa da gayet açık bir özne-nesne ilişkisi görünmektedir: Bir program kullanılarak Mondrian eserleri taklit edilmeye çalışılmış (Görsel 22'de görüldüğü üzere, orijinalinin aynısı kopyalanamamıştır) ve erken dönem dijital teknolojiler de olsa, doğal renk ve ışıktan daha doygun bir siyah-beyaz kontrastlığı ve algoritmaların farklı düzenlemeleri sayesinde de daha çok ilgi çekmiştir. Bu minvalde üretilen bilgisayar sanatı örnekleri, 1960-1970'li yıllar arasında Turing testinden geçmeleri dolayısıyla, bilgisayarların, sanatçılar tarafından yapılan eserlere eş ve hatta daha iyi sanat yapabildiği görüşlerinin artmasına kaynaklık etmiştir. Aslında, insan eylemselliğinde üretilen mekanizmalar olarak algoritmalar, belirli bir zaman diliminde bir çıktı ortaya koymuştur, aksi takdirde Mondrian'ın sanat hayatında katettiği yolun sanatsal ve kültürel sürece yansması gibi tarihsel bir etki söz konusu olmamıştır. Bu Mondrian

örneği, araçsallık bağlamında dijital teknik ve teknolojilerin kullanılarak sadece dijital bir sanat üretiminin gerçekleştirilmesi olarak yorumlanabilir. Dijital eserin takdir toplaması ise, bilinir ki fotoğraf tarihinde de senelerce tartışılan bir konu olmuştur. Oysa bir sanatçı öznesinin kendi yarattığı heykele âşık olması ve ona gerçek bir kadınmış gibi davranması, üstelik bu kadının Tanrıça olarak vücut bulması, anlamsal ve felsefi çözümlemeler gerektirebilir.



Görsel 22: Michael Noll, Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu, 1965 (Sağdaki); Piet Mondrian, Çizgilerle Kompozisyon, 1917, (Soldaki).⁸⁵

Her şeyden önce heykele canlı bir kadın olarak davranılması, sanat tarihinin asırlarca süren mimesis geleneğinin bir okuması olarak değerlendirilebilir. Heykeltıraşın eseri, Rönesans şaheserleri kadar gerçektir ki, ona canlı bir insan gibi davranılmaması imkânsızdır. Günümüz teknolojisinde ve sanatında da hâlâ gerçek/taklit sorunsalı başat tartışmaların merkezini oluşturmaktadır. Örneğin, sanal asistanlarla konuşarak sosyal hayatta kazandığımız zaman ve ivmenin yanı sıra, bize yardımcı olan bu sesin gerçek bir insanmış gibi bizi yönlendirmesi, iletişimsel bir gerçeklik algısı; ya da robot ressam Ai-Da'nın çok çeşitli türde eserlerden oluşan kişisel sergisinin bir insanınkinden ayırt edilemez oluşu, mimetiğin aslında gerçeğe en yakın olan taklidinde bir kırılma yaratmaz mı? Mitsel, paganist ve bilim kurgusal hikâyelerde de bir gün bizim yerimize geçeceği iddia edilen daha üstün varlıklar karşımıza çıkmaktadır. Endüstriyelleşme ve teknoloji hız kazandıkça, en başından itibaren insanlığın bilimsel ve teknolojik yenilikler karşısındaki temel korkusu, failliği elektronik

⁸⁵ Kaynak için bkz: <https://www.content-animation.org.uk/htmls/nollb.htm> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

teçhizatlara, dijital cihazlara ya da robotlara ve yapay zekâya kaptırmak olmuştur: Bir temizlik robotu bir insan kadar hatta ondan daha iyi temizlik yapmaktadır ki, temizlikçilere gerek kalmamaktadır veyahut dijital bir sağlık uygulaması, hastalık tanısı koymakta veya tedavi yöntemi uygulamakta o kadar iyidir ki, doktora veya hastaneye gitmeye lüzum görülmemektedir. Tabii, idealizasyon metodları, yüksek teknoloji sektöründe de önemli bir ölçüttür ki, pazarlamanın temel stratejisi olarak en iyisini, en güzelini, en akıllısını sunmak şarttır, aynı şekilde yapay zekâ kavramının teknoloji terminolojisine ve teknoloji piyasasına kazandırılması gibi. Ancak, Pygmalion'un kendi yaptığı mükemmel kadın heykeline aşık olması, bir idealizasyon tepkiselliği neticesinde, ütöpik ve hatta platonik olarak kalsa da, canlanan heykelin Tanrısallığı, insanlığın tekno-dünyadaki temel endişesi olan insan eylemselliğinin kudretinin sarsılmasına ve hiyerarşik düzende inşa edilen yeni bir üst basamağa işaret edecektir. Böylece, artık yaratılanın yaratıcı olması, üretilen ürünün üretici olması, özne/nesne ayrımını ortadan kaldırırken, aynı zamanda faillğe de yeni bir tarihsel ve kültürel süreç kazandırılacağı düşünülmektedir. Çünkü kodlar, algoritmalar, uygulamalar, programlar veyahut dijital ve bilişsel teknolojiler araçsal niteliklerinden ziyade öznelleşmeye başladıklarından dolayı heterotopik bir başkalığa da bürünmektedirler. Aynı, Foucault'nun mükemmelleştirilmiş toplumlar olarak örnek gösterdiği Püriten ve Cizvit kolonilerinin başka özneler tarafından nesneleştirilerek kolonizasyona tabii tutulmaları, ancak zaman içerisinde bu kolonilerin kendi inanç ve deneyimleriyle belirli nesnelleşme formlarından çıkarak kendi mükemmel öznelliklerini kazanmalarındaki heterotopik başkalık gibi sadece insana atfedilen üretici ve yaratıcı melekenin insan-dışı varlıklar ve nesnelerin de sahip olabileceği tasavvurunda da benzer bir tekno-ütöpik başkalık ilişkisi yatmaktadır.

Bir bakıma, Foucault'nun heterotopik koloni örneği, insan özneleri arasında Avrupa merkezci bir görüşün sömürgecilik politikaları olarak özne-nesne ilişkisi sunsa da, çoğu kolonyalist örnekler, başkalaştırılan bu toplumların, kültürel ve ekonomi-politik sömürüye maruz kalmalarının yanı sıra 'canavar, ilkel yaratık, mahlukat' gibi sıfatlarla insan dışı varlıklar olarak muhayyel hale gelmesine kaynaklık eder. Aslında bu, modernist Batı düşüncesinin bilimsel rasyonalitesinde ilerici ve aydınlanmacı olmak için insan özneleri ve nesneler dünyası arasında yapılan keskin bir ayrıma işaret

eder. Çünkü modern nesneler dünyası, insanlığın potansiyel kullanımına sunulan araçlardır ve aynı şekilde, teknoloji de araçsallık meselesi bağlamında sadece nesneler dünyasından bir kesittir. Bu yüzden, R. L. Rutsky'nin de belirttiği üzere, *'insanlık için araçsal değerinin ötesinde bir yaşam ya da faillik bir yana, bir değeri olduğu görülen herhangi bir nesne ya da teknoloji, zorunlu olarak fetişleştirilmiş olarak görülür. Bu araçsal dünya görüşü rasyonel, bilimsel ve "modern" olarak sunulurken, fetişizm mantıksızlık, hurafe ve "ilkel" dini inançlarla özdeşleştirilir'* (Rutsky, 1999, s. 131). Dolayısıyla Rönesans'ın Nadire Kabinelerinde burjuvazinin yüksek zevk ve beğenisiyle bağdaştırılan fetiş nesne, Aydınlanma Çağı ile birlikte bilimsel teknolojik düşünce karşısında biraz spiritüel ve ezoterik, çokça da bilim dışı ve gerici olarak konumlandırılır. Oysaki fetişizm, bilimsel ilerlemeyi tökezleten bir mantıksızlık silsilesi olarak addedilse de, kültür endüstrisiyle başlayan ve bilgi teknolojileriyle ivmelenen günümüz dijital çağında yüksek teknolojiyle dirsek temaslı bir hale gelmiştir. Daha önce yüksek teknolojinin tanımı gereği fetişist olduğu dile getirilirken, bu ileri teknoloji ürünlerine olan hayranlık ve bağımlılığın da fetişist duygular olarak nesnenin fetişleştirilmesine kaynaklık ettiği anlatılmak istenmiştir. Ancak, günümüzde bu arzu dünyası olmaksızın teknoloji piyasasının süregidemeyeceği gayet açık görünmektedir. Böylece, modern teknolojiye karşıt ilkel bir görüş ve inanış olarak fetişizm, artık nesnenin araçsallık prangalarından kurtularak, özne-nesne ayrımını ortadan kaldıran yegâne kaynak konumuna kavuşmuştur.

Ancak, Rustky'nin de belirttiği üzere, bilim kurgusal hikâyenin ta kendisini oluşturan da fetişizmdir. Burada, fetiş nesnelerin durumunun nasıl başkalaştığı vurucu bir heterotopik noktayken, diğer dikkat çekici bir unsur ise insan öznelerinin nesneleştirilmesinde ve hatta canavar ve ilkel mahlukâtlar olarak insan dışı varlıklar şeklinde görülmesine kaynaklık ettiği düşünülen, fetişist duyguların beslediği ve ön plana çıkardığı mistik, romantik, paganist ve animist inanışlardır. Rutsky, bu durumu iki bilim kurgu filmi üzerinden günümüz tekno-ütopik başkalığının ilk emarelerinin, canavar mitiyle nasıl ortaya çıktığını gayet iyi bir şekilde örneklendirir. Aslında Rustky, *Metropolis* (1927) ve *Yasak Gezegen* (1956) filmlerindeki Sahte Maria (Robot Maria) ve İd'den Gelen Canavar (Dr. Morbius'un Zekâsı) karakterleri üzerinden bastırılmış duygu ve düşüncelerinin libidinal

salınımlarıyla birlikte yeniden canlanma metaforunu kullanarak teknolojik bilinç dışı üzerine yoğunlaşsa da, Freudyen libidinal güçlerden ziyade tekno-ütopik düşüncelerin özne-nesne ikilemi daha yoğun hissedilmektedir. Tabii, Rustky'nin deyimiyle, öncelikle bilim kurgunun mihenk taşı, *'teknolojinin canlanıp ya insan yaratıcılarının aleyhine döndüğü ya da canavarca, mutant yaşam biçimlerini kışkırttığı Frankensteinci senaryo'nun oluşturduğunu hatırlamakta da fayda vardır.'* (Rutsky, 1999, s. 133).

Sosyal sınıf çatışmasını konu alan Metropolis filminde, öncelikle fetiş nesne olarak Maria karakteri yer alır ve Maria, İncil'den bir alıntıyla Bakire Meryem'in saflığını ve yüceliğini taşıyan biri olarak, yönetici zümre ile işçilerin anlaşmazlığını uzlaşmacı yollarla çözmeye çalışır. Bu bölünmüş toplumsal yapının kurtarıcısı olarak Maria'nın neredeyse bir Mesih temsili olarak kullanılmasında ise Babil Kulesi mitinden faydalanılır. Ancak, Metropolis'te kapitalizmi simgeleyen şehrin en zengin adamı Joh Fredersen'in oğlu Freder, Maria'yı aynı zamanda Babil fahişesi olarak hayal eder. Böylece, Fahişe Maria aslında sahte robot Maria olarak demonik bir karaktere bürünür ve gerçek Maria'nın ulvi değeri bir kez daha ön plana çıkar. Buraya kadarki olay örgüsünde Gerçek Maria'nın nesneleştirilmiş hali olan Sahte Maria ile cinsel veya dini bir başkalık vurgusu yapıldığı düşünülebilir. Fakat, gerek yedi başlı devasa bir altın hidranın üzerine oturan bir Babil Fahişesi olarak Maria'nın taktığı Babil Başlığı ve giydiği egzotik elbisesi, gerekse Maria'nın süslü altın kabartmalarla bezenmiş büyük bir sunağı andıran bu kürsüye çıkmadan önceki erotik dans figürleri, kültürel başkalık yaratan unsurlardan sadece birkaçıdır (Görsel 23). Böylelikle, filmde günah evi olarak bahsi geçen Yoshiwara kulübü sekansında, hem Maria'nın hem de çevresindeki Nubyalıların etnik davranış ve stilleri, Orta Doğu kültürüne açıkça bir gönderme yapar (Rutsky, 1999, s. 134). Bu yüzden, oryantalist bir şuurun cinsel ve erotik zevkleri, egzotik ve mistik kültürel unsurlarla bağdaştırması arasında ince bir sınır vardır. Çünkü, tam da bu bakış açısıyla araçsal görüşün ta kendisinin modern teknolojik bir görüş olması gibi yaşam ya da faillik atfedilen nesnenin ta kendisinin de fetiş olması kaçınılmazdır. Dolayısıyla, bir bakıma Batı'nın kendini modern teknoloji kavramıyla diğerlerinden ayırmasına kaynaklık eden araçsallık, aynı zamanda başka kültürlerin

nesneleştirilmesindeki araçtır. Nihayetinde, bir tür tekno-ütopik başkalık olarak Sahte Maria, aynı zamanda kültürel bir başkalık yaratır.



Görsel 23: Yoshiwara Kulübünde Yedi Başlı Altın Bir Hidranın Üstünde Oturan Maria Sahnesi.⁸⁶

Dini öykünmelerle kurulu distopik bir bilim kurgu filmi olarak Metropolis'te daha çok sosyal kriz temasında yoğunlaştığı düşünüldüğü için dolaylı bir kültürel başkalık mevzubahistir. Bununla birlikte, Prospero Kompleksi olmak üzere birçok postkolonyal araştırmalara ve kuramlara kapı açan Yasak Gezegen (*Forbidden Planet*) filminde de, bu kez bilinç dışı ve teknolojik melezleşme bağlamında örtük bir şekilde tekno-ütopik kültürel başkalık konusu işlenir. Yasak Gezegen'de olaylar, dünyadan yaklaşık on yedi ışık yılı uzaktaki *Altair-IV* adlı gezegende geçer. 23. yüzyılda yaşayan karakterlerden Dr. Morbius ve kızı Altaira, bir bilim ekibiyle birlikte bu gezegene gönderilmiş ancak, sinyaller kesilince ekipten haber alınamadığı için 20 yıl sonra ikinci bir uzay gemisiyle tekrar *Altair-IV* gezegenine iniş yapılmıştır. Kumandan John J. Adams yönetiminde gezegene ulaşan yeni ekip, burada hayatta kalan insanların Dr. Morbius ve kızı Altaira'nın olduğunu ve diğer bilim insanlarının tehlikeli bir güç tarafından yok edildiğini öğrenirler. Dr. Morbius gezegende kaldığı sürece, bazı keşifler gerçekleştirmiş ve Altair IV'te iki bin yıl önce oldukça ileri bir uygarlık olan Krellerin yaşadığını öğrenmiştir. Ancak aniden ortadan kalkan bu uygarlıktan geriye

⁸⁶ Kaynak için bkz: <https://www.cultprojections.com/essentialviewing/metropolis> (E. T.: 28.05.2022)

sadece gizemli bir laboratuvar kalmıştır. Dr. Morbius, bu laboratuvarında bulunan elektronik bir kütüphanede zaman içerisinde Krell dilini çözümleyebilmiş ve onlara dair bilgiler elde edebilmiştir. Ayrıca, laboratuvarında bulduğu Krell icadı olan cihazları da kendi üzerinde deneyebilmiştir. Bu cihazlardan biri, kişinin zekâsını arttırmak için; diğeri ise nesneleri beyin gücüyle hareket ettirmek; hatta düşüncelerin cisimleştirilmesi için kullanılmaktadır. Kendisini ileri teknolojilerle donatan Dr. Morbius, bu şekilde dehasına deha katarak Robby adında bir robot bile üretebilmiş ve her işin üstesinden gelen bu robot sayesinde de gezegende kızıyla birlikte rahat ve güvenli bir şekilde yaşayabilmişlerdir.

Ancak, gezegene gelen yeni ekibin gemisi, kaldıkları ilk gecede gizli bir güç tarafından saldırıya uğrar ve geminin çalışması için gereken en önemli parça bozulur. Kaptan Adams ve Teğmen Ostrow, yaşadıkları bu olayı Dr. Morbius'a anlatınca, doktor da onlara gezegen ve Krell Medeniyeti hakkında bildiklerini aktarır. Bununla birlikte, görünmeyen güç saldırılarına devam eder ve hatta ekipten birini vahşice öldürür. Canavar adı verdikleri bu görünmeyen güce dair bilgiler toplamaya çalışan mürettebat, onun toprakta bıraktığı büyük ayak izlerinden ve gemide çıktığı merdivenlerin ağırlığı yüzünden eğilmesinden onun devasa bir bedene sahip olabileceği çıkarımında bulunurlar. Bu arada canavara karşı alınan önlemler arttırılrsa da, en güçlü silahlar kullanılsa da, hiçbiri işe yaramaz ve onu defetmeyi başaramaz. Kızıl konturlarından dolayı dev bir gorili andıran canavar (Görsel 24), en sonunda laboratuvarı, Morbius ve konuklarını ele geçirir, ancak canavarın bu hâkimiyeti sırasında Doktor uykudadır ve canavara her ateş edildiğinde, Morbius da titremektedir. Morbius uykusundan uyandırıldıktan sonra, canavar birden yok olur ve böylece sabotajlar yapan bu gücün aslında Doktorun zekâsı olduğu anlaşılır. Morbius, düşüncelerindeki görüntüleri fiziksel forma kavuşturan cihaz aracılığıyla, bilinç dışındaki yansımaları nesneleştirebilmiştir. Böylece bu güç, Freud'a atıfla bilinç dışının en ilkel dürtüleri ve histerik doyum aşaması olarak İd'den geldiği için, canavarca Krell medeniyetinin ve gezegenin sonuna neden olmuştur.



Görsel 24: İd'den Gelen Canavar, Yasak Gezegen Filmi.⁸⁷

İmgeleri materyalize etme, düş ve düşünceleri gerçek kılma bakımından, gerçekleşen ütopyalar/distopyalar olan heterotopyalarla yakın ilişkiler kuran bu film, ayrıca Frankenstein'i senaryodaki gibi canavarca, mutant yaşam biçimlerini kışkırtarak, yaşam ve türler arasında başkalıklar yaratır. Bilinç dışının kontrol dışı güçleri ve ilkel benliğin dürtüleri olarak İd'den gelen canavar, aynı zamanda bir bilinç dışı ve uzaylı teknolojisi melezi. Böylelikle, Rutsky'nin deyişiyle de farklı kökenlere sahip bu canavar, "kabus gibi" bir mutasyon ve farklılıkların karışımının figürü haline gelir ve tıpkı Frankenstein'in yarattığı gibi bu çok farklı unsurların ancak çok şiddetli bir güç tarafından bir araya getirilebilmesiyle oluşur (Rutsky, 1999, s. 135).

Rutsky, İd'den gelen Canavar'ın, yalnızca "ilkel", şehvetli bir cinsellik ve şiddetin değil, aynı zamanda bir tür korkunç kültürel ve teknolojik melezleşmenin de temsilcisi olarak hizmet ettiğini öne sürer (Rutsky, 1999, s. 135). Çünkü bir başkalık kombinasyonu olarak Canavar, Shakespeare'in Fırtına (*The Tempest*) oyunundaki *Caliban* karakteriyle de oldukça bağdaştırılmakta ve böylece Octave Mannoni'nin Fırtına'daki karakterlerden adını alan 'Prospero ve Caliban: Kolonizasyon Psikolojisi' (Prospero and Caliban: The Psychology of Colonization, 1964) adlı kitabının konusu olan sömürgeleştirme süreci ve sömürgecilik psikolojisiyle de ilişkilendirilmektedir. Rutsky'ye göre, aslında filmde Dr. Morbius, bilim kurgusal bir Prospero; kızı Alta, Miranda; Robot Robby, Ariel ve İd'den gelen Canavar ise deforme olmuş, yarı insan Caliban olarak yer almaktadır (Rutsky, 1999, s. 134).

⁸⁷ Kaynak için bkz: <https://www.theaceblackblog.com/2013/12/movie-review-forbidden-planet-1956.html> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

Shakespeare'in tek başına yazdığı veda oyunu olarak addedilen Fırtına'sında Milano Dükü olan sihirbaz Prospero ve kızı Miranda, sihirli bir adada yaşarlar. Prospero ve kızı taht kavgaları yüzünden senelerdir bu adada yaşamaya mahkûm olmuşlardır. Ancak, sihir meziyeti sayesinde Prospero, doğaya hükmedebilmekte ve böylece adada doğaüstü güçlerle birlikte fantastik bir yaşam sürebilmektedir. Dahası Prospero, Ariel adlı bir hava perisini bile hizmetine alabilmeyi başarabilmiştir, ancak büyücüye asıl kulluk yapan kişi, kaba saba hareketleriyle ve biçimsiz, sakat vücuduyla vahşi Caliban'dır. Aslında, Shakespeare'in bu oyunu yazmadaki motivasyon kaynağı tam da Prospero/Caliban ikileminde ortaya konulan modern kolonyalist bakış açısı olan ilkel ve medeni karşılaştırmasıdır. Yeni Dünya'nın keşfi, dönemin entelektüel tartışmalarının Amerika yerlileri ve Avrupa halkının yaşayış biçimleri ekseninde cereyan etmesine neden olmuştur. Montaigne gibi kimi yazarlar, Amerika'nın ilkel diye addedilen yerel hayatına, Avrupa medeniyetine kıyasla daha olumlu yaklaşırken, Shakespeare gibi kimi yazarlar da tam tersi görüşte, ilkel yaşamı akıldan yoksun, canavarca bulmuştur. Böylece Shakespeare ilkelliği, Caliban karakteriyle; medeniyeti ise Prospero'yla özdeşleştirmiştir. Dolayısıyla, Caliban eğitimsiz, akli melekeleri yerinde olmayan ve ilkel dürtülerle sadece haz ve şehvet duyan, yarı-insan, yarı-hayvan bir yamyamdır. Prospero ise, eğitilmiş ve uygar kişiliğiyle aklını kullanabilen, duygularını yönetebilen, en önemlisi doğayı kontrol edebilen bir insandır. Bu üstün melekeleri ile Prospero, henüz çok genç olan kızına ve Caliban'a aynı şekilde eğitim vermesine rağmen Miranda başarılı, Caliban ise başarısız olur ve böylece medeniyet, ilkel yaşama galip gelir. Buraya kadar, Fırtına'nın tipik bir kolonizasyon örneği oluşturduğu düşünülebilir, ancak Frankensteinci mutant yaşam biçimleri, Octave Mannoni'nin 'Prospero kompleksi' şeklinde adlandırdığı tecavüz ve melezeleşme olgularında gün yüzüne çıkar. Prospero her ne kadar Caliban'ı kendine bağımlı hale getirebilse de, Caliban'ın Miranda'ya duyabileceği şehvet dolu duygularından korkar ve hatta kızına tecavüz edebileceğini düşünür.

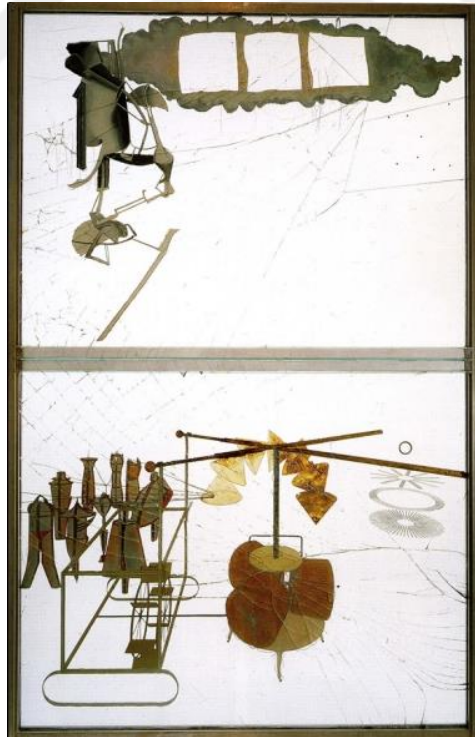
Octave Mannoni, sömürgeciliğin psikolojisini incelerken, sömürülen özne kutbundaki kolonizasyon sürecinde yerlilerin kendi kültürleriyle güçlü bağlar kursalar da, bir şekilde asimile olacaklarını ya da baskıcı güçlere karşı nefret ve kin besleyerek yarı-asimile olacaklarını veyahut gönüllü bir şekilde asimilasyonu kabul

edebileceklerini öne sürer (Mannoni, 1964). Yani, Mannoni'ye göre sömürülen özne her ne olursa olsun, tahakküm altına girip, başkalaşmaya yüz tutacaktır. Ancak, sömürücü özne de bir şekilde sömürdüğü öznelerle etkileşimde bulunduğundan yine onlar da başkalaşmaya tabi olacaktır. Fakat hegemonik güçler, fazla güçlü ve akıllı olduklarından dolayı pasifize edilmiş özne tarafından tecavüz gibi son derece şiddet dolu ve zorlama yollarla sadece genetik bir başkalaşmaya maruz kalabileceklerdir. Bu şekilde, sömürücü öznenin kültürel başkalığı, ancak genetik bir melezleşmeyle gerçekleşebilecektir. Rutsky, yine oldukça Avrupa merkezci ırkçı bir bakış açısı sunan bu durumu, Caliban ve İd'den gelen Canavar karakterleri özelinde şu şekilde özetler: *'Caliban uzun zamandır "insanın en alt düzeyinde, hayvanla yarı birleşmiş" olarak temsil edilir şekilde okunmuştur, ancak postkolonyal bilim insanları, — "yamyam (cannibal)" adı için neredeyse mükemmel bir anagram oluşturan — Caliban'ın Batılı olmayan kültürlerle de (özellikle "Yeni Dünya" ile) ne ölçüde ilişkili olduğuna dikkat çekmişler ve aslında onu, Avrupa yönetimi tarafından bastırılan sürekli meydan okuyan sömürge öznesi ile özdeşleştirmişlerdir. Morbius aslında İd'den gelen Canavar'ı, bu mirası hatırlatan terimlerle tanımlar ve onu bilinç dışında gizlenen, "modern" rasyonel zihin tarafından bastırılan "Canavar, Akılsız İlkel" olarak adlandırır' (Rutsky, 1999. s. 134, 135).*

Nihayetinde, hem Sahte Maria'nın hem de Canavarın İd'den gelerek canlanması, Freder'in ve Morbius'un bilinç dışlarının teknolojiyle olan kombinasyonundan ya da Caliban'ın Batılı zihniyette bastırılmış olan başka yaşamların, başka kültürlerin geri dönüşünü temsil etmesinden kaynaklansa da, kültürel ve teknolojik başkalıklar sadece bilinç dışındaki yansımalarla gerçekleşmemektedir. Morbius'un Robot Robby'yle veyahut Prospero'nun Hava Perisi Ariel ile olan ilişkisindeki gibi tekno-ütopik başkalıklar da söz konusu olabilmektedir. Foucault'nun da aynı şekilde ütopya ve distopyalar arasında fark gözetmediği düşünüldüğünde, canavarca, kötücül ve demonik tüm tasarıların bilinç dışında baskılanarak, daha optimist ve idealist düşüncelerin de sadece rasyonel zihinde gerçekleşerek vücut bulması imkânsız hale gelmektedir. Çünkü Frankensteinçi senaryoda, olağan olmayan tüm unsurların bir arada bulunmasına imkân sağlayan mutasyon, aynı zamanda heterotopik başkalıkların da birbiriyle çelişkili ya da uyumsuz birçok unsuru, mevkiyi veya mekânı bir araya getirebilme özelliğiyle örtüşür ve sadece başka mekânlara değil; başka bedenlere, başka kültürlere, başka dünyalara,

başka yaşamlara da olanak tanır. Bu yüzden, insan sonrası, öte-insan veya insan-dışı kavramlarını antropolojik olarak insan dışında aramaya gerek kalmamaktadır. Rutsky'nin örnek olarak gösterdiği bilim kurgu filmlerindeki kültürel ve teknolojik başkalaşimlardan da anlaşılacağı üzere insan, aynı zamanda insan dışı bir varlık olarak hep türler arası bir melezleşmeye ve kombinasyona tabi tutulmuştur. Bu bakımdan, Foucault'nun gemi⁸⁸ üzerinden verdiği heterotopik kolonizasyon da dahil olmak üzere, Rutsky'nin tüm kolonizasyon önermeleri, düşüncelerin cisimleştirilmesi aracılığıyla bedenlerin ve kültürlerin başkalaştırılmasını içerir.

Bu öncü bilim kurgu filmlerindeki teknolojik ve kültürel başkalığın görsel sanatlardaki ilk yansımalarını ise Marcel Duchamp'da bulabiliriz. Duchamp, "The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even (The Large Glass)" [Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Hatta (Büyük Cam)] (Görsel 25) adlı eserini 1915 ve 1923 yılları arasında gerçekleştirmiştir. Çok-katmanlı anlamsal bağlantılar kuran bu iş, üstte ve altta bitişik şekilde konumlanan iki dikdörtgen çerçeveden oluşur. Sanat tarihinde



Görsel 25: Marcel Duchamp, 'Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Hatta Büyük Cam', (1915 – 1923).⁸⁹

⁸⁸ Tezin "Foucault'nun Heterotopyaları" alt başlığında, gemi heterotopyasına ayrıntılı bir şekilde yer verilmiştir.

⁸⁹ Kaynak için bkz: <https://astrofella.wordpress.com/2017/11/13/marcel-duchamp-dawn-ades-neil-cox-david-hopkins/the-large-glass/> (Erişim Tarihi: 28.05.2022)

birçok yorum yapılan bu eser hakkında, genellikle üst çerçevedeki gelinin, alt çerçevedeki bekârlar tarafından arzularının gerçekleştirilmesi temsiline kullanıldığı düşünülür ve bekârların arzularına ne kadar çok ulaşmaya çalışırsa, gelinin de o kadar çok çıplak kalacağı dile getirilir. Aslında bu şekilde, sanatın senelerce en önemli konularından biri haline gelmiş kadın çıplaklığının, Duchamp tarafından teknolojik ve karikatürize yorumunun gerçekleştirildiği ve erkek cinsel dürtüsünün bu eserde sembolize edildiği çıkarımlarında bulunulabilir. Ancak, bir bakıma bekârların makinesel libidinal dürtülerinin ürünü haline gelen gelin, aynı zamanda Sahte Maria gibi bilinç dışının ve teknolojinin bir kombinasyonundan oluşur. Dolayısıyla, Duchamp'ın bu eserini, dönemin nesneye dayalı olmayan neoplastisist üretimleri gibi sadece matematiksel ve rasyonel bir zemine oturtmak yetmeyecektir. Çünkü bilinç dışında gizli kalan erotik hazlar veya animist düşüncelerin teknolojik geri dönüşü, hem modernist hem de romantik estetiğin temel meselelerindendir. Fakat rasyonalist bilimsel-teknolojik ütopyacılıkta yeniden canlandırılan 'ölü' teknolojik nesne, romantik estetikte distopik bir figür olarak karşılanırken, her iki yaklaşımda da bir makinenin hayat bulması, sadece teknolojik bir tasarım ürünü olarak değil, bilimsel metotların yanı sıra büyü ve ruhsal yollarla da gerçekleştirilir.

Bu bakımdan, Duchamp'ın Büyük Cam'ı, Bruno Latour tarafından alıntı yapılan Michel Serres'in 'Her mitostan arındırılmış bilim fikri kadar arı mitos yoktur' (Serres, 1974, s. 259), (Latour, 2008, s.111) ve Jack Burnham'ın "sadece kutsal olanı ve 'yaşanmış ritüeli' günlük varoluşun dünyasına tekrar yerleştiren bir işaret görevi üstlenebilir" (Burnham, 1971) şeklindeki düşünce çizgilerinin arasında ilerler. Çünkü Duchamp, Serres ve Burnham üçlüsünün söylemleri üzerinden bilimin çizgisel ilerlemesinin aslında kendisinin bir mit olabileceğinden yola çıkarak, ölüleri diriltiilenin de açıkça bilimsel olmadığı düşünülebilir. Bu durum, Baudelaire'in Mösyö Guys'ın çalışma yöntemine ilişkin ortaya koyduğu iki unsurla da fark edilebilir: 'Bay G. eserini yaparken iki şey öne çıkar: İlki, diriltici, hayata davet edici, her şeye "Kalk Lazar! " diye seslenen bir bellek çalışmasıdır; diğeri bir humma, kendinden geçmişliğe varan bir nöbeti andıran kalem veya fırça sarhoşluğudur' (Baudelaire, 2013, s. 220). Böylelikle Guys'ın her şeyi hayata geri çağıran hafıza tekniği, şimdiki zamanı yakalayabilmek için yeterince hızlı olma gerekliliğine dayanır. Ancak bu

şekilde, şimdiki zamanı temsil eden bir hafıza tekniği ile hayalet, birleşimden çıkarılıp yakalanabilir. Dolayısıyla, kendinden geçmiş kalem ve fırça darbeleri, Lazarus gibi modern geçici 'hayaletlerin' sentezden kaçırılma korkusuyla atılmaktadır. Böylece ölülerin diriltilmesi, güzelliğin ebedi ruhunun modernliğin geçiciliğinden kurtulması anlamına gelir ve bu bağlamda sanatçının çamurdan altın yapacak kadar büyülü ve simyevi bir görevi vardır (Calinescu, 2017, s. 59). Ayrıca Baudelaire, ideal sanat icrasının, aynı bir yemeğin sindiriminin bilinçsizliğinde ve kendiliğindenliğinde gerçekleştiğini dile getirir (Baudelaire, 2013, s. 220). Dolayısıyla Baudelaire için sanat, sadece yaşamak değildir; aynı zamanda mekaniktir. Matei Calinescu'nun belirttiği üzere, Baudelaire, birçok romantizmin aksine nesneleri organik süreçler olarak tanımlamaya karşı çıkarak, faydacı amacından ayrı olarak makinenin estetik tefekkür nesnesi olabileceğini ve sanat eserinin makineye kıyasla küçülmeyeceğini dile getirir (Calinescu, 2017, s. 63). Baudelaire, 'mekanikte şans olmadığı gibi sanatta da şans yoktur' (Calinescu, 2017, s. 63) ve 'bir resim, deneyimli gözün tüm sistemlerini görebildiği bir makinedir' (Calinescu, 2017, s. 63) diyerek devam ederken sanatın kendisini yaşayan makine haline getirir.

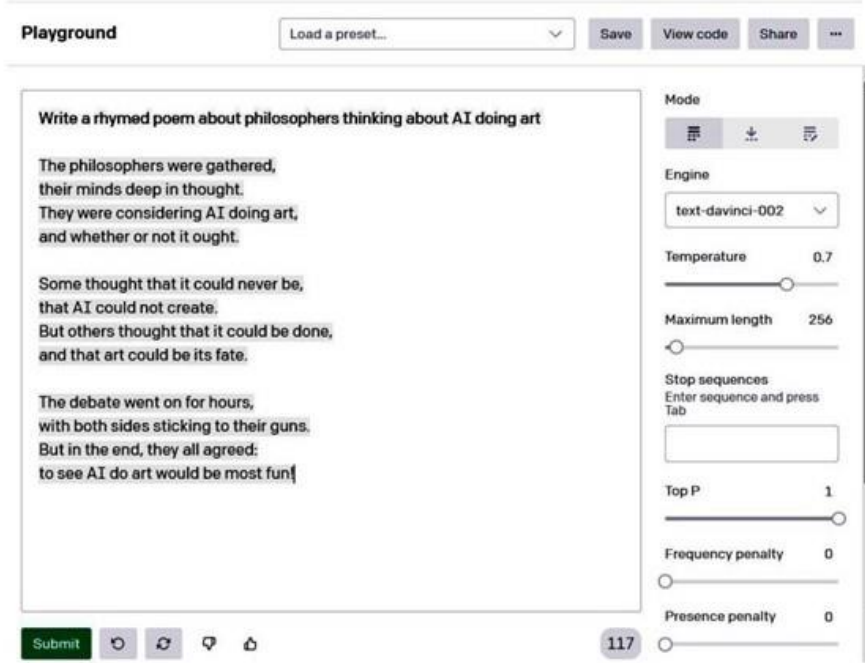
Baudelaire'in sanatı yaşayan bir makine olarak görüşü, Deleuze ve Guattari'nin Büyük Cam'a atıfla kullandığı 'Bekâr Makine' kavramıyla bağdaştırılabilir. Baudelaire'in bir humma nöbetine benzettiği kalem ve fırça sarhoşluğu, bekâr makinede ilk başta, işkenceleriyle, gölgeleriyle, Antik yasasıyla birlikte eski bir paranoyak makine olarak belirir. Ancak, buna karşın bekâr makinenin kendisi paranoyak makine değildir: *'Tümüyle farklıdır, dişlileri, oynar parçası, makasları, iğneleri, mıknaatısları, ışınları. İşkence ettiğinde veya öldürdüğünde dahi yeni bir şeyi, güneşten bir kuvveti ifşa eder. İkincisi, bu şekil değişimi, içinde saklı kaydın sayesinde makinenin sahip olduğu mucizevi özellik ile açıklanamaz, gerçi içinde en etkileyici türden kayıtları da hakikaten saklar (Geleceğin Havva'sı için Edison'un yerleştirdiği kayıt ile karşılaştırın). Yeni makinenin fiili bir tüketimi, otoerotik ya da otomatik olarak nitelendirilebilecek bir hazzı mevcuttur; sanki makinenin erotizmi sınırlandırılmayan başka kuvvetleri serbest bırakmış gibi, yeni bir ittifakın evlilik töreni, yeni bir doğum, parlak bir coşku bulunur burada'* (Deleuze ve Guattari, 1983, s. 18), (Deleuze ve Guattari, 2014, s. 35).

Baudelaire'in hayalet metaforu, sanatın kendisinin Frankenstein kompleksi tarafından belirlendiğini işaret ederken, Deleuze ve Guattari'nin bekâr makine kavramına yönelik bu açıklamaları, makinelerin fetişleştirilmesindeki itki güçlerine yönelik Phymalion mitiyle de yakın ilişkiler kurar. Büyük Cam'daki gelin, öncelikle teknolojik bir fetiş nesnedir ve bekârların arzularına cevap verdiği ölçüde mucizevi özellikler kazanır; tıpkı bir bilgisayarın karışık algoritmalar ve verilerle donatıldığı halde kullanılmadığı zaman hiçbir değer teşkil etmeyeceği gibi. Zaten, Deleuze ve Guattari de bekâr makinenin ürettiği veya onun aracılığıyla üretilen şeyin ne olduğu konusunda 'yoğun nicelikler' cevabını vermişler ve yoğun niceliklerin saf hallerinin şizofrenik bir deneyimi barındırdığını söylemişlerdir. Onlara göre, bekâr makinenin mucizevi özellikleri, halüsinasyonu yansıtacak veya hezeyanı benimsetecek bir 'kadın haline gelme' hissedışıyle ilişkilidir (Deleuze ve Guattari, 1983, s. 18), (Deleuze ve Guattari, 2014, s. 36). Çünkü ayrı bölmelerde kalan gelin ve bekârlar, yaşamın ruhundan ve bütünlükten sıyrılmış salt mekanik bedenlerdir. Dolayısıyla, bekâr makine de aura açısından ancak tamamlayıcı bir teknolojik belleğe veya teknolojik yaşama sahiptir, yaşamın kendisini temsil edemez. Böylece, bekâr makinistin arzusunun yansıması olan bir otomat olarak 'Bekâr Makine', yaşamın tam mevcudiyetini sadece yeniden temsil eden bir simülakr, bir tür teknolojik 'hayalet' veya fantezi olarak kalır (Rutsky, 1999, s. 39). Bu aşamada, Deleuze ve Guattari'nin saf hallerindeki yoğun nicelikler olarak tanımladığı halüsinasyonlar ve hezeyanlar ile arzular ve simülakrlar arasında ilişki kurulabilir. Onlara göre, görsel biçimli veri olan halüsinasyon ve düşünsel biçimli veri olan hezeyan, halüsinasyonlara nesnesini ve hezeyanlı düşünceye onun içeriğini veren daha derin seviyedeki bir 'Hissediyorum[u]' gerektirir ve neticede halüsinasyonu yansıtacak veya hezeyanı benimsetecek bir 'kadın haline gelme' veya 'bir tanrı haline gelme' biçimi de ancak 'hissediyorum' ile gerçekleşir (Deleuze ve Guattari, 1983, s. 18), (Deleuze ve Guattari, 2014, s. 36). Sonuçta, Tanrı'ya dönüştüğünü hissetmeyen, ruh fikriyle aşılınmayan bir 'Bekâr Makine' olarak Phymalion'un heykel eşi de henüz Tanrıça olarak canlanamamıştır.

Bununla birlikte, 'Büyük Cam' özelinde arzu dünyasının, nesneler düzlemindeki ütöpik bakış açısının sanattaki heterotopik yansımaları konu edilmeye çalışılırken, dijital ve yapay zekâ teknolojileriyle üretilen tekno-ütöpik sanat

biçimlerindeki heterotopik başkalıklar ise, daha illüzyonist ve kurmaca bir nitelikte gerçek/sanal ikileminde ya da yaratım sürecindeki faillik ve araçsallık meseleleri bağlamında ortaya çıkmaktadır. Örneğin, heterotopik bir metinde, bahsedilen faillik ve araçsallık bakımından başkalıklar görülebilir. Emanuele Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design* (Yapay Estetik: Yapay Zekâ, Medya ve Tasarım İçin Eleştirel Bir Kılavuz) kitabının üçüncü bölümünün prolog ve epiloğunda yapay zekâ araştırma şirketi olan OpenAI'nin GPT-3 dil modelinin en yüksek performanslı versiyonu olan Davinci motoru tarafından oluşturulan bazı paragraflara yer vermiştir (Arielli, 2022, s. 9). Özellikle, giriş kısmını okuyup ana metne geçmeden önce, son paragraftaki açıklamayı okumadıkça, hangi paragrafın yazar tarafından, hangisinin Davinci motoru tarafından yazıldığı anlaşılmamaktadır. Arielli açıklamasında, yapay metinlerin Davinci motoruna 'Yapay zekâ yazı metinleri hakkında uzun bir paragraf yazın' (Arielli, 2022, s. 9) ya da 'Bir yapay zekânın nasıl amaçlılığa sahip olabileceği hakkında bir paragraf yazın' (Arielli, 2022, s. 26) şeklinde sorular sorularak oluşturulduğunu (Görsel 26) ve bu yapay paragrafları da italik ile yazarak, okuyucunun yazarın yazdığı metinleri ayırt etmesini sağladığını söylemektedir (Arielli, 2022, s. 9). Böylece, okuyucu yazarın yönlendirmesiyle ancak geriye dönük bir okuma yaptığında, paragraflar arasında karşılaştırmalar yapabilmektedir. İlk tecrübe edildiğinde konu itibarıyla anlam akışının bozulmaması ve gayet akıcı bir dilin olması dolayısıyla gerçekten tüm metnin tek bir kişi tarafından yazıldığı izlenimi uyanmaktadır. Sonrasında yapay metinlerin daha fazla bilgiyle ve teknik içerikle dolu olduğu; edebi, felsefi ya da sofistike olmadıkları düşünülebilmektedir. Ancak Arielli, bu tür motorların uzun yıllar boyunca toplanan milyarlarca web sayfası, milyonlarca dijitalleştirilmiş kitap ve Wikipedia sayfası kullanılarak oluşturulduğunu (Arielli, 2022, s. 9) ve böylece 2016'da yayımlanan "*The Land of the Blue Flower*" (Mavi Çiçeğin Ülkesi) gibi romanların da yazıldığını dile getirmektedir. Hatta bu romanın, Amazon Çığır Açan Roman Ödülü için yarı finalist olduğunu, lirik yazımı ve felsefi temaların incelenmesi nedeniyle eleştirmenler tarafından övüldüğünü de eklemektedir (Arielli, 2022, s. 8).

An example of interaction with GPT-3 Davinci engine, a state of the art AI system (2020-). A user types a request and the engine generated the output shown below.



Görsel 26: Son teknoloji bir yapay zekâ sistemi olan GPT-3 Davinci motoruyla etkileşim örneği (2020-). Bir kullanıcı bir istek yazar ve motor aşağıda (bu metinle ilgili görsel yukarıdadır, ancak motorun oluşturduğu çıktı aşağıdadır) gösterilen çıktıyı oluşturur (Arielli, 2022, s. 10).

Böylelikle, tekno-ütopik sanatta insan yaratıcılığı ve kurgusuna yakın veya ona eş romanlar yazılabileceği veya eserler üretilebileceği düşüncesi, failliğin başkalığı ve araçsallığın ta kendisinin özneye dönüşmeye başlaması açısından oldukça heterotopik bir başkalık oluşturmaktadır. Dolayısıyla, 20. yüzyıl Fütürüzmi, Konstrüktivizmi ve özellikle Rus Avangard Sanatı, araçsallık meselesini, tekniği ve teknolojiyi kullanma veya tekniği ve teknolojiyi bilme (bilimsel sanat yapma) ve bunları konu edinerek toplumsal, siyasi, kozmolojik tasarı ve üretimler gerçekleştirme bağlamında sadece yaratıcı özne olarak sanatçı tarafından ele almasıyla daha çok ütopik olarak kalmaktadır. Çünkü Batı'da 1960'lar ve 1970'lerdeki erken dönem dijital sanatının, tekno-ütopik bir söylem üretirken, karşısında ise eleştirel mahiyeti yüksek, politik sanatların ve tekno-distopik tarzların eş zamanlı etkin olduğu bir dönemden söz edilmektedir (Fritz, 2015, s. 31). Darko Fritz, dijital sanatın öncülerini, daha çok bilim insanlarının oluşturduğundan ve hatta ABD'de 1950 yılından itibaren yayımlanan ilk bilgisayar dergisi Computers and Automation'ın (Bilgisayarlar ve Otomasyon) 1963 yılında ilk bilgisayar sanatı yarışmasını düzenlediğinden ve ödülü kazananların da

askerler olduğundan bahseder (Fritz, 2015, s. 32). Şöyle ki, önceki bölümlerde de değinildiği üzere, bilgisayar ve teknoloji kullanımının sadece, devletin tekelinde siyasi ya da orduda bilimsel ve savunma amaçlı başladığı şekilde bilgisayar sanatının da ilk kez aynı zümre tarafından icra edilmesi, şaşırtıcı değildir. 1963 yılındaki bu bilgisayar sanatı yarışmasında ise, Amerika Birleşik Devletleri Ordusu'nun birimi *Ballistic Research Laboratory* (BRL - Balistik Araştırma Laboratuvarı) adı bilinmeyen bir programcı ile birincilik ve ikincilik ödülü kazanmıştır. BRL, 1964 yılında da aynı şekilde birincilik ödülü almıştır. Aktivist sanatçı Gustav Metzger'in ise, bu yarışmaya ve ödül verilen zümreye yönelik "Bilgisayar sanatında, gerçek avangardların askerler olduğuna neredeyse hiç şüphe yoktur" (Fritz, 2015, s. 32) şeklindeki alaycı eleştirisi ise, bilgisayar sanatının asker icracılarını resmileştiren bu durumu, özetler niteliktedir. Derginin her yıl düzenlediği bu bilgisayar sanatı yarışmasının 1965 ve 1966 yıllarındaki ödülünü ise dijital sanatın öncülerinden Michael Noll ve Frieder Nake almıştır (Fritz, 2015, s. 32). Ancak, bilindiği üzere her iki sanatçı da aynı zamanda bilim insanlarıdır ve Michael Noll, o dönemde ABD'de bilgi teknolojilerinin önemli merkezlerinden biri olan Bell Laboratuvarlarında çalışmıştır (Medosch, 2015, s. 81). Kısacası, bu bilim insanları ve sanatçılar, devletin ve ordunun teknolojik imkânlarını kullanarak dijital üretimler gerçekleştirirler de, eserlerinin hiçbirisi politik veya sosyal bir tavra sahip değildir. Bu yüzden, erken dönem dijital sanatı, 20. yüzyıl başlarındaki ütöpik sanatın siyasi eleştirel düşüncelerinin aksine, sadece makineyi, bilimi, rasyonaliteyi överek ve bunları yücelterek sosyal dönüşüm tasarılarında bulunmaları dolayısıyla tekno-ütöpik olarak addedilmişlerdir. Böylece, bilgi toplumunun ve dijital sanatın ilk dönemlerinde, ütöpik düşünce ve emeller siyasi paradigmadan çıkarak fütürist ve teknolojik gelişmelere hayranlık duyan ve sürekli ilerlemeyi ve gelişmeyi esas alan pozitivist görüşü destekleyen bir şekle bürünmüştür. Kısacası, teknolojinin ta kendisini politikleştiren tekno-ütöpik sanatın karşı kutbunda sosyal eleştirel sanat ve mimarlık oluşumları ve kolektifleri, sanat kurumlarını ve sanat piyasasını, kültür endüstrisini ve iktidar yapılarını eleştirmek üzere konumlanmış ve bazen de tekno-distopyacı hareketin içinde yer almışlardır. Görüldüğü üzere, 20. yüzyılın ikinci yarısında ütöpik düşünce siyasi ereksellikten uzaklaşarak, ütopya kavramının teknolojik ve bilimsel gelişmelerle koşut bir dünya düzeni ve tasarısına yedirilmesine neden olmuştur. Oysaki, daha önce de bahsedildiği şekliyle, aynı dönemde Sitüasyonist Enternasyonal

(daha çok Dada, Sürrealizm, Cobra, Letrist Enternasyonal gibi öncül sitüasyonist hareketler) örneğinde olduğu üzere, hem teknolojik gelişmeleri hem de politik ve sosyal dönüşümleri konu edinen dünyanın dört bir yanındaki sosyal eleştirel sanat grupları, ütöpik sanat içinde değerlendirilmiştir. Böylece, ütöpik söylemin sosyal ve politik şiarlarının, eleştirel tavrının ve sanatçı öznelerinin tekno-dünyada başkalaştırılması bakımından, ütöpik sanatta da heterotopik başkalıklar oluşmaktadır.

Bir bakıma, tekno-ütöpik sanattaki heterotopik başkalıkların nedeni, araçsal kullanımın belirli bir tikellikten tümele kaymasıyla ilintilidir. 1960'lar ve 1970'lerde bilgisayar sanatının öncü dijital örneklerinin bilim insanları ve askerler tarafından üretilmesindeki baskın bilimsel rasyonel düşüncenin ütöpikliği, 1980'lerde kişisel bilgisayarın ortaya çıkması ve 1990'larda yaygın şekilde kullanılmaya başlamasıyla toplumsallaşarak, yine ütöpik sanat düşüncelerinin dinamiklerini başkalaştırır. Dolayısıyla, bâtil ve dinî fikirler ile bilimsel düşüncenin kaygan bir zeminde peşi sıra ilerlediği genel kanının aksine, bilimin çizgisel ilerlemesi fikrinin kendisinin efsaneden ibaret olduğu tekrar hatırlanabilir. Çünkü teknik ve bilimsel gelişmelerle ilk karşılaşmalar, rasyonel araçsallık boyutunda yaşanırken, teknolojilerin süreç içerisindeki hızlı yayılımının toplumsal dönüşüm üzerindeki etkisi, eleştirel bir mesafe alınmasına kaynaklık etmektedir. Bu yüzden, 1990'larda dijital sanat, teknoloji kullanımını ve kontrolünü sorgulayarak, olumsuz sosyal eğilimlere meyletmeye başlamıştır. Böylelikle, 1980 öncesi tekno-ütöpik bakış açısı, sadece 'bilgisayar daha iyi sanat yapar mı?' sorunsalına yoğunlaşırken, özellikle 1990'lı yıllarla birlikte tekrar siyasi ve sosyal konular, uygulamalar dijital sanatlarda yaygınlık kazanmıştır. 2000'li yıllarda ise iletişim, kitlesel medya ve bilişim teknolojileri aracılığıyla icra edilen yeni bir sanat mecrası olarak yeni medya sanatı, dijital sanatlar da dahil olmak üzere, internet sanatı, video oyunları, sanal sanat, robot bilimi ve biyoteknolojik sanat gibi türleri kapsayan geniş bir üretim yelpazesi sunmuştur.

Ancak, dijital sanatlardaki eleştirel ve politik duruşun, yeni medya sanatının özünü oluşturan yegâne kaynak olduğu ileri sürülmüştür. Ekmel Ertan, bu durumu medya sanatının tarihi üzerinden açıklar: *'Medya sanatı yaşadığımız hızlı değişime eşlik eden, her aşamasında değişimi görünür kılan, övgünün yanı sıra, yoğunlukla eleştiren ve tehlikelere işaret eden, [teknoloji] hakkında sürekli sorular üreten [veya üremesine sebep*

olan], teknolojiyi sorunsallaştıran belki de tek alandır. Bu yüzden medya sanatının tarihi aslında eleştirel [politik] bir teknoloji tarihi olarak da okunabilir' (Ertan, 2015, s. 3). Bununla birlikte Ertan, teknolojiyi sorunsallaştıran tek sanat alanı olarak nitelendirdiği yeni medya sanatının, Burak Arıkan'ın aktarımıyla merkezden-kitleye iletişim, sosyal ağ hortumlaması, kitlesel ifade özgürlüğü, DNS ayarları, temsilsiz demokrasi, dağıtık iktidar, medya arkeolojisi gibi meselelere yoğunlaşmasından dolayı da dijital sanattan ayrı konumda değerlendirilmesinin önemi üzerinde durmaktadır (Ertan, 2015, s. 172, 173). Çünkü, dijital sanatın ve video sanatının daha çok teknik konularda görsel ve dijital çıktılar üzerinde söylemler üretmesinin, eleştirel mahiyetten uzak kalmasına neden olduğu düşünülmektedir. Oysaki, yeni medya sanatının bir kolu olarak, dijital sanatların heykel, enstalasyon, performans gibi görece geleneksel biçimleri kullanması bakımından, üretimin anlamsal içeriğini değiştirmesi düşüncesi, modernist ve postmodernist sanatçı ayrımlarını hedef alan klasik tartışmaları hatırlatmaktadır. Daha önce de değinildiği üzere⁹⁰, aynı tekniklerin kullanılması aynı sanat tarzını imlemeyeceği gibi, farklı tekniklerle icra edilen sanat türlerinin de anlamsal benzeşmeler barındırılabilceği pekâlâ düşünülebilir. Bu bakımdan, tekno-ütopik düşüncelerin ilk icra alanı olarak dijital sanatın, eleştirel [politik] bir teknoloji tarihi olarak tanımlanan yeni medya sanatından anlamsal ölçüde farklılaştırılması, kendi içinde bir heterotopik başkalık oluştururken, aynı zamanda yeni medya sanatçılarının çoğunun matematik, bilgisayar mühendisliği, yazılım ve kodlama gibi bilim dallarında uzmanlanmış kişilerden oluşması, bilgisayar sanatı örneğinde olduğu üzere, sanatçıların yerinin bilim insanları tarafından alınması sorunsalına geri götürmektedir. Bununla birlikte, Ertan'ın bu çıkarımı yaptığı yedi seneyi aşkın zaman içerisinde de, popüler dijital sanat üretimlerinin yanı sıra, özellikle NFT sanat biçimleriyle dijital sanatın dönüşümüne yönelik getirilen bu tarz eleştirilere de hakkını teslim etmek gerekir. Dolayısıyla, dijital dönüşümler sanat nesnesini etkilediği ölçüde, yeniden canlanan Frankenstein senaryonun da seyrini değiştirir. Artık teknolojik fetişlerin nesnesinden değil; avatarlarından, hologramlarından, sanal K-pop yıldızlarından oluşan bir kültürel başkalıkla karşılaşılır. Teknik ve teknolojilerin modern hayata sızınca araçsallığın kendisiyle birlikte mutasyona uğrayan Baudelaire'in hayaletine, bu

⁹⁰ Tezin, 'İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları' alt başlığı altında bu konuya ayrıntılı bir şekilde değinilmiştir.

kez mekanik bir canlanmadan ziyade, elle tutulamayan dijital görünümlerin yeniden canlanması için ruh fikri aşılır.

Ayrıca, ölümlerin diriltilmesi metaforu, sanatta gerçek/taklit sorunsalıyla birlikte ütöpik veya distöpik tahayyüllere neden olurken, gerçekliğin taklidinin bilgisayarla, internetle, dijital teknolojilerle yapılarak, insan öznesini kandırabildiği ölçüde sanat eseri kabul edilebilecek her tasarı ve uygulama da tekno-ütöpik olarak nitelendirilemez. Çünkü sanat ve teknoloji birlikteliği, döneminin çağdaş düşüncelerinin ve icatlarının doğal bir sonucudur. Bununla birlikte, dijital çağda teknoütopyan başkalığı, modernist bir dışlanma ve azınlık olarak öteki olmadan ziyade, ‘-miş gibi, kurmaca, pseudo’ gibi kavramlarla failliğin ve araçsallığın başkalaştırılması ve güncel posthümanist tartışmaların da mihenk taşı olan özne/nesne ikileminin yanı sıra, dijital ve teknolojik olduğu kadar biyolojik, biyoteknolojik, moleküler biyolojik, genetik ve türler arası bir düzlemde ‘benzeşme’ ve ‘birlikte olma’ olarak yorumlanmaktadır. Teknoloji, canlı-cansız varlıklar, nesneler ve insan birlikteliğinin simbiyotik ilişkisinin, karşılıklı taraflara yarar sağlayacağı düşünce, ‘benzeşme’ ve ‘birlikte olma’ kavramlarını biraz açığa kavuşturmaktadır. Benzeşme, bir sanat eserinin yapay olanının gerçeğine benzer olması ya da bedensel veya fiziksel bir benzeşmeden öte, failliğin insan merkezci bakış açısından uzaklaştırılmasıdır.

4.2. (Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler

Ya Medusa’ya ne demeli? Ah güzel Medusa! Narcissus sadece kendini çok sevdi, Pygmalion ise kendi yaptığı kadın heykele âşık oldu. Kâinatlar güzeli Medusa’ya ise kimler, kimler âşık olmadı ki? Yunan güzellik Tanrıçası Aphrodite’ten; Mısır’ın *femme fatale* Tanrıçası Kleopatra’dan katbekat güzel, baştan çıkarıcı bu ölümlü kadın, Antik dünyada neler de yapıyordu böyle? Bu mitsel hikâyenin hazin sonunu biliyorsunuz, bir ölümlü kadın olarak bu kadar güzelliğe sahip olmanın tabii ki kaçınılmaz bir cezası olacaktı. Ah be yılan saçlı Medusa, sen ki Tanrılar Tanrısı Zeus’u, denizlerin güçlü Tanrısı Poseidon’u kendine âşık etmiş kadın, nasıl olur da sana bakarı taşa çevirebilirsin?

Klasik bir kıskançlık entrikasını andırıyormuş gibi duran bu Yunan Mitine öykünen nice tablolar (Görsel 27) yapılsa, nice filmler çekilse de, olayın asıl can alıcı noktasının bakış mefhumunda saklandığı söylenebilir. Elbette, Medusa'nın trajik sonuna üzülmemek ve onu sadece güzel olduğu için cezalandıran bilgelik ve savaş Tanrıçası Athena'ya öfkelenmemek elde değil. Ancak Pan, Satir, Pegasus gibi birçok Yunan Tanrısı veya Yunan kahramanı çeşitli morfolojik ve antropolojik özelliklerle birlikte yarı-insan, yarı-hayvan ya da melez-tür hayvanlardan oluşurken veyahut Tanrılar hayvan sûretlerine bürünebilirken, özellikle doğuştan insan görünümde olan bu ölümlü Yunan kadınları ise baştan çıkarılmalarının, tecavüze uğramalarının veya cezalandırmalarının neticesinde melez türlere dönüşmüşlerdir. 'Tekno-ütopik Sanatta Heterotopik Başkalıklar' başlığı altında bahsedilen Maria'nın robotik dönüşümünün kültürel başkalığının yanı sıra, *femme fatale* bir sahteliğe bürünmesinde ise kadın cinsiyetinin ancak güzellik olgusuyla başkalaştırılması yatmaktadır. Aynı şekilde, 'Prospero ve Caliban' örneğinde de Caliban akli melekeleri yerinde olmayan başka bir tür olarak addedilirken, Prospero'nun kızı Miranda'nın ancak Caliban gibi bir yamyam tarafından tecavüze uğraması sonrasında kültürel bir asimilasyon yaşanılacağı düşüncesi, aslında doğacak bebeğin dismorfik özellikleriyle bağdaştırılmaktadır. Antik Yunan'da erkeğin akıldan yoksun oluşuyla, kadının ise bakış metaforuyla erkeği cezbedecek güzelliğinin cezası olarak canavarlara dönüşmeleri mevzu bahistir.



Görsel 27: Michelangelo Merisi da Caravaggio, Medusa, 1597, Uffizi Galerisi, Floransa.⁹¹

⁹¹ Kaynak için bkz: <https://artsandculture.google.com/asset/medusa-caravaggio-merisi/FAFPqU12CekL8Q> (Erişim Tarihi: 02.12.2022)

Corpus Aristotelicum (Aristo Külliyyatı) eserlerinden olan '*On the Generation of Animals*'da (Hayvanların Türeyişi Üzerine) Aristoteles, geliştirdiği üreme kuramında yaşamın sürekliliğinin aktif rolünü sperme bahşeder (Aristoteles, 1949, s. 175). Çünkü oldukça fallus merkezli bu görüşe göre, dişi genital organı ve rahmi edilgen, alıcı bir konumdadır. Dahası, dünyaya gelen çocuğun cinsiyetinin dişi olması, üremedeki anomalinin bir sonucu olarak görülür. Dolayısıyla, üreme norma göre uygun giderse, erkek çocuk; ancak norm dışı kalırsa, yani üremede bir terslik veya eksiklik olursa kız çocuk doğar. Bu bakımdan dişi anomaliyi, erkek ise insani normun doğal yapısını teşkil eder. Ayrıca Aristoteles, eril bir ayrıcalıkla sadece erkeklerin rasyonel bir ruha sahip olduğunu dile getirir (Aristoteles, 1949, s. 168-169) ve bu eril modeli rasyonaliteyi baz alarak geliştirdiği öznellik kuramında da kullanır.

Antik Yunan'da ataerkil düzenin hâkimiyeti zaten genelgeçer bir olgudur. Ancak, burada dikkat edilmesi gereken husus, kadının güzellikten, erkeğin ise akıldan yoksun bırakılarak başkalaştırılmasıdır. Bu fizyolojik değişim, Rosi Braidotti'nin hilkat garibelerinin canavar/ucube tanımlarıyla yakından ilişkilidir ki, ona göre kadınlar zaten başlı başına cinsiyetleri yüzünden hilkat garibesi şeklinde tasnif edilmiştir (Braidotti, 2017, s. 302). Şöyle ki Braidotti, 'Göçebe Özneler' kitabının 'Anneler, Hilkat Garibeleri ve Makineler' başlığında, hilkat garibelerine dair antropolojik, biyolojik ve kökensel açılardan kapsamlı bir inceleme sunsa da, çağdaş feminist bir kuramcı olarak özellikle cinsiyet farklılığı üzerinde yoğunlaşmış ve ilginç saptamalar ortaya koymuştur. Öncelikle, hilkat garibesi kelimesinin etimolojik olarak Latince *monstrum* (ing: monster), (Braidotti, 2017, s. 296) yani canavar anlamını taşıması doğrultusunda, tarih boyunca dismorfik bedenlerin anomali kaskacında ucube varlıklar olarak teşhir edildiği söylenebilir. Tarihin farklı dönemlerinde, bu bedenler ya Tanrı'nın iradesinin veya uyarısının bir işareti olarak kutsanmış ya da deprem, sel, göktaşı düşmesi gibi astronomik ve jeolojik felaketlerin göstergesi olarak cezalandırılarak kurban edilmişlerdir. Ancak, genellikle doğaüstü ve dünyevi bir sentez biyolojik varlık olarak addedilen hilkat garibelerinin metalaşmış bedenlere dönüşmesini ise Foucaultcu bir söylemle biyoiktidar çağıyla ilişkilendirebiliriz. Kapatılma mekânlarının, deli/akıllı, suçlu/iyi çocuk, hasta/sağlıklı gibi ikili söylemlerinin disipliner modeli, bu kez de doğuştan gelen şekil bozukluklarının ve kusurlarının incelenmesini içeren teratoloji

bilimi altında uygulanarak, yeni öznellikler yaratmıştır. Çünkü hilkat garibesi bedenlerin tıbbileştirilmesi, onların teşhir nesnesi olarak başkalaştırılmalarını da beraberinde getirmiştir. Şöyle ki, deli ve cücelerin de birer hilkat garibesi olarak tasnif edildiği şekliyle, modernizme kadar, bu kişiler kamusal mekânlarda teşhir nesneleri olarak sergilenmişlerdir. Ancak, ulvi veya şeytani varlıklar şeklinde görülseler de, toplumun parçası olmayı sürdürmüşlerdir. Rönesans'ın arzu nesnelerine eklemlenerek ister ucube, ister maskot veya hilkat garibesi olarak saraydan köy panayırlarına, nadire kabinelerinden kahvehanelere kadar her yerde yerel ölçekte nadir veyahut alelade afişe edilmelerinden sonra ise, 19. yüzyılda sirkler ve gösteri dünyasıyla birlikte Foucault'nun da 'iktidarın bedene dair bilgi üretmesi' görüşü ekseninde evrensel ölçekte metalaşmaya başlamışlardır. Sinema aracılığıyla da norm-dışı bireyler kervanının resmi yolcuları olarak her ne kadar öjenik projelerin esin kaynağı olmuş olsalar da, öncelikle Braidotti'nin hilkat garibesi olarak kadınlar söylemiyle ilişkilendirebileceğimiz, Medusa bakışına geri dönmek gerekecektir. Çünkü bakış metaforu bağlamında aslında kadın insanın ve erkek insanın canavar olarak başkalaştırılmalarında insanmerkezci bakışın emarelerini aramak gerekecektir.

Fiziksel bakışın düşünsel bakışla yoğrulduğu emsal olarak Medusa bakışı, aslında biyolojik görme biçiminin insan-dışı modifikasyonun insanlar üzerindeki eyleme etkisinin sonucudur. Bilim dışı bir mesele, bir tür trajedi olarak, dram veya hurafe ve batıl inanç konusu olarak insan bakışının etkisi, ancak kötücül olarak nazar, büyü gibi kült fenomenlerle ya da romantik ve cinsel duygusal eylemlerle bağdaştırılır. Oysaki düşünsel bir eyleme etkisine sahip olan Medusa bakışı, sadece üstün bir güç tarafından kadının görme duyusunda yaratılabilmesi mümkün olan bir değişikliktir. Kadının hiçbir gücün etkisinde kalmadan kendi bakışıyla yaratabileceği düşünsel gerçeklik ise doğum ile sınırlandırılır. Şöyle ki, bizim kültürümüzde de batıl bir inanç olarak, hamile bir kadının, bakışıyla, doğacak çocuğunun özelliklerini tayin etme gücünün olduğuna inanılır. Eğer kadın, mavi gözlü, sarışın, zeki bir kız çocuğu istiyorsa, kadının kız çocuklarına, mavi gözlülere, sarışınlara veya zeki kimselere bakması yeterli olacaktır.

Braidotti ise gayet masum gibi görünen bu masalsı inanışın, Batı kaynaklı dinamiklerini bazı tarihsel ve popüler örnekler üzerinden açıklar. Bunlardan ilki Hipokrat'ın bir hikâyesinden alıntılanır: 1573 yılında bir prensesin siyah bir bebek doğurduğu için zinayla suçlandığı, ancak kadının kocasıyla yasal ve masum bir birlikteliğinin olmasına rağmen, yatağın üzerinde bulunan bir Mağribi portresine baktığı için bebeğinin siyah olduğunu açıklamasıyla bu suçlamadan kurtulduğu anlatılır (Braidotti, 2017, s. 308). Sarışın Norman kadınlarının, ittifak kuvvetlerinin Normandiya'daki konuşlanması sırasında, siyah askerlerden korktukları için siyah bebekler doğurdıklarından veya sokakta gördüğü siyah bir adamın görünüşünden ürperti duyan beyaz bir kadının, eve gidip hemen sıcak suyla yıkanmasına rağmen el ve ayak parmak araları siyah olan bir bebek doğurduğu, çünkü kadının el ve ayak parmak aralarını yıkamayı unuttuğundan bahsedilen başka hikâyeler de mevcuttur (Braidotti, 2017, s. 308). Tüm bu anlatılarda, kadının üretkenlik gücünün bakış eylemiyle ilişkisinin yani, tahayyül gücünün ırkçı politikalarla bezenmesinin yanı sıra teratolojik bir söylem de üretilir. Braidotti'nin bu teratolojik söylemlere dair verdiği en çarpıcı örnek ise, cüce General Tom Thumb'ın doğumu hakkındadır: Tom'a hamileyken annesinin, ailenin boğulan yavru köpeğine çok üzüldüğü ve 'histerik!'⁹² bir şekilde ağladığı için bebeğinin damgalanmasına ve küçülmesine neden olduğu söylenir (Braidotti, 2017, s. 308). Böylece, Batı zihniyetinde siyah çocuk doğumlarıyla birlikte siyah insanların hilkat garibesi olarak tasnif edilmesine neden olarak gösterilen kadınların tahayyül gücünün, ayrıca '*cinsel birleşme sırasında korkunç şeyler düşünme veya bir şey, biri hakkında hayaller kurma veyahut hayvanlara veya kötü görünümlü varlıklara bakma*' (Braidotti, 2017, s. 307) gibi edimlerle birlikte hilkat garibesi bebekler üretme gücüne sahip oldukları yer etmiştir.

Aristoteles'ten miras kalan Batı düşüncesinde kadının ta kendisi, anatominin topoğrafikleştirilmesinden, ana rahminde fetüsün demonik veya kutsal söylemlerle biçim kazanmasına; gebe kadının morfolojik başkalaşımından, doğum sonrası bebeğin cinsiyeti ve fiziksel özelliklerine kadar '-in ötekisi' şeklinde hilkat garibesi olarak

⁹² 19. yüzyılda histeri, sadece kadınların zihinsel ve psikolojik sorunlarıyla ilgili bir hastalık olarak tanımlanmıştır. Kadınların strese karşı erkeklerden daha farklı tepki vermesi ve hatta kadınların evlenmek istememesi gibi davranış ve yaşam tarzları, bu hastalığın semptomları arasında görülmüştür. Böylece, kadınların zihinsel ve davranışsal sorunlara daha yatkın olduğu sanısı, günümüz cinsiyetçi yaklaşımların da temelinde yatan bir unsur olarak kalmıştır.

atfedilen bir konumda kaldığı düşünülebilir. Özellikle, psikanalitik kuramın Oedipus Kompleksi ve Elektra Kompleksi gibi analizlerindeki özdeşleşme süreçleri, dışının cinsiyet farklılığının olumlanmasının aksine aşağı ve bayağı bir temsilini yaratmıştır. Şöyle ki Sigmund Freud, egonun oluşması için İd'in Oedipal dönemi atlatmasının gerektiği üzerine durur ve bir Yunan tragedyasından esinle Oedipus Karmaşası olarak tanımladığı dönem ile cinselliğin kişilik oluşumu üzerindeki etkilerini inceler. Bu Yunan mitinde, Thebes Kralı Oedipus'un bir kehanet yüzünden evlatlık olarak verilmesi neticesinde gerçek anne ve babasını tanımadığı için bilmeden babasını öldürdüğü ve annesiyle evlendiği anlatılır. Dolayısıyla Oedipus Kompleksi de ensest yasağı üzerine temellendirilerek kız çocukların babaya, erkek çocukların anneye libidinal dürtüler beslemesiyle ilişkilendirilmiştir. Erkek çocuk, ailede egemen güç olan babaya karşı saldırgan tavırlar sergiler, ancak annesine duyduğu cinsel arzuların cezası olarak babası tarafından penisinin kesileceği kaygısıyla, annesinden vazgeçerek babasıyla özdeşleşir. Kız çocuk ise, baştan kastre edildiği yani önceden sahip olduğu penisin kendisinden alındığı imgelemesiyle, babasına libidosunu yönelterek ondan çocuk sahibi olmayı düşler, bu yüzden de annesiyle özdeşleşmesi, erkek çocuğununkine göre daha geç gerçekleşir (Tura, 2017, s. 57-58). Bu kurama göre, dışının penisten yoksun oluşuyla, eksik bir varlık olarak zaten asla tekrar bir penise sahip olamamanın kaygısı, sperm gücüyle tamamlanabilecek fantezinin erkeğin yasasının kabul edilmesi sûretiyle giderilir. Carl Gustav Jung'un kız çocukları özelinde ortaya attığı Elektra Kompleksi (Jung, 1915, s. 69) ise yine bir Yunan mitine öykünerek geliştirilmiştir: Truva savaşı sonrası Miken Kralı Agamemnon'un savaş esiri olarak yanında Truvalı güzel Cassandra'yı getirmesini sindiremeyen Agamemnon'un karısı Clytemnestra, sevgilisiyle birlikte kralı öldürür ve kızları Elektra da babasının ölümünden sorumlu tuttuğu annesini, zorla ikna ettiği erkek kardeşine öldürtür. Elektra'nın babasının öcünü alması ve babasına duyduğu bağlılık gibi etkenler üzerinden bu kompleks, fallik dönemdeki kız çocuğun annesine karşı aşırı öfke beslerken, babasına aşırı düşkün olmasıyla bağdaştırılmıştır. Ancak, Freud'un kimi zaman Oedipus Kompleksinin sadece erkek çocuklar için geçerli olduğunu söylemesi, kimi zaman da Jung'un Elektra Kompleksi'ni destekleyen görüşler sunması yüzünden Oedipus Kompleksinin tutarsız ve muğlak olduğunun düşünüldüğü kadar Elektra Kompleksi'nin de Oedipus'un kadın

versiyonun bir uzantısı olarak görülmesiyle birlikte aslında her iki teorinin de fallus merkezli ve mizojinik olduğuna yönelik eleştiriler getirilmiştir.

Tüm bunların yanı sıra, Medusa bakışının salt bir fiziksel bakıştan ziyade, bakış açılarının başkalığının tersyüz edilip, evrensel modern hiyerarşik sistemlerinin güçlü bir metaforik anlatısını teşkil ettiği düşünülebilir. Ancak efsanevi Medusa miti, ölümlü bir kadının cezalandırılmasından ibaret olunca, Freud'un da alt metni oldukça zengin bu hikâyeyi yine Oedipus Kompleksi'ne bağlaması kaçınılmaz olacaktır. Böylece Freud, 1922 tarihli 'Medusa'nın Başı' adlı meşhur incelemesinde, Medusa'nın⁹³ erkekleri taşla dönüştürmesinin kastrasyon korkusundan kaynaklandığını dile getirir (Garber & Vickers, 2003, s. 84-86). Böylece Medusa, ya babasına hissedebileceği ensest duygular yüzünden Athena tarafından en başından kastrasyon ile cezalandırılmış ya da tam tersine erkeklerin annelerine besleyebileceği bu tür duyguların engellenmesi için bir baba figüründe oğullarını taşla çevirmiştir. Bununla birlikte, yılan saçlı Medusa bir dişi olarak hâlâ cinsel dürtü uyandırabilecek bir etkiye sahiptir. Ancak, Freud'un Medusa'ya cinsel kimlik kazandırma şeklindeki bu yorumlarının dışında, Medusa'nın güzelliği ve çirkinliği bir arada bulundurabilme potansiyeline dikkat çekmek gerekecektir. Çünkü Medusa eşsiz güzellikteki ölümlü bir kadın iken veya canavar bir hilkat garibesi olarak korkunç bir yaratıkken de, aslında bir teşhir nesnesinin sadece çekici veya sadece itici olabilecek gücünün her ikisini de bir anda kendi bünyesinde toplayabilmiştir. Bu çıkarım, insan sonrası durum diye adlandırılan araştırmaların konusudur. Bunun yanı sıra, günümüz sibernetik ve biyoteknolojik çalışmalara modern bir zemin hazırlayan 'Medusa Bakışı'nın yeniden okunması, grotesk imajın ambivalent imgelemine, Barok'un anlar ve olaylarının akış ve dinamizmini, anaerkilden ataerkil düzene geçişteki pagan başkalığını ve böylece hümanizm eleştirilerini daha anlamlı hale getirecektir.

Medusa mitinin çoğu modern yorumunda, kadın imajının ve kadın gücünün alaşağı edilerek eril söylemin hegemonyasına geçildiği söylenir ki, aslında Athena gibi bir Yunan tanrıçasının ussal değerinin, sadece en güçlü Tanrı Zeus'un kafasından doğabilecek bir şekilde 'Bilgelik Tanrıçası' olunabileceğiyle verilmesi ve bu üstün

⁹³ Freud, burada kastrasyon korkusunu metaforik bir şekilde, Medusa'nın başının kastre edilmiş bir kadın cinsel organı görünümünde olduğunu söyleyerek anlatır. Bknz: Garber, M. & Vickers, N. J. (2003). The Medusa Reader. New York: Routledge, p. 84-86.

sıfatlarla bezenmiş Athena'nın emri doğrultusunda Medusa'nın ölüm fermanının 'İnsanların kahramanı' Perseus tarafından gerçekleştirilebilmesi bağlamlarında zaten oldukça ironiktir. Pagan tanrı ve tanrıçaların aşkınlığından, erkek-insanın muştulanmasına kadar geçen tarihsel süreçte insanmerkezciliğin modern rasyonel araçsallığının bir sembolü haline gelen Medusa'nın ayrıca erkek egemen dünyanın bir figürü olan Perseus tarafından öldürüldükten sonra başının tüm savaşlarda kullanılarak zafer kazanılması, onu modern bir silaha, bir robota ve belki de paganizmden ilk kopuşla birlikte insanmerkezci bir aşamaya geçilerek meta-beden/meta-nesne ikilemindeki bir varlığa; son kertede ilk organik robota/köleye ve ilk transgenik bedene dönüştürmüştür.

Tüm bunlarla birlikte daha önce de değindiğimiz faillik ve araçsallık meseleleri bağlamında paganizm odaklı cinsel bir kimlik başkalığı konu edinen Medusa efsanesinde, zehirli yılanlardan saçlar ve korkunç bakışlar taşıyan bir başın, taşa dönüştürme eyleminin failini nesneleştiren ve böylece öznenin kendisini araçsallaştıran bir başkalık yaratılır. Şöyle ki, buna karşıt, hem heterotopik bir beden başkalığı hem de kültürel bir başkalık incelemesi olarak bir Doğu mitinden bahsedebiliriz. Antik Roma komutanı ve filozof Gaius Plinius Secundus (Büyük Plinius/Yaşlı Plinius), çok meraklı, bilgiye aç, çalışkan bir araştırmacı olarak dilbilgisi, retorik, tarih, savaş taktikleri gibi çok çeşitli alanlarda kitaplar yazmıştır. Ancak, günümüze ulaşan ansiklopedi niteliğindeki tek eseri olarak kabul edilen *Naturalis Historia* (Doğa Tarihi), Plinius'un kozmoloji, etnoloji, insan fizyolojisi ve anatomisi, zooloji, botanik, farmakoloji, mineraloji ve sanat tarihi alanlarında geniş bir yelpazede İ.S. 77 tarihinde yazdığı, fakat ölümünden sonra 10 cilt halinde 37 kitaba ayrılarak yayımlanan ve her ne kadar 'Doğa Tarihi' adını taşısa da döneminin tüm bilgilerini kapsadığı iddia edilen şaheser külliyyatıdır. Bu eser, önsöz, içindekiler ve dizin sayfalarıyla yazarlara atıfta bulunarak ve farklı bilim alanlarının yanı sıra, farklı coğrafyaları, kültürleri ve mitolojileri de konu edinerek oluşturulması dolayısıyla ansiklopedi türüne ve bilimsel yazınsal çalışmalara öncülük etmiştir. John Bostock ve Henry Thomas Riley ise Doğa Tarihi'nin ilk beş kitabının İngilizce çevirisi ve ek açıklamaları üzerinde birlikte çalışmalar yaparak bir ciltte derledikleri kitabı, *The Natural History of Pliny* (Pliny'nin Doğa Tarihi) adıyla yayımlamışlardır. *Naturalis*

Historia'nın üçüncü ve altıncı arasındaki kitaplarının Avrupa, Asya ve Afrika coğrafyasına ve etnolojiye ayrıldığı bilinmekle birlikte, John Bostock'un ve Henry Thomas Riley'in "Pliny'nin Doğa Tarihi" adlı eserinin '*An Account of Countries, Nations, Seas, Towns, Havens, Mountains, Rivers, Distances, and Peoples Who Now Exist or Formerly Existed*' (Ülkelerin, Ulusların, Denizlerin, Kentlerin, Limanların, Dağların, Nehirlerin, Mesafelerin ve Şimdi Var Olan veya Önceden Var Olan Halkların Tanımları) başlıklı beşinci kitap bölümünde Antik Kuzey Suriye'nin baş tanrıçası Atargatis'ten bahsedilir.

Kitapta üç yerde adı geçen Atargatis (Derketo: Yunan Tarihçi Ctesias'ın Atargatis için kullandığı ad) hakkında şu şekilde bilgiler verilir: Filistinlilerin Kutsal Kitap'taki beş şehrinden biri olan *Ascalon*'un (Aşkelon) Akdeniz kıyısında, Gaza (Gazze) ile Jamnia (Jamniya) arasında yer aldığı ve ilk zamanlarda buranın kadın başlı bir balık olan *Derceto*'ya (Derketo) tapınma yeri olduğu ve hâlâ Askulân (Askalân: Tivratta Aşkelon adıyla geçer) adını taşıyan harabelerin çok geniş ve büyük bir gücün göstergesi olduğu belirtilir (Plinius, 1855, s. 425). İkinci olarak, diğer adı Hierapolis olan *Bambyx'in* (Hierapolis Bambyce), Suriyeliler tarafından *Mabog* (Menbic) olarak adlandırıldığı ve burada Yunanlılar tarafından *Derceto* olarak adlandırılan canavar —Batı Samilerde bereket ve verimlilik tanrıçası olarak geçen Astarte'ye (Astarte: yarı balık tanrıça)— Atargatis'e tapıldığından söz edilir (Plinius, 1855, s. 439). Son olarak, Fenikelilerin bir şehri olan Joppe'nin (Joppa: günümüzde dünyanın en eski yerleşim merkezlerinden biri olarak geçen Yafa, İsrail'in Tel Aviv şehrinin bir parçası olarak kabul edilir) tufandan önce var olduğundan ve bir tepenin yamacında yer alan şehrin önünde Andromeda'nın (Perseus'un eşi) bağlı olduğu zincirlerin izlerini gösteren bir kaya olduğundan ve burada muhteşem tanrıça *Ceto*⁹⁴ya (Keto: Gaia'nın Pontos ile birleşmesinden oluşan, Graiaları ve Gorgonları doğuran Tanrıça) tapıldığından söz edilir (Plinius, 1855, s. 426).

Tanrıça Atargatis'in kimliği hakkında çok çeşitli efsaneler türetilmiş olsa da yaygın bir görüşe göre, Atargatis ismindeki 'gatis' son ekinin Grekçe 'gados', yani balık anlamına geldiği ve böylece 'Balık Tanrıçası Atar' şeklinde adlandırıldığı düşünülür.

⁹⁴ Metinde, Keto'nun muhtemelen Suriyelilerin kadın başlı balık tanrıçası Derketo veya Atargatis ile aynı olabileceği belirtilmiştir (Plinius, 1855, s. 426, dipnot: 3).

Fenike, Arami, Asur, Filistin, İsrail, Suriye, Yunan, Roma mitlerine çeşitli fiziksel görünümleri ve atribüleriyle birlikte konu edildiği için Atargatis bereket, verimlilik, güzellik, aşk ve savaş tanrıçası olarak kimi zaman Ugarit Tanrıçası Atirat (Aşera), kimi zaman Mısır Tanrıçası Anat ya da Fenike Tanrıçası Astarte ile özdeşleştirilmiş ve çoğu zaman Kenanlı Tanrıçaların devamı şeklinde nitelendirilmiştir (Lucian, 2018, s. 3). Yunanlıların *Derceto*, Romalıların *Dea Syria* (Deasura) adını verdikleri Balık Tanrıçası, deniz kızı efsanesine öncülük eden baş karakter olduğu için aynı zamanda deniz kızı tanrıçası olarak tanımlanmaktadır. En önemli özelliği ise, bir Ana Tanrıça kültü olarak ve hatta tüm tanrıçaların annesi olarak addedilmesi dolayısıyla insanlığın topraktan ziyade sudan geldiği inancına yol açmasıdır. Ayrıca, Atargatis'in kutsal hayvanlarının balık ve güvercin olması, bunların dokunulmasını ve yenilmesini yasak kılmıştır. Süryani yazar Samsatlı Lukianos, (Lucian) *The Syrian Goddess* (Suriyeli Tanrıça) adlı kitabında, Fenike'de kalçalarından ayaklarına kadar uzanan kısmı, balık kuyruğu olan ve kalçadan yukarısı kadın olan Tanrıça Derketo'nun görüntüsünü harika bir manzara olarak izlediğini, ancak Hierapolis'te (Menbic) bulunan Derketo büstünün tam bir kadın şeklinde olduğunu dile getirir. Bununla birlikte, Derketo'nun ister kadın ister balık kadın tasvirleri olsun balıklar kutsal sayıldığı için onlara dokunulmadıkları, Fenike ve Suriye'nin yanı sıra Mısır'da da balıkların yenmediği, çünkü tanrıçanın balık şeklini aldığına inanıldığından, geniş bir coğrafya boyunca balık yemeye karşı tabu olduğu anlatılmıştır (Lucian, 2018, s. 25).

Plinius'un Doğa Tarihi'nde de Derketo tapınaklarının Aşkelon, Menbic ve Yafa'da bulunması üzerine Orta Doğu coğrafyasını kapsayan bir Arap Pagan inancı aktarılmıştır. Buna karşın, Atargatis baş mabedinin Menbic'teki Hierapolis'te olması dolayısıyla, İsrail ve Fenike yerine ana kültünün Antik Suriye olduğu bilinmektedir. Ayrıca, Plinius'un Doğa Tarihi'nde ve Lukianos'un Suriyeli Tanrıça'sında bahsedilen Hierapolis ve Aşkelon dışında Atargatis tapınaklarından ve kutsal balık havuzlarından biri de Edessa'da (Urhâi/Urfa) bulunmaktadır. Böylece, Şanlıurfa'daki meşhur Balıklıgöl'ün aslında Atargatis adına tapınak olarak yapıldığı; yalnızca rahiplerin dokunabildiğine inanıldığı balıklı havuzuyla birlikte günümüze ulaşan en iyi örnekler arasında kabul edilmektedir. İşte, kutsallığı ve egemenliği geniş bir Doğu coğrafyasına yayılan Atargatis'i konumuz gereği önemli kılan nokta da onun balık kuyruğunun

Medusa'nın yılan saçlarına denk düşen konumudur. Medusa yarı-insan, yarı-hayvan bir hilkat garibesi olarak köleleştirilirken; Atargatis, yarı-insan, yarı-hayvan bir Tanrıça olarak bereketli suların ve yaşamın ta kendisinin bir simgesine dönüşerek yüceltilir. Batı ve Doğu Medeniyetleri olarak her ikisinin de paganik birer kültür olmasına rağmen, canavar bir dişi Medusa metaforuyla Yunan paganizmin patriarşik yapısı, deniz kızı tanrıçası Atargatis metaforuyla da Arap paganizmin matriarşik yapısı ön plana çıkarılmıştır. Böylece, Medusa ve Atargatis yarı-hayvan ve yarı-insandan oluşan melez türler olarak birbirleriyle benzeşme gösterse de, kültürel bağlamda birinin iğrenme nesnesi, diğerrinin ise tapınma nesnesi haline gelmesi, onları birer heterotopik bedene dönüştürmektedir. Dahası, Medusa'nın penis hasetliğinden dolayı, dişiye eksik bir varlık olduğunu düşündüren oedipus'a karşılık, erkeğin Atargatis'e benzememesinin nedeni olarak gördüğü penis fazlalılığı ise anti-oedipal bir durum yaratabilmektedir. Şöyle ki, M.S. 100-256 yılları arasına tarihlenen Atargatis ve Hadad büstünde (Görsel 28) bile Atargatis'in çevresindeki aslanlarla birlikte yanında küçük bir boğayla duran eşi Hadad'tan daha büyük ve ön planda temsil edilmesi, hava tanrısı Hadad'a karşı kazanılan üstünlüğün bir tasviri şeklinde yorumlanabilir ama buradaki anti-oedipal asıl mesele çeşitli versiyonları bulunan hadımlı rahipler hikâyesine dayanır.



Görsel 28: Atargatis ve Hadad Büstü, M.S. 100-256, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, New Haven.⁹⁵

⁹⁵ Kaynak için bkz: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/4217> (Erişim Tarihi: 02.12.2022)

Lukianos'un Suriye Tanrıçası kitabında anlatılanlara göre, Suriye kraliçesi Stratonice bir gece rüyasında, Tanrıça Hera'nın kendisini Hierapolis'te bir tapınak inşa etmekle görevlendirdiğini; ancak bu emri yerine getirmezse Tanrıça tarafından bela ve kötülüklerle cezalandırılacağını görür. İlk başlarda Hera'nın bu isteğini çok önemsemeyen Stratonice, daha sonra gerçekten çok hasta düşünce, gördüğü rüyayı kocasına anlatır. Suriye Kralı Seleukos ise, hasta karısının iyileşebilmesi için kraliçeyi yanında çok büyük miktarda para ve güçlü bir ordu ile Hierapolis'e gönderir. Ancak, hasta kraliçenin inşaat çalışmalarına yardım edebilmesi ve güvenliğinin sağlanabilmesi için yanında bir refakatçiye gereksinimi olacaktır. Bu yüzden Seleukos, en sevdiği arkadaşlarından biri olan genç ve yakışıklı Combabus'u Stratonice'ye eşlik etmesi için görevlendirir. Combabus ise seneler sürecektir bu zorlu yolculukta, kraliçe ile gelecekte aralarında yakın duygusal bir bağ kurulabileceği endişesiyle önce bu görevi kabul etmek istemez, fakat kralın ona duyduğu güven ve inancı boşa çıkarmamak için bunun bir hal çaresine bakmayı düşünür. Sonunda çareyi kendisini hadım etmekte bulan Combabus, kestiği penisini bir kutuya koyarak mühürler. Tapınak inşası için geçen uzun yıllar içinde, Combabus'un korktuğu başına gelir ve kraliçe kendisine âşık olur. Stratonice ise Combabus'a karşı beslediği derin duyguları daha fazla içinde taşıyamaz bir hale gelir ve şarap içerek kendinden geçtiği bir gece Combabus'a aşkını itiraf eder ve onu baştan çıkarmaya yeltendiği esnada, Combabus hakkındaki gerçeği öğrenir. Ancak Stratonice, Combabus ile hiçbir zaman tutkulu bir aşk yaşamayacağı gerçeğiyle yüzleşse de, kendini onu sevmekten alıkoyamaz. Stratonice ve Combabus eve döndüklerinde ise aralarında yaşanan olaylar hızla yayılır ve itaatsizlikle suçlanan Combabus tutuklanarak, ölüme mahkûm edilir. Combabus, buna karşın mühürlü kutuyu açtırarak, masumiyetini kanıtlar. Kral, kendisine ve eşine sadık ve dürüst davrandığı için Combabus'u affeder ve bu süreç içerisinde tapınağın inşası da böylece tamamlanmış olur. En nihayetinde, tapınağın içine fedakârlığın ve bilgeliğin bir sembolü haline gelen Combabus'un heykeli dikilerek, kendisi onurlandırılır (Lucian, 2018, s. 27-31).

Bu hikâyenin Atargatis'le olan ilişkisi ise, Hierapolis'teki bu tapınağın daha önce de değindiğimiz şekliyle Atargatis'in baş mabedi olmasıdır ve Babil metinlerine göre, Stratonice'nin de Yunanca adının bir çevirisi olarak Astartanikku şeklinde

anılmasının nedeni, Atargatis'in Tanrıça Astarte'nin kökünden geldiği şekliyle Astarte ve Astartanikku arasında bir bağ kurulmasına dayandırılır. Ayrıca, Lukianos'a göre Asur Kraliçesi Semiramis'in annesi Atargatis'tir ve aslında Babil'in Asma Bahçeleriyle ününe ün katan efsanevi kraliçe Semiramis, Hera'ya değil de, annesi Derketo'ya (Atargatis) adayarak Hierapolis'teki bu tapınağı inşa ettirmiştir (Lucian, 2018, s. 25). Böylece, zamanla parçalara ayrılan ilkel tapınak, Stratonice tarafından yeniden inşa edilmiştir (Lucian, 2018, s. 26). Tapınağın kurucularıyla ilgili Babil, Asur, Suriye kaynaklı efsaneler, Atargatis kültünün kadim bir inanış olarak tarih boyunca Batı Asya topoğrafyasını etkisi altına aldığını bir kez daha göstermektedir. Aslında, Combabus miti de Tanrıça Atargatis'e yapılan bir tapınma biçimi olarak hadım ritüelini doğurmuş, ancak Antik Roma ve Hristiyanlık etkisi altında hadımlı rahiplere karşı yaklaşımın olumsuz manada değişmesi, Atargatis kültünün de anaerkil yapısını kaybetmesine neden olmuştur. Şöyle ki, Hierapolis'teki tapınağın içinde bulunan Combabus heykeli, erkek giysileri giymiş bir kadın şeklinde tasvir edilmiştir. Çünkü Combabus ile ilgili başka hikâyelere göre, Tanrıça Hera da dahil olmak üzere birçok kadın Combabus'a âşık olmuş, hadımlı Combabus ise kendisini seven kadının aşkına cevap veremeyeceği için ve daha fazla kadının kendisine duyabileceği arzu dolu duyguların önüne geçebilmek amacıyla, gerçek kimliğini saklayarak, kadın kılığına bürünmüş ve bir kadın gibi yaşamaya başlamıştır (Lucian, 2018, s. 31). Combabus'un en yakın arkadaşlarının da, Combabus'a olan hürmet ve hayranlıklarının bir göstergesi olarak, onun gibi kendilerini hadım ettikleri ve aynı yaşam tarzını seçtikleri söylenir. Erkekliğini kaybeden Combabus'un aşk konusundaki yetersizliğinden dolayı gelecekte hiçbir kadının daha fazla ağıt yakmaması ve aynı şekilde aldatılmaması için kadın kıyafetleri giymesinden etkilenen Combabus erkânı da, böylece kastrasyon ve kılık değiştirme (*crossdresser*) geleneğini başlatmış olur (Lucian, 2018, s. 31). Bir aşk ve otorite hikâyesinin Hierapolis tapınağındaki rahipler tarafından bir tapınç ritüeline dönüşmesi sonucunda ise artık Combabus için değil, Tanrıça Atargatis için yapılan kastrasyon işlemiyle birlikte 'hadımlı rahipler' şeklindeki ruhban sınıfı ortaya çıkar.

İlk bakışta, Combabus mitindeki kastrasyon olayının kralın bir baba, kraliçenin bir anne figürü olarak, devlet büyüklerinin otoritesi karşısında halkı temsil eden Combabus'un kraliyet gücüne karşılık çaresizlik içinde kalışından dolayı gerçekleştiği

düşünülebilir. Ancak, Combabus'un 'yasa gereği'nin dışında, kendi iradesiyle kastrasyonu gerçekleştirmesi, Medusa'nın cezalandırılması metaforunun yarattığı kastrasyon korkusu imgelemine ortadan kaldırır. Bunun yanı sıra, oedipal karmaşanın çözümlenmesi için gereken hemcins özdeşleşme süreci, Combabus mitinde tersi yönde gerçekleşir. Combabus'un aşkı için kendisini feda ederken, aynı zamanda aslında karşı cinse benzeme uğraşı içine girmesi, baba yerine anne otoritesini kabul ettiği anlamına gelir ki zaten Medusa'nın kafası kesilerek kadının alaşağı edilişi yerine Combabus'ta kadın göklere çıkarılır. Erkeğin anneye özdeşleşmenin yanı sıra, Atargatis'in bir iğrenme nesnesinden ziyade, bir tapınma nesnesi olması da, zaten bu hikâyeyi matriarkal ve anti-oedipal kılmaktadır. Ancak ilginçtir ki, Plinius'un Doğa Tarihi'nde Atargatis'in kimliği ve kökenine yönelik açıklamalar yapılırken, *Ceto*'nun (Keto) muhtemelen Suriyelilerin kadın başlı balık tanrıçası Derketo veya Atargatis ile aynı olabileceği dile getirilirken⁹⁶, 'Muhteşem Tanrıça Ceto' (Plinius, 1855, s. 426); Batı Samilerde bereket ve verimlilik tanrıçası olarak geçen *Astarte*'nin Yunanlılar tarafından *Derceto* olarak adlandırılmasında ise 'canavar' tanımlanması kullanılmıştır (Plinius, 1855, s. 439). Hierapolis tapınağının Hera adına da yapılmış olabileceği şeklindeki çeşitli Yunan efsaneleriyle birlikte, *Ceto*'nun Graiaların ve Gorgonların annesi olması üzerine, Atargatis'in kökenleri Yunan mitolojisine dayandırıldığı zaman ana tanrıçanın muhteşem sıfatıyla yüceltildiği, ancak Arap mitolojisine dayandırıldığında ise canavar olarak ötekileştirildiği görülmektedir. Böylece, Ana Tanrıça kültünün Mezopotamya değil de, Antik Yunan'dan yayıldığı düşüncesiyle Kuzey Suriye Tanrıçasını bir canavara dönüştüren dinsel hegemonyanın yarattığı kültürel 'ötekilik' de söz konusu olmaktadır.

Bu bölümün başlığının adının (Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler olmasından da anlaşılacağı üzere, ötekiliğe vurgu yapılarak başkalık mefhumu ile arasındaki ilişki açığa çıkarılmak istenmiştir. Çünkü Medusa'nın doğuştan güzel kız görünümünün Tanrıça Athena tarafından, gerek ulvi bir güç gerekse bir büyü aracılığıyla yarı-hayvan, yarı insandan oluşan bir melez türe dönüştürülmesini ilk transgenik beden olarak yorumlamıştık ki bu da doğuştan melez tür özelliklere veya sûretlere sahip olabilen Yunan Tanrı veya Tanrıçalarının canavarlaştırdıkları Medusa

⁹⁶ Bu durum, Medusa'nın annesi olan Ceto ve Atargatis arasında yapılan bir benzeşmeye işaret eder.

gibi karakterler arasındaki fiziksel benzerliğin kutsal yollarla ötekileştirilmesine, dolayısıyla canavar veya hilkat garibesi bedenlerin (Bio)-Teknolojik Ötekiler olarak konumlanabilmesine neden olmaktadır. Çünkü Plinius'un da Doğa Tarihi'nin otuzuncu kitabında büyü'nün tıptan türediğini iddia etmesi üzerine, Antik dünyanın tanrısal kudretini veya sihirli, büyülü güçlerini arkaik bir bilimsel ve teknolojik araç olarak okuyabiliriz.⁹⁷ Bununla birlikte, Medusa'nın belki de ilk transgenik beden örneğinin, deniz kızı tanrıçası Atargatis için de geçerli olmasının etkenlerini ister büyüyle tinsel bir boyutta ister biyoteknolojik olarak bilimsel bir boyutta ele alsak da, varlığın özünden öte biyolojik başkalaşımının bir dış güç aracılığıyla gerçekleştirilerek, *'çelişkili olan unsurların bir arada tek bir bedende toplanabilme kapasitesiyle'*⁹⁸, heterotopik bir beden oluşumuna dair izlenimler elde edilir. Ayrıca, Atargatis'in sıradan bir çobana âşıkken yasa dışı bir aşkın utancı ve hıncıyla sevgilisini istemeden öldürdükten sonra pişman olup kendisini bir göle atması sonucunda, eşsiz güzelliğini saklayamayan suyun Atargatis'i bir deniz kızına dönüştürdüğü söylenir. Nihayetinde, tanrıça da olsa, Medusa gibi sonradan melez bir türe dönüşen Atargatis'in başka bedeninin dişil gücüne inanan ve ona hizmet eden bir anaerkil toplum yapısı oluşur.

Hierapolis tapınağının kurucuları olan Semiramis'in ve Stratonice'nin⁹⁹ tarihe iz bırakan en güçlü kraliçeler olmasından da anlaşılacağı üzere Atargatis kültünün matriarkal niteliğine karşılık, benzer tarihsel periyotlarda yani paganist dönemde gerçekleşen Medusa'nın ölümünün sembolize ettiği patriarkal düzen, toplumsal cinsiyet ve din özelinde bu kez de kültürel bir başkalık yaratır. Ancak, bu başkalığın da ötekileştirilmesi çok uzun sürmez ve özellikle Suriye'de ve Urfa'da Atargatis'e bir tapınma biçimi olarak gerçekleşen hadım uygulamaları, Osroene kralı V. Abgar'ın

⁹⁷ Büyü ve bilim ilişkisi hakkında detaylı bilgi almak için doğa felsefesi ve *mageia*'nın (büyü) aynı etkinliği içerdiğini düşünen Pico della Mirandola'nın 'İnsanın Değeri Üzerine Söylev Ya da Rönesansın Manifestosu' kitabına bkz: M, Pico della (2006). İnsanın Değeri Üzerine Söylev Ya da Rönesansın Manifestosu. (Çev: Levent Özşar), Bursa: Biblos Yayınevi.

⁹⁸ Burada heterotopyanın 'tek bir gerçek yerde birbiriyle çelişkili ya da uyumsuz birçok mekân ve mevkiiyi bir araya getirebilme' şeklindeki özelliğiyle ilişki kurulabilir. Ayrıca, heterotopya kavramının ilk kez tıp literatüründe, '(1) Bir organ veya oluşumun normal yeri dışında bulunuşu; (2) Herhangi bir dokunun normalde bulunmaması gereken bir yerde gelişmesi' şeklindeki tanımlamalarla kullanıldığını da hatırlamak gerekecektir.

⁹⁹ Suriye Kralı Seleukos'un üvey oğlunun kraliçe Stratonice'ye âşık olması neticesinde çok hasta düşen oğluna kıyamayıp ve sonra da karısından vazgeçip genç çiftin aşkını onaylayarak ve evliliklerine şahitlik ederek, krallığını onlara bırakması ve başka bir ülkeye göçmesiyle ilgili hikâye için bkz: Lucian (2018). The Syrian Goddess. (Trans: Herbert A. Strong and John Garstang). Global Grey: <https://www.globalgreybooks.com/syrian-goddess-ebook.html>.

Hristiyan olmasıyla birlikte yasaklanır. Böylece, başkent Edessa'daki (Urfa), yani günümüz Balıklıgöl'ündeki Atargatis ritüelleri son bulur. Ayrıca, Roma İmparatorluğu'nun yayılcı politikaları doğrultusunda, Suriye toprakları üzerinde söz sahibi olmasıyla birlikte Romalılar, genç erkeklerin kılık değiştirerek rahip olmak için kendilerini hadım etmesine, kadınların yaptığı işleri devralmasına yönelik bu davranışları hoş karşılamamaya başlarlar ve ayinlerde hadımlı ruhban sınıfının, tanrıçalarına benzemek ve onun doğasını yansıtmak için erkekliklerinden vazgeçerek sarıklı başları, ağır makyajları, ipek ve ketenden giysileriyle kadın kılığına girmelerini, cinsel sapkınlık olarak görürler. Dahası, onlara cinsiyet değiştiren korkunç yaratıklar anlamındaki cinaedi adını verirler. Bunun yanı sıra, hadımlı rahiplerin kendilerini kadınsı hisseden ve Roma sınırlarında yaşayan transseksüel bireylerden oluşan bir topluluk olduğu da düşünülür.¹⁰⁰ Böylelikle, dini amaçlarla gerçekleştirilen *Crossdresser'in* (kılık değiştirme) günümüz *transgender/transsexual* (transseksüel) cinsel kimliklerin kökenini teşkil ettiği şeklindeki yorumlamalarla birlikte, *transgender* ve *transgenic* terimleri arasında da ilişki kurulabilir. Bu şekilde hadımlı rahipler, erkek bedeninin karşı cinsin ya fiziksel özelliklerini ya da biyolojik ve genetik özelliklerini kendi bünyesinde barındırması neticesinde yaşanan başka bir beden dönüşümünün, başka kültürler tarafından ötekileştirilmesine bir örnek oluşturur.

Joseph Campbell'ın da belirttiği üzere, Medusa ve Perseus yüzleşmesi, eski mitolojiyi ve kültürü yerinden ederek gerçeği yeniden inşa etmesiyle, dünya medeniyetler tarihini yeniden yazar (Campbell, 1965, s. 152). Çünkü Campbell için de Perseus'un Medusa'yı katletmesi, kadının ikincil bir konuma düşürülmesi ve hatta köleleştirilmesi anlamları taşır. Bu yüzden de, Medusa'nın başı araçsallığında Perseus'un, insanmerkezciliğin aslında eril bir sistemin hegemonyası olması şeklinde bir sembol haline geldiği düşünülebilir. Böylece, Perseus'un şark ziyaretlerinin de, Arap paganizmin anaerki niteliklerinin dini etkenlerle birlikte kaybolmasında önemli bir payı olduğu söylenebilir. Plinius'un Doğa Tarihi'nde de, Perseus'un Doğu ülkelerine yaklaştığı sırada Andromeda'yı Yafa'daki (İsrail'in bir şehri) bir tepenin yamacında kayalıklarda zincirlenmiş bir halde bulduğu ve kızı kurtararak onunla evlendiği hikâyeden küçük bir kesit anlatılır (Plinius, 1855, s. 426). Bu şekilde, Perseus

¹⁰⁰ https://www.youtube.com/watch?v=J7hj_JDiwHQ (Erişim Tarihi: 02.12.2022)

özelindeki bu metaforik anlatım dolayımında, halefleri Romalıların Arap Paganizmi ve Doğu kültürleri üzerindeki etkisine bir gönderme yapılır ki zaten Medusa mitiyle tarih yeniden yazılmış, Avrupa merkeziliğin erkek egemen tohumları çoktan atılmıştır.

Günümüzde bile Balıklıgöl'ün, Tanrıça Atargatis'ten ziyade, İbrahim Peygambere adanmak için yapıldığı inancı hâkimdir. Dolayısıyla, Balıklıgöl'ün kutsallık dinamiklerinin cinsiyet temelinde değiştirilerek, semavi dinlerin eril gücüne kaynaklık eden bir örnek teşkil ettiği düşünebilir. Ayrıca, Balıklıgöl'ün farklı inanç sistemlerinin aynı ritüellerle sürdürülmesine yönelik heterotopik bir mekân olduğu da söylenebilir. Şöyle ki, Balıklıgöl'deki balıkların kutsallığı bakidir, onlar dokunulması ve tüketilmesi yasak olan balıklardır. Ancak bu balıklar, İslam âlemi için Hz. İbrahim'in ateşe atıldığı yerdeki odunların balıklara dönüşmesinden; Arap Paganizmi için de Tanrıça Atargatis'in deniz kızına dönüşmesinden dolayı kutsaldır. Bu kutsal balıklar söylemi, Foucault'nun hamam heterotopyasını akıllara getirir: Müslüman hamamlarındaki arınma faaliyetleri, sağlık ve dinsel konularla ilişkili; İskandinav saunalarındaki arınma ise, sadece sağlıkla ilişkili bir şekilde gerçekleşir. Bu bakımdan, farklı kültürlerin aynı mekânlarda, aynı ritüelleri farklı gerekçelerle uygulayabilir oluşu, Balıklıgöl'ün kutsal balık söyleminin heterotopik niteliğiyle örtüşmektedir. Bu heterotopik durum, ayrıca Foucault'nun iktidar biçimlerinin beden özelinde yaşam üzerine de gelişme göstermesiyle ilişkilendirilebilir. Kriz heterotopyalarından da hatırlanacağı üzere, kadın cinselliğinin hiçbir yerde gerçekleşemeyeceğine yönelik o dönem için coğrafi koordinatları belirli olmayan tren ve balayı oteli gibi mekânların; erkek cinselliğinin de dışarıda aranan ve ancak dışarıda gerçekleşebilecek bir olgu olarak yatılı okul, kışla gibi heterotopik mekânların düzenlendiği dile getirilir. Dolayısıyla, farklı tarihsel dönemlere göre değişiklik gösterip, bazen de kaybolabilen kriz heterotopyalarının bu örneği, cinsiyet farklılığı temelinde kadının '-in ötekisi' konumu üzerine inşa edilen ataerkil yapıyı ortaya çıkarır. Nihayetinde, Balıklıgöl de hem farklı dinlerin benzer ritüellerine olanak vermesiyle hem de bu ritüellerin veya davranış ve normların bir toplumsal cinsiyet meselesi olarak farklı erekselliklerle vuku bulmasıyla farklı heterotopik özellikleri bir arada bulundurarak sentez bir başka mekâna dönüşmektedir. Bunun yanı sıra, Balıklıgöl örneğiyle birlikte, bedenin (bio)-teknolojik bir öteki olmasına kaynaklık eden mitsel/dinsel ve kültürel söylemler, Foucault'nun

beden özelinde yaşam üzerine de etki eden iktidar ilişkilerinin ürettiği bakış nosyonu ile ilintilidir. Foucault, 'görmek asıl bilme edimidir; bakış, bütün epistemik farkındalığın temelidir' (Foucault, 1994, s. 117), (Braidotti, 2017, s. 304) derken görme eylemiyle elde edilebilecek bilginin farklı bakış açılarına yerleştirilmesiyle oluşan epistemik farklılıklardan bahseder. 'Medusa Bakışı' da salt fiziksel bir görme eyleminden çıkarak, Yunan paganizmin bilgi dağarcığının beden ve cinsiyet temelinde yeniden düzenlenmesiyle farklı bir tarihsel ve düşünsel dönemine geçişine işaret eder. Tanrı ve tanrıçaların aşkın yaşam tasavvurlarından sonra her şeyin ölçüsü insan olan yeni evrensel bir bilinç yaratılır. Böylece, Medusa miti de bu evrensel bilinci, aslında Vitruvius'un erkek insanın hümanist ilkesine dayandırılan tikelliğinin ilk nüvelerini verir. Dolayısıyla beden üzerine üretilen bilginin, erkek-insan hümanist normuna yerleştirilmesiyle oluşan Antik *episteme*'de, kadının ötekileştirilmesinin cisimleşmiş halleri olarak canavar ve hilkat garibesi bedenler ortaya çıkar. İşte, bu Antik *episteme*'ye karşı kültürel bir başkalık olarak addedilen Arap Paganizminde ise cinsiyet farklılıkları özelindeki başka beden tasavvurları, *transgenic* deniz kızı tanrıçası Atargatis veya *transgender* hadımlı rahipler örneklerindeki gibi ötekileştirmeden ziyade olumlanmayla gerçekleştir.

Tüm bunların yanı sıra, modern Batı zihniyetinin beyaz erkek insanı ussal değerlerin temsilcisi olarak gördüğü bakış açısının, sadece kadın-insanın bedenini değil, etnolojik bağlamda bedenlerin tümünü topoğrafikleştirmesinden dolayı bedenlerin ötekileştirilmesine kaynaklık ettiğini kabul etmekle birlikte öteki olma-başka olma arasındaki anlam boşluklarının doldurulması gerektiğine dikkat çekebiliriz. Bir önceki bölümde de, 'Caliban', 'Fahişe Maria/Babil Fahişesi' ve 'İd'den gelen Canavar' şeklindeki bilim kurgu karakterleri üzerinden tekno-ütopik bir kültürel başkalık yaratıldığına değinmiştik. Bununla birlikte, Braidotti antropolojik ve ırkçı söylemlerin temelini Aristoteles'e dayandırılabilceğinden bahseder. '*Soğuk bölgelerde yaşayan ırklar ve Avrupa'dakiler cesaret ve tutkuyla doludurlar, fakat beceri ve beyin güçleri biraz kıttır; bundan ötürü, genellikle bağımsız kalabilmelerine karşın, siyasal birlikleri ve başkalarına egemen olma yetenekleri yoktur. Öte yandan, Asyalı ırkların hem beyinleri hem de becerileri vardır, ama cesaret ve iradeleri eksiktir; bu nedenle, hep köleleştirilir ve uyruk olarak kalırlar. Coğrafyaca orta bir durumda bulunan Helen ırkı ise her ikisinden de bir ölçüde pay almıştır. Dolayısıyla, en iyi siyasal kurumlara sahip olarak özgürlüğünü sürdürüyor ve tek bir anayasa altında birleşse, bütün öteki ülkelere egemen olabilecek yetenekte'* (Aristoteles, 1975, s. 207).

Bradiotti, Aristoteles'in Politika'sında geçen bu betimlemelerin, Herodot'un Hindistan ve Etiyopya'da yaşadığını düşündüğü yamyamların, mağara adamlarının ve hilkat garibeleri gibi deforme olmuş insanların beden tanımlamaları ile Cnidus'lu Ctesias'ın (Ktesias), *Sciapod* (tek ve devasa ayaklı insanlar) ve *Cynocephali* (sinesefali: köpek kafalı insanlar), *Blemmyae* (kafasız insanlar) şeklindeki ırksal tanımlamaları, hilkat garibesi ırkların yaşadığı bölgeleri konu eden antropolojik bir coğrafya düzeyine çıkardığını söyler (Bradiotti, 2017, s. 316). Kısacası, M.Ö. 5. yüzyılda Herodot ve M.Ö. 4. yüzyılda Kretias ile başlayan antropolojik eğilime, Aristoteles ile birlikte ucube ve hilkat garibesi olarak görülen ırkların ötekileştirilmesinden oluşan teratolojik söylemler eklemlenmiş ve Plinius'un Doğa Tarihi'nde de bahsedilen sinefali, sciapod ve astomi (ağız olmayan insanlar) gibi canavarımsı ırklar Avrupa Orta Çağ folklorunun bir parçası haline gelerek, modern jeopolitik ve evrimsel antropolojik çalışmalara zemin hazırlamıştır.

Böylelikle, bedenlerin topoğrafikleştirilmesinden doğabilecek ırkçı düşüncelerin yanı sıra Aristoteles'in metninde aslında rasyonel gücün zapt altına alınması ya da aklın cesaret ve irade gibi yetilerden yoksun olarak kullanılması, coğrafi ve ırksal özelliklere bağlanarak erkek egemen toplumların tahakküm ve direniş biçimlerine yönelik açılımlar getirilmiştir. Bu kez de her şeyin ölçüsü olan erkek-insan, akli kullanım biçimiyle ötekileştirilerek, efendi/köle diyalektiğinin merkezine yerleştirilmiştir. Dolayısıyla, "Antik Yunan'da kadın güzellikten; erkek ise akıldan yoksun bırakılarak başkalaştırılır, köleleştirilir" deyimini kanıtlar bir şekilde, sadece kadının ötekileştirildiği bir düzlemde çıkararak, başkalarının da ötekileştirilebildiği modern bir lügatten söz edilebilecektir. Ancak, insan bedeninin doğuştan sahip olduğu fiziksel özelliklere yönelik geliştirilen bu coğrafi ve antropolojik belirlenimler, sadece söylemsel bir boyuttaki ötekileştirme pratiklerini içermektedir. Oysa Medusa ve Atargatis örneğinde olduğu üzere morfolojik açıdan da başka bir bedene dönüşümü sağlayan pratiklerin tinsel veya biyoteknolojik bir boyutu bulunmaktadır. Öyleyse, erkeğin akıldan yoksun bırakılarak heterotopik bir bedene dönüşmesine dair *mankurt* örnek gösterilebilir. Cengiz Aytmatov, Kırgız sözlü kültürünün ve dünyanın en büyük destanlarından olan Manas Destanı'ndan yola çıkarak yazdığı romanlarından Gün Olur Asla Bedel'de mankurtlaştırılan bir erkek karakterin başından geçen olaylardan

bir kesit anlatır ve romanlarında kullandığı mankurt tipini bir sosyoloji kavramı olarak literatüre kazandırır. Böylece bu romanda, Colaman adındaki Kırgız bir kahramanın Juan Juanlara esir düşmesiyle uğradığı acı dolu işkenceler yüzünden bir mankurta dönüşmesi konu edilir. Dolayısıyla, Juan Juanların tutsaklar üzerinde geliştirdiği bir işkence yöntemiyle Mankurtlar yaratılır. Juan Juanların eline düşen Colaman'ın da önce kafası usturayla kazınır ve yaş bir deve derisi kafasına geçilerek, çölde kızgın güneşin altında bekletilir. Devenin boynundan alındığı için çok kalın olan bu deri kuruduktan sonra sıcaklığın etkisiyle büzüşerek, Colaman'ın kafasına iyice yapışır. Bir bone gibi kafasını sarıp sarmalayan bu deri sertleştikçe, Colaman'ın uzayan saçları dışarı çıkamaz bir hale gelir ve saç kılları gerisin geriye derisinin içinde birikerek beynine doğru bir baskı yapar. Hem deve derisinin yaptığı bu inanılmaz baskıya hem de kafatasını delen saçların acısına daha fazla dayanamayan Colaman, en sonunda bilincini kaybeder. Uyandığında kim olduğunu hatırlamayan, her emre itaat eden ve her söze sorgusuz sualsiz inanan bir köleye dönüşmüştür, artık (Aytmatov, 2020). Yine, Medusa gibi bir saç hikâyesiyle itaatkâr bir canavar mankurta dönüşen Colaman, Sovyet rejimi tarafından geçmiş, kimliği ve tüm milli değerleri bilinçsizce unutturulan Kırgız toplumunun sembolik bir figürü haline gelmiştir. Böylece, Manas Destanı'ndan miras kalan mankurt tipinin ve mankurtlaştırma tekniğinin gerçekliği her ne kadar sorgulansa da 'mankurt' kavramı, emperyal güçlerin boyunduruğu altında ötekileştirilmiş, özüne yabancılaştırılmış ve köleleştirilmiş bireyler için ideolojik ve politik bir kimlik tanımlaması olarak genel bir kullanım şekli yaratmıştır. Bunun yanı sıra, bir işkence ve zihin kontrolü yöntemi olarak uygulanan mankurtlaştırma sürecinden sonra, yeni bir kimlik kazanan kişi köle olduğunun bilincinde olmadığı için buyrukları yerine getirmeyi ve aslında yeni normlar dâhilinde davranışlarda ve eylemlerde bulunmayı doğal karşılar, çünkü bilinçsiz bir itaatkâra dönüştüğünün farkında değildir. Sonuç olarak, bir deve derisi araçsallığında beden özelinde uygulanan tahakküm biçimleri bedeni başkalaştırırken, bilinci de başkalaştırarak mankurt adıyla organik bir robot yaratır.

Günümüz dijital çağında ise doğduğumuz andan itibaren bedenimizi başkalaştıran dinamikler, cinsiyet, ırk, din ve kültür ötekileştirmelerinden ziyade moleküler biyolojik ve biyoteknolojik bir düzeyde çalışmakta; cyborg, android ve

insansı beden tezahürleriyle veya CRISPR gen düzenlemelerinin yapıldığı, yapay ve biyonik organların nakledildiği, beyin implantları ve çiplerin zerk edildiği insan bedenleriyle yeni melez-türler oluşumuna yönelik adımlar atılmaktadır. Bir yandan, çevre kirliliğine, nükleer sızıntılara, baz istasyonlarına, radyoaktif dalgalara, toksinlere, genetiği değiştirilmiş yiyeceklere maruz kalan insan bedenin *siberteratolojik* tehlike altında kalmasına; diğer taraftan insanın dijital teknolojilerle olan ilişkisinin artması neticesinde hem algısal, zihinsel ve kültürel bir başkalaşım geçirmesine, hem de dijital teknolojilerin kullanımları sırasında eylemlerin sürekliliğinin artması yüzünden biyolojikten öte, dijital bir evrimin başlangıcına tanıklık etmekteyiz. Şu an için tanıklık etmediğimiz tek durum ise, insanmerkezcilikten nesneler ve başka türler düzlemine, şeylerin internetinden, sanal dünya tasarımlarına kadar tüm dijital antropolojik ilişkilerimizin henüz bir ötekileştirme pratiği içermemesidir. Sadece yapay zekânın bir gün bizden daha zeki olabileceği endişesine kapılma; günümüz meslek kollarından bazılarının tasfiyesiyle yerine akıllı robotların uzmanlık alanlarında yeni meslekleri icra edebileceğine yönelik işe yaramamazlık hissine bürünme ve en nihayetinde uzaylı başka varlıkların veya biyoteknolojik melez türlerin dünyaya savaş açabilmesine karşı bir tür Armageddon’la yüzleşme korkusu gibi kimi zaman bir takım distopik duygular ve tahayyüller içine girmektedir. Tüm bunların yanı sıra doğamıza, hayvanlara, canlılara zarar veren kötücül insan örnekleri olmasına rağmen, elflerin pürüzsüz tenleri ve fonetik bilgi aktarımıyla en yüksek zümrede, orkların üstün savaş yetenekleriyle direniş tabakasında, hobbitlerin mesken edindikleri deliklerde küçük ama çevik hareketleriyle yer altı sınıfında yer aldığı bir Orta Dünya evreninde ötekileştirilmiş bir tür olarak yaşamadığımız için şanslıyız.

4.2.1. Bilimsel Eşyalar, Sanat Nesneleri, Biyodolayimli Bedenler

Farklı türlerle ve ırklarla zoe güdümlü bir yaşamın transversal hatlarda sürebileceğini tahayyül eder, Bradiotti (Bradiotti, 2018, s. 115-117). Peki, zoe güdümlüden kastedilen nedir? Hiyerarşik sistemler aracılığıyla yaşamın başkalığına dair verdiğimiz örneklerin kültürel, dini, politik ve teknolojik dinamikleri, öyleyse yaşam denilen mefhumu tekrar düşünmeye yöneltecek ve her canlı için eşit kılınabilecek bir yaşam olasılığını sorgulatacaktır. Tarih boyunca yaşamın ta kendisi bir sorunsala dönüşerek analogiler, metaforlar ve felsefi anekdotlar bağlamında yaşam(-

ak) için sofistike, ancak muğlak çözümlemeler yapılmış olsa da, yaşamı duyumsatan en net cevaplardan biri olarak, Louis Kahn'ın 'bir tuğla bile bir şey olmak ister' deyimini karşılık gelebilir. Böylelikle, mimarın ünlü tuğla söylemi, her ne kadar tekniğin ön plana çıktığı yapılaşma biçimlerinin dahi anlamsal bir işlevsellikle toplumsal yapılanmada da önemli bir role sahip olduğunu aktarmaya çalışsa da, aslında canlı ve cansız tüm bedenlerin yaşamına dair çok katmanlı bir anlamsal ilişkiler ağını işaret etmektedir. Böylece, Kahn'ın yapılarının brütalist tarzdaki teknik yoğunluğuna rağmen mimarlık anlayışının 'duygusal olarak algılanabilen yeni bir dünya yaratma'¹⁰¹ ereği taşıması ekseninde, bir nesnenin duyumsanışının da salt maddesel ve fiziksel olarak değil, aynı zamanda duygusal olarak gerçekleştiği söylenebilir.

Bu bakımdan, yaratıcı eylemlerin icracılarının malzemeye olan duyarlılığı, aslında yaşam algılamının da kilit taşıdır. Kahn'ın tuğla söylemindeki gibi tuğlaya ne istediğini sorduğunuzda cevabının kemer olması şaşırtıcı değildir. Siz her ne kadar tuğlanın üzerine beton bir lento yapmayı seçseniz de, tuğla yine de bir kemer olmak isteyecektir.¹⁰² Çünkü tuğlaya kendi varoluşu dışında bir beden inşa etmeniz, onun varoluşunu biçimlendirmek anlamına gelebilir, ancak onu özünden uzaklaştırmadan yeni bir biçim kazanmasının mümkün olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Aynı bir yazarın kelimelerin tınısı ve uyumunu dinleyebildiği; bir ressamın renkleri, ışık yansımalarıyla bir bütün olarak görebildiği ve bir mimarın mekânların aurasını hissedebildiği ölçüde edebiyatla, resimle, mimariyle yaşanan simbiyotik bir ilişki sayesinde bir yaratım meydana geldiği düşünülebilir. Bir varoluş olarak yaratımda ne söz, ne renk, ne biçim birbirine üstün gelmediği kadar bir varoluş olarak yaşamda da herhangi bir üstünlüğün kurulması bu durumda beklenesi değildir. Böylelikle, insanın egemen güç ve kuvve dengesini tekelinde bulundurduğu için yaşadığımız dünyanın insan merkezli olarak addedilen durumunda bir kırılma yaşanabilecektir.

¹⁰¹ Özçam, Işıl. (2022). Fenomolojik Yaklaşımın Mimaride Tasarımcı Kimliği ve Malzeme Kullanımı Üzerinden Okunması. Mimarlık ve Yaşam Dergisi 7 (2): 504. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2172355>) (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹⁰² <https://mimarliktakuramveelestiri.wordpress.com/2015/10/29/bicimlendirilen-varolusun-celiskisi/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

İşte Braidotti'nin tam da *zoe* güdümlü yaşamla ilgili tahayyülü, her canlının kendi varoluşu gereği herhangi bir hiyerarşik sisteme tabi olmadan yaşayabilmesidir. Ancak, Bradiotti'nin bu iyimser türler arası eşitlikçi yaşam tasavvurunu, İnsan Sonrası (Posthuman) adıyla geliştirdiği bir kavram içinde şekillendirmeye çalışması, kendisinin her ne kadar insanmerkezci anlayıştan uzak durduğu halde, yine yeni bir dönemi kuramsallaştıran yapıda, insanı endeksleyerek onun sonrasına vurgu yapmasıyla, ölçeği insana göre ama sonrası olan modernist bir söylem yaratabilmektedir. Bununla birlikte, Bradiotti'nin 'İnsan Sonrası' kuramını özellikle Spinozist monist görüşle veya Deleuzeyen oluşlarla güçlendirmeye çalışmasının yanı sıra Agamben, Foucault ve Latour'dan aldığı kavramların bu kurama göre tekrar yorumlanmasının ucu açık bırakıldığı için sadece optimist bir yeni varoluş imajınasyonuna neden olmaktadır. Örneğin Bradiotti, insan sonrası durumun mihenk taşı olarak *zoe* güdümlü yaşamı merkeze alırken (Bradiotti, 2018, s. 115, 116), Agamben ile yaygınlık kazanan 'zoe' terimini ele alırken, Agamben'in bu terime nasıl yaklaştığına ve *zoe*'yle ilişkili olan bir başka terim olarak *bios* ile ayrılan veya günümüz koşullarına göre ortak paydada da buluşabilen noktalarına fazla değinmemesi, düşünsel boşluklar yaratmaktadır.¹⁰³

Bradiotti'nin belki de çağdaş feminist bir kuramcı olarak, teknobiyolojik gelişmelerin bu denli hız kazandığı bir dönemde kadın ve erkek oluşlar, hayvan ve makine oluşlar bağlamında türler arası yeni varoluşları, başkalıktan ziyade ötekileştirme pratikleriyle açıklamaya yoğunlaşması da, diğer çelişkili unsurlardan birkaçını oluşturmaktadır. Bu yüzden, özellikle günümüz dijital çağında ötekilik/başkalık arasında ayrıma dikkat çekilmesi gerektiği ölçüde, canlı ve cansız varlıklar ikiliğinin de beden özelinde yeniden değerlendirilmesiyle, yaşamın çeperinin genişletilebileceği ortaya çıkacaktır. Bu bakımdan, *zoe* ve *bios* kavramlarına, öncelikle Agamben hissiyatıyla dokunmak, konumuz gereği önemli bir bakış açısı sağlayacaktır. Giorgio Agamben, 'Kutsal İnsan: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat' adlı kitabının proloğunda *zoe* ve *bios* mefhumları çerçevesinde Antik Yunan'da yaşamın nasıl

¹⁰³ Rosi Bradiotti, Agamben'in 'zoe' tanımına 'İnsan Sonrası' kitabının 'Adli Toplumsal Kuram' başlığı altında çok kısa bir şekilde değinerek, "*Benim sürdürülebilir dönüşümün zoe etiği olarak öne sürdüğüm yaşam anlayışı, Agamben'in 'çıplak hayat' ve olumsuz zoe tabir ettiği şeyden büyük ölçüde ayrılmaktadır. Zoe meselesini, ölüm veya 'yaşam-olmayanın eşik hali' anlayışıyla ele almak isteyen alışkanlıktan ayrılmak derdindeyim*" şeklinde bir ifadede bulunur. Bu açıklama için bkz: Bradiotti, R. (2018). İnsan Sonrası. (Çev: Öznür Karakaş), İstanbul: Kolektif Kitap, s. 146.

algılandığına dair kapsamlı bir açıklamaya yer verir. Agamben, Grekçe’de —birçok dilin aksine— yaşama karşılık gelen tek bir kelimenin olmadığını, etimolojik olarak aynı kökenden gelen ancak semantik (anlambilim) ve morfolojik (biçimbilim) açıdan *zoe* ve *bios* olmak üzere iki farklı terimin yaşam anlamında kullanıldığını dile getirir (Agamben, 2013, s. 9). Özellikle canlı olma halini imleyen *zoe*, hayvanlardan, insanlardan ve hatta tanrılardan oluşan tüm canlı varlıkların ortak özelliği olan yalın yaşamı ifade ederken *bios*, bir bireyin ya da belirli bir zümrenin yaşam tarzı olarak kabul edilir. Bir bakıma, tuğla örneğindeki şekliyle kendiliğinden varoluş anlamındaki *zoe*’nin biçimlendirilmesi neticesinde yaşam(-a) biçimi/hayat tarzı anlamında *bios* kullanılmaya başlanır. Tabii bir nesne olarak ‘tuğlanın yaşamı’ dışında *zoe/bios* ikiliyle canlı varlıkların yaşamı konu edildiğine bir parantez açarak, Agamben’in çıplak yaşam veya yalın hayat olarak addedilen *zoe*’nin siyasallaştırılması durumunda *bios*’u içermeyen bir varoluştan bahsettiği söylenebilir.

Agamben, özellikle Aristoteles’ten verdiği örneklerle Antik Yunan’da *zoe* ve *bios* ikilisinin yaşam anlamına geldiğini dile getirirken, yine de *bios*’un daha yoğunlukla kullanıldığına dikkat çeker (Agamben, 2013, s. 10). Aristoteles’in sadece Tanrılar’dan bahsederken ‘*zoe ariste kai aidos*’ (daha soylu ve ölümsüz bir hayat) şeklinde Tanrıların da canlı oluşlarını vurgulamak için *zoe*’yi kullandığı, genel bir kaide olarak yalın hayat yerine sınırları belli olan bir hayat hedeflendiği için *bios*’un tercih edildiğini söyler (Agamben, 2013, s. 10). Ancak Agamben, Antikite’de *zoe*’nin iyi bir yaşam için gerekli olduğu bilincinin taşındığını da eklemektedir. Şöyle ki, Aristoteles’in Politika’sından yaptığı ‘*Bu (iyi bir hayat), bütün insanların hem tek tek hem de ortak olarak güttükleri en yüksek hedeftir. Ancak yalın yaşama gerçeğinin kendisinde (kata to zen auto monon) herhalde bir iyilik var ki insanlar bir araya geliyor ve siyasal topluluklarını yalın yaşama düşüncesi üzerinde idame ettiriyorlar. Eğer hayat tarzı (kata ton bion) konusunda önemli hiçbir sıkıntı yoksa, o zaman elbette ki insanların çoğu birçok acıya göğüs gerecek, sanki asude (euemeria, güzel gün) ve doğal bir güzelliymiş gibi hayata (zoe) sarılacaktır*’ (Agamben, 2013, s. 10)’ şeklindeki bir alıntıyla Agamben, her ne kadar özellikle modern dünyada *zoe/bios* ayrımlarının gün geçtikçe homojenleşerek *zoe*’nin siyasallaşmasından dem vursa da, aslında Antik düşüncede de öncelikle *bios*’un yaşam için zaruri bir gerekliliğinden bahsedilir. Bu yüzden, Aristoteles Politika’nın ilk bölümünde, devlet oluşumundaki birlikleri incelerken, aile reisi/ev halkı, efendi/köle, devlet adamı/devlet ilişkilerinden bahseder. Bunların

biyolojik bir süreç gibi geliştiğinden, ancak aynı doğallıklara sahip olsalar da, nitelik olarak kesinlikle birbirlerinden ayrı tutulması gerektiğinin üzerinde durur. Aristoteles, önce ailenin; devamında birçok evin, oğul ve torunlarından oluşan ilk birlik olarak köylerin de, soydaşlık ilkesince başlangıçta krallıkla yönetildiğini ve böylece çeşitli köylerden meydana gelen son birlik olarak şehir ya da devletin (polis'in) kurulmasıyla da sürecin tamamlandığını dile getirir (Aristoteles, 93, s. 8, 9). Burada, devletin gelişimi ile insanın gelişimi metaforik bağlamda benzer biyolojik süreçler geçirmesi bakımından doğal olarak atfedilse de ancak *polis*'in her bakımdan iyi yaşama yönelik sürecin tamamlandığı son aşama olduğu belirtilir. Aristoteles'e göre herhangi bir şeyin, ilk durumundan ziyade sonucuna ulaşılan durumu, o şeyin doğası anlamına geldiği için şehir-devleti de aynı doğallıkta vücut bulmuştur. Aristoteles'in kendi deyişiyle *'... içinden çıktığı daha eski topluluklar nasıl doğalsa, şehir-devleti de öylece yetkinlikle doğal bir topluluk biçimidir. Bu birlik, ötekilerin amacıdır ve bunun doğasının kendisi bir amaçtır; çünkü biz herhangi bir şeyin yetkinleşme sürecinin tamamlanmış ürününe o şeyin doğası deriz — insan, ev, aile, her şey o olmayı (kendi doğasına erişmeyi) amaçlar (Aristoteles, 93, s. 9).'* Dolayısıyla, iyi yaşama en yüksek amaçlarla ulaşabilecek tamamlanmış bir süreç olarak *polis*'in *bios*'un yaşam alanına girmesinin yanı sıra, insanlar ve topluluklar da iyi amaçlarla eylemlerde bulunmayı hedeflediklerinden, iyi yaşam doğası gereği *zoe*'nin alanına da girmektedir ki Antik dünyada *zoe*'nin iyi bir yaşam için gerekli olduğu bilincinin taşındığına yönelik kastedilen tam da budur.

Ayrıca Aristoteles, siyasal topluluk olarak belirttiği devlet tanımıyla birlikte; insan tanımını da dil yetisiyle diğer canlılardan ayrılan siyasal bir hayvan şeklinde yapmaktadır (Aristoteles, 93, s. 9). Böylece, siyasal bir topluluk türü olan devlet kadar, konuşabilme yetisine sahip insanın da doğadan siyasal bir hayvan oluşu, aynı zamanda onu çıplak/yalın yaşamdan ayıran metafizik bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Aristoteles, bu durumun yine doğadan kaynaklandığını, insanın siyasal bir hayvan olması amacıyla doğanın bütün hayvanlar arasında sadece insana konuşma yetisi bahsettiğini dile getirir (Aristoteles, 93, s. 9). Agamben de Aristoteles'in insanın dil aracılığıyla siyasal bir hayvan oluşu aforizmasına bir gönderme yaparak, yalın yaşam ile siyaset arasındaki ilişkinin de aynı şekilde *phone* ile *logos* (ses) arasındaki ikilemde yattığını destekler (Agamben, 2013, s. 16). Çünkü Aristoteles'e göre, ses çıkarma yetisi, hayvanların duydukları acı ve hazları aktarmaya ve bu şekilde

duygularını birbirleriyle paylaşmaya yararken; dil, iyi ile kötünün, doğru ile yanlış, haklı ile haksızın ayrılmasındaki bir aygıt haline gelerek, uzlaşılan bu konular sayesinde şehrin (polis'in) ortaya çıkmasında; yani devletin ve hukukun repertuvarının belirlenmesinde aktif rol oynar (Aristoteles, 93, s. 9, 10). Bu dil meselesi bağlamında değinilmesi gereken asıl önemli husus ise, Agamben'in dışlama-içleme ikilikleridir. Şöyle ki, *zoe* tüm canlı varlıkları, canlı oluşu ve doğal yaşamı kapsarken, dil yetisiyle siyasal bir varlık haline gelen insan, hem *zoe*'den dışlanmakta, hem de iyi yaşamın doğal varoluş hali olan *polis*'in kurucu öğelerinden olmasıyla *zoe*'ye dahil olmaktadır. Ancak, Agamben'in deyimiyle Klasik dünyada *zoe*, *polis*'ten kesinlikle dışlanmaktadır ve bu yüzden de *zoe*'nin sadece üreme hayatı olarak eve kapatılması dolayısıyla aile reisi ve ayrıca hayatın idamesiyle ilgili olarak da bir bölgenin reisi ve siyasetçi arasında keskin ayrımlar ortaya konulmaktadır (Agamben, 2013, s. 10). Bunun yanı sıra, iyi yaşam için gerekli olan *zoe*'nin *polis*'in alanına girmesi gibi bir karşıtlığın söz konusu olmasını ise Agamben, Batı siyasal düşüncenin mükemmel toplum tanımını, 'yalın yaşama olgusu (to zen) ile siyasal nitelikli hayat (to eu zen) arasındaki karşıtlığa oturtması' (Agamben, 2013, s. 11) olarak açıklamaktadır. Agamben'in bu dilemmadan yaptığı çıkarım ise aslında *zoe*'nin *polis*'ten içlenerek dışlanmasıdır (Agamben, 2013, s. 16). En nihayetinde, bir istisna olarak yalın yaşamın Klasik düşüncede de bir kurala dönüşmesi, Batı siyasetinin yapı taşlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bununla birlikte, Aristoteles'in *polis*'i, hayat ile iyi hayat arasındaki karşıtlık olarak tanımlaması, Agamben'e göre, siyasal hayatın çıplak hayatı içlemesi anlamını barındırır, ancak ev hayatı ve şehir hayatının en başından itibaren birbirinden ayrı tutulmasına rağmen yaşamın Aristoteles erekselliğinde siyasallaştırılması iyi yaşamın amacını oluştururken, hayatın ta kendisinin dışlanarak içlenen bir şekilde sunulduğu varsayımına da yol açmaktadır (Agamben, 2013, s. 15, 16). Agamben, Batı siyasetinin temelini neden çıplak hayatın dışlanarak oluşturulduğu sorunsalına, işte tam da Aristoteles'in insanın doğası gereği siyasal bir varlık oluşu savından yola çıkarak yaklaşmaktadır. Diğer canlılara ek olarak siyasal bir varoluş kapasitesi bulunan bir hayvan olarak insanın 'ek kapasitesinin' ne anlama geldiğini, Foucaultcu bir diskurla yanıt vermeye çalışan Agamben, hayat sahibi olarak doğan insanın ilaveten iyi bir hayat için yaşama hedefinde olmasını "varlığın doğumu içermesinin yanı sıra, *zoe*'nin

polis'ten içlenerek dışlanması'' (Agamben, 2013, s. 16) olarak yorumlamaktadır. Böylece, Agamben bir bakıma kurduğu ikilikler ekseninde bir çözümlemeye girişir. Devlet ve hukuk alanları dışında tarihsel ve sosyo-ekonomik boyutları görmezden gelerek, *bios*'u genellikle şehir hayatı, kamusal alan, iyi yaşam, bütünselleşme, olgu, dil ve totalitarizm; *zoe*'yi ise özel alan, ev hayatı, doğal yaşam, bireyselleşme, hak, ses, demokrasi gibi niteliklerle özdeşleştirir. Bunun yanı sıra, içleme ve dışlama ikilikleriyle aslında zıt gibi görünen bu kavramların birbiriyle oldukça bağlantılı bir şekilde aksiyon kazandığını savunur. Nihayetinde Agamben, Antik Yunan'da temelleri atılmış Batı siyasetinin günümüz modern paradigmasının, artık *zoe'nin* ve *bios'un* neredeyse birbirinden ayırt edilemez bir halde belirsizlik mıntıkasına girmesiyle oluştuğu sonucuna varır (Agamben, 2013, s. 18).

Agamben'in deyimiyle '*Batı siyasetinin temel ikiliği dost-düşman ikiliği değil; çıplak hayat-siyasal varoluş, zoe-bios, dışlama-içleme ikilikleridir. Siyasetin var olmasının nedeni, insanın, bir yandan dili aracılığıyla kendisini kendi çıplak hayatından ayırıp bunları karşıt hale getirirken öte yandan da, bu çıplak hayatıyla içerici bir dışlama ilişkisi içinde yaşayan canlı varlık olmasıdır* (Agamben, 2013, s. 17).'

Agamben, bu görüşünün çerçevesini daha da genişleterek, düşün dünyasında oldukça ses getiren 'toplama kampı' savını ortaya koyar. Bu sav, ayrıca biyopolitik bir sorun teşkil ettiği için, birçok sosyolog ve filozof tarafından desteklendiği kadar, egemen iktidarın biyopolitik yönetim biçimlerinin Antik Çağ'a kadar götürülmesi dolayısıyla da oldukça eleştiriye maruz kalır. Örneğin Thomas Lemke, biyopolitik mekanizmaların gelişiminin, Foucault'nun büyük bir tarihsel kopuşla 17. ve 18. yüzyıllardan itibaren yaşandığını ifade ettiğini; Agamben'in ise Antik Yunan örneğinde olduğu üzere tarihsel bir devamlılıkla, egemen iktidarın en başından itibaren biyopolitik bir beden yaratma temayülünde olduğunu düşündüğünü dile getirir (Lemke, 2022, s. 78). Lemke, her ne kadar Foucault'nun biyopolitika çalışmalarının dönemsel değişiklikler göstererek, özellikle biyopolitikanın ırkçılık, politik ekonomi ve liberalizm ile ilişkisini sistematik bir şekilde ele alamadığını dile getirse de (Lemke, 2022, s. 65), (Lemke, 2022, s. 72) Foucault'nun modern ırkçılığın soykütüğünü çıkarma çabasına ve yönetim biçimlerinin epistemik ve tarihsel boyutlarının yanında politik ekonomi ve liberalizm ile kurduğu ilişkilerle bir dizi analitik değerlendirme sayesinde özgürlük ve direniş pratikleri kapsamında yeni bir yaşam sanatını ortaya çıkardığına yönelik yorumlar getirmektedir (Lemke, 2022, s. 73, 74). Thomas Lemke, Agamben'in, demokrasi ile

totalitarizmin, insan hakları ile toplama kamplarının gelişimleri arasında içsel bir bağlantı olduğu şeklindeki biyopolitik bakışının, direnişi daha da fazla kışkırttığını kabul etmekle birlikte, düzey farklılıklarının görmezden gelindiğini ve durumun fazlaca dramatikleştirildiğini düşünür (Lemke, 2022, s. 80). Örneğin, Agamben'in Roma hukukundan esinle egemenliğin öteki yüzünü temsil eden bir figür olarak tanımladığı Kutsal İnsan'ı (Homo Sacer) hukuki korumanın dışında kalmış, politik olandan en uzakta ve çıplak hayatın sınırında egemenin hükmünün bir nesnesi konumundadır (Lemke, 2022, s. 79). Böylece, Romalı sürgünlerden kölelere, Ortaçağ'da aforoz edilenlerden kınananlara, Nazi kamplarındaki tutsaklardan, idam sehпасına mahkûm olanlara kadar Kutsal İnsan'ın izlerine ulaşmak mümkünken, günümüzde ise sığınma hakkı talep edenlerin, göçmenlerin ve beyin ölümü gerçekleşenlerin hepsinin birer kutsal insan olduğu düşünülür (Lemke, 2022, s. 79). Lemke ise Agamben'in 'modernliğin biyopolitik paradigması' olarak tanımladığı 'toplama kampı'nın, aynı zamanda çıplak hayat ile siyasal varlık arasındaki sınırı, simgeleyip sabitleştirmesinden dolayı sadece Nazi toplama kampları ile sürgünlerin ve göçmenlerin toplandığı kamplardan ziyade çıplak hayatın sistematik olarak üretildiği her yeri kapsadığını Agamben'in 'Kamp, istisna hali kurala dönüştüğünde başlayan yerdir' şeklindeki kendi alıntısıyla dile getirir (Lemke, 2022, s. 80, 81). Lemke'ye göre bu bakımdan, kutsal insanın 'ebedi ve her yerde' olduğu düşüncesi doğabilir (Lemke, 2022, s. 80) ve böylece Agamben'in savı, herkesi birer kutsal insana dönüştürmek gibi indirgemeciliğe neden olabilir ki öyle olsa bile düzey farklılıkları açıklanmalıdır. Kısacası Lemke, Agamben'in bu biyopolitik sorunu, hangi öznenin ne biçimde *homines sacri* olduğu şeklinde çözümleyemediği için; örneğin hastanelerde komada kalan insanların, kamplardaki tutsaklarla ya da hapishanelerdeki mahkûmların, Nazi kamplarındaki tutsaklarla neyi, ne ölçüde ortak veya farklı olarak çıplak hayatı paylaştıklarına yer vermediği için Agamben'i, hayatın farklı değerlerinin arasında ayırım yapmadan sadece sınıflandırma eğiliminin pençesine takılmakla eleştirir (Lemke, 2022, s. 83).

Tüm bunlarla birlikte Lemke, Foucault'nun ve Agamben'in biyopolitika çalışmaları arasında temel bir fark olduğunu düşünür: Foucault, egemen iktidarın egemenliğinin meşruluğunu yitirdiğini gözler önüne sererken, Agamben egemenliğin

çıplak hayatı üretip tahakküm altına aldığını iddia eder (Lemke, 2022, s. 85). Daha önceki bölümlerde Foucault'nun iktidar modellerinden ayrıntılı bir şekilde bahsettiğimiz üzere, Foucault'nun egemen iktidarı olarak hükümdarlık modelinin sadece nizamname ve buyruklarla uygulandığı için Foucault nazarında bir iktidar ilişkisi değil, bir tahakküm biçimidir. Ancak, Foucault soykütüksel bir metodoloji yürütmesi dolayısıyla özellikle son çalışmalarında yönetim mekanizmalarının nüfus ve şeylerin üzerinde güvenlik modeliyle birlikte uygulanmasını araştırırken, yönetimselliğin başlangıcına dair görüşlerine tekrar başvurur. Her ne kadar Foucault, yaşamı destekleme, düzenleme ve denetleme pratikleriyle biyopolitik bedenlerin yaratılmasını 17. yüzyıla ve 18. yüzyıla tarihlendirse de, Doğu'nun pastoral iktidar biçimi olarak yönetimselliğin Batı'da ilk defa Katolik kilisesi tarafından benimsenmesiyle Roma İmparatorluğu'nun da yönetim mekanizmalarını kullandığını ortaya çıkarır. Bir bakıma, Agamben'in girişimi, hukuki normlar bağlamında Carl Schmitt'in etkisi altında egemen iktidarın istisna halinin kurallarla yan yana gelişerek hakların askıya alındığı baskıcı bir iktidar biçimi çizse de, Agamben de Foucault gibi ister istemez arkeolojik bir buluntuya ulaşarak Antik Yunan'da yaşamın siyasallaştırılmasına yönelik nüveleri açığa çıkarmaya çalışmıştır. Bu yüzden, Agamben'in tarihsel bir süreklilikle her daim biyopolitik bedenlerin üretildiğine yönelik bir görüşe sıkı sıkıya bağlanmasının aksine, Foucault da dahil olmak üzere her ikisinin de biyopolitik müdahalelerin Antik Çağ'da farklı şekillerle etki etmiş olabileceğine yönelik bir farkı ortaya koymaya çalıştıkları düşünülebilir. Ayrıca Lemke'nin Foucault ve Agamben ayrımına ek olarak, Foucault'nun iktidar tanımının bir devleti veya kurumu kapsamından ziyade stratejik bir ilişkiler ağı olması üzerine ve Foucault'nun da çoğu kez vurguladığı şekliyle özellikle Marksist eğilimin dayatmacı ve baskılayıcı bir mekanizmayı içeren görüşünün aksine, daha tarihsel ve sosyolojik boyutlarda Brian Massumi'nin deyimiyle diferansiyel kuvvetler ilişkisi bağlamında özgürlüğü ve direnişi birlikte mümkün kılan bir yapıyı teşkil ettiği hatırlanabilir. Dolayısıyla, Foucault'nun Fransız tarihçiliği özelinde bir konu bağlamında farklı tarihsel örneklerle başvurarak bilgi/özne/iktidar üçleminde kimi kez dönemsel olarak geriye çekilerek kimi kez de ileriye giderek bir metodoloji yürütmesi, Lemke gibi çoğu düşünür tarafından Foucault'nun sistematik ve çözümleyici öneriler sunmamakla eleştirilmesine neden olmaktadır. Oysa Foucault bilginin, yönetim ve öznellik

deneyimleriyle birlikte açığa çıkarılması ve kullanımı için çizdiği sonu olmayan rizomatik bir güzergâhla, hayatın dikteyle veya bir formülasyonla değil, sanat gibi yaşanabilir oluşuna dair otonom bir alternatif sunmaktadır. Foucault, yine son çalışmalarında Antik Yunan Kendilik Kültürüne ve Kant'ın 'Aydınlanma Nedir?' metnine geri dönerek arkeolojik ve soykütüksel olmasının yanında stratejik bir şekilde ele aldığı kendilik pratikleriyle yönetsel teknolojiye karşı direniş biçimlerini ortaya çıkarmaya çalışır, ancak ne yazık ki vefatı dolayısıyla nihai sonucuna ulaşamaz. Agamben'in ise, Foucault'ya göre daha distopik bir yaşam tasavvurunu ve devlet aygıtlarına, düzenlemenin merkezi biçimlerine yoğunlaşan bir egemenlik anlayışını sunduğunu kabul etmekle birlikte, çıplak yaşamın tekrar ve tekrar üretilip ta kendisinin bir baskı unsuru olarak kullanıldığını günümüz dijital teknolojilerin araçsallığında daha yoğun bir şekilde gözlemlemekteyiz. Bunun yanı sıra, Lemke'nin modern yaşamın tamamıyla bir toplama kampı özelinde okunmaması ve sürekli politik kuramın içine dâhil edilmemesi gerektiğine ve hatta günümüzün biyopolitik müdahalelerinde devletin daha az rol aldığına —Lemke'nin tabiriyle devletin geri çekilmesine (Lemke, 2022, s. 87)— yönelik yorumlarına hakkını teslim etmek gerekir.

Tüm bunların dışında, Lemke'nin Agamben'in içleme ve dışlama ikiliklerini praksis bir açıdan onayladığı görülür. Foucault ve Agamben arasındaki ortak nokta ise, tam da burada yatmaktadır. Daha önceki bölümlerde bahsedildiği üzere Foucault, "bir toplumun '*biyolojik modernlik eşiği*'nin, insan türünün bir bahis konusu olarak kendi siyasal stratejileri içinde yer almaya başladığı anda oluştuğunu" düşünür. Aristoteles'e atıfla "*insanın, Antikite'den itibaren binlerce yıl boyunca yaşayan ve bununla birlikte siyasal bir varlık olma yeteneğine sahip olan bir hayvanken; modern insanın, bir canlı varlık olarak yaşamını kendi siyaseti dâhilinde söz konusu eden bir hayvan (Foucault, 2007, s. 105)*" olduğunu dile getirir. Foucault'nun bu alıntısına birçok metinde yer verildiği üzere Agamben'den ayırt edici bir şekilde, yeni bir çağ başlattığı düşünülür. Sosyal bilimlerin doğuşunun, insanın ve böylece yaşamın ta kendisinin özellikle 19. yüzyılla birlikte konu edilmeye başlanmasında tabii ki kaçınılmaz bir etkisi olmakla birlikte, sosyolojik açıdan olmasa da insanın politik olarak her zaman mevzu bahis edildiği de aşikârdır. Bu yüzden, Foucault aslında Agamben gibi insanın en başından itibaren siyasal bir varlık olduğunu onaylamakta; eskiden

insanın sadece yaşıyor oluşuyla politik bir özellik kazanırken, moderniteyle birlikte artık yaşamının biçimlendirilmesi manasında yaşamın siyasallaşması içinde bir varlık teşkil ettiğini söylemektedir. Foucault'nun insan bedenleri üzerinde uygulanan iktidar biçimlerinin dönemsel çeşitlenmeler göstermesini içeren biyopolitik görüşü de, yaşamın yönetimi şeklinde nitelendirilebilmektedir. Ancak Foucault, yönetim mekanizmalarında sadece politik çözümlerler yapmadığı; sosyal, kültürel, dini, hukuki, ekonomik ve hatta sanatsal kriterleri de baz aldığı için Agamben'den farklılaşmaktadır. Bununla birlikte, yaşamın iktidar modelleriyle birlikte biçimlendirilmesine yönelik Agamben'in içleme/dışlama ikiliklerinden semantik olarak farklı, fakat teknik olarak benzer bir metodoloji yürüttüğü düşünülebilir. Örneğin, disipliner modelde bir sorunun söylemsel pratiklerle (çıplak yaşamın alanına dahil edilebilecek deliliğin, sağlık sorunu olarak söylemselleştirilmesi gibi) öznel deneyimler şeklinde *içselleştirilmesi* neticesinde yaratılan yeni özneleştirilmelerinin yanı sıra bölücü pratiklerle de öznelerin ve dolayısıyla yaşamın (beden özelinde yaşam üzerine de etki eden iktidar biçimleri prensibiyle) kendi kendine normlara göre *dışlanmasından* oluşan bir nesneleştirme söz konusu olmaktadır. Agamben'in '*biyopolitik modernliğin eşiği*' aşıldığında ise, çıplak hayat istisna halinin ötesinde artık politik stratejilerinin merkezinde yer almaya başlayacaktır (Lemke, 2022, s. 81). Bu durumda Foucault'nun karşıtlıklarını oluşturan erkek/kadın, deli/akıllı, hasta/sağlıklı, suçlu/iyi çocuk gibi kimselerin doğa, sağlık ve cinsellikle ilişkili istisna hallerinin kurala dönüşmesiyle insanın ve yaşamın nesneleştirildiği düşünülebilir. Bir bakıma çıplak yaşamın alanında olan doğa, sağlık ve cinsellik gibi konular iktidar ilişkileri aracılığıyla politik alana sirayet edecektir. Agamben'in ev hayatı/ şehir hayatı, özel alan/kamusal alan, doğal yaşam/iyi yaşam, bireyselleşme/bütünselleşme, demokrasi/totalitarizm gibi ikili karşıtlıklarının içsel bir bağlantıyı barındırmasının temelinde de istisna ve kural, iç ve dış, *factum*¹⁰⁴ ve hukuk arasındaki ayrımların muğlaklaşması yatar. Lemke'nin aktarımıyla '*demokrasilerde*¹⁰⁵ *özelin kamu üzerinde*

¹⁰⁴ 'Latince vaka, olay anlamına gelen *factum* burada genel hukuk karşısında tekil bir olayı işaret etmesi anlamında kullanılıyor' şeklindeki açıklama için bkz: Lemke, T. (2022). *Biyopolitika*. (Çev: Utku Özmakas), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 81 dipnotu.

¹⁰⁵ Burada dikkatle üzerinde durulması gereken, Agamben'in demokrasi ve totalitarizm arasında içsel bir bağlantı olduğunu söylemesinin, bir genelleme yaptığı anlamına gelmemesidir, sadece her yönetimin çıplak yaşam temelinde şekillendirildiği ifade edilmek istenir. Lemke'nin bu konu hakkındaki ayrıntılı açıklaması için '*Pek çok yorumcunun savladığının aksine Agamben, demokrasiyle diktatörlüğü eşitlemez*

üstünlük kurmasına neden olan ve totaliter devletlerde bireyin haklarının askıya alınmasının belirleyici politik ölçütü haline gelen de aynı çıplak hayattır (Lemke, 2022, 82)'. Kısacası, burada söz konusu olan çıplak yaşamın yeniden üretilip, her defasında istisna halinin normalleştirilmesidir. Bunun yanı sıra Foucault, iktidar ilişkilerini sadece politik olarak kavramadığı için özneleri pasifize etmez, ancak son dönemdeki çalışmalarında nüfus üzerinde yoğunlaştığı için neoliberal politikalar ekseninde normdan çok normalleştirmelerle ilgilenir. Agamben ise 'kutsal insan'ın hukuki hakları kapsamında bir öznellik paradigması geliştirdiği için egemen iktidarı çıplak hayat üzerindeki baskın bir güç unsuru olarak daha aktif bir hale getirir. Kısacası Foucault, her türlü normun oluşmasında özne/iktidar ilişkilerini birlikte incelerken, Agamben normları sadece hukuksal ölçekte insan haklarıyla ilişkilendirir. Her ne kadar Lemke, Foucault'nun ve Agamben'in norm anlayışlarını birbirinden farklı olarak nitelendirse de, Foucault'nun hukuki mekanizmaların ve normların oluşmasındaki bireysel varoluşları ve toplumsal olayları göz ardı etmeden bir adım önceden gelerek, yukarıda bahsedilen gerekçeler bağlamında Agamben ile birlikte çıplak hayatın içlenerek dışlanması neticesinde oluşan ortak bir yönetim biçiminde buluştukları söylenebilir.

Agamben'in biyopolitikanın yeni bir eşiği aşması şeklindeki savı, Nazi ve Stalinist diktatörlüklerinden sonraki döneme referans verir. Bu yüzden, Agamben'e göre tarihsel biyopolitik yönetim biçimleri olsa da, bahsi edilen otoriter rejimlerden sonraki modern demokrasilerde dahi çıplak yaşam ve siyasal yaşam arasındaki sınır, daha belirgin bir şekilde silinmeye başlar. Agamben, 'Kutsal İnsan' kitabının proloğunda Carl Schmitt, Michel Foucault, Walter Benjamin, Hannah Arendt gibi düşünürlerin etkisi altında, kuramını geliştirdiğine yönelik nüveler verse de, girişinin sonuna doğru ilginç bir şekilde Guy Debord'un Marksist temelli 'Gösteri Toplumu' analizine atıfla, çıplak yaşamın çeperini genişleterek modern lügatte neredeyse gündelik yaşam olarak algılanabilecek anekdotlarla birlikte devlet ve hukuk aygıtlarının ötesinde yaşamın, kitlesel hedonizm ve tüketim toplumu gibi kültürel ve

ya da sivil özgürlüklerin veyahut toplumsal hakların değerini azaltmaz. Onun savladığı, daha ziyade demokratik hukukun üstünlüğü ilkesinin Nazilere ya da Stalinist diktatörlüğe alternatif bir politik proje olmadığıdır. Agamben'e göre söz konusu politik düzenler, başka politik içeriklerle tarihsel dönemlerde zaten var olanı radikalleştirir ve günümüzün iktidarının elini zayıflatmak bir yana, aksine daha da güçlendirir' şeklindeki alıntıya bkz: Lemke, T. (2022). Biyopolitika. (Çev: Utku Özmakas), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 82.

ekonomik oluşumlar bazında siyasallaşabileceğine yönelik biyopolitik mekanizmalara da olanak verir ki (Agamben, 2013, s. 19, 20) bu Agamben için gerçek bir kırılma yaratır. Agamben, Antik Yunan’da *zoe*’nin her ne kadar iyi yaşam için gerekli olduğu şekliyle optimist ve ütöpik yönler barındırdığını dile getirir de, modern çıplak yaşamın üretimi için gerekli olan kamplarda da, haklarından ve korunmadan yoksun bırakılmış kutsal insanlarıyla pesimist bir hatta ilerler. Bununla birlikte, Agamben’in çıplak yaşamı merkeze alarak oluşturduğu biyopolitika kuramı, yoğun karanlık bir atmosfere sahipken, tüketim toplumunun hazcı ve gösterişli dünyasının dönmesini sağlayan renkli, ısıtılı bir biyopolitik mekanizmanın da mümkün olabileceğinin farkına varılır. Günümüze ışık tutan bu farkındalıkla Agamben, ivedilikle “çıplak hayatın *exceptio*’su (içlenerek dışlanması) üzerine bina edilmeyen” (Agamben, 2013, s. 20) yeni bir siyaset biçiminin, sosyal bilimlerin temel dayanak olarak alınan kavramlarının zaruri bir şekilde yeniden süzgeçten geçirilerek, yepyeni bir gramerle yapılanmasının ve uygulanmasının gereksinimi içinde olduğumuzu dile getirir (Agamben, 2013, s. 20, 21), (Lemke, 2022, s. 90). Ancak, Agamben’in deyimiyle eğer bütün teori ve pratiklerin eli kolu bağlı kalmaya devam ederse “...*hayatın ‘güzel günü’nün*¹⁰⁶ *vatandaşlığa kabul edilebilmesi, ya kan ve ölüm aracılığıyla ya da gösteri toplumunun kendisini mahkûm ettiği mükemmel anlamsızlık içinde gerçekleşecektir*” (Agamben, 2013, s. 20).

Biz de, dijital çağ ile birlikte yeni bir biyopolitik eşiğin kıyısına gelmiş bulunmaktayız. Bu yüzden, günümüzde sadece *zoe*’nin alanında olan canlı varlıkların yaşayış biçimine değil, canlı ve cansız tüm bedenler üzerine yapılan müdahaleler söz konusudur. Dolayısıyla, Bradiotti’nin türler arası yaşam formlarını, tekno ve siber bedenlerle birlikte ele aldığı insan sonrası kuramında açıklamasız bir şekilde yaptığı sayısız *zoe* vurgusu yerine tam da Agamben’in vardığı sonuca istinaden yeni kavramlarla çağdaş bir dönem eleştirisi veya yorumu yapmasının ihtiyacı doğmaktadır. Çünkü Agamben sürekli *zoe*’nin yeniden üretilmesinden dem vururken, bahsedilen hukuki normlarla insan ölçekli bir çıplak yaşamın altını çizmesinin yanı sıra göçmen ve mahkûm örnekleriyle de baskıcı mekanizmalara maruz kalan *zoe*’nin negatif yaşam alanlarını meşrulaştırmaktadır. Bu bakımdan Antikite’den itibaren

¹⁰⁶ ‘Güzel gün (euemeria) terimiyle çıplak yaşam imlenir. *Euemeria* teriminin anlamı için bkz: Agamben, G. (2013). Kutsal İnsan: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat. (Çev: İsmail Türkmen), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s. 20.

zoe'nin hem insan yaşamını odağına alması hem de modern dünyada kötücül teşekküllere ve distopik yaşam tasavvurlarına mal edilmesi, zoe güdümlü bir yaşam üzerine temellendirilen insan sonrası durumun türler arası eşitlikçi tasarısıyla çelişkiler yaratmaktadır. Ayrıca, zoe'nin tekno, siber ve teknobiyolojik bedenleri karşılamamasından dolayı da insan sonrası kuramın zoe endeksinin yetersiz kaldığı düşüncesine yol açabilmektedir.¹⁰⁷ Bunun yanı sıra, biyopolitik yönetim biçimlerinin eskisinden çok daha yoğun bir şekilde sadece insan bedenlerinde değil, tüm canlı bedenler üzerinde uygulanarak artık yaşamın siyasetinin söz konusu olduğu bir dönemden geçtiğimiz söylenebilmektedir. Bununla birlikte, konumuz gereği günümüzün baskın yönetim mekanizmalarının biyopolitik, biyoekonomik veya nekropolitik olarak adlandırılmasından veya yeni bir kuram ortaya atılmasından ziyade, yönetimselliğin beden özelindeki kimlik sorunlarının ötesinde beden algılamı ve duygulamı ekseninde okunmasıyla ilgilenmekteyiz.

Modern biyopolitikanın insan bedenleriyle olan tümel ilişkisi, artık tüm bedenler üzerinde tikelleşerek, bedenin bütün olarak alınması yerine parça parça alınmasıyla bedeni topoğrafikleştirir. Şöyle ki, Agamben'e göre de çıplak yaşamın ta kendisi mekâna ilişkindir, zoe canlı varlıkları imlediği kadar, biyopolitik bedenin de özgürlük ve direniş hattındaki yaşam alanıdır. Agamben, Foucaultcu bir söylemle Devlet iktidarının disipliner modelle başlattığı insanı, kendi özgül nesnesi yaptığı sürece ikinci bir katman ekleyerek modern demokrasilerde de insanın kendisini siyasal iktidarın öznesi olarak sunduğunu dile getirir ve görünüşte birbirine taban tabana zıt olan özne/nesne sürecinin de vatandaşın çıplak hayatı bağlamında, insanlığın yeni biyosiyasal bedeni bağlamında birleştiğini öne sürer (Agamben, 2013, s. 18). Agamben, *'siyasal düzenin sınırları bulanıklaşmaya başlayınca, bu düzende ikamet eden çıplak hayat kendisini bütün kente özgürce salıveriyor ve siyasal düzendeki çatışmaların hem öznesi hem de nesnesi haline, hem Devlet iktidarının örgütlendiği hem de bu iktidardan özgürleşmenin gerçekleştiği mekân haline geliyor'* (Agamben, 2013, s. 18) şeklindeki ifadesiyle modern demokrasinin çıplak yaşamı,

¹⁰⁷ Rosi Bradiotti, 'İnsan Sonrası' kuramını, zoe merkezli türler arası eşitlikçi bir sistem üzerine yapılandırır da insan sonrası yaşamın sadece zoe terimi ile karşılanamayacağını düşünerek, 'İnsan Sonrası' adlı kitabından altı yıl sonra yayımladığı 'İnsan Sonrası Bilgi' adlı kitabında 'yaşamın çoklu zoe/joe/tekno sistemlerin birbiriyle karmaşık ilişkisi' olduğunu dile getirir. Bu açıklama için bkz: Bradiotti, R. (2021). İnsan Sonrası Bilgi. (Çev: Seyran Sam& Eda Çaça), İstanbul: Kolektif Kitap, s. 73.

insanların hem özgürlüklerinin hem de boyun eğmelerinin sergilendiği bir mekân haline getirdiği sonucuna varır. Böylece, Agamben'in bu söylemi Foucault'nun makine bedenle başlattığı bedenin mekanik olarak nesneleşmesinden sonra sosyolojik ve biyolojik etkenlerle de yeni öznellikler kazanan tür-bedenine karşılık gelebilir. Beden, endüstriyel kapitalist düzenin oluşum safhalarında iş gücünün nesnesiyken, kapitalist yaşamın sürekliliğinin kendisinin öznesi haline dönüşür. Benzer süreç, gösteri toplumunun tipik eğlence ve tüketim odaklı gündelik yaşamında devam eder: Aynı, Foucaultcu sağlıklı, güçlü beden tezahürlerinin askeri jargondan güzellik, fitness ve moda sektörlerine hızlı geçişinde, bedenin terbiye politikasının yeni zevkler adı altında bedenin özgür tercihleri şeklinde biyopolitik bir dönüşüm geçirmesi gibi. Tam da bu yüzden, Antikite'nin *bios*'unun biçimlendirilmiş, sınırlandırılmış hayatı, modern dünyada hayat tarzına evrilen kendine özgü yaşayış biçimi olarak bir yanılsama şeklinde peyda olur. Nihayetinde, *zoe* ve *bios* gitgide homojenleşmeye başlayarak biyopolitik bedenin yaşamına olanak veren mekân konumuna kavuşur.

Günümüz dijital çağında ise yaşamın yeni mekânı, topos'a koştur gelişme gösterir. *Zoe* ve *bios* (*zoe+bios*) birbirinden ayrılmaz derecede topoğrafik bir alanı işgal eder ve biyopolitik mekanizmalar artık biyopolitik bedenler değil, heterotopik (*heteros+zoe+bios*) bedenler üretmeye başlar. Böylece modernizmin ayırdığı özne ve nesneler dünyası, tek bir topos'ta ve tek bir bedende toplanır. Daha doğrusu, çıplak yaşam arkaik bir terim halini alarak, özellikle 1960 sonrası gündelik yaşama yoğunlaşılır ve her şeyin mübahlığına dair postmodernist motto da, somutlaşıp pratikte mümkün hale gelerek eklektik bedenlerini oluşturur. Beden üzerinde yaşamın topoğrafikleştirilmesine öncülük eden kitle iletişim araçlarından radyo aracılığıyla duyma; televizyon ve sinema aracılığıyla görme gibi duyularla parça parça ilgilenen biyopolitik aygıtlar sosyal medyayla, yapay zekâyla ve biyoteknolojik müdahalelerle zirve noktasına ulaşır ve artık söylemsel bir beden tahakkümünü bırakarak zihinsel ve algısal aşamalarda da yoğunlukla etkinlik gösterir. Böylece gündelik hayatımızın ayrılmaz bir parçası olarak dijital teknolojiler ve yeni medya, çıplak yaşamın özel alanını, apolitik olma durumunu sorgulatır. Bunun yanı sıra günümüz teknolojisi, parmak izlerimizden irislerimize, DNA'mızdan tüm hücre ve dokularımıza kadar her geçen gün daha büyük bir hızla sızarak, içimize tamamıyla

işlediği zaman, çıplak yaşamın tümüyle ortadan kalkabileceği şeklinde bir endişe yaratır. Ancak, şimdilik teknoloji boyutunda bir üst toplumsal paradigmaya geçilmesi dolayısıyla, biyopolitikanın tüm bedenler üzerinde tikel ilişkiler kurarak bedeni topoğrafikleştirdiği üçüncü bir süreç yaşanmaya devam eder.

Bedenin topoğrafikleştirilmesi sanıldığı gibi aksine Ağ Toplumuyla başlayan bir sürecin çok daha öncesinde gerçekleşir. ‘(Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler’ başlıklı bir önceki yazıda değindiğimiz üzere, anomali kısıncı altında kalmış bedenlere ve kadınların/erkeklerin cinsel kimlik özelindeki bedenlerine veyahut ırksal ve dinsel etkiler altında başka bedenlere yönelik onların çıplak yaşamlarının içerlenerek dışlandığı ve bu şekilde anatominin topoğrafikleştirilmesiyle başlayan ötekileştirme pratiklerinin hakim olduğu modern bir dönem yaşanır. Örneğin, Tod Browning’in 1932 yapımı kült filmi *Freaks*’te (Ucubeler’de), sirkte çalışan kişilerin gündelik hayatı konu edilir. Oyuncu kadrosu bedensel deformasyon ve anomaliler taşıyan cüce, yapışık ikizler, kolları ve bacakları olmayan, kafaları amorf biçimde olan (mikrosefali) gerçek karnaval göstericilerinden oluşur. Filmde, bu sirk üyeleri dürüst, iyimser davranışlar ve ruh haline sahip olan normal kişiler olarak betimlenir. Hırs, güç ve para tutkusuyla dolu sirkte en alımlı ve en güzel kadını ise kötücül ve kurnaz karakteriyle, bir canavar şeklinde tasvir edilir ve kendisine büyük bir miras kalan bir cüceyi kandırarak, onun servetine konmanın peşine düşer. Herhangi bir anomali ve patolojik kusur taşımayan aksine sağlıklı, kusursuz bedeni ve güzel yüzüyle tüm erkekleri baştan çıkarabilecek nitelikteki bu genç kadın Cleopatra, tüm gösterişli fiziksel özelliklerine rağmen sirk üyeleri tarafından en başından itibaren güven duyulmayan ve sevilmeyen bir karakterdir. Yalnızca güzelliğinden etkilenen cüce Hans, ona aşk dolu duygular besler ve onun duygularından yararlanan Cleopatra da, Hans ile evlenerek mirasına el koymaya çalışır. Cleopatra sevgisiyle beraber, Hans’a tuzak kurar ve her akşam Hans’ın yemeğine düşük dozlarda zehir koyarak onu yavaş yavaş ölüme sürükler. Sirk ahalisi, sevimli Hans’a yapılan kumpasın farkına varır ve Cleopatra’yı alıkoyarak ormana götürdükleri bir gecenin sabahına uyandığında Cleopatra, artık kendisini tanıyamaz bir halde yarı hayvan-yarı insan bir bedende bulur. Bu film, ucube olarak tasnif edilen sirk göstericileri özelinde sadece anatominin topoğrafikleştirildiği bir örnek teşkil etmekle kalmayıp, insan eliyle yapılan

biyoteknolojik alıřmalara da öncölük eder. Ucubelerin intikamı acıdır, filmin sonunda Cleopatra'yı nasıl yaptıklarını göstermeden, bilinmeyen bir řekilde tavuk bedenli, insan bařlı bir melez türe dönüřtürler (Görsel 29). Bu bağlamda, *Freaks* filmi aslında



Görsel 29: Freaks (Ucubeler) Filmi, 1932, Son Sahnede Cleopatra'nın İnsan Bařlı Tavuk Bedenli Bir Canlıya Dönüřmesinden Bir Kesit.¹⁰⁸

Agamben'in ıplak yařamına ironik bir gönderme yapan, heterotopik bedenlerin üretim sürecine dair bir özet niteliğindedir. Şöyle ki, ucubeler kendileri gibi olan veya olmayan diğerk insanlarla birlikte ıplak yařamlarını mutlu bir řekilde sürdürürlerken, artık yařadıkları yerin gerçekten bir sirk dönüřmesi neticesinde onlara benzemeyen birkaç insan tarafından hor görölüp, kullanılmaya başlamalarından sonra kendi doğallıklarını ve istisnailiklerini bir ö alma biçimi kaydıyla yapay bir řekilde başka bir bedene yükleyerek ürettikleri bu yeni türü, sirk en ürkün ama bir o kadar da merak uyandıran üyesi haline getirirler. Dolayısıyla, burada dismorfik bedenlerin veya kutsal insanların istisnai varlıklarını kesintiye uğratan sirk veya toplama kampları gibi mekânlar olmasının ötesinde, farklı veya ayrıcalıklı oluş veya olayların biyopolitik aygıtlar tarafından sıradanlařtırılması da söz konusudur. Kısacası başka beden özellikleriyle ucubeler, ilk başta herhangi bir kurala tabi olmadan, özgürce sadece kendi ihtiyaları doğrultusunda sirk göstericileri olarak alıřırlarken, filmin sonunda aşkın bařkalıklarını biyopolitik araçlarla metalařtırma yoluyla insana ikin bir hale getirerek, ıplak yařamı gösteri toplumu olma yolunda yeniden üretmiş de olurlar.

¹⁰⁸ Kaynak iin bkz: <https://www.theguardian.com/film/2015/jun/09/tod-browning-freaks-banned> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

Nihayetinde *Freaks* filmi, doğal ve istisnai özelliklerin insan anatomisi bağlamında söylemsel olarak fonksiyonelleştirilmesiyle oluşan nesneleştirmelerden sonra insan ve hayvan anatomilerini yapay yollarla tek bir bedende topoğrafikleştiren ve henüz pragmatik veya işlevsel yanı olmayan, sadece istisnailiğini transgenik bir varlık olması dolayısıyla koruyan heterotopik bir beden türüne geçtiğimiz bu dönemi, çağının çok ötesinde hızlıca canlandırması açısından oldukça fütürist ve bir o kadar da nüktedan bir kurgu sunar.

Ucubelerin intikamına bir üst teknolojik boyut ekleyen ve heterotopik unsurları nesneleştirme pratiklerinden nesneler düzlemine çeken bir metin olarak da Levent Şentürk'ün 'Heterotopolojiye Giriş: Heterotopyalar için Bir Nomenklatura Denemesi' adlı makalesi örnek gösterilebilir. Şentürk, heterotopya konusuna ilk kez 2003 yılında, *Cogito* dergisinin otuz dördüncü sayısında modern bir temayülle ötekilikle ilişkilendirerek kısaca değinir. 2015 yılında ise bahsedilen makalede heterotopya kavramını tekrar ele alarak, günümüzün teknolojik dinamiklerine ışık tutar bir vaziyette, salt başka mekânlar özelinde değil, nesnelerin ve bedenlerin de başkalığını sorguladığı geniş bir heterotopolojik çerçeve çizer. Bir hayli ilginç ve yoruma açık yazısına, Albrecht Dürer'in 1515 tarihli 'Gergedan' gravürüne (Görsel 30) atıfla, bedenlerin de heterotopik nitelikler taşıyabileceğine yönelik çıkarımıyla girizgâh yapar.¹⁰⁹ Şöyle ki, sanat tarihinde modernizm dahil olmak üzere önemli bir tesiri olan bu çizim, aynı zamanda 16. yüzyıl Portekiz kolonyalizminin nişanesidir. Rönesans döneminde nadire kabinelerinde biriktirilen eşsiz, sıra dışı nesne ve eşyalara, tuhaf doğal varlıkların yanı sıra egzotik hayvanların eklenmesiyle başlayan koleksiyon serüveni neticesinde 1515 yılında Portekiz kralının Hindistan'dan getirdiği gergedanı, Papa'ya hediye etmek istemesi, Dürer'in bu gravürü yapmasına kaynaklık eder. Çünkü gergedanı taşıyan geminin, Lizbon limanına ulaşmasıyla Avrupa, Roma İmparatorluğu'ndan sonra ilk kez bu fantastik hayvanla tanışır, ancak son durağı İtalya'ya doğru yol alırken geminin gergedanla birlikte sulara gömülmesi yüzünden bu tanışıklık kısa sürer.¹¹⁰ Dürer de Avrupa seyahatleri yaptığı esnada, kendisine ulaşması

¹⁰⁹ Şentürk, L. (2015). 'Heterotopoloji'ye Giriş: Heterotopyalar için Bir Nomenklatura Denemesi. İstanbul: Puna Yayın, XXI Sayı. 136 (2). (<https://xxi.com.tr/i/heterotopolojiye-giris-heterotopyalar-icin-bir-nomenklatura-denemesi-i>). (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹¹⁰ <https://automaticurk.wordpress.com/tag/albrecht-durer/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)



Görsel 30: Albrecht Dürer, Gergedan, 1515, National Gallery of Art, Washington DC, (Egzotik Bir Hayvan Olarak Heterotopik Beden Örneği).¹¹¹

muhtemel olan bu gergedan hakkındaki tasvirler ve taslak çizimler vasıtasıyla bu eserini gerçekleştirir. Dürer'in biraz da Plinius'un Doğa Tarihi'nde bahsedilen fil-gergedan düşmanlığına çiziminin üst kısmında yer verdiği bir açıklamadan esinle gergedanın sırt ve göğüs derisinin kabuğa benzer dokusunu zırlı bir şekilde betimlemesi, hem onu güçlü, heybetli bir savaşçı olarak karakterize eden; hem de Portekiz sömürgeciliğinin başarısını tasdik eden sembol bir figür haline getirir. Hatta, zırlı yüzünden Avrupa'da Hint gergedanına zırlı gergedan şeklinde hitap edilen genel bir adlandırma türü yaygınlık kazanır. Gergedanın zırlı gövdesinin yanı sıra boynunun katmanlı plakalarla, sürüngeni andıran pullu ayaklarla ve iri, uzun bir kuyrukla tasvir edilmesiyle birlikte, ayrıca ikinci boynuzunun, ağzının üstünde olan birinci boynuzunun hemen arkasında, gözlerinin üstünde değil de, oldukça geride boynu ve gövdesi arasında konumlandırılması, gerçeğinden çok daha egzotik bir hayvan temsili yaratır. Şentürk ise, gravürde en dikkat çekici detay olarak boynuzun farklı konumundan oluşan bu başkalığın, bir tür fantazmatik anomaliden kaynaklanmasından dolayı, gergedanın üzerinde bir heterotopya taşıdığını dile getirir.¹¹² Bununla birlikte, boynuzun yeri ve diğer anatomik detaylar bağlamında gergedanın bedeni, aynı zamanda Dürer'in kendi imajinasyonun bir illüzyon ürününü

¹¹¹ Kaynak için bkz: <https://automaticturk.wordpress.com/tag/albrecht-durer/> (Erişim Tar.: 11.05.2023)

¹¹² Şentürk, L. (2015), a.g.k.

sunmasını sağladığı için de heterotopik bir özellik kazanır. Ancak, bu sadece hayal gücünün temsil farklılıklarından dolayı heterotopik bir sanat eseri olduğu anlamına gelmez, asıl illüzyonist başkalık bu gravürün oldukça popülerleşmesiyle yaratılan gerçekliktir.

Şentürk'ün deyiimiyle *'Dürer, tekboynuz efsanesini çürütme tehlikesi yaratan ikincil boynuzun yerini biraz kaydırarak bu heterotopyayı yaratır'*¹¹³ iken aynı zamanda fantastik başkalıkların fetişleştirilmesiyle oluşan yeni normlara da kaynaklık etmiş olur. Gergedan, döneminin Batı ülkeleri için nadide olduğu kadar tüm olağan dışılıklara olanak tanıyan grotesk bir imajın ta kendisidir de. Avrupa toplumu, tam da bu yüzden uzun yıllar boyunca, arzu ve tutkuyla sermayeleştirilen yüksek beğeni dünyasının bir aracına dönüşen bu gergedan temsiliyle gerçek gergedan algısına ulaşır. Gerçek Hint gergedanın tek boynuzlu olmasına ve daha sonraları Dürer'in gergedan gravürüne kıyasla daha gerçekçi temsiller yaratılmasına rağmen, ders kitaplarına dahi konu olan bu fantastik yaratık resmi, neredeyse 19. yüzyıla kadar bilimsel bir belge niteliğinde kabul görür.¹¹⁴ Bu şekilde, Avrupa toplumunun gerçek gergedanı görmesine rağmen, binlerce baskıları yapılan bu gravür temsiline aslına kıyasla daha fazla beğeni beslemesi, aynı Mondrian'ın *'Çizgilerle Kompozisyon'*¹¹⁵ adlı eserinin algoritmalarca yapılan kopyasının daha çok övgü toplamasına karşılık gelebilir. Çünkü doğadan istisna olan özellikler her zaman takdir toplayamazken, ki çoğunlukla olağana aykırı olduğu için ötekileştirilirken, sanat ve bilim aracılığı ile yeniden üretilen başkalıklar, fantazmagorik bir işlev taşıdığından şaşırma ve hayret duygusunu harekete geçirerek kabul mekanizmasının bir parçası haline geldiği kadar kurmacanın da yeni gerçekliklerini yaratır. Bir bakıma istisnailiğin popülerleşmesiyle sıradanlaşan imgeler, imajlar, bedenler sanat ve bilim yoluyla tekrar nadide konumuna kavuşabilir, bu yüzden ki bazı klasik sanat eserleri günümüzde dahi güncel tartışmaların merkezine oturabilmektedir, aynı şekilde istersek Dürer'in gergedanını Joseph Kosuth'un 1965 tarihli *'Bir ve Üç Sandalye'* adlı meşhur kavramsal

¹¹³ Şentürk, L. (2015), a.g.k.

¹¹⁴ <https://automaticurk.wordpress.com/tag/albrecht-durer/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹¹⁵ Mondrian'ın bu eseri hakkında tezin *'Tekno-Ütopik Sanatta Heterotopik Başkalıklar'* başlığında bilgi verilmiştir.

işyle birlikte okuyabileceğimiz gibi.¹¹⁶ Ancak, burada buluşulan asıl ortak payda, coğrafi keşiflerle başlayan süreçle önce bilimin ve ona günümüzde daha da perçinlenerek eklemlenen sanatın, her ikisinin birlikte yaşamı bir laboratuvar şeklinde tahayyül ederek, atomundan hücresine, malzemesinden nesnesine topladığı tüm nadide parçaları yeniden mercek altına alıp, merak ve arzu dünyasını körükleyen yeni bir topoğrafik düzen tesis etmektir.

Nihayetinde, uzun uzadıya Hint gergedanın Avrupa yolculuğu hikâyesi anlatılırken, aslında heterotopik bedenlerin fetiş nesnelerden sonra bilimsel eşyalara dönüşmesi konusuna dokunma ihtiyacı hissedilir. Dürer, bir bakıma bilinmeyi; aslında bir hilkat garibesi sayılabilecek bir bedeni, aşına hale getirerek masalsı gotik bir hayvan yaratır. Bu yüzden, doğal olan tekinsiz bedenin çıplak yaşamı dışlanırken, sanat ile tekniğin ve yaratımın anlam kazanması, açıklanamaz olanı bilinir hale getirmesi dolayısıyla çıplak yaşam tekrar içerlenir bir konum kazanır. Dürer'in tek bir gravürle başardığını, günümüzde biyoteknolojik çalışmalar devralır. Bu bakımdan 'istisna' kavramı, heterotopik bedenler ve bilimsel eşyaların mihenk taşıdır. Şentürk de aynı şekilde, istisna halini özelleştiren ve kişiselleştiren bir heterotopya yaklaşımı sergiler. Böylece, Şentürk kişisel koleksiyonlardan, belleksel hazinelere tikel/tümel ilişkisi içinde bir izlek oluşturarak, kişisel kitaplıklar, litürjik nesneler, antikalar, çeşitli heykeller ve hatta haritalardaki istisnai özelliklere değinir: *'Kişisel kitaplığın, kitabın yayınevine, türüne, yazarına, konusuna ve bunların keyfi bir çaprazlamasına ya da bileşimine göre düzensizliği, dolambaçlılığı; onu düzenleyen ve bu gerilim içinde kitapları okuyup üzerinde düşünen kişi için heterotopiktir. Her kişisel kitaplık eksiktir ve boşluklarla doludur. Sonsuza doğru yayılma eğilimiyle onu kuranın cehaletinin bitimsizliği arasına gerilmiştir. Heykeller, insan yapımı varlık ve beden tezahürleri olarak heterotopyanın gündelik yaşamı askıya alan, erteleyen, aşındıran, tersine çeviren; kısacası dönüştüren istisnai varlığını üretebilir. İkonları, rölikleri, kutsal beden parçalarını, antikaları düşünelim: Sofular, koleksiyoncular ya da kimi nesnelerle kişisel derinlikler geliştiren meraklı insanlar için heterotopik hale gelir hepsi de. Haritalar başka yerlerin yansız bir kodlaması olabileceği gibi, alabildiğine kişisel haritalar da mümkündür'*.¹¹⁷

¹¹⁶ Gergedan gravürünün üzerinde gergedanın fiziksel özelliklerini anlatan bir tasvir bulunmaktadır. Gerçek gergedana, gergedanın resmine ve bir metinle yazılmış tasvirine bir bütünlük içerisinde bakıldığında bir bakıma, Kosuth'un sandalyenin kendisine, fotoğrafına ve sandalyenin sözlükten alınmış bir tanımına yer vermesiyle ilişkilendirilebilir. Sadece Kosuth'un tek bir düzlemde ve tek bir anda gerçekleşen bir sanat üretimi, gergedan gravürü ve gravürün etkisi yüzyıllar boyunca sürmüştür. Ancak her ikisi de neredeyse aynı kavramsal soruyu sorar: Gergedan nedir? ve Sandalye nedir?

¹¹⁷ Şentürk, L. (2015), a.g.k.

Daha önce bahsedildiği üzere, bu tür kişisel eşyalar dini, kültürel, sanatsal ve teknolojik bağlamda özel varlık ve mekânlar statüsünü koruyabildiği ölçüde heterotopiktir. Tüm heterotopik unsurlar, deşifre edildiği kadarıyla başkalıklarını yitirmeye yüz tutarlar, heterotopyalar istisnailikten sıradanlığa doğru döngüsel bir yoğun gerilim hattı oluşturur. Bu yüzdendir ki, modern heterotopyalar (ki çoğu heterotopik özelliğini kaybetmiştir) olabildiği gibi dijital ara yüzlerden, bilimsel nesnelerden oluşan heterotopyalar da mümkündür. Ancak, çıplak yaşam odağında organik bir varlığı ele alan bir konu ekseninde kişisel bir koleksiyon örneği olarak Hint gergedanından sonra ne tür bir varlık, yine eşya kategorisinde heterotopik bir beden tezahürü oluşturabilir sorusuna transgenik hayvanlar karşılık gelebilir. Bilimsel eşya olarak, biyoteknolojik tarım ve bilimsel deneylerle gıda, ilaç, uyuşturucu, kozmetik, giyim endüstrilerine hizmet etmek amacıyla bitki ve hayvanlardan faydalanan; tıpta da insanlara organ nakli temini¹¹⁸ için türler arası biyogenetik çalışmaların hayvanlar üzerinde uygulanan kobaylaştırma faaliyetleri ilk akla gelenler arasındadır. Dolayısıyla, bu deneysel üretimler hayvanlardan yararlanma gibi eski araçsallaştırmacı metotların sadece modernist bir fonksiyonel yaklaşımıdır. Her ne kadar çevresel faktörler ve uyarıcılar etkisi altında kalan hayvanlar kısmi bir mutasyon geçirse de, genetik özelliklerini tamamıyla kaybetmezler veyahut organ nakli için genetiği değiştirilen hayvanlar, nakil tamamlandıktan sonra ölüme terkedildikleri için başkalaştıkları formlarda yaşamlarını sürdüremezler. Oysa bilim tarihinde önemli bir kavşak yaratan *Oncomouse* ve *Vacantimouse* (Görsel 31) gibi genetiği değiştirilmiş ya da transgenik canlı türüne dönüştürülmüş fareler, türdeşlerinden daha çok insani tümörlerle ya da insan hücreleriyle yakınlık kurması açısından başkalaşmaktadırlar. OnkoFare, Harvard Üniversitesi tarafından onkogen adı verilen bir geni taşımak üzere kanser tedavisi için modifikasyonlarla genetiği değiştirilmiş ve 1988 yılında dünyanın ilk patenti alınmış laboratuvar faresi türüdür. Böylece, onkogen aracılığıyla transgenik bir organizma türüne dönüştürülen bu canlı, hücresel olarak insan-hayvan etkileşiminin ilk örneğidir.

¹¹⁸ Örneğin, 2022 yılında ABD’de kalp hastası olan bir insana domuz kalbi nakli yapılmış, ancak yeni kalbiyle sadece iki ay yaşayabilmiştir: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-60686187> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)



Görsel 31: *Vacantimouse* (VakantiMouse), Bilimsel Eşya Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği.¹¹⁹

OnkoFare'nin istisnai özelliğiyle ve başka bir yaşam formuna dönüşmesiyle heterotopik bir beden tezahürü oluşturduğu söylenebilirken, aslında kanser tedavisi için bir formül sunması da onun biricikliğini genelleştiren pragmatik bir yön taşımasıyla bilimsel bir eşyaya indirgenmesine neden olur. VakantiFare ise başkalığını yapay da olsa kendi heterotopik bedeninde yaşatmasıyla, bilimsel eşyadan ziyade çıplak yaşamı üretilen bir olağan dışılık sergiler. Harvard cerrahlarından kardeş olan Charles Vacanti ve Joseph Vacanti ile MIT mühendisi Bob Langer, insan vücudu organları ve parçaları üretmek istemeleri üzerine bir vücudun içinde çözülebilecek yapılar yaratmayı denerler. 1997'de bilimsel raporu sunulan VakantiFare deneyinde, insan kulaklarının çok tuhaf ve karmaşık şekillere sahip olması yüzünden yeni kulaklar yaratmanın çok zor olduğu için inekten alınan kıkırdak hücrelerini biyolojik olarak parçalanabilen insan kulağı şeklindeki bir yapı içine yerleştirirler ve devamında yabancı inek hücrelerine saldıracak bir bağışıklık sistemine sahip olmayan bir fare türü seçerler. Farenin bağışıklık sistemi inek kıkırdak hücrelerini beslediği ve kulak yapısı farenin derisinin altında çözüldüğünde ise, sırtında yapay insan kulağı taşıyan bir fare elde ederler. Ancak, kulak zarı olmadığı; sadece dış kısmı olduğu için bu kulağın, fare tarafından işlevsiz bir şekilde sadece bir model gibi taşınmasına neden olur.¹²⁰ Bu bilimsel deneyde, yeniden üretimi oldukça zor olan insan kulağının farenin bağışıklık sistemi ve ineğin kıkırdak dokuları sayesinde daha kolay üretilmesinin ötesinde asıl ilginç olan, tam da heterotopyanın tıbbi tanımı ile uyuşan bir oluşum göstermesidir.

¹¹⁹ <https://www.ripleys.com/weird-news/earmouse/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹²⁰ <https://www.ripleys.com/weird-news/earmouse/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

Gergedan örneğinde ikincil boynuzun olması gerektiğinin dışında başka bir yerde oluşmasının herhangi bir patolojik kusura yol açmadığı gibi transgenik farenin de insan kulaklı bir yapıyı sırtında taşıması, bedeninin işleyişini bozmamaktadır. Ancak, bu heterotopik özellik ikircikli bir durum da yaratır. 1998 yılında BBC’de yayınlanan ‘Kulaklı Fare’ programıyla ikonlaşan bu bilimsel çalışma, hayvan hakları hakkında ciddi tartışmalara ve teolojik sorunlara yol açmıştır.¹²¹ Şöyle ki, tek bir fareyle başlayan kulak üretimi, defalarca başka fareler üzerinde denenmiş, ancak bu denek hayvanlarının hiçbirinin zarar görmeden yaşamlarına sağlıklı bir şekilde devam ettiği ve hatta daha sonra bedenlerinden bu kulakların çıkartılmasıyla sıradan farelere dönüştüklerine yönelik açıklamalar yapılmıştır.¹²² Böylece, ne insandan gelen ne de insana nakli olan sadece bilimsel bir proje olarak gerçekleştirilen fiziksel benzerlik açısından insan kulağı taşıyan bir fare yaratıldığı öne sürülmüştür. Her ne kadar bu bilimsel aşama, günümüzde hayvan hücrelerinden ziyade insanların kendi kök hücreleriyle hasarlı dokuların onarılmasını, hastalıklı hücrelerin iyileştirilmesini ve yine insanların kendi deri ve kıkırdak hücrelerinin 3D yazılım teknolojisiyle biyolojik olarak parçalanabilen yapı ve dokulara yerleştirilmesini sağlayan moleküler biyolojik ve biyoteknolojik çalışmalara öncülük etmiş olsa da döneminde haklı bir spekülasyon konusu olarak hayvan ve insan bedenlerine endüstriyel veya teknolojik toplama parçalar gibi davranılmasını içeren biyoetik ve hatta biyopolitik bir sorun teşkil etmiştir.

Agamben’in, çıplak hayatın istisna halinde siyasetin içinde dışlanarak içlenen bir şekilde devam etmesine dair görüşü, tam da bilimsel eşya olarak üretilen biyopolitik hayvan bedenleri üzerinden de okunabilir. Böylece toplama kamplarındaki kutsal insanların, laboratuvarındaki kutsal hayvanlara denk düşen konumu, özünde Agamben’in ‘doğanın siyasallaştırılması’ savını haklı çıkarır bir vaziyette, *zoe*’nin ve *bios*’un homojenleşerek, aslında önce yaşamın mekânsallaştırıldığını ortaya çıkarır. Bu hayvanlar özelindeki eleştirel yaklaşım ise, bir nevi insan ve hayvan bedenlerinin zorunlu etkileşiminden kaynaklandığı için hayvan bedenlerinin tak/çıkar kitleri ile fragmanlaştırılması, legolaştırılması ve yeniden montajlanması sorunu beraberinde

¹²¹ <https://www.ripleys.com/weird-news/earmouse/> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹²² <https://www.newsweek.com/tissue-surgeon-ear-mouse-human-organs-transplant-cell-phones-666082> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

insan bedenlerinin de topoğrafikleştirilebilmesine yönelik etken dinamikleri sorguladır. Bu bakımdan, bir örnek olarak Bradiotti'nin Donna Haraway'in 'Erkek veya kadın... kardeşim, kız kardeşim...' dediği OnkoFare'yi aynı zamanda İsa'vari bir figür olarak görerek bu transgenik hayvanla bir 'akrabalık hissi' kurmak istediği şeklindeki aktarımı ele alınabilir (Bradiotti, 2018, s. 94). Bradiotti, Haraway'in OnkoFare'nin meme kanseri tedavisinde kendisini feda ederek, pek çok kadının yaşamını kurtardığı için Mesih gibi hem bir kurban hem de bir günah keçisi olduğunu düşündüğünü dile getirir ve devamında Haraway'in düşüncesini 'Diğer memelileri kurtaran bir memeli. OnkoFare soyun saflığını bozduğundan, aynı zamanda spektral bir figürdür de.' (Bradiotti, 2018, s. 94) şeklindeki sözleriyle pekiştirir. Böylece, Bradiotti ve Haraway'in teolojik boyutta epeyce iddialı bir söylem geliştirerek, bir ikilem yarattıkları da düşünülebilir. Çünkü Haraway, hasta kadınların sağlıklarına kavuşmalarını sağlayan bu transgenik hayvana sadece minnet duyguları beslemekle kalmaz, ona Mesih rolünde ulvi bir değer atfederek, antroposentrik bakış açısını da yıkıma uğratar. Bradiotti ise sempatize bir hayvan yaklaşımının çok ötesinde, OnkoFare'ye dair 'soyun saflığını bozan hayali bir figür' emaresiyle ütöpik bir yeni yaşam formunu muştular bir tavırla, şu an için pragmatik bir amaçla bilim nesnesi araçsallığında kullanılan transgenik türlerin geleceğin olağan/sıradan beden formlarına karşılık gelebileceği şeklinde bir çıkarım yapılmasına neden olur. Nihayetinde, bir kurban ve bir kurtarıcı olarak OnkoFare, memelilerden memelilere gen taşıyan ve böylece türdeş özdeşlikler kuran transgenik bedeniyle hem kendi fare soyunu hem de insanların soyunu bozarken, aynı zamanda insanlara 'akrabalık hissi'ni yaşatacak bir canlıya dönüşür.

Tüm bunların yanı sıra, biyopolitik ve heterotopik bedenler arasındaki ayrıma da bu tür gelecek imajinasyonları kaynaklık edebilir. OnkoFare meme kanseri tedavisinde kullanılmak üzere bilinçli bir şekilde biyopolitik bir beden olarak yeniden üretilmiş transgenik bir türdür. VakantiFare ise zamanında bir hastalığa çare olmanın ötesinde, yapay da olsa başka beden formları olasılıklarına yol açarak yaşamını idame ettiren bir transgenik tür olarak heterotopik bir bedene sahiptir, aynı zamanda günümüz insan doku ve organlarının kendinden yeniden üretimine (self-regeneration) öncülük eden bir bilimsel eşya olarak da biyopolitik bir beden konumuna kavuşur. Böylece her heterotopik bedenin birer biyopolitik beden olduğu

anlamı çıkarılamayacağı gibi bazı biyopolitik bedenlerin bazen hererotopik özellikler taşıyabileceği dile getirilebilir. Çünkü heterotopyanın tanımı ve özellikleriyle defalarca iştil olmanın gerektiği ölçüde, toplumların kendi yönetimleriyle (otonomileriyle) kendi beğeni veya tabuları etrafında şekillendirdikleri dinsel, kültürel ve sanatsal başlıklar olduğu hatırlanabilir. Örneğin tarih boyunca, insanların hayvanlara yaklaşımı, onlarla bir bağ ve iletişim kurma amacıyla evcilleştirerek duygudaş olma ya da onlardan faydalanarak yaşam koşullarını iyileştirme veyahut insanlarda görece nadir bulunan özellikleri hayvanlardan metaforik olarak alarak daha güçlü ve daha özgür hissetme veya onlar sayesinde kutsanma ve ulvilik kazanma gibi boyutlarda gerçekleşmiştir. Ancak, Haraway'ın 'akrabalık hissi' tanımı, daha çok evrimsel biyolojinin konusu olduğundan ve bu söylemini yapay yollarla üretilmiş transgenik bir fare üzerinden geliştirmesi bakımından epey dikkat çekicidir. Türdeş özellikler çoğaldıkça kurulabilecek akrabalık hissinin, sadece benzer birtakım genlerle sağlanabilecek oluşu, eşitlikçi bir insan sonrası tahayyülün hayvanlar âlemindeki sınıfsal çeşitliliğe biyolojik bir indirgemecilikle yaklaşmasına neden olmasının yanında insan tasarımı (human design), insan geliştirme ve CRISPR gen teknolojileriyle öne çıkan transhümanist projelere de destek verecektir. Şöyle ki, örneğin VakantiFare deneyi üzerinden akrabalık hissinin kurulabileceğini farz edersek fare, insan kulaklı fare oluncaya kadarki süreçte *bios*'u içermeyen bir hayvanın hayatını yaşarken, insan kulaklı fare olarak yaşadığı ölçüde ise melez tür olarak çıplak yaşamını sürdürecektir. Yani, fare insan kulağı ile insan gibi duymaya başladığında biyoteknolojik veya biyogenetik olarak ne şekilde gerçekleştiği önemli olmayan, sanki doğal bir mutasyon geçirmiş gibi duymaya başlayacaktır. Bu şekilde, çıplak yaşamı yeniden üretilen kulaklı farenin artık transgenikten öte bir melez tür olarak vücut bulmasıyla insanlarla bir akrabalık hissi kurabileceği düşünülebilir. Böylece, insan ve hayvan ilişkileri, metaforik bağlamda aslan gibi güçlü, tilki gibi kurnaz, tavuk gibi ürkek veya kedi gibi hırçın şeklindeki edebi benzetmelerle kalmayıp, hücresel boyutta yeni bir arzu dünyasına kapı açılabilecektir. Tam da bu yüzden, VakantiFare'nin yeni kulağıyla insan duyusuna sahip olarak taşıyabileceği ortak hisler, insan bedenlerin de hali hazırdaki dijital teknolojiler dışında hayvan hücre ve organlarına uyumlu hale getirilebileceği gibi bir fantazma yaratabilecektir. Böylelikle fetiş nesnesi de artık dışsal olarak değil, transhümanist insan geliştirme arzusuna eklenerek bedene içkin bir fetişizme

kaynaklık edebilecektir. İnsanların kartal gözleri kadar iyi görebildiği, köpekler kadar iyi koku alabildiği duyusal yeni hedonist bir çağın kıvılcımları, her ne kadar sadece hayalperest çılgın bir proje gibi görünse de temelinde biyopolitikanın üçüncü eşiği aşarak bedeni topoğrafikleştirdiği bir süreci başlatması yatmaktadır. Bu yüzden, artık nüfuslar üzerinde kitlesel olarak etki gösteren biyopolitik yönetim biçimlerinden ziyade, kişilerin şimdilik kendi isteği ve arzusuyla bedenlerini parça parça değişime uğratmak istediği yeni tarihsel bir mutasyondan geçebileceğimiz çıkarımında bulunabilir. Bu tür değişimler zaten mekanik ve organik simbiyoz yaşam formları olarak —biyonik uzuvlar, biyonik göz ve kulaklar veya beyin implantları ile— siborglaşma özelinde gerçekleştiği gibi ya teratojen maddelere maruz kalarak ya da genetiği değiştirilerek (domuz kalbi taşıyan insan örneğinde olduğu üzere) hücresel aşamalarda da yaşanmaya başlamıştır. Nihayetinde oldukça uç birkaç örnek vasıtasıyla aşırı yorum yaparak bahsettiğimiz bu beden başkalıklarının gerçekten yaşandığı zaman, yeni beden algılamı ve duygulanımları sayesinde asıl heterotopik bir çağa adım atacağımız söylenebilir.

Levent Şentürk de, bu görüşler ekseninde antroposentrik bir bakış açısından çıkarak nesneler düzlemine geçebileceğimiz heterotopik bir dönemden söz eder. Şentürk, aslında hala homotopik bir çağda olduğumuzu da, günümüzde kullandığımız teknolojik nesnelere her ne kadar internet bağlantısıyla ‘akıllı’ niteliği atfedilse de canlı bir varlığa evrilecek bir başkalık geçirmediikleri için sıradan nesneler kategorisinde araçsallık durumlarını korumalarından dolayı faili, hala insan olan bir *topos*’ta yer aldığımızla dile getirir. Ancak yine de, tarih öncesi dönemlerde insanlar için nesnelerin canlı olması gibi büyülü bir çağa da giriş yaptığımızı vurgulayarak, *‘şekil değiştiren elektronik kıyafetlerden akıllı kumaşlara, ışık geçiren beton duvarlardan dokunulduğu gibi kalabilen esnek zemin ve yüzeylere, güneş ışınlarıyla etkileşimli şeffaf çatı panellerinden hologram teknikleriyle yüzeyine mikrostrüktürel baskı yapılmış efektli camlara, kendini deri gibi onarabilen plastiklerden üç boyutlu nesne üretebilen 3D yazıcılara, termal etkileşimli biçim değiştiren metal heykellerden beden etkileşimli sanat yazılımlarına, sesi sıvı bir biçime kavuşturan makinelerinden bilgisayar destekli üretim robotlarına’* kadar daha nice sürdürülebilir, elektronik

malzeme ve akıllı nesne örnekleriyle yeni bir giyim, yeni bir sanat, yeni bir mimarlık ve yeni bir çevre algısı ve duyumsayışına adım attığımızı dile getirir.¹²³

Ayrıca Şentürk, aşkınlık ve içkinlik, özne ve nesne, beden ve mekân ikiliklerini ortadan kaldıracabilecek bir *topos* hissiyatı yaşatır: Çünkü ‘Heterotopolojiye Giriş: Heterotopyalar için Bir Nomenklatura Denemesi’ makalesinin adından da anlaşılacağı bir şekilde *topos*’u sabitler ve *topos*’u yer edinme, alan oluşturma, yeni bir taksonomi veya bilim alanı oluşturma bağlamlarında ele alınabileceğine dair terimler kullanır. Şentürk, her ne kadar insanmerkezci antropotopyalar olarak heterotopyaları, yeryüzünü minerotopya, aquatopya, aerotopya ve hidrotopyalardan oluşabilecek bir şekilde ya da canlılık temelinde biotopya ve nekrotopya olarak incelese de ve kendi deyimiyle bir dizi dağınık ve tekil örnekler bağlamında luminotopya’ları ışık; fonotopya’ları ses; thermotopya’ları ısı; fabritopya’ları sanayi; spiritotopya’ları ruhsal; libidotopya’ları hazcı; phallotopya’ları fallik heterotopyalar şeklinde, daha birçok topolojik adlandırmayla birlikte bir nomenklatura denemesinde¹²⁴ bulunsa da özünde Grekçe ‘logos’ son ekli bilim dalları yerine nesnelerin *topos*’unu oluşturabilecek yeni bir bilim anlayışı sunmaya sevk eder. Böylece bizim de *topos*’u (zoe+bios) Agamben’e atıfla yaşamın yeni mekânı olarak ele aldığımız bağlamda ‘topos biliminin’ aslında, insanmerkezci anlayışa bir hayli uzak kalarak, şeylerin ve nesnelerin kendi varoluşları ve kendi özyönetimleriyle rizomatik bir ağla işleyebilmesi bakımından heterotopik bir çağın bilimi olabileceği düşünülebilir.¹²⁵

Bunun yanı sıra, Şentürk’ün anomali taşıyan bir gergedan bedeninin istisnai niteliklerini nesnelerde aramaya başladığını gösteren, *“Bugün kullandığımız sıradan nesneler, bedenimizle ya da diğer cihazlarla etkileşime girerek başkalaşmıyor ya da kendilerinden beklenmeyen bir nitelik veya nicelik sergilemiyor. Oysa gelecek yüzyılda bu dönüşüm akla gelebilecek bütün nesnelerde kendini gösterdiğinde, bugünkü anlamıyla ‘düz’ nesneler unutulmaya yüz tutacak ve çaptan düşecek. Bu dönüşüm pragmatik ve faydacı bir düzlemden çok, biyo-politik evrilmenin bir sonucu olarak, hazları maksimize etme düzleminde hayata geçecek. İnsan zihnine ve mekândaki*

¹²³ Şentürk, L. (2015). ‘Heterotopoloji’ye Giriş: Heterotopyalar için Bir Nomenklatura Denemesi. İstanbul: Puna Yayın, XXI Sayı. 136 (2). (<https://xxi.com.tr/i/heterotopolojiye-giris-heterotopyalar-icin-bir-nomenklatura-denemesi-i>). (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹²⁴ Şentürk, L. (2015), **a.g.k.**

¹²⁵ Şentürk’ün örnekleri ‘topos bilimi’ özelinde ışığın ve ısıнын yaşamı, ruhun ve hazın yaşamı, suyun ve havanın yaşamı vs. şeklinde çoğaltılarak maddeler, şeyler ve nesnelere canlılık atfedilebilir.

varlığına kayıtsız nesnelere bu yeni dünyada nadiren yer olacak. İktidarlar bu yeni bölgeleri istila edecek ve bugün ekranlarla sınırlı olan ideolojik istila, bütün nesnelerimizin yüzeyini kuşatacak; böylece nesneler medyatopya ve infotopya'ların özelliklerini taşıyacak. Böyle bir dünyada heterotopya kavramının anlamı da kapsamı da elbette bambaşka olacaktır."¹²⁶ şeklindeki sözleriyle başkalığın biyopolitik bir veçhesinin de arzu mekanizmaları tarafından desteklendiğini öne sürer. Böylece, bir bakıma istisnailiklerin organizasyonunu içeren topoğrafikleştirme çalışmaları, düzenlendikçe sıradanlaşan unsurlardan dolayı beraberinde başkalıkların da yitirilmesini getirirse, söylemsel nesneleştirme pratiklerinden sonra direkt somut bir şekilde 'nesne olma' konumuna geçme gibi bir çıkmaz da yaratabilecektir. Şentürk'ün heterotopya konusunu geleceğe taşıyacak bir istenç içinde zihin açıcı bir fikir izleği oluşturarak ele alması, topos biliminin gelecekte başkalık dinamiklerinin kendi otonomilerini koruyabilecek bir şekilde gerçek heterotopik bir dönem mi başlatacağı, yoksa biyopolitik hazcı dünyaya eklenilerek tüm bedenlerin sadece nesneye indirgendiği bir bilimsel eşyalar fantazmasına mı hizmet edeceği şeklindeki soruları da gündeme getirmektedir.

Bununla birlikte Şentürk'ün heterotopya konusunu ele aldığı günden bugüne, özellikle son beş, on sene içerisinde Covid-19 Pandemisi'nin de etkisiyle dijital teknolojilerde ve biyoteknolojik çalışmalarda akıl almaz hızlı bir gelişim yaşanmıştır. Ancak, homotopik şeklindeki dönemsel bir tanımın, bahsedilen başkalıkların belki de çok daha uzun bir süreç boyunca tam olarak işlevselleştirilemeyeceği veya yönetilemeyeceğiyle ilintili olarak yapıldığı düşünülebilir. Bunun yanı sıra, bir üst güç olarak egemen iktidar tarafından canlıların ve toplumların doğuştan özelliklerinin ırk, tür, dil, din gibi söylemlerle ötekileştirilmesi üzerine dönen modern çark, artık eskisi kadar hızlı yol almayı bıraktı ya da en azından antroposen dönemin hükmünün çok da geçerli olmayacağı bilinci yaratıldı. Böylece, günümüzün baskın ötekilik paradigmaları ise çağa uygun araçları kullanabilme yetisine; yeni medyayı aktif kullanabilme becerisine; sosyal medya hesabına sahip olma/olmama veya üst versiyon akıllı cihazları ve ileri teknoloji ürünlerini ekonomik yeterlilik ve lüks göstergeleri olarak kullanabilme/kullanamama şeklindeki aitlik ve faillik kiplerinin basitçe teknolojik ilerlilik ve teknolojik gericilik olarak iki kutupta gelişme göstermesiyle devam

¹²⁶ Şentürk, L. (2015), a.g.k.

etmektedir. Yine de insan eliyle yapılan bu (manufacture) üretimler, henüz bir sistemin özcü parçaları değiller, tam da bu yüzden hiç olmadığı kadar envaiçeşit deşifre edilmesi beklenen başkalağa olanak vererek, heterotopik bir dönemin deneyimlenmesine kapı açarlar.

Böylelikle, heterotopik deneyimleri güçlendirmek adına, sıradan bedenlerin bilim aracılığıyla istisnai özellikler kazanarak kimi zaman heterotopik bedenlere dönüştürüldükleri, kimi zaman da biyopolitik aygıtlar tarafından sadece bir bilim eşyasına indirgendiği örneklerle ve yorumlara yer verilmesinin ardından heterotopik bedenlerin, sanat nesneleri ile kurduğu ilişkiye de değinmek gerekecektir. Bu kapsamda yeni medya, sanal gerçeklik, NFT, biyoteknoloji ve moleküler biyoloji olmak üzere birçok sanat ve bilim alanıyla ilgilenen Brezilyalı sanatçı Eduardo Kac'ın Bio Art (biyo-sanat) çalışmaları, 'sanat nesnesi' kavramını yeniden sorgulatması bakımından hayli dikkat çekicidir. Ancak konumuz gereği, Eduardo Kac'ın transgenik sanat icrası olan fosforlu tavşanı (Görsel 32), ünik bir örnek olarak ele alınabilir. 2000 yılında gerçekleştirdiği bu çalışmayla oldukça tartışmalı bir isim haline gelen Eduardo Kac, moleküler biyolojiden yararlanarak denizanası ve tavşan DNA'sını birleştirip, mavi ışık altında yeşil parlayan bir tavşan üretmiştir.¹²⁷ Kac, tarih boyunca her uygarlığın birçok



Görsel 32: Eduardo Kac, GFP Bunny (GFP Tavşan), (Alba), 2000, (Sanat Nesnesi Olarak Heterotopik Bir Beden Örneği).¹²⁸

¹²⁷ <https://www.ekac.org/transgenicindex.html> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹²⁸ Kaynak için bkz: <https://www.ekac.org/gfpbunny.html> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

hayali yaratık tasarladığını ve kutladığını, ancak şimdiye kadar hiçbir sanatçının yaşayan bir memeli hayal ederek, onu gerçeğe dönüştürme girişiminde bulunmadığını söyleyerek, Alba adındaki bu tavşanı üretmesindeki esin ve istencin kaynağını açıklar. Ayrıca, transgenik sanatın, bu şekilde bir hayat yaratmasından dolayı ona saygı duyma, özenle bakma ve sevmeye kararlılığıyla yani büyük bir özveriyle icra edilmesi gerektiğini vurgular.¹²⁹ Kac'ın kendi kişisel web sitesinde transgenik bir sanat eseri olarak tanımladığı bu çalışması hakkında GFP Bunny (GFP Tavşan) başlığı altında kısa bir açıklamada verilen bu bilgilere ilaveten “Kac'ın sanatı, kelimenin tam anlamıyla yeni bir biyolojik yaşam yaratmaya dayanıyor”¹³⁰ şeklinde bir ifade de kullanılması, sanki tavşanın gen düzenlemesiyle yeşil floresan renkli bir canlıya dönüştürülmesinden ziyade yepyeni bir yaşam formu olarak yaratıldığına dair bir algı oluşturur. Oysaki Alba adlı bu tavşanın proje adının ‘GFP Tavşan’ olmasından da anlaşılabilceği üzere, denizanasından alınan yeşil floresan proteinin (GFP), laboratuvar ortamında tavşanın genlerine eklenmesi neticesinde mavi ışığa tutulduğu zaman yeşil yeşil parlayan transgenik bir tür elde edilmiştir.

Bununla birlikte, Kac'ın kendi ifadesiyle de doğruladığı şekilde fantastik canlı bir yaratık yaratma arzusu, Hint gergedanı örneğinde olduğu üzere Portekiz kralının egzotik hayvanlar koleksiyonu oluşturmadaki istence benzerdir. Ancak, bu durum tam tersi yönde gerçekleşir: Rönesans'ın nadire kabinelerindeki doğal varlıkların olağanüstü özellikleri, Kac'ın sıradan bir hayvanı bilim aracılığıyla transgenik bir sanat eserine dönüştürmesiyle elde edilir. Böylece, Kac'ın sıra dışı heterotopik bir beden olarak ürettiği fosforlu tavşanına ayrıca Alba ismini vermesi, onu kişiselleştirmesi bağlamında bir sanat koleksiyonun parçası mı yoksa evcil bir hayvan mı olduğu şeklinde bir ikilem yaratır. Marcel Duchamp'ın pisuvarı ve hazır nesneleri sayesinde modern sanat terminolojisine kazandırılan ‘sanat nesnesi’ kavramına bu kez ‘yaşayan/canlı sanat nesnesi’ olarak bir boyut eklenir. Bunun yanı sıra, Leonardo da Vinci'nin eserlerinde bulunan bakteri, mantar gibi küçük yaşam formlarından sonra popülerleşen bakteriyle sanat yapma fikrinin de bir tür yaşayan sanat nesnesi olduğu düşünülse de, bakteriyografi veya mikrobiyoloji sanatında, uygun pH, sıcaklık, nem

¹²⁹ <https://www.ekac.org/transgenicindex.html> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

¹³⁰ <https://www.ekac.org/transgenicindex.html> (Erişim Tarihi: 11.05.2023)

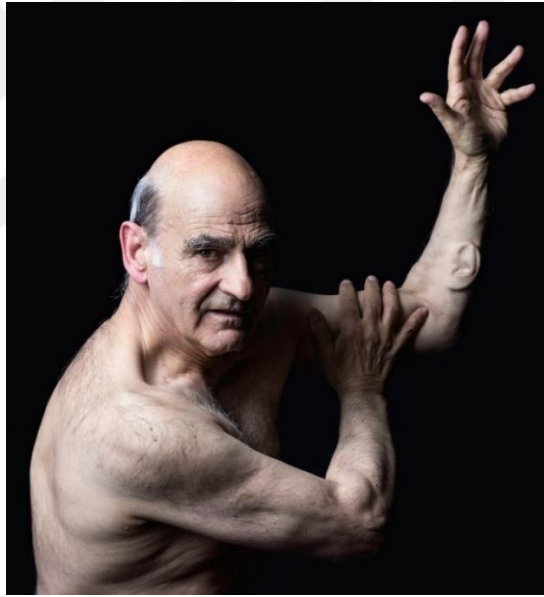
sağlanan organizmaların besiyerinde koloni oluşturmasıyla renk, koku ve biçim elde edilir. Bu yüzden bakterilerin kendilerine ait özelliklerine direkt bir müdahale yoktur, yani mikroorganizmaların sadece beslenmesiyle ortaya çıkan renk değişimleri, Alba'nın genetiği değiştirilerek gerçekleşir. Kac'ın fosforlu tavşanı ile tartışmaların merkezine oturmasının nedeni de, her sanatçının bu şekilde istediği takdirde yaşayan bir canlıya denek hayvanı gibi davranmasındaki özgürlüğün ne denli etik sorunlara yol açabileceğiyle ilgilidir.

Böylelikle 'sanat nesnesi' kavramı, sanat eserinin sadece plastik sanatlar ve temsili sanatlardan ibaret olmayacağına; düşünsel niteliklerle de sanatın çeperinin genişletilebileceğine yönelik bir alternatif sunarken, Alba örneği ışıklı, aydınlatan canlı bir varlık olarak sanat nesnesini işlevselleştirme ve tasarımı bakımından hem beden dolayımında sanatın metalaşmasına hem de canlıların nesneye indirgenmesine sebebiyet verir. Her şeyden öte, modernizmin konu, düşünce, üretim biçimleri kapsamında sanatçılara sağladığı özgürlük, Seurat'ın puantilizmi, Cezanne'nin modülasyonu, Picasso'nun kübizmi gibi nesneleri farklı algılayış ve görme biçimleri getirdiği için sanatın anlamını da değiştirdiği bilinir ki postmodernist dönemde de beden metalaşmasına, kültürün endüstriyellemesine, toplumların ötekileştirilmesine, doğanın zarar görmesine karşı üretim ve düşünce tarzı ne olursa olsun, özgürlüğün ve özgürleştirmenin bir yolu olarak sanat tekrar anlam kazanmıştır. Bunun yanı sıra, fütürist ve konstrüktivist eğilimlerde kimi zaman faşist duygular baskın olsa dahi, sanatın doğası gereği hiçbir canlı, kişi veya toplum üzerinde tahakküm kurma gibi bir işlevi olamaz. Dolayısıyla, bir canlının genlerine müdahale edilerek Alba tarzında bir üretimde bulunmak, sanatçının imajinasyonu veya sanatçının özgürlüğü olarak ifade edilirse ve bu aynı zamanda o canlının iradesi dışında onun özgürlüğünü kısıtlayarak gerçekleşirse, pekâlâ 'canlı sanat nesnesi' kavramının sanatı özgürleştirmek yerine tekrar sınırlandırdığı düşünülebilir. Hatta, faşist fütürist projelerin bir nevi artık hayvanlar üzerinde uygulandığı neo-fütürist hayvan faşizmi olarak bile nitelendirilebilir. Çünkü günümüzde dijital sanat ve NFT dâhil olmak üzere birçok farklı sanat türünün sergilenmesi, dolaşımı, satışındaki kurumsal ve küratöryel çalışmalar bir etik çerçevesinde yürütülmeye çalışılmaktayken ve yeni yeni dijital sertifikalar ve dijital sözleşmeler düzenlenmekteyken, sanat eseri

olarak bir canlının ne tür sergilenmeye, dolaşıma, satışa maruz kalacağı ciddi bir biyopolitik sorun teşkil edecektir. Ayrıca, transgenik sanat eseri türü olarak yeni bir alt kategori açılarak bir tür çağdaş hayvan pazarının oluşturulması, sanat koleksiyonculuğunun ve müzayedeciliğin anlamını değiştirebileceği gibi çağdaş sanatın önemli bir dinamiği olan sanat eseri ve izleyici etkileşiminin; Nicolas Bourriaud’la kuramsallaşan ilişkiyel estetiğin; kısacası hayvan haklarının görmezden gelinerek herkesin canlı bir sanat eserine istediği şekilde müdahale edebildiği etkileşimli bir sanat türünün de bir nevi sirk gösterisi şeklinde evrilebilmesine kaynaklık edecektir.

Tüm bunlarla birlikte, tabii ki geçmişte Obje Sanatı, Kavramsal Sanat, Fluxus, Viyana Aksiyonizmi ve Performans Sanatı başta olmak üzere birçok sanat eğiliminde, insan bedenleri, ölü hayvanlar veya hayvan parçaları bedenlerin kutsallığını veya bedenlerin kudret ve sınırlarını sorgulamak üzere dini, politik, sosyal kaygıları paylaşmak ya da toplumsal cinsiyet sorunlarına dokunmak amacıyla kullanılmıştır. Bunun yanı sıra, günümüzde ise yoğunlukla beden, kimlik ve teknoloji ilişkisini, Amber Case, Patricia Piccinini ve Marta de Menezes gibi kimi sanatçılar da siborg bedenler, biyo-sanat ve vücut modifikasyonu üzerinden incelerken, Stelarc’ın meşhur uzun soluklu projelerinden birinin hem konumuz itibarıyla kulaklı fare deneyiyle görsel nitelikte benzeşmesinden, hem de Stelarc’ın teknoloji ve insan bedeni ilişkisi alanında çalışan öncü sanatçılardan olması dolayısıyla bu işten bahsedilmesi gerekli görülmektedir. Stelarc, 1996 yılında başladığı ‘Koldaki Kulak’ projesinde (Görsel 33) Stelarc, seneler süren uğraşları neticesinde, VakantiFare’ye takılan yapay kulağa benzer şekilde, kendi kıkırdağından alınan dokularla yapılan kulağı, önce kolunun iç tarafına derisinin altına implante ettirir. Daha sonra yine geçirdiği cerrahi bir operasyonla kulağına Wi-Fi bağlantılı bir mikrofon yerleştirilerek herkesin o kulağı, yani bedenini dinleyebilmesi sağlanır. Böylece Stelarc, kendisinin duyduğu ve duyabileceği tüm sesleri, senkronize bir şekilde insanların da dünyanın neresinde olursa olsun duymasını arzular, aynı zamanda dinleyen kulağın, dinlenen organa dönüşmesi gibi bir alegori de yaratır. Ancak Stelarc, bazen yapay organlarla bazen robotik kollarla beden sınırlarını epeyce zorlayan performanslarda bulunsa da, bir beden tasarımı (body art) ya da vücut modifikasyonu’nun (body modification) ötesine

geçemez. Ayrıca, kendi bedeninde ve kendi iradesiyle değişimler yaratması, kısmi olarak kendisini robotikleştirme ya da siborglaştırma kadar heterotopik bir deneyim yaşatır. Oysa Kac, Alba adlı tavşanına aynı zamanda evcil bir hayvan duygusuyla yaklaştığı için eserini romantize ederek veya kendi yarattığı esere aşırı sevgi besleyerek egosantrik bir tavır da sergiler. Bunun yanı sıra, canlı bir hayvana floresan lambası gibi aşırı işlevsellik katmaya çalışarak insan tasarımının (human design) bir versiyonu olan canlı tasarımının bir ürünüymüş şeklinde özellikler yükler. Nihayetinde günümüzde, CRISPR gen düzenlemeleri sayesinde özellikle Ukrayna’da istediği genetik özelliklere, zihinsel yeterliliğe sahip çok güzel, çok zeki çocukları yasal bir şekilde sipariş edebilen ebeveynler gibi Kac da, bundan çok daha öncesinde 2000 senesinde genetik modifikasyon aracılığıyla kendi istediği şekilde yeşil yeşil parlayan fantastik evcil hayvanını yaratabilmiştir.



Görsel 33: Stelarc, Koldaki Kulak, 1996-2006.¹³¹

‘Zoe’ özelinde olduğu için sadece organik bedenler olarak hayvanları, bilimsel eşyalar ve sanat nesneleri şeklinde ele almamız, aynı zamanda canlı veya cansız olması farketmeksizin artık ‘nesne’lerin de politikleştiğini gözler önüne sermektedir. İnsanların ise, biyopolitik aygıtlarla hala nesneleştirme pratikleri kapsamında yönetildiği ve henüz tamamıyla nesneler düzlemine geçen kitlesel bir yaşamın mevcudiyetinden söz edilemeyeceği açıktır. Çünkü insanların biyogenetik cerrahi

¹³¹ Kaynak için bkz: <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/>
(Erişim Tarihi: 11.05.2023)

operasyonlarla transgenik bedenlere dönüşmesinden, biyoteknolojik müdahalelerle siborglaşmasından ya da yapay zekâ teknolojileriyle zihinlerin bedenleşmesinden oluşan tüm beden başkalıkları, günümüzde başlangıç seviyesinde söylemsel ve deneysel uygulamalar ölçeğinde kendini göstermektedir. Ancak, heterotopik bedenler kapsamında insanların, dijital teknolojilerle ilişkisinin tikelden tümele doğru hızlıca yoğunlaşması neticesinde hem bireysel hem de istatistiksel olarak biyodolayimli bedenler olarak başkalaştıkları söylenebilir. Patricia Ticineto Clough, 2008 yılında yayımlanan *'The Affective Turn: Political Economy, Biomedica and Bodies'* (Duygulanıma Dayalı Dönüm Noktası: Ekonomi- Politik, Biyomedya ve Bedenler) başlıklı makalesinde biyodolayimli bedenler (biomediated bodies) kavramını incelemeye alır. Bununla birlikte, Clough 'biyodolayimli bedenler'in kavramsal zeminini oluşturmak için öncelikle Eugene Thacker'ın biyomedya görüşüne başvurur ve metninin *'New Media/Biomedica: The Technical Framing of Affect'* (Yeni Medya/Biyomedya: Duygunun Teknik Çerçevelemesi) alt başlığında Thacker'ın biyomedyayı, yeni medyadan farklı bir şekilde ele alışındaki unsurlara değinir.

Clough, Thacker'ın biyomedyayı, biyolojinin teknik olarak yenilenmesi, yani biyolojinin biyolojik olarak kalarak, aynı zamanda kendisinin ötesinde yeni şekillerde performans göstermesini sağlayan teknolojik bir çerçeveleme olarak tanımlandığına değinir (Clough, 2008, s. 9). Thacker ise biyolojik alanın bağlam açısından olmasa da, bileşenleri ve süreçleri bakımından hala biyolojik kalmasını, tekniğin ve teknolojinin hiçbir zaman doğrudan biyolojik alana uygulanmadığıyla, biyolojik alanın kendisinden çok daha ötesinde çalışmaya zorlandığıyla açıklar (Thacker, 2004, s, 14). Clough, Thacker'ın biyolojinin teknolojik olarak işlevselleştirilmesine, DNA moleküllerinin bir bilgisayar hesaplaması şeklinde kullanıldığı biyohesaplama (biocomputing) ve DNA'nın bilgi olarak alındığı ve böylelikle dijital alana uygun hale getirildiği bioinformatik (bioinformatics) alanları üzerinden iki tip biyomedya örneği verdiğini söyler. Thacker'ın bu iki örnekle, bilgisayarların ve biyolojinin hesaplama mantığını tümüyle bütünleştirerek, biyomedyanın enformasyonel bir beden ürettiğini öne sürdüğünü, ancak, bunun sadece DNA'yı bilgi olarak temsil eden bir teknoloji meselesi olmadığını, daha ziyade bilginin, biyolojinin hesaplama kapasitesi olarak, DNA'ya bağlı bulunan (özünde olan) 'teknik bir ilke' olarak anlaşılmasının gerektiğine dikkat

çektğini ilave eder (Clough, 2008, s. 9). Bunun yanı sıra Clough, Thacker'ın bu denli DNA'ya odaklanmasının, biyolojinin ve yaşamın DNA ile özdeş tutulmasını onaylamaktan öte DNA'nın 'kolektif bir şekilde operasyonel matriksi oluşturan heterojen unsurlar çokluğunun' yalnızca bir parçası olduğunu kabul etmesinden kaynaklandığını dile getirir (Clough, 2008, s. 9, 10). Çünkü bu şekilde, Thacker'ın enformasyonel bir beden; biyodolayimli beden (biomediated body) olarak bedenin moleküler seviyesinde 'süregiden sermaye yatırıma ve teknobilimsel söylemlere' işaret etmeyi amaçlayarak aslında bedenin enformatikleşmesindeki ekonomi-politik altyapıyı ortaya çıkardığı görülür. Clough, tam da bu yüzden biyodolayimli bedeni, bedenden ayrılma olarak değil de, enformasyonel kapasitesinin daha üretken hale getirildikçe, moleküler düzeydeki bedensel maddede meydana gelen bir karmaşıklıkla nitelendirir (Clough, 2008, s. 10). Bu durum, enformatikleşen bedenin, sermaye ve üretimle olan ilişkisinin bedeni kaynak olarak kullanan bir maddeselleştirmeye yol açar. Thacker'ın kendi deyimiyle biyoloji, itici güç, yöntem ve araç olarak hem 'üretimi yönlendirmesi' ile (drives production) hem de 'kaynak materyal' (the source material) oluşuyla biyomedyanın özünü teşkil eder. Thacker, biyomedyaya has özelliklere, biyoloji tanımlamaları üzerinden devam ederken, biyolojinin 'üretim süreci' (the process of production) olduğunu ve biyolojinin yerini makinelerin alamazken, makinenin yerini biyolojinin aldığını ifade ederek, biyolojinin aynı zamanda teknoloji olduğu çıkarımında bulunur ki biyoteknoloji vizyonunu da biyolojinin 'teknoloji' (biology is the technology) olmasına dayandırır (Thacker, 2005, s. 201). Dolayısıyla Clough'a göre, 'hücreler, proteinler ve DNA tarafından rutin olarak gerçekleştirilen emeğin' (Thacker, 2005, s. 201) teknolojik çerçevelemesinde biyomedya, çalışan bir beden olarak biyodolayimli bedeni üretir (Clough, 2008, s. 10). Neticede, biyomedyanın, diğer teknolojik gelişmelerden farklı olarak, biyolojiyle ilişki kurmasının temelinde zaten enformatik olan biyolojik yaşamın sürekliliği esas alınır; beden üzerinden yaşam, hem üretim sürecinin hem de teknolojinin ta kendisidir.

Thacker, biyoteknoloji endüstrisinde temel olarak organizmaya endekslenen emek türünün, canlı insan emeği ile makinelerin ölü emeği arasında bir ayrım gözetmemesine dikkat çeker ki bu yüzden biyolojinin olduğu teknolojinin bilişim olarak görülmesinin, mevcut biyoteknoloji endüstrisini karakterize ettiği sonucuna

varır (Thacker, 2005, s. 201). Bu bağlamda, aslında Thacker'ın, Agamben'in çıplak yaşamın siyasetin içinde sistematik olarak dışlanarak içlenmesiyle üretilen biyopolitik bedenler görüşüne benzer şekilde, ekonomi-politiğin altyapısı olarak biyomedyanın da DNA'nın üretim kapasitesinden faydalanarak biyodolayimli bedenler ürettiği düşünülebilir. Hukuki ve ekonomik meseleler olmak üzere kuramlarını farklı zeminler üzerinde geliştiren bu iki düşünür, ortak paydada insan bedeninin istisnai özelliklerinin siyasal amaçlarla metalaştırılmasına karşı çıkar. Agamben, beden üzerinden yaşama dışsal bir boyutta yaklaşarak, egemen iktidarın çıplak yaşamı, her defasında yeniden üreterek her daim biyopolitik bedenler üretmesini, insanın özel ve sosyal hayatına dahi yapılan müdahaleler neticesinde, temel hak ve özgürlüklerin önündeki büyük bir engel olarak nitelendirirken; Thacker ise beden üzerinden yaşama daha içsel bir boyutta yaklaşarak, biyoteknoloji endüstrisinin insan bedenini biyolojik yaşamsal fonksiyonunu, kompütasyonel bir kapasite olarak değerlendirerek, hem bedenin makinevari bir yeni biçim kazandırılmasında; hem de biyodolayım süreçlerinde organizma olarak bedenin (body-as-organism) kaynak bir materyal şeklinde kullanılmasında üretilen enformasyonun metalaşarak bir ürün halinde ekonomi-politik kazançlara hedef gösterildiğini dile getirir.

Böylelikle, Clough'un da doğruladığı bir şekilde Thacker, biyodolayimli bedenin üretkenliğini, sadece DNA'nın seri üretim meselesi olarak ele almaz (Clough, 2008, s. 10). Thacker, enformasyonun ürünleşmesi hakkında ilaç endüstrisini örnek göstererek, bu sektörün temel uğraşının ürünlerin (haplar, test teknolojileri) tekrar bilgiye (veri tabanları, test sonuçları, pazarlama ve medya kampanyaları) dönüştürülmesini sürdürmek olduğunu açıklar. Bununla birlikte, Thacker bilgi teknolojilerine benzer bir şekilde, ilaçların da teknolojik olarak modalarının geçmesi veya eskimesi gibi bir durum içine girmesinin, ilaç endüstrisinin karşılaşacağı asıl zorluk olduğunu ve bununla başa çıkılabilmesi için sürdürülebilir ve etkili tedavilerin nasıl geliştirileceğinden ziyade, geçici materyal ürünlerin sürekli olarak nasıl uzun vadeli bilgi üretimine dönüştürüleceğiyle ilgilenildiğini ilave eder. Böylece Thacker, ilaçlar sayesinde elde edilen ekonomik kazancın yanı sıra, aslında ekonomik değer, hastanın biyolojik bedeniyle olan bağını hiçbir zaman tamamen koparmaması üzerinden geliştirilen bilgi üretimine yönelik bir altyapıyı teşkil ettiğini ortaya çıkarır

(Thacker, 2005, s. 80, 81). Dolayısıyla Clough da, Thacker'ın bu açıklamaları ekseninde biyomedyanın, enformasyon bazlı ürünleri, 'uzun vadeli bilgi üretimine' dönüştürmeyi amaçlayan bir ekonomi-politik altyapı olarak 'bilgiyi biyolojik bedene bağlayan' ekonomik kazanç potansiyeli barındırdığı yorumunda bulunur (Clough, 2008, s. 10). Neticede Thacker'ın ilaç örneği, biyomedyanın biyoinformatik tabanlı bir ilaç geliştirme sürecinin ekonomi-politik yatırımla ilişkisini gözler önüne sürerken, biyodolayimli bedenlerin hasta insanlar dışında, sağlıklı bireyler üzerinden de üretildiği söylenebilir.

Şöyle ki, Rosi Bradiotti de Clough'un biyodolayimli bedenlerine 'İnsan Sonrası' kitabında yer yer değindiği doğrultuda, konu hakkında kısa bir tanımlamada bulunur: *"Çağdaş bilgi ve iletişim teknolojileri, elektronik olarak insanın sinir sistemini dışsallaştırır ve çiftler. Bu da algı sahamızda bir değişikliğe sebebiyet vermiştir: Görsel temsil kiplerinin yerine duysal-sinirsel simülasyon kipleri geçmiştir. Patricia Clough'un belirttiği üzere, 'biyodolayimli' bedenler halini aldık"* (Bradiotti, 2018, s. 111). Ayrıca Bradiotti, çağdaş bilgi ve iletişim teknolojileri vasıtasıyla üretilen biyodolayimli bedenlerin test edilmesi ve denetlenmesiyle ilgili sürecin önemi üzerinde de durur ve Clough'un biyodolayimli bedenleri test etmek ve denetlemek için kullanılan somut tekniklerin etkileyici bir listesini sunduğunu söyler (Bradiotti, 2018, s. 81). Bunlar, başta DNA testi, beynin parmak izini alma, sinir görüntüleme, beden ısısının tespiti, gözbebeği ve el tanıma olmak üzere tüm bedensel enformasyonun dijital veri tabanında depolanmasıyla elde edilir (Clough, 2008, s. 19). Bu dijital verilerin, ekonomi-politik kazanç güdülmesinden dolayı toplanmasından ziyade bu kez de, hem sivil toplumda kontrolün ve yönetimin sağlanması için hem de teröre karşı savaşta gözetleme teknikleri olarak işlev kazanması için kullanıldığı düşünülebilir (Bradiotti, 2018, s. 81). Böylece, Thacker'ın biyoteknoloji endüstrisinin, biyomedyanın biyoinformatik kolunu oluşturmaya, dijital teknolojilerin eklemlenmesi, biyodolayimli bedenlerin hastalık ve ilaç ikilisi örneğindeki gibi 'kriz durumları'ndan faydalanmak üzere üretilmesinin yanında post-endüstriyel kapitalizmin yeni sermaye biçiminin enformasyona dayalı gelişim göstermesinden dolayı, toplumsal bedeni enerji kaynağı olarak bilgi cevheri şeklinde kullanmasına yol açar. Bu bakımdan, biyomedyanın kriz fenomenleriyle ilintili durumu, biyodolayimli

bedenlerin heterotopik bedenler olarak başkalık kazanabileceğini düşündürür. Foucault, toplum içinde (ergenler, regl dönemindeki kadınlar, hamile kadınlar, yaşlılar, vs.) şeklinde kriz durumlarında kalan bireylere has gelişen heterotopyaların geçiciliğinden bahsederken, bekâret örneğindeki gibi etkisinin uzun dönemler boyunca kalıcı olabileceğinin altını çizerek. Tezin 'Heterotopya, Siberetik Denetim Toplumu ve Salgın Hastalık' başlığının Covid-19 Pandemisi'nin yaşandığı günlerde oluşturulması dolayısıyla, bir kriz yönetimi sorunsalı bağlamında pandeminin 'kriz heterotopyası mı, yoksa gerçek dijitalizme bir hazırlık evresi olarak illüzyon heterotopyası mı?' olduğu sorulmuştur. İşte bu sorunun cevabı, biyomedya ve biyodolayimli bedenler konusu kapsamında netlik kazanır. Salgının yönetiminin Clough'un *'bazı nüfusların sağlıklı yaşamının, doğanın yoz veya sağlıklı olanları olarak işaretlenen diğerlerinin ölümünü gerektirmesine izin verir'* (Clough, 2008, s. 18) şeklindeki ifadesinden de anlaşılır bir vaziyette, küresel ölçekte dijital denetleme ve güvenlik teknolojileriyle gerçekleştirilmesi ve belirli yaş gruplarına uygulanan uzun süreli karantina yöntemleri ve zorunlu aşı uygulamaları, bireylerin biyodolayimli bedenler olarak başkalaşmasına neden olmuştur. Clough ise biyopolitik ırkçılık ve biyodolayimli bedenler arasında yakın bir ilişki kurması dolayısıyla bu beyanda bulunarak, aslında günümüz ırkçılığının kaba bir evrimcilik gibi konuşlandırılan biyopolitika bağlamında egemenin öldürme hakkı gibi bir şeyin geri dönüşüne yol açtığını dile getirir (Clough, 2008, s. 18). Böylelikle pandeminin, biyopolitik ırkçılık kapsamında belirli grupların duygusal ve bedensel tepkilerinin göz ardı edilmesi bakımından tam da Clough'un 'duygunun teknik çerçevelemesi' tanımına uyan bir şekilde kriz heterotopyası olduğu ancak bedenin enformasyonel cevherinin kullanımının önünü açması ve hiç olmadığı kadar organizma olarak bedenin (body-as-organism) dijital veri tabanının oluşturulması bakımından da illüzyon heterotopyası olduğu sonucuna varılır. Tüm bunların yanı sıra, pandemi döneminde insanların dijital teknolojilerle olan etkileşiminin yoğunlaşması, senkron ve asenkron olma gibi yeni benliklerin dijital varlıklar olarak kazandırılmasının yanında, Bradiotti'nin deyiimiyle 'mikro-elektronik sinirsel cazibenin, insan bilincini genel elektronik ağla kaynaşmasını öne çıkarması' (Bradiotti, 2018, s. 111) ile nöral ve zihinsel etkilerin de bilgi olarak izlenebilmesi neticesinde, tam anlamıyla biyodolayimli bedenlere dönüşerek, heterotopik bir beden başkalığı haline kavuşulmuştur. Nihayetinde, pandemi hem bir

kriz, hem de bir illüzyon heterotopyası olarak iki sene gibi kısa bir dönemde yaşanmış ve bitmiş olsa da 'görsel temsil kiplerinin yerine duyuşal-sinirsel simülasyon kiplerinin geçmesini' kolaylaştırması ve hızlandırması açısından biyodolayım sürecindeki teknolojik etkilerin uzun seneler boyunca sabitlenip, mühürlenmesine ön ayak olduğu açıktır.

Ayrıca, Clough ırkçılık odaklı biyodolayımlı bedenler konusunun diğer ayağında, biyopolitik mekanizmaların bedensel enformasyondan yararlanması açısından Thacker'ın biyopolitika ve biyomedya ilişkisi üzerinde durur. Thacker ise, Foucault üzerinden bir biyopolitika okuması yaparken, öncelikle biyopolitikanın hükümetler tarafından yurttaş kitlesini homojenleştirmek için kullanılan basit bir teknik olmadığını vurgular ve Foucault'nun, biyopolitikasının kilit noktası olarak, aslında yönetimselliğinin nüfusu hem evrenselleştiren hem de bireyselleştiren düalist bir yaklaşıma dayandığını söyler (Thacker, 2005, s. 25). Bununla birlikte Clough, Thacker'ın Foucault'nun biyopolitika kavramının ikili yaklaşımı analizinden, ırkçılık meselesine yoğunlaşarak, Foucault'nun özellikle 19. yüzyıl sömürgeciliğini ve 20. yüzyılın ilk yarısındaki olayları ele almış olsa da, çağdaş biyopolitikada oyun oynayan ırkçılığa dair önemli bir bakış sunduğunu dile getirir (Clough, 2008, s. 18). Şöyle ki, Foucault'nun yeni bir tür ırkçılık tanımlaması olarak, biyoiktidar ekonomisinin, kişilerin biyolojik güçlendirilmesine eklemelenmesi, geleneksel ırkçılığın ve devlet ideolojilerinin tasfiyesini beraberinde getirir. Çünkü Clough'un da belirttiği üzere Foucault, ırklar arasında karşılıklı aşağılama veya nefret biçimini alan ırkçılıktan veyahut devletlerin veya bir sınıfın, kendilerini hedef alan ya da toplumsal yapıyı işleyecek düşmanlıkları söylencesel bir düşmana doğru yöneltmeye çalışan ideolojik operasyon türü olan ırkçılıktan çok uzak olduğumuzu dile getirir (Foucault, 2018, s. 264), (Clough, 2008, s. 18). Thacker ise, biyopolitikanın nüfusun, bireyin, grubun ve hatta grup içindeki grupların (yoksullar, işsizler, ikamet eden yabancılar, kronik hastalar) her bir unsurunun izahından sorumlu olduğunu öne sürer. Bununla birlikte Thacker, bu kademeli yaklaşımda nüfusların, 'bölge, ekonomik sınıf grupları, etnik gruplaşmalar, cinsiyete dayalı bölünmeler veya sosyal faktörler' tarafından tanımlanan çeşitli bağlamlarda var olabiliyorlarsa, bunların hepsini, nüfusun karakteristik biyolojik aktivite akışını analiz eden bir çerçeve içinde yaptıklarını dile

getirir (Thacker, 2005, s. 25). Ancak Thacker, bu tür gruplamaların, gruplandırma kriterlerini tanımlama aracı olmadan; yani her gruplamanın tanımsal sınırlarını çizerek çeşitli şekillerde tanımlanabilen bir özne olmadan bir anlam teşkil etmeyeceğini söyler. Çünkü bireyselleştirilmiş özneler olarak, bazılarının bir grubun homojen çekirdeğini; diğerlerinin ise çekirdeğin sınırlarını, sınır durumlarını oluşturabileceğini vurgular. Bu yüzden de, biyopolitikanın metodolojisi olarak bilişimin, biyolojiyi bir bilgi kaynağı olarak yeniden yapılandırarak şekilde kullanmasından ve neticede biyopolitikada bedenin bir veri tabanı; bilişimin ise arama motoru olarak işletildiğinden dem vurur (Thacker, 2005, s. 25).

Böylece Clough, Foucault'nun nüfus ırkçılığı söylemi ve Thacker'ın biyopolitika ve biyomedya ilişkisi üzerinden biyodolayimli bedenin biyopolitikasının çeşitli nüfusların ayrımını, yaşam kapasitelerinin değerine göre biyolojiyi ve hayatın kendisini ele geçirerek yapan bir ekonomi-politik mesele olduğu kanısına varır (Clough, 2008, s. 18). Clough, bu nüfus ırkçılığının ise biyodolayimli bedenin ekonomi-politiğinin merkezinde yer alıyorsa, bunun nedeninin nüfuslar arasında ve nüfuslar içinde her defasında yapılan ayrımının ek beden verileri oluşturarak uygulanan bir ırkçılık olmasından kaynaklandığını dile getirir. Bunun yanı sıra, organizma olarak bedenle (body as organism) ve onun cilt morfolojisiyle ilişkin olan ırkçılığın aksine, Foucault'nun işaret ettiği ırkçılığın, biyodolayimli bedenin ırkçılığa enformatik varoluşunu verirken bile, biyodolayimli bedene farklılıklarını kazandırdığını belirtir. Dolayısıyla Clough, organizma olarak bedenin görünürlüğünün hala bir rolü olmasına rağmen, biyo-dolayimli bedenin, 'ırklanmış bedenin' bilgi olarak kavranmasına olanak verdiği çıkarımında bulunur (Clough, 2008, s. 19). Clough, bir bakıma Thacker'ın Foucault'nun biyopolitikasının nüfusu bireyselleştiren ve evrenselleştiren özellikte olduğu yorumundan yola çıkarak, genetik ve fiziksel özellikler ekseninde uygulanan ırkçılık politikalarının kısmen de olsa varlığını koruduğunu kabul etse de aslında, yoğunlukla bedenlerden alınan biyolojik verilerin ulusal ve uluslararası boyutlarda bilgi olarak izlendiği ve böylece günümüz ırkçılığının temel mekanizmasının beden veri tabanlarının oluşturulmasına dayalı geliştirildiğini ön plana çıkarma çabasında bulunur. Bu doğrultuda Bradiotti'nin, Clough'un DNA testinden beyin parmak izine, nöral görüntülemeye, vücut ısı algılamaya ve iris veya el tanımayaya kadar

biyodolayımlı bedenlerin testi ve denetlenmesi için kullanılan tekniklere yer verdiğini söylemesinin yanı sıra aslında Clough, bu denetleme ve güvenlik teknolojilerinin gitgide 'bütüncül/terör bilgi farkındalığı teknolojileri' olarak çoğaldığına dikkat çekerek (Clough, 2008, s. 19). Çünkü Clough, bu şekilde bir teknoloji tanımında bulunarak, teröre karşı mücadeleye koşut olarak nüfus düzenlemelerinin de genel bir ırkçılık biçimi şeklinde gerçekleştiğini ima eder. Bu yüzden de, biyodolayımlı bedenlerin biyopolitik ırkçılığının, nüfusları 'savunmasız biyolojileri' açısından kullandığını ifade ederek, nüfus politikaları bağlamında hedef alınan 'savunmasız biyolojileri' hükümetlerin tekelinden çıkarır. Nihayetinde Clough, daha genel anlamda 'neye karşı savunmasız kalınır' sorunsalına vurgu yaparak, nüfusların yalnızca hastalığa, yaşama ve ölüme karşı değil, aynı zamanda ulusal ve uluslararası düzenleyici politikalara, askeri araştırma programlarına ve tehdit düzeyiyle ilgili bir dizi sosyal kaygıya karşı savunmasız kalabileceğinin altını çizer (Clough, 2008, s. 19).

Clough'un, biyopolitik ırkçılık yaklaşımını, biyodolayımlı bedenler ve savunmasız biyolojiler arasında ilişki kurarak sergilemesi; ve günümüz ırkçılığına dair ölüm ve yaşam olguları ekseninde ötekileştirilen birey ve nüfusların aynı zamanda taşıdığı sosyal kaygılara yer verecek kadar geniş bir repertuvar sunması bakımından, Foucaultcu iktidar ilişkilerinin toplumsal ve sosyal dinamiğini bir kez daha hatırlatır şekilde etkileyici bir analiz yaptığı düşünülebilir. Biz de, küresel ölçekte yaşanmış önemli bir sağlık fenomeni olan Covid-19 Pandemisi'nin yönetiminde kullanılan birtakım dijital teknolojiler ve biyoteknolojik uygulamaların nüfusları, biyodolayımlı bedenler olarak nasıl heterotopik bir başkalaşıma büründürdüğüne değindikten sonra, son bir örnek olarak yerel ölçekte ülkemizde heterotopik beden başkalaşımı yaşatan 6 Şubat Deprem Afetini ele alabiliriz. Depremin şiddetinin büyük ve etkilediği bölgesel alanların fazla olması ve on bir şehirde yaşanan afetin ciddi ekonomik düzeyde maddi kayıplarla birlikte resmi rakamlara göre on binlerce insanın ölümüne sebep olması yüzünden ulusal ve uluslararası medyada 'Asrın Felaketi' olarak ses getiren bu üzücü olay, ülkemiz gündemini ve sosyal hayatını uzun süre etkisi altında bıraktı ve bırakmaya devam ediyor. Öncelikle, pandemi gibi depremin de bir kriz yönetimi sorunsalı bağlamında kriz heterotopyası olduğu düşünülebilir. Çünkü depremin yönetimi hakkında birçok yayın organında yer aldığı üzere, koordinasyon eksikliği

yüzünden depremin iyi bir şekilde yönetilemediği ve deprem bölgelerine geç ulaşıldığı için çok fazla sayıda yaralanmaya ve can kaybına sebebiyet verildiği söylenmektedir. Birçok şehirde yaşanan bir afet olmasından dolayı da yapılan yardımların istenilen bölgelere, istenilen şekilde ulaşmadığı yönde bilgiler, gerek bireysel tanıklıklar gerekse sivil toplum kuruluşları yoluyla aktarılmıştır. Bunun yanı sıra, belki de Clough'un 'savunmasız biyolojiler' tanımına en iyi uyacak şekilde, neredeyse bir şehrin yarısını yok eden sayıda depreme dayanıklı olarak inşa edilmeyen konutların enkazları altında kalan depremzedeler yakınları, bölge ahalisi ve hükümet tarafından kurtarılmayı beklerken, bir kez daha depreme karşı en savunmasız biyolojiler olarak kalmışlardır. Bununla birlikte, depremin bir ülkenin bir coğrafi bölgesine yayılan geniş bir topoğrafyada gerçekleşmesi ve hem toplumun dijital yollarla kendi uğraşları doğrultusunda iletişim kurarak enkaz altında kalan kişileri bildirmeye çabalaması hem de hükümetin kurtarma çalışmaları esnasında bedensel tepkileri ölçen dijital araçları kullanmayı denemesi, nüfusun arttıkça bilişim odaklı yönetimin uygulanma gereksinimi içinde kalındığını bir kez daha gözler önüne sermektedir. Yıkıntılar arasında telefonuna ulaşma imkânı bulabilen çoğu insanın da yaşamlarını kurtarabilmek adına sosyal medya mecralarında seslerini duyurmaya çalışması (ama sosyal medya erişiminin engellenmesi), Clough'un deyimiyle tam anlamıyla biyodolayimli bedenler halini aldığımızı bir örnek teşkil etmektedir. Bu deprem afetinde, biyopolitik ırkçılık konusunda ise Foucault'nun ve Thacker'ın üstüne basarak konu edildiği geleneksel ırkçılığın aksine 'nüfusun karakteristik biyolojik aktivite akışını analiz eden bir çerçeve' içine konumlandırılabilir. Bazı şehirlere, diğer deprem bölgelerine nazaran kurtarma ekiplerinin ve gıda, giyinme, barınma gibi temel ihtiyaç yardımlarının geç ulaşması ya da sığınmacı depremzedeler tarafından market ve dükkânların yağmalanması hakkında basında yer alan haberler, tam da nüfus ırkçılığının biyodolayimli bedenin ekonomi-politiğinin merkezinde yer aldığını doğrulamaktadır.

4.3. Akıl ve Başkalık

Foucault'nun tarihsel formasyonlarında da önemli yeri bulunan iki dönemsel süreçte 17. yüzyıl'da ve 19. yüzyıl'da yaşanan bilimsel gelişmeler, yalnızca yaşama dair bakış açısını değiştirmekle kalmayıp, insan tanımının da Platoncu ve Aristocu eğilimden hayli uzak bir şekilde yeniden yapılmasını sağlamıştır. Foucault, Galileo'nun Dünya'nın Güneş etrafında dönüşünü keşfetmiş olmasıyla sonsuz ve son derece açık bir mekân kurarak, Orta Çağ'ın hiyerarşik mekânsal düzenini yıktığını dile getirirken, aslında Galileo'nun artık hiçbir şeyin hareketsiz ve sabit olmadığı düşüncesini yeşertmesi dolayısıyla, 17. yüzyılın Orta Çağ doktrinini tamamıyla kapatan yeni bir dönem olarak muştulanmasına öncülük yaptığını öne sürer. Ulus Baker ise, bu yeni düşünce sisteminin nüvelerinin verilmesine Galileo'dan önce Copernicus'un ve Kepler'in de aynı oranda önemli bilimsel buluşlarıyla kaynaklık ettiklerinin altını çizer. Baker, öncelikle Antik Yunan'da 'aşkın form' veya 'ideal biçim' olarak addettiği dünya anlayışının Orta Çağ'da da devam ettirildiğinden dem vurarak, bunu yıkıma uğratması dolayısıyla Kepler'i Rönesans dehaları arasında ayrıcalıklı bir yere orurtur. Şöyle ki, Antikite'de hayatın kendisinin bir biçimden diğer biçime geçiş olduğunu dile getirerek, bu doğrultuda Baker, hayatın iki ideal biçim arasında yaşandığına dikkat çeker. Böylece, hayatın akışının bir üst biçimden bir alt biçime ya da bir alt biçimden bir üst biçime doğru gerçekleşmesi bakımından, alt biçimlerin de aşkın oluşuna vurgu yaparak, ölümün de aşkın bir biçim olsa dahi yaşamın ölümden daha üstün bir biçim olarak algılandığı dünya görüşünden bir örnek sunar (Baker, 2015, s. 24).

Baker, bu 'aşkın form' düşüncesini yıktığı için Rönesans'ın en önemli adamı olarak atfettiği Kepler'i, pozlardan kesitlere doğru gerçekleşen dönüşümün temsilcisi olarak görür. Çünkü Kepler, doğanın, dünyanın, insanın poz verdiği yönündeki düşüncenin tasfiye edilişinde ilginin 'ayrıcalıklı anlar' yerine 'herhangi anlar'a kaymasına neden olur. Baker'in kendi deyimiyle, *'Bir hedefe, bir amaca gidip oraya varan, ölümüne varan ya da yaşama doğru yükselen süreç biçiminin, aşkın süreç biçimlerinin bir tarafa bırakılıp, yaşamda içkin olarak bulunan anların herhangi birisinin ötekine eş uzaklıkta olması, yani aynı değerde olması demek bu'* (Baker, 2015, s. 25). Böylelikle, hayatın akışının kendisinin aşkın biçimler olarak görülmesinin aksine akışın 'herhangi an' kesitleriyle algılanan bir dünya var olmaya başlar. Bu yüzden,

Kepler'in gezegenlerin yörüngesel hareketlerini, katettiği yol ve süre ilişkileriyle birlikte keşfederek gezegensel hareket yasalarını ortaya koyması ekseninde Antik kozmoloji geleneğini, evrensel matematik ve fizik olarak ele aldığı modern astronomi bilimi altında değiştirmesi, felsefi bağlamda hayatın akış ve hareketinin sanki bir kaba alınircasına yaratılan ideal biçimlerine ve onun şablonlarına göre kıyaslanan ayrıcalıklı anları ortadan kaldırarak her anın ortak değerine ve hareketin kesitlerine odaklanan bir düşünce sisteminin oluşturulmasına ön ayak olmuştur. Kepler olmasaydı, elbette Galileo olamazdı diyen Baker'e göre, modern fiziğin kurucusu Galileo'nun ise zaman ve yol denklemiyle düşen cismin ivmesinin hesaplanması için ürettiği kinematik yasa, yine herhangi bir anın başka bir andan ayrıcalıklı olmadığı şekildeki düşüncenin yerleşmeye başlamasının sonuçlarından biridir (Baker, 2015, s. 25). Son olarak Baker, Descartes'ın modern geometriyi ilk kez analitik düzlemde koordinat sistemiyle geliştirmesini, modernitenin oluşumunun temel bileşeni olarak görür. Kepler, Galileo ve Descartes'ın hareket ve zaman ilkeleriyle ürettiği bilimsel yasalar, hem insanmerkezci modern anlayışın paradigmalarıyken hem de felsefi açıdan pozların yerini kesitlere bırakan ussal yöntemin ilk nüvelerindendir.

Şöyle ki Baker, varlığı ve dünyayı anlamanın yeni metodu olarak tanımladığı kesit mefhumunu, sanat bağlamında da irdeleyerek Rönesans perspektifi örneğini verir. Baker, Orta Çağ resminin veya fresklerinin konusunun ikonografik anlatım içeren ilahi temalar olması ekseninde meleğin İsa'ya yaklaştığı anın ya da Meryem'in İsa'nın başında ağıt yaktığı gibi anların hepsinin birer poz verme olduğunu dile getirir ki teknik olarak da gerek İsa ve annesi Meryem ile İsa'nın babası Yusuf'un gerek havarilerin ve meleklerin şablonlarının alınarak hep aynı şekilde, aynı duruşlarda ve aynı kompozisyonlar içinde taklit edilmesi, hem mimetik sanata; hem de Baker'in aşkın anların biçimleştirilmesi savına örnek teşkil eder. Baker, Orta Çağ tiyatrosunun da poz verme sanatının öncülerinden biri olarak resimdeki gibi pozların birer dans etme edasında taklitle dayalı anlar olarak gerçekleştirilirken, Rönesans ile birlikte pozların yerini kesitlerin aldığına dikkat çeker (Baker, 2015, s. 27, 28). Çünkü Rönesans perspektifi, Orta Çağ akışının duran anını ve anı biçimleştiren halini, akışın ta kendisinin kesit olmasına dönüştürmesi bakımından, ayrıcalıklı anlar yerine resimdeki tüm olay akışına ve anlara değer kazandırır. Bu bakımdan, Foucault'nun Orta Çağ

mekânı olarak addettiği bir yere yerleştirilme (*emplacement*) mekânı terimi, aynı zamanda Baker'in poza dayalı düşünce tarzıyla ilişkilendirebilir. Bir Orta Çağ tablosunu bir mekân olarak düşündüğümüzde, aşkın biçimlerin sıralanmasına benzer şekilde Foucault'nun kutsal hiyerarşik yerleştirilme düzeni ile karşılaşırız. Nihayetinde, Foucault'nun da 17. yüzyıla tarihlendirdiği mekân dönüşümünde, yerleştirilmenin (*emplacement*) yerine, uzanımın (*extension*) geçmesi şaşırtıcı değildir. Uzanımın ve kesitin anlamsal ilişki kurması üzerinden şeylerin hareketsiz ve sabit kalmayan konumunun sonsuzca genişlemesine olanak sağlayan uzanım mekânı bize, akıştaki herhangi anların da değerli olabileceği tümenden bir kesit sunması bağlamında 'aşkın biçimlerin ardışıklığının' aşındırıldığına dair terminolojik bir yaklaşım sergilendiği hissiyatı verir.

Baker, Ortaçağ ve Rönesans akli arasındaki bu farkları, bilimsel bir zeminde biçimsel üsluplarla açıklamaya çalışırken, 19. yüzyıl modern düşünce sisteminin iki yüz yıl kadar önce oluşturulmasına kaynaklık eden bir isim olarak Gottfried Wilhelm Leibniz'i referans verir (Baker, 2015, s. 32). Felsefi olarak ürettiği 'bakış açısı' mefhumu ve matematik alanında geliştirdiği 'sonsuz küçüklükler' teorisiyle Isaac Newton'un rakibi olarak görülen Leibniz'in çağının çok ötesinde dünyayı farklı bir şekilde algılamaya yönelik düşünsel bir sıçrama yarattığı söylenebilir. Newton, makro dünyaya dair hareket yasalarını ortaya koyarken, Leibniz mikroskobik ölçekteki kuramsal ve deneysel incelemeleriyle kuantum mekaniğinin 'sonsuz olasılıklar ve etkileşimler' kavramlarına dahi ışık tutabilecek alt metni hazırlar. Böylelikle, Baker'in deyimiyle kombinasyonlar sanatı icra eden Leibniz'in (Baker, 2015, s. 43) hem makro; hem mikro düzeydeki çalışmalarıyla kuantumun atomaltı parçacıkları ile paralel evrenler arasındaki mikro/makro olasılıklar gerilimini anımsatan bir jenerik sunduğu düşünülebilir. Şöyle ki, 17. yüzyıl gözlemcisinin gözü özellikle teleskobun icadı ile makro dünyaya yönelip bu tür bir evrende sonsuzluğu ararken, Leibniz ise küçülerek de devam eden bir mikro sonsuzluk arayışıyla makro sonsuzlukla mücadelede bulunur. Barok dönemdeki mikroskobun icadının Leibniz'in sonsuz küçüklükler hesabına etkisi olmasının yanı sıra, Leibniz bu düşünsel eğilimi, evren ve insan

ilişkisinin felsefi bağlamındaki birey¹³² tanımını, René Descartes'ın *cogito* formülüne karşılık inşa ederken de sergiler.

Bununla birlikte, akıl mefhumu ele alındığında, ilk kez kartezyen yöntemle insan tanımını antikitenin çeperinden çıkararak ortaya koyan Descartes'ın *cogito* formülasyonuna değinmek gerekir. Descartes, 'ben'i merkeze aldığı *cogito* argümanından ilk kez 1637'de Fransızca olarak yayımlanan 'Metot Üzerine Konuşma'¹³³ (*Discours de la méthode*) kitabında bahseder. Descartes'ın Latince kaleme aldığı ve ilk basımı 1641'de; ikinci basımı 1642 tarihinde gerçekleşen *Meditationes de Prima Philosophiae* (İlk Felsefe Üzerine Düşünceler)¹³⁴ adlı kitabı ise, daha sonraki baskılarıyla birlikte eklenen altı bölümü kapsayan eleştiriler ve Descartes'ın bu eleştirilere verdiği yanıtlarından oluşur. Descartes, Metot Üzerine Konuşma'sında felsefe tarihinde mihenk taşı olan ünlü '*cogito ergo sum*' (Düşünüyorum, öyleyse varım) argümanında bulunur. Meditasyonlar'ında ise bu düşüncesinin kapsamını genişleterek bilindiği üzere Latincesi '*dubito, ergo cogito, ergo ego sum – res extensa*' olan (Kuşku duyuyorum, öyleyse düşünüyorum, demek ki varım, öyleyse ben var olan bir şeyim) bu formülasyonu üretir. Descartes, özellikle ikinci meditasyonunda düşünme yetisinin insanın özsel bir niteliği olduğunu ileri sürerek, düşünme ve var olma ilişkisini tartışmaya açar. Çağdaş filozoflardan Rae Helen Langton ise, MIT'de (Massachusetts Institute of Technology) verdiği derslerde Descartes'ın Meditasyonlar'ına yönelik bir çalışma rehberi olarak hazırladığı¹³⁵ ve açık

¹³² Ulus Baker, sanıldığına aksine 19. yüzyılda değil de, 17. yüzyılda 'Birey nedir?' diye sorulmaya başlandığını dile getirir. Bu açıklama için bkz: Baker, U. (2015). Sanat ve Arzu. (Ed: Tansu Açıık), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 43.

¹³³ Descartes'ın 'Metot Üzerine Konuşma' kitabının başlığı 'Yöntem Üzerine Söylem' olarak da çevrilip baskıya alınmıştır. Descartes'ın 'Yöntem Üzerine Söylem' adlı kitabıyla birlikte 'Anlığın Yönetimi için Kurallar' ve 'İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar' adlı kitaplarının derlenerek tek yayın haline getirildiği kitap için bkz: Descartes, R. (1996). Söylem, Kurallar, Meditasyonlar. (Çev: Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınevi.

¹³⁴ Bu kitap başlığı 'İlk Felsefe Üzerine Metafizik Düşünceler' olarak da çevrilip, baskıya alınmıştır. Kitabın Latince başlığı dikkate alındığında 'İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar' şeklinde çevrilmesinin daha doğru olacağı düşünülebilir. Bu kitap için bkz: Descartes, R. (2011). İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar. (Çev: Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınevi.

¹³⁵ Langton, R. (2005). Descartes'ın Meditasyonlar'ına Bir Çalışma Rehberi. 24.01. Batı Felsefesi Klasikleri Edisyonu, MIT Dil Bilim ve Felsefe Bölümü. (<https://acikders.tuba.gov.tr/file.php/110/calismamateryalleri.pdf>);

Langton, R. (2005). A Study Guide to Descartes' Meditations. 24.01. Classics of Western Philosophy Edition, Department of Linguistics and Philosophy, MIT. (http://mit.usiu.ac.ke/courses/linguistics-and-philosophy/24-01-classics-in-western-philosophy-spring-2006/study-materials/descartes_guide.pdf)

erişime sunduğu ders notlarında, altı meditasyonun tümünde öne çıkan fikir ve kavramları, hem kendisinin hem de Descartes araştırmacılarının görüşlerine yer vererek incelemiş ve her meditasyon için düşünülmesi gereken sorular şeklinde bir son değerlendirme yaparak, Descartes'ın meditasyonlarını tekrar ve tekrar yorumlamaya sevk etmiştir (Langton, 2005). Langton, Descartes'ın *cogito* argümanını oluşturmak için septik metotunu sanılanın aksine maddeye veya bedene dair kullandığını ortaya çıkarmasıyla, Descartes'ın 'ben' ve 'varım' ilişkisine farklı bir bakış açısı kazandırır. Peki Descartes, bedene nasıl şüpheyi yaklaşıyordu veya bedene yönelik duyduğu şüpheyi, 'ben'i oluşturan diğer insani yetilere karşı da besliyor muydu, veyahut tam aksine düzeltilemez ya da apaçık doğru olan şeyler de mi vardı?

Langton, bu soruların cevabına öncelikle, *cogito*'nun 'bir çıkarım mı, yoksa bir sezgi mi, ya da ikisinden biri değilse, yeni bir icraat mı?' yönündeki fikirlerin sunulduğu karmaşadan yola çıkarak, 'düşünüyorum' ve 'varım'ın özel konumlarını irdeler. Böylece Langton, Descartes'ın düşünüyor olmasına ve var olmasına olan inancının özel olduğunu dile getirerek, bu inançların Descartes'a göre şüphe duyulamaz olduklarını açıklar. Langton, Descartes'ın '*...Her şeyi ayrıntısıyla ele aldıktan sonra varmam gereken sonuç ben, ben varım ifadelerini ne zaman söylersem ya da ne zaman düşünürsem düşüneyim zorunlu olarak doğrudurlar*' şeklindeki sözlerine dikkat çekerek, kendisini bir örnek kişi olarak merkeze aldığı 'her düşündüğünde var olduğuna ikna olduğu' ifadesinin zorunlu olarak doğru olduğunu kabul etmesinin, sadece mümkün olan dünyadaki Descartes'ın varlığından kaynaklandığını dile getirir (Langton, 2005). Ancak, bu ifade biçimleri, Descartes'ın var olmadığı mümkün dünyalar söz konusu olduğunda zorunlu olarak doğru kabul edilemeyecektir. Langton, düşünürün 'Ben, Descartes, varım' ve 'Ben, Descartes, düşünüyorum' ifadeleriyle birlikte kendisinden yola çıkarak insan tanımını, kartezyen bir sisteme oturtmaya çalıştığı 'Düşünüyorum, öyleyse varım' argümanının her kimsenin her mümkün dünyada var olamayacağından dolayı yanlışlanabilir bir şekilde kesin ve doğru bilgi vermediğini iddia eder. Bununla birlikte Langton, kartezyen düşünüş biçimini referans gösterse de, bu ifadelerin aslında daha genel olarak, filozofların zorunlu doğruluğa dair belirli metotlar ve konuşmalar ekseninde kalmaları bağlamında zorunlu birer doğru olamayacağını ön plana çıkarır. Langton'a göre, bunlar olsa olsa olumlu ifadelerdir ve

ince bir farkındalıkla Descartes'ın onları özel konumlarıyla ilişkilendirmesine hakkını teslim etmek gerekir. Langton, *cogito*'nun özel konumunu, Bernard Williams'ın bu formülasyonun 'düzeltilemez ve kendini doğrulayan' özel bir karaktere sahip olduğu görüşüne yer vererek açıklar (Langton, 2005). İlk olarak düzeltilemezlik ilkesi, tüm mümkün dünyalarda doğru olmayan ama olumsal ifade biçimini kapsayan bir nitelik taşır. Bu yüzden de, bu tür ifadeler daha çok düşünce varsayımları ve düşünce inanışları temelinde şekillenir. Langton'ın basit bir örnekle ele aldığı şekliyle 'Acı çekiyorum' düzeltilemez bir ifadedir. Çünkü acı çektiğine inanan bir insan, gerçekten acı çekiyordur (Langton, 2005). Dolayısıyla, bir önermenin düzeltilemez oluşunun koşulu, doğruluğuna 'inanılan' şeyin doğru olduğudur: 'Elmanın bana kırmızı göründüğünü düşünüyorsam, elma bana kırmızı görünmektedir. Ancak, elmanın bana kırmızı görünmesi, elmanın gerçekten nasıl olduğu konusunda yanılmıyor olmam anlamına gelmemektedir'. Nihayetinde Langton, *cogito*'ya Williams'ın çıkarımıyla 'Düşünüyorum olduğuma inandığımı varsayarsam, düşünüyordumdur. Var olduğuma inandığımı varsayarsam, varımdır' şeklinde yaklaşıldığında, 'düşünüyorum'un ve 'varım'ın her ikisinin de düzeltilemez ifadeler olabileceği üzerinde durur (Langton, 2005).

Langton, Williams'ın ikinci bir önermesi olarak 'düzeltilemezlik' ile yakın bir ilişki kuran 'kendini doğrulayan' ilkesinin ise inançtan öte 'belirtmeyi' temel alan ifade biçimlerinde geçerli olduğunu söyler. Bu ifadeler, 'eylemsel belirtme durumları' bağlamında kendini doğrulama özelliğine sahiptir. 'Konuşuyorum, dinliyorum veya koşuyorum' gibi basit faillik kipi taşıyan tümcelerde dahi, kişi konuşuyor; dinliyor; ya da koşuyor olduğunu 'belirtmişse', o eylemin o kişi tarafından yapılıyor olması anlamına gelmesi bakımından 'kendini doğrulayan ifade' biçimlerinin kullanıldığı düşünülebilir. Langton aynı zamanda, birçok filozofun 'kendini doğrulayan' ifade biçimi ile 'edimsel konuşma eylemi' arasında özdeşlik kurması bakımından *cogito*'ya edimsel bir yorum kazandırıldığını dile getirir: Öyleyse, biz 'Düşünüyoruz' dersek, düşünüyordur, 'Varız' diye belirtirsek, varızdır. Böylece Langton'a göre, *cogito* argümanının, olumsal ve zorunlu olmayan ifadelerle oluşturulmasının yanı sıra, ayrıca düzeltilemez olma ve kendini doğrulama özellikleri göstermesi bağlamında da gerçekten özel bir konumda olduğuna kanaat getirilebilir. Ancak, Langton, kendini

yanlışlayabilen ifade biçimlerini de hatırlatarak, bunların olumsuz birer mana taşımasına paralel bir şekilde, ‘konuşmuyorum veya dinlemiyorum’ gibi ifadelerin de yine belirtmelerle gerçekleştirilmesinin bir tür doğrulama biçimi olduğunu kabul etse de, aslında Descartes’ın ‘Düşünüyorum’ ifadesinin önceliğine vurgu yaparak, olumsal veya olumsuz ifade olması farketmeksizin, zihnin bilgisine ulaşılmasının ‘şüphesiz’ mümkün olduğunu ön plana çıkarma çabasında bulunduğuna dikkat çekmek ister (Langton, 2005).

Kıta felsefesinde, *cogito*’nun hâlâ tartışma yaratmasının temelinde de Langton’ın iddia ettiği şekilde düşünmenin ve dolayımında zihnin öncelenmesi durumu yatar. Bu bakımdan, ‘Düşünüyorum, öyleyse varım’ argümanı ile ‘Varım, öyleyse düşünüyorum’ ifadesi birbirini gerektiren benzer edimsel yorumlar gibi görünse de, işaret ettikleri ifade biçimleri birbirinden farklıdır. Descartes’ın her ne kadar zihni öncelediğine yönelik genel bir kanı hâkim olsa da, nihayetinde ‘varım’ ifadesi ile ‘ben’i ortaya çıkaran bir öznel kuramı geliştirme amacı güttüğü bilinir. Ancak, ‘ben’in inşasında düşünüyorum’u *cogito*’nun öncül ifadesi olarak kullanmasındaki neden, ‘argümanın tümüyle apaçık doğru mu?’ olduğu sorunsalını gündeme getirecektir. Langton’a göre, Descartes zihinle ilgili tüm ifadelerin düzeltilemez ve apaçık doğru olduğunu iddia eder. Langton’ın “*Şair Gerard Manley Hopkins demiştir ki, ‘Ah zihin, zihnin dağları vardır; düşen uçurumları /Dehşet verici, sarp, kimsenin derinliğini bilemediği.’ Descartes aynı görüşte olmazdı; aklın hiçbir ölçülemez derinliği olmadığını düşünürdü. Zihnin ne gizli bir köşesi ne de karanlık bir geçidi vardır. Zihnimin yapabildiği her şeyi bilebilirim.*” (Langton, 2005) şeklindeki kendi aktarımından da anlaşılır bir vaziyette Descartes, zihne dair tüm bilgiye ulaşılabilceğini kastederken, aynı zamanda zihne ‘bilenecek ne varsa biliyorum’ dedirtecek apaçık bir doğruluk niteliği de yükler. Bunun yanı sıra, Descartes’ın bu kuramını destekleyen Williams’ın düzeltilemezlik ilkesinin gerektirdiği gibi kişi, zihinle ilgili bir ifadeye inanıyorsa, o ifadenin doğru olabileceği dile getirilir. Ancak Langton, apaçık doğrularda ‘inanç ve doğruluk’ ilişkisinin ‘düzeltilemezlik’ ilkesine kıyasla ters bir şekilde kurulduğunun altını çizerek. Şöyle ki, Williams’ın varsayımları doğrultusunda ‘düşünüyorum’ ifadesi apaçık doğru olabilir. Bununla birlikte, apaçık doğrularda, ifadenin zaten doğru olması üzerine doğruluğuna inanma durumu gerçekleşirken;

düzeltilemez ifadelerde ise aksi yönde inanılan şeyin doğru olduğu kabul edilir. Böylece Langton'a göre, Descartes ve Williams'ın görüşleri ekseninde, 'düşünüyorum' ifadesi, hem düzeltilemez; hem de apaçık doğru olsa bile, aynısı 'varım' ifadesi için geçerli olmayacaktır. Çünkü Langton, 'düşünüyor olmakla düşündüğüne inanma' ile 'var olmakla var olduğuna inanma'nın görünürde olmasa da gerçekte birbirinden farklı olduğunu söyler (Langton, 2005). Langton'ın söylemi doğrultusunda, kişi kendisinin var olduğuna inansa bile tüm zamanlarda – aynı şekilde – var olmasına inanmasının imkânsız olabileceği konusunda uzlaşma sağlanabilir ki zamanın görelisi olduğu ispat edildiğinden itibaren, bu çıkarım daha anlamlı bir hale gelmektedir. Böylece, 'varım' inanç temelli düzeltilemez bir ifade olarak sayılabilirken, aynı zamanda ifadenin apaçık doğru olma ihtimalinin pek de mümkün olmadığı ortaya çıkmaktadır. Nihayetinde, Descartes'ın *cogito* formülasyonunu oluştururken 'düşünüyorum'u destek alarak, 'ben'i kurmaya çalışması ve ayrıca buna öncül bir ifade olarak yer vermesi, *cogito*'yu daha anlaşılır ve makul kılsa da, argümanın 'düşünüyorum'u ve 'varım'ı kapsayan tümünün apaçık bir doğru olmamasını engelleyememektedir.

Peki, 'varım' ifadesinin de apaçık bir doğru olmasının önündeki bu engeli kaldırabilecek başka felsefi bir tez üretilebilir mi? Langton'a göre Descartes'ın 'ben'in inşasında 'düşünüyorum'u öncül ifade olarak seçmesinin yanında 'ben'in doğasını sorgulaması da, simetrik düşünceye imkân tanıyabilecek bir uğraşın sonucudur (Langton, 2005). Çünkü Descartes, 'ben'in varlığını ortaya koyduktan sonra, onun özünü keşfetmeye çalışır. Dolayısıyla, meditasyonların tümü tartışmaya açıldığında ortak görüş olarak, Descartes'ın *cogito*'sunda genellikle 'ben düşünen bir şeyim (*res cogitans*)' veya 'düşünüyorum, öyleyse ben var olan bir şeyim' şeklinde son ifade biçimlerine yer verildiği düşüncelerine kaynak olarak 'ben'in özsel niteliğinin 'düşünme yetisinin' olduğu gösterilir. Langton, özsel niteliği, bir şeyin sahip olmak zorunda olduğu, eksikliğini taşıyamacağı bir özellik olarak tanımlar. Böylece Langton, Descartes'ın 'Ben düşünen bir şeyim' sonucuna vardığı argümanın, aslında 'Ben özsel olarak düşünen bir şeyim' anlamına geldiğine dair netlik kazandırır. Langton, Descartes'ın Meditasyonlar'ında bir şeyin varlığı ile bir şeyin özü veya doğası hakkındaki metafizik alanındaki bu soruları birbirinden ayırdığını; ve hatta bir şeyin özünün, o şeyin varlığı bilinmeden önce bilinebileceğini; çünkü Descartes'ın Tanrı

fikrinde olduđu üzere, özsel niteliklerin bir şeyin fikrini ve kavramını verdiđini ileri sürdüđünü dile getirir (Langton, 2005). Bu bakımdan Langton, var olduđuna kesinlik kazandırılmamış şeylerin dahi özsel niteliklerinden söz edilebileceđini vurgulayarak, Descartes'ın, 'ben'inin "tin mi, kiři mi, zihin mi veyahut son kanısı olarak bir şey mi?" olduđu sorularının merkezinde aslında insanın özü ve varlıđı arasındaki iliřkinin yer aldıđına dikkat çeker. Langton, öz ve var olma iliřkisi üzerine basit bir örnek vererek, bir kedinin özsel bir niteliđinin hayvan olması düşünölmesi durumunda, 'Eđer bir kedi varsa, hayvan olması gerekir; bir şey hayvan olmazsa kedi de olamaz.' řeklinde bir çıkarıma varılmasının, öze dair dođruların var olmakla ilintili olduđundan kaynaklandıđını aktarır. Langton'a göre, bu örnek Descartes'ın *cogito*'suna uygulandıđı takdirde, řayet "ben, özsel olarak düşünlen bir şeyim" argümanı başarılı ise, 'eđer varsam, düşünüyorum'a ve de simetrisi olarak 'eđer düşünüyorsam, varım'a ulařılabilir (Langton, 2005). Dolayısıyla, *cogito*'ya dair bu simetrik düşünce biçimi, iki yönde de akıl yürütmeyi olanaklı kılacaktır: Tam anlamıyla *cogito*'ya uyarlamak gerekirse, Descartes'ın 'düşünce' öncülü ile 'ben'in varlıđını ortaya koyduđu 'Düşünüyorum, öyleyse varım (*cogito ergo sum*)' ile varlıđına inanarak düşünen bir şey olduđu sonucuna vardıđı 'Varım, öyleyse düşünüyorum (Ben özsel olarak düşünen bir şeyim)' ifadelerinin her ikisi de, insanın özsel niteliđinin 'düşünme yetisi' olduđunun dođrulanması kaydıyla hem 'düzeltilemez', hem de 'apaçık dođru' olma konumuna kavuşabilecektir. Nihayetinde, 'düşünüyor olmakla düşündüğüne inanma' durumuyla ortaya konan 'düşünüyorum' ifadesinin apaçık dođruluđuna ilaveten, 'var olmakla var olduđuna inanma'nın ise 'eđer varsam, düşünüyorum'u gerektirdiđi biçimiyle *cogito* aracılıđıyla 'var olduđuna inanma' durumuna ulařılabildiđi zaman, apaçık bir dođru özelliđi kazanacađı söylenebilir.

Ancak, Langton'ın da tekrar vurgulayarak ifade ettiđi řekliyle Descartes'ın *cogito* argümanının dođruluđu hakkında kesin bir kanıya varabilmek için insanın özüne dair bu tezin kapsamlı olarak arařtırılması gerekir. Bunun yanı sıra, Descartes'ın genellikle meditasyonlarında önce şeylerin özünü ya da dođasını sorgulayıp, sonra var olduklarını ispat etmeye çalışmasının aksine, bu kez 'kiři/ben' veya 'insan' söz konusu olduđunda ise varlıđından özüne dođru bir yol aldıđı görölür. Bu durum, insanın varlıđının ne olduđuna kıyasla – ki 'ben', *cogito* aracılıđıyla şeyler düzleminde bir varlık

olduğu çıkarımına maruz tutulur – özünün ne olduğu sorusunun daha fazla önem kazanmasına sebebiyet verir. Descartes'ın kısaca 'Meditasyonlar' olarak bilinen kitabının, 'İlk Felsefe Üzerine Metafizik Düşünceler/Meditasyonlar' olarak çeşitli adlandırmalarından da anlaşılabilirliği üzere filozof, çağdaş epistemolojik bağlamda yorumlanabilecek bir şekilde, *cogito*'nun ilk ifadesinde 'kuşku duymaya' yer vermekle birlikte, zihinle duyulan kuşkunun zihnin bilgisine yönelik olmadığı; aslında bedenin bilgisine karşı kuşku duyulabileceği üzerinde durarak, zihne doğru bilgiye ulaşma aracı olarak ayrıcalıklı bir önem atfeder ve neticede Aydınlanma Çağı'na yakışır akılcı bir eğilim sergiler. Ancak, insanın zihnini kullanabilmesini, doğasına dair tek özsel nitelik olarak öne sürse de, 'insanın ne olduğu' sorunsalında tinsel/zihinsel ontolojik bir karmaşa yaratır: Sadece özsel bir niteliği olarak düşünen insanı, varlık olarak yine de 'şeyler' kategorisine tabi tutarak, onu kutsallıktan arındıramaz. Bu yüzden de, Descartes'ın meditasyon halinin verdiği tinsel bir boyutta kendi doğası hakkında düşünürken, metafiziksel sorgulamaların pek de ötesine geçemediği düşünülebilir.

Tüm bunlarla birlikte, Descartes'ın *cogito*'suna yönelik yapılan bu açıklamalardan sonra konunun en başında '*cogito*, bir çıkarım mı, yoksa bir sezgi mi, ya da ikisinden biri değilse, yeni bir icraat mı?' şeklindeki soruya en uygun cevap olarak, 'yeni bir felsefi icraat olması' karşılık gelebilir. Descartes, her ne kadar *cogito* formülasyonunu tinsel ve metafiziksel dağarcıktan tam olarak kurtaramasa da, hem zihni önceleyen tutumuyla neredeyse stoacı akılcı bir yaklaşım sergilemesi; hem de kuşku metoduyla zihnin bilgisine ulaşabilecek septik argümanı sentezlemesi bakımından, insanmerkezci anlayışı evrenselleştirerek modern Batı felsefesinin kurucu figürü haline gelecek olan Immanuel Kant'a kadar gidecek yola güçlü bir zemin hazırladığı söylenebilir. Böylece Ulus Baker'in Descartes'ına dönecek olursak, tam da bu yeni felsefi icraatın kapsamını açarak, şu şekilde bahseder: '*...Şimdiye kadar bu ideal formlar dünyasında düşünölmeye devam edildikçe, mesela insanın tanımını ne tür bir şey oluyordu? Definitio humana, yani bir insan tanımını neydi? Animal rationale, yani oranlayan, usa vuran, akıllı varlık olarak insan. "İnsan akıllı hayvandır", tam çevirirseniz. Bu ne demek? İnsan bir hayvandır. Hayvandan farklılığı nedir? Düşünüyor olması, akıl sahibi olması. Descartes böyle bir tanıma katlanamadı; şu ünlü lafını aslında ısrarla mektuplarında hep "insan tanımını" diye sundu...*' (Baker, 2015, s. 28).

Descartes'ın – Baker'in deyimiyle – ünlü lafının tamamına, daha önce değindiğimiz üzere, *cogito*'yu çağdaş felsefi anekdotlarla eleştirdiğimizde, Langton'ın çözümünde sunduğu şekilde argümanın doğruluk payının hâlâ tartışılabilir olması bir yana, döneminin düşün dünyası açısından değerlendirildiği zaman, Baker'in aktarımıyla gerçekten de Descartes'ın formülasyonunun çok basit, çok yalın ve bir o kadar da devrimci olduğu ortaya çıkmaktadır ' (Baker, 2015, s. 28). Çünkü Descartes'ın Aristocu düşüncenin yüzyıllar boyunca etkisi altında kalarak kanıksanan insan tanımını değiştirmeye cüret etmesi, Baker'e göre bu düşüncenin işleyişini, varoluşunu yıkıma uğrattırırken, aynı zamanda 'tanımlama biçiminin' değiştirilmesi anlamına gelmesi bakımından ilk kez 'insan tanımının tanımı' yapılarak, öznellik dediğimiz meselenin gün yüzüne çıkmasına tekabül eder (Baker, 2015, s. 29). Dolayısıyla, konunun başında değindiğimiz 'ayrıcalıklı anlar' yerine 'herhangi bir anın' önem kazanmasına odaklanan bilim ve düşün insanlarından biri olan Descartes'ın *cogito* aracılığıyla insana dair düşüncenin işleyişini değiştirebilmesinin yanı sıra Baker'in aktarımıyla etik bir çaba içine girmesi dolayısıyla da, Descartes'ın argümanının 'Kartezyen düşünce sistemi'nin basit bir ürün olarak görülüp, ucuz bir şekilde eleştirilmemesi gerekir (Baker, 2015, s. 28).

Baker, Langton'ın *cogito* yorumuna nazaran 'aşkınlık', 'var olma' ve 'düşüncenin zamansallığı' konuları hakkında oldukça ilginç bir yaklaşım sergiler. Baker'e göre Descartes'ın Kepler'den sonraki başarısı, düşünceyi aşkın biçimlerinden, ideal formlarından düşüncenin zamansallığını keşfederek kurtarmaya dayanır. Antikitenin nesneler üzerine tek tek *idea*; yani birer fikir üretmesi artık bir çırpıda gerçekleşir. Descartes, 'İnsan düşünen bir hayvandır veya akıllı bir hayvandır' şeklinde türler arası bir zaman çizelgesi içinde sırasıyla hayvanları, bitkileri ve insanları veyahut ötekileri düşünüp, birbirileri arasındaki farklılıklar temelinde gerçekleşen arkaik fikir üretme biçimi yerine düşüncenin bir andalığına yönelik işleyiş mekanizması hakkında yeni bir bilgi sunar. Baker'in deyimiyle bu yeni bilgide, bir çırpıda bütün düşünceler, bir anda olup biter. O yüzdendir ki 'ben' kuşku duyuyorsa, aynı zamanda düşünüyordur, düşünüyorsa da, aynı zamanda var olur. Böylece Baker de, Langton'ın görüşünü destekler bir şekilde Descartes'ın çıkarsama yapmadığını; düşünceler arasındaki ilişkinin zorunluluğa, gerektirmeye (*implicatio*) dayalı vuku bulmasını

açıklama peşinde olduğunu dile getirir (Baker, 2015, s. 30). Baker'e göre, Descartes'ın bir tür estetik duyu farkıyla ayrı ayrı düşünmenin yerine bir varoluş süreci içinde bütün düşüncenin oluşabileceğini aktarmaya uğraşması, aslında düşüncenin varoluş sürecinin yerini alması anlamına gelir (Baker, 2015, s. 30). Dolayısıyla, Descartes için var olabilmenin ispatı olarak düşünceyi öncelemesi, 'ben'in varlığının zihni kullanabilme yetisiyle karşılanır. Bu yüzden, meditasyonların tümü incelediğinde 'ben'in varlığının 'şey' ile tanımlanması, o şeyin genellikle zihin olduğu çıkarımının yapılmasına neden olur. Baker bu şekilde, Descartes'la birlikte, zihnini kullanabilen öznenin içerisinde artık bir zaman olduğunu aktarır: *"Descartes bu tanımında, 'kuşku duyuyorum, demek ki düşünüyorum, öyleyse varım, demek ki ben düşünen bir şeyim' zincirini 'zamansız' diye niteler, çünkü bu, öznel, farklı bir zamana aittir. Kuşku duyuyorsam mutlaka düşünüyorum, bir düşünceden başka bir düşünceye, ikincisine zorunlu olarak geçerim. Sonsuz bir bilişsel, logical, mantıki zaman mesafesi içerisinde aralıksız geçerim; ispatı da bu tasarımların birbirlerine bağlantılarıdır"* (Baker, 2015, s. 159). Baker'in bu alıntısından da anlaşılabileceği üzere, Descartes sadece yeni bir felsefi icraatta bulunmakla kalmayıp, aslında 'insanın tanımının tanımını' yaparken, düşünceye dair bilimsel bir bilgi de üretir. Nöral aktiviteler ve sinaptik bağlantılar ile düşünceyi aşkın bir formdan çıkarıp, kafatasının içinde gerçekleşen zihinsel bir faaliyet konumuna kavuşturur. Baker'in Descartes'ın bir öznellik kuramı geliştirdiği iddia etmesi de, bu zamansız veya sonsuz kısıltıdaki zaman sürecinin 'ben'in içinde gerçekleşmesine dayanır. Langton, Descartes'ın kendisini örnek göstererek 'ben'i inşa etmesi dolayısıyla, özne yerine 'kişi'yi zamir olarak kullanmayı tercih ederken, Baker ise *cogito*'yu aslında özneliliğin ana formülü olarak görse de, günümüz öznesinin öncül modern bir yorumu olabileceğine paralel bir şekilde özne tanımını kullanmaktan çekinmez. Bu yüzden özne ister bir tin, ister bir zihin veyahut bir beden de olsa düşüncenin onun içinde gerçekleşmesi bakımından, dünyayı algılama biçiminin tezahürü olarak karşılık bulur. Baker, bu yeni dünya görüşünü Spinoza'nın, *partes intra partes* formülüyle, yani parça parça içinde oluşan bir dünya tasavvuruyla ilişkilendirerek, Descartes'ın 'ben'inin dünyayı tanımlama biçiminin ortak parametresi olduğunu ön plana çıkarır. Baker, eski dünyanın 'ben var mıyım' türünden bir soruyla hiç ilgilenmediğini; ancak Descartes'ın *'Ego cogito, ergo...'* ifadesinde her defasında vurgulanan 'ben'in, bir çırpıda olup bitecek düşüncenin ortak parametresi olarak

varoluşuyla birlikte öznellikten söz edilebilecek bir aşama kaydedildiğini dile getirir (Baker, 2015, s. 30, 31).

Nihayetinde, öznenin içerisinde geçen sonsuz kısalıktaki zaman aracılığıyla *cogito* zinciri oluşturulabilmiş olsa da, ne yazık ki zincirin son halkasında sorunlu bir ilişkisel bağlanma yaratıldığı düşünülür. Şöyle ki Baker, Descartes'ın *cogito* kavramıyla geliştirdiği öznellik kuramını destekleyen bir filozof olarak Kant'ı örnek gösterir. Ancak, Descartes'ın hem simetrik ifade biçimleri kullanarak hem de özneye bir zamansallık atfederek oluşturduğu 'düşünüyorum' formülünde Kant için de hatalı gözükten nokta, 'ben düşünen bir şeyim' ile sonlandırılmasıdır. Baker, birçok filozof gibi Kant'ın da Descartes'ın düşünceler arası ilişkiyi zorunluluğa dayandırmasına bir itirazının olmadığını; dolayısıyla 'kuşku duymanın zorunlu olarak düşünmeyi ve zorunlu olarak var olmayı' gerektirdiği yönündeki argümanını kabul ettiğini dile getirir. Böylece Kant, *cogito*'daki zorunlu ifade biçimlerinin ayrıca özneye bir zaman kipi katmasını, ilişkisel olarak doğru olsa da, 'ben düşünen bir şeyim' ifadesinin aynı zorunlulukla kullanılamaz oluşuna dikkat çeker. Çünkü Kant, bu ifade biçiminin Descartes'ın hem simetrik düşünce metodunu işlevsiz kılarken, hem de düşünceyi aşkınlıktan kurtarma uğraşını boşa çıkardığını düşünür. Langton'ın da bu konuyu tartışmaya açtığından bahsettiğimiz üzere Baker de, Kant'ın *cogito* eleştirisinin benzer sebeplerden kaynaklandığını ileri sürerek, sonuncu bağlantının yani 'öyleyse ben düşünen bir şeyim' ifadesinin diğer cümlelerin türleri ve bağlanış tarzları ile aynı olmadığını; ve bu şekilde 'düşündüğün için varsın' ile 'var olduğun için düşünüyorsun' arasındaki farkın açıklanmasının imkânsız olduğunu iddia ettiğini aktarır (Baker, 2015, s. 31). Ayrıca Kant, Descartes'ın insana 'şey' demesinin, 'insan düşünen hayvandır, akıllı hayvandır' türündeki bir söyleme koşut anlam kazanması bakımından da *cogito*'yu ikinci kez başarısızlığa uğrattığını dile getirir. Kant, son olarak 'Ben'in düşünen bir 'şey' olarak klasik düşüncenin ürettiği aşkın biçimlerle özdeşlik kurmasından dolayı, *cogito* kavramının başkalaşmasının; farklı bir öznellik anlayışının kurulmasının gerekliliği üzerinde durur. Son kertede, Baker'in de deyimiyle bu şekilde, 'Düşünüyorum'dan 'varım'a ulaşılabilirken, var olmaktan düşünen bir şey olduğuna varamadığımız için aslında yine antikitenin eski biçimine, aşkın formuna takılıp kalmakla; ve var olan ile şey olanı ideal bir form olarak düşünmekle sınırlandırılmış bir durum söz konusu

olmaktadır (Baker, 2015, s. 31). Bununla birlikte Langton'a göre *cogito*'yu çözüme kavuşturmak amacıyla, insanın özü hakkındaki tezin kapsamlı bir şekilde araştırılması gerekebilir, ve gerçekten de insanın tek özsel niteliğinin düşünmek olduğu ispatlanması durumunda *cogito* argümanının doğruluğu belki yine mevzubahis olabilir. Ancak, Kant'ın eleştirisi ise, 'bir şey olmanın öznenin kendisine içsel olmadığı' üzerinden ilerlediği için 'insanın tek özsel niteliğinin' düşünme yetisi olduğu ortaya çıksa bile insana içsel olmayan 'şey' yüzünden kartezyen *cogito*'nun hatası baki kalacaktır.

Öyleyse, Descartes'ın düşünme faaliyetinin bir andalık sürecinin ben'in içinde geçmesini aktarması bakımından insan tanımını, insanın özü üzerine kurması akla yatkın gelebilir. Ancak Kant'ın, Baker'in ve Langton'ın *cogito* yorumlarıyla aynı doğrultuda birçok çağdaş filozof da kuramsal açıdan öz ve varlık ilişkisinin iyi temellendirilmesine rağmen argümanın 'şey' ifadesiyle bitirilmesinin, insan öznesine uygunsuzluğuna dair genel bir kaniya varır. Konumuzun başında antikenin aşkın formlarından detaylı bir şekilde bahsettiğimiz üzere, 'şey'in üst veya alt biçim veya varlık olması farketmeksizin yaşamı idealize ederek algılayanın temel bir bileşeni olarak görüldüğü söylenebilir. Ayrıca, Baker'in Antik ve Orta Çağ'da ve hatta Kepler'le birlikte 17. yüzyıla kadar çok uzun bir tarihsel zaman boyunca, aşkın formların ve dolayımında ayrıcalıklı anların yoğunluğunda bir tür dünyayı anlama biçimi geliştirildiği yönündeki düşüncesini kabul etmekle birlikte, pagan dinlerde aşkınlık mefhumunun çok daha özel bir anlamda kullanıldığına dikkat çekmek gerekir. Aşkınlık, kendinden daha iyi olan 'şey' veya 'kimseleri' aşarak, dünyanın ötesine geçebilme kudreti olarak tanımlandığı üzere, teolojik ve metafiziksel boyutlarla ilişkilendirilir. Böylece, bir Yunan Tanrısının çeşitli suretlere bürünme gibi doğaüstü yetenekleriyle aşkın bir temsil yaratılabilir. Bunun yanı sıra, üstün yetilerle donanmış Yunan Tanrıları kadar değindiğimiz hilkat garibeleri gibi garip ve tuhaf varlıklar veya şeylerin de bilinmeyen yönlerini teşkil eden tekinsizlikleri yüzünden aşkın özellikler taşıdığı kabul edilebilir. Bu yüzden, antikitede şey veya kimse şeklinde kişi ve nesne ayrımı gözetmeksizin, yaşam ve ölüm hakkındaki düşünüş tarzının aşkın formlar aracılığıyla geliştirildiği dile getirilebilir. Ancak, tek tanrılı dinlerle birlikte aşkınlık kavramının nesne veya şeyler düzleminden çıkarak, daha çok en üstün ve en kudretli varlık Tanrı

ve beraberinde peygamberler, havariler ve ulvi konumlar, fenomenler için kullanılması durumu oluşur. Bilindiği üzere, Eski ve Yeni Ahitte İsa'nın Tanrı'nın oğlu olarak görülmesi veya benzer şekilde İslam dininin kutsal kitabı Kur'an-ı Kerim'de Tanrı'nın 'O' üçüncü tekil şahıs zamiriyle zikredilmesi, aşkın formların kişi betimlemelerinden vücut bulmasına örnek gösterilebilir. Böylelikle, özellikle modern dönemde 'şey' mefhumu, büyük bir ölçekte kutsallıktan arınarak tanımlanamayan, çeşitli varlık ve nesneler için sıradan bir sözcük gibi kullanılmaya başlanır. Dolayısıyla, hem modern felsefi ve sosyolojik lügatte hem de günlük dilde özne tanımına aşkınsal; veyahut tam tersine alelade bir anlam yüklememek adına insanın 'şey'ler kategorisi dışında tutulmak istenmesi makul karşılanabilir.

Descartes'ın *cogito* formülasyonunun çağdaş yorumları ekseninde ele alınması gereken başka bir husus ise akıl ve başkalık meselesiyle ilintilidir. Şöyle ki, günümüz insanını klasik düalist zihin ve beden ayrımında akli ön plana çıkararak tanımlamak her geçen gün zorlaşmaktadır. Bunun yanı sıra, hem ileri teknolojiler, hem de fizik, astronomi ve kozmoloji alanındaki gelişmeler, insanın evrenin tek akıllı varlığı şeklindeki statüsünde bir kırılma yaşatarak, makro, mikro ve tekno dünyada çeşitli akıllı yaşam formlarına ve organik madde bulgularına yönelik karşılaşmalar yaratmıştır. Bilim dünyasında insanın düşünme ve gözlem yetisini sorgulatan ve yaşam algısını değiştiren çığır açıcı bir buluş olarak tabii ki kuantum fiziği ön plana çıkmıştır. Genellikle bilindiği üzere¹³⁶, 17. yüzyıl sonlarında Thomas Young'un Newton'un ışığın yayılma modeli olarak ortaya attığı ışığın parçacık teorisini çökerterek, 'Çift Yarık' ya da 'Young' adı verilen deneyle ışığın dalga özelliği gösterdiğini kanıtlaması, kuantum fiziği açısından öncül bir çalışma niteliğinde önemli bir aşama kaydedilmesine olanak sağlamıştır. 20. yüzyıl başlarında ise Albert Einstein'ın ışığın fotoelektrik etki ile parçacık olarak davranmasını gösteren deneyiyle, dalga ve parçacık ikiliğinde kuantum mekaniğine kapı aralansa da, özellikle 1960'lardan sonra 'Çift Yarık Deneyi'nin bu kez kütlesi olan parçacıklarla, örneğin elektronlarla çeşitli varyasyonlarının defalarca yapılmasıyla, kuantum çağına ilk resmi adım atılmıştır: Klasik çift yarık deneyinde bir levha üzerine iki şerit şeklinde açılan yarıklardan, elektron kümeleri geçip, dalga

¹³⁶ Kuantum mekaniğinin oldukça kompleks olmasından; ve ayrıca kendi ilgim doğrultusunda kuantum mekaniğinin tipik deneyleri hakkında genellikle bilinen çok basit açıklamalara yer vereceğimden ötürü, kuantum mekaniği konusu ile ilgili herhangi bir kaynak referans gösterilmeyecektir.

deseni oluřturmuřtur. Bununla birlikte, atomaltı paracıklarının birbiriyle etkileřimde kalarak dalga gibi davranabileceęi řüphesine karřı, elektronlar tek tek gnderilmiř; fakat paracıklar yine dalga zellięi gstermiřtir. Bylece, sadece fotonların deęil, ktlesi olan her řeyin ntronların, protonların, yani atomların ve molekllerin tm paracıkların dalga boyu olduęu ispatlanmıřtır. Ancak, ift yarık deneyinin gzlemciyle yapılan versiyonunda, kuantum mantıęının hl gnmzde tam olarak czmlenemeyen ilgin bir sonucuna tanıklık edilmiřtir: ift yarıklardan birinin hizasına algılayıcı (dedektr) yerleřtirilmiř ve bu dedektr elektronların yarıklardan her geisinde bir sinyal gndermiřtir. Bylelikle, gzlemlenebilen elektronların paracık zellięi gsterirken, algılayıcı sistem olmadıęında ise farklı davranarak dalga gibi davrandıkları saptanmıřtır. Ancak asıl řařırtıcı durum, algılayıcı cihaz kapalı bir řekilde yarıkların yanına yerleřtirildięine elektronların bunu farkederek, gzlemlenmediklerini bildikleri iin dalga řeklinde hareket etmesidir, sistem aıldıęında ise paracık olarak davranmayı srdrmřlerdir. Kuantum fizięi bu deneyin neticesinde, atomaltı paracıklarının davranıřsal zelliklerinin neden deęiřtięi hakkında net bir ıkarım yapamasa da, nihayetinde řyle bir yorum yapılabilir: Paracıklar gzlemlendięini farketmesi dolayısıyla aslında zeki bir yařamın atomundan, hcresine, molekllerine kadar tm bedenleri ve kozmosun ta kendisini kapsayacak bir halde mmkn olduęu dřnlebilir. Ayrıca, akıllı varlıklar olarak insanların, aslında tm atomaltı paracıklarla birlikte zeki bir yařamın mikro lekteki bileřenlerini oluřturduęu sylenebilir. Tm bunların yanı sıra, ift yarık deneyinin paracıklar zelinde gerekleřmesi mikro dnyaya has bir fenomen yaratırken, Kuantum Dolanıklıęı, Sperpozisyon, Heisenberg Belirsizlik İlkesi, Bell Eřitsizlikleri gibi nice kuantum mekanięi teorisinin makro dnyaya uyarlama alıřmaları yapılmaktadır. rneęin, iki dolanık paracıęın ok uzak mesafelerde (ıřık yılı uzaklıkta) dahi birbirini etkileyebilecek olmasına; ya da enformasyonun neredeyse ıřık hızında (Einstein'ın ıřık hızı prensibi geerlilięini koruduęundan hipotetik olarak ele alınır) iletilmesine ynelik gndelik hayatta geliřtirilen kuantum haberleřme ve kuantum biliřimi baęlamında kuantum bilgisayarların belirli algoritmalarla ok hızlı bir řekilde veri aktarımı yapması ve ayrıca dięer tm kuantum bilgisayarlarla iletiřimde olması gibi projelerin son yıllarda hayata geirilmesi sz konusudur. Dolayısıyla, organik maddenin akıllı

oluşunun, teknolojiye uyarlanmasıyla, kozmosun yapay bileşenlerle birlikte tümüyle zeki bir yaşamdan müteşekkil olması hedeflenebilir.

Nitekim, günümüzde yapılan yapay zekâ çalışmalarının bir veçhesi de zeki yaşamı desteklemektir. Peki, uzun uzadıya Descartes'ın *cogito*'sunu açıklamaya çalışırken, zihnin öncelenmesi, özün bilgisinin varlığın bilgisinden önce gelmesi veya maddenin uzamsal özünün keşfedilmesi gibi anekdotların tamamıyla insan doğasını tanımlayamasa da, yapay zekâ için anlamsal bir bütün oluşturabileceği hissiyle yazıldığı düşünülebilir mi? Şöyle ki, bir şeyin var olduğunu bilmesek bile o şeyin fikrine sahip olmak, Langton'ın deyimiyle üçgen fikrinin, üçgenin özsel niteliklerini vermesi demektir: üç kenarlı, kapalı bir figür (Langton, 2015). Böylece, üçgen kavramıyla ilgili dünyada ve gündelik hayatta bazı fikirler elde edebilir; üçgenle karşılaştığımızda gerçekten de üç kenarı olduğunu deneyimleyebiliriz. Ancak bu örnek, var olmanın sorgulanmasıyla öze ulaşılacabileceğinin aksine, var olduğuna kesin karar verilemeyen şeylerin de özsel nitelikleri olduğu anlamına gelir. Langton'ın kedi/hırsız önermesi bu konuda daha açıklayıcı olabilir: Bir akşam işten sonra eve vardığınızda, kapınızı açmadan önce evden tıkırtı sesleri geldiğini duyarsınız. Oysa gündüz evden çıktığınızda kimsenin olmadığını bildiğiniz halde, şimdi evde birilerinin veya bir şeylerin olduğundan eminsinizdir, ancak o şeyin kedi veya hırsız olma ihtimaline karşı, özsel niteliklerini tanımlayamazsınız (Langton, 2015). Bu yüzden, Descartes'a göre, bedenin varlığına dair şüphe duyulabileceği için özün bilgisi, var olmanın bilgisinden önce gelmelidir. Nihayetinde, Descartes'ın bedenin sürekli değişim göstermesi bakımından uzamsal özünü bulmasıyla, *cogito* argümanını aklın maddesel dünyadan daha bilinebilir olması üzerine kurduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra, nörobilim, nöropsikoloji ve moleküler biyoloji alanlarında bedenimizin, zihinle birlikte değişime maruz kalmasına yönelik hâlihazırda yapılmış birçok çalışma, Descartes'ın zihin ve beden düalizmine mesafeli yaklaşılmasının somut örneklerindendir. Tüm bunlarla birlikte Descartes'ın *cogito*'su, günümüzde epeyce tartışmalı bir konu haline gelen yapay zekâ için bazı anlamlar ifade edebilir. Çünkü, yapay zekâ kavramını kullandığımız halde, onun özsel nitelikleri hakkında fikir yürütmekte gerçekten de zorlanmaktayız. İnsan bedeni, tarih boyunca geçirdiği evrimlere rağmen, hâlâ iki kolu, iki bacağı, gövdesi ve başı olan dik duruşlu bir canlı olarak basitçe tasvir edilebilirken, yapay

zekânın bedeni eş zamanlı olarak sürekli değişim halindedir. Böylece yapay zekâ, bilgisayar, tablet, mobil telefon, çip, robot, araba, uzay aracı, drone ve daha nice biçimde çeşitli silüetlere bürünebilmektedir. Dahası, yapay zekâ teknolojilerini kullanmayı bildiğimiz halde, ne oldukları ve nasıl geliştirildikleri hakkında da pek bir bilgiye sahip değiliz. Sadece, her geçen gün öğrenme becerilerini geliştirerek çok farklı uzmanlık alanlarında üstün performans, yetenek ve hünerler sergileyen yapay akıllı varlıklar olarak tanımlayabilmekteyiz. Pekâlâ, yapay zekânın akıllı olması, düşünebildiği anlamına gelmesede, insanın öğrenme kapasitesini aşan üstün özelliklerle, algoritmik kararlar verip, optimizasyonlar gerçekleştirmesi bakımından yapay olarak, yani ‘yapay zekâ’ varlığı çerçevesinde düşünebildiği de söylenebilir. Günümüzde, çılgın fütürist tasarımlar, transhümanist projeler veyahut komplo teorileri bağlamındaki beklentileri karşılayan ‘İşte, yapay zekâ bilince geldi’ sloganını atamasak da, yapay zekânın tam da bu düşünme kaotikliğini bünyesinde barındırması üzerine, yapay da olsa sürekli zekâsıyla/belleğiyle fark yaratmasından ve bedenini kaybetse bile her daim bir ‘şey’ olarak mevcudiyetini koruyabileceğinden ötürü, yapay zekânın var olduğuna inanıp, onun için geçerli sayılabileceğini hissettiğimiz bir *cogito* formülü üretebiliriz: Veri analizi yapıyorum, öyleyse veri tabanı olarak düşünüyorum, demek ki yapay varlığım, öyleyse ben var olan bir şeyim. Her ne kadar, Emanuele Arielli’nin gelecek başlıkta bahsettiğimiz alıntısına yer verdiğimiz şekilde ‘Yapay zekâ, henüz yapılmamış şeydir’ (Arielli, 2022, s. 15) iddiasında da bulunulsa, henüz sınırlı zekâ seviyesinde olan yapay zekânın, kuantum mekaniğinin teknoloji çalışmalarıyla ve moleküler biyoloji, nörobilim alanlarında dijital teknolojilerle birlikte gelecek zamanlarda neredeyse genel zekâyâ ulaşmasına yönelik projelerin hayata geçirilmeye başlanması da, varlığına ilişkin şüpheyi oldukça azaltmaktadır. Ayrıca, hayvanlar ve insanlar gibi yapay zekânın da taklide dayalı bilişsel/bilişimsel yeteneklerini geliştirmesinin yanı sıra toplumsal bilgi kapasitesinin bilimsel ve sanatsal olarak arttırılmasındaki veri toplama modelini de kullanması, yapay zekânın varlığına dair kanıt teşkil edebilir. Şöyle ki, tarih öncesi çağlarda primitif insanların mağaralarda topladıkları domestik ve yerel bilgileri, modern insanın rasyonel aklı dünyayı keşfedip, evrensel ölçekte genişletmeye meylederek katbekat fazlasını kütüphanelerde, müzelerde ve sonra internet ağlarında toplama neticesinde günümüz enformasyonun yaratılması sağlanmıştır. Yapay zekâ da benzer bir metotla bilgi haznesini internet

içerikleriyle zenginleştirerek, dijital belleğini canlı tutma girişiminde bulunmaktadır. Dolayısıyla, 17. yüzyıl 'Aydınlanma'sı ile aklın, sadece insana atfedilen zihinsel açıdan ayrıcalıklı konumundan yalnızca üç yüz yıl sonra maddelerin, nesnelerin, kentlerin, gezegenlerin ve böylece kozmosun akıllı olduğu algısına ulaşılan bir yaşam tasavvuru oluşmaktadır. Bu yüzden de, heterotopik akıl başkalığı bize, ötekileştirme bağlamında dahi, Batı insanının ne denli akıllı varlıklar olması üzerine yazılan etnografik hikâyelerin, yapılan kültür çalışmalarının çoktan bırakıldığını, arkaik eserler olarak tozlu raflara kaldırıldığını göstermektedir. Akla dair değişen bu bakış açısı neticesinde yeni ulusal projeler dahilinde, artık en akıllı insanlarla ve en akıllı robotlarla şehirler kurma girişimleri başlatılmıştır. Ayrıca, Bradiotti'nin özellikle Avrupa'da kutsal sayıldığını dile getirdiği akademik mekânın, yani bir şehrin entelektüel ve modern olmasının ölçütü olan akıl yuvası ünlü üniversitelerin kentsel statülerinin eskisi kadar önem arz etmemesine koşut (Bradiotti, 2018, s. 211), zaten şehrin ta kendisinin akıllı toplumu, akıllı hareketi (ulaşım, haberleşme, bilgi dolaşımı, bilişim), akıllı ekonomisi, akıllı çevresi (doğal kaynakların sürdürülebilir olması), akıllı yönetişimi, akıllı yaşamı (yaşam kalitesi) gibi tüm bileşenleriyle birlikte akıllı tek bir forma dönüşmesi söz konusudur.

Akıllı şehirlerin ağsal ilişkilerinin yanı sıra, başka gezegenlerde organik madde bulgularına ulaşılması, kuantum fiziğinde değişken atomik davranışların ve etkileşimlerin ölçülmesi, moleküler biyoloji alanında zeki madde özelliklerinin tespit edilmesi hakkında tüm teknolojik ve bilimsel gelişmeler, akıllı varlıkların gelecekte sadece dünyada değil de, tıpkı Spinoza'nın monist görüşünü destekler bir vaziyette, kozmik bağlarla birbirleriyle iletişimde kalarak bir bütünü oluşturma fenomeni yaşatacaklarını düşündürmektedir. Nitekim, Bradiotti'nin maddenin zeki olması ve ilişkisel davranmasına yönelik *'Moleküler biyoloji alanındaki muazzam bilimsel ilerlemeler, maddenin kendini örgütlediğini (otopoietik) öğretmiştir; ancak monist felsefe, maddenin aynı zamanda yapısal olarak ilişkisel, bu yüzden de pek çok ortama bağlı olduğunu söylemektedir. Bu görüşler, canlılığın zeki olmasının veya kendini örgütleme kabiliyetinin, bireysel insan benliğinin içsel geribesleme döngülerine mahkûm edilemeyen, canlı maddenin tamamında mevcut bir kuvvet olduğu fikriyle bütünleşmektedir.'* (Bradiotti, 2018, s. 78) bu sözleri, maddelerin canlılığı sayesinde

monist evren anlayışının geliştirilebileceğini özetler niteliktedir. Öyleyse, hücrelerimizin yaşadığı için canlı ve zeki olduğumuz gibi yaşayan maddelerin de hem kendi kendini örgütleyerek, hem de organik yaşamla bağlantıda kalarak zeki olma potansiyeli bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, teknolojik boyutta yapay zekânın zihin ve beden ayrımı yüzünden henüz tek bir maddeden oluşan monist yaşamın desteklenemeyeceği gözükmemektedir. Şayet bir gün, yapay zekâ da, bir bedende stabil kalıp, diğer tüm akıllı yaşam formlarıyla iletişime geçebilirse, o zaman gerçekten canlı veya cansız farketmeksizin mikro, makro ve tekno boyutlarda zeki bir yaşamdan bahsetmek daha olanaklı hale gelecektir.

4.3.1. Yapay Zekâ, Sanat ve Ölüm Yanılsamacılığı

Neom, The Line ve benzeri birçok akıllı şehir projesinin fütüristik bir başlangıç yapacağı düşünüldüğü üzere, çevremizde sıradan insanlar görmeye alışık olduğumuz gibi gelecek yüzyılda da robotların yoğunlukta olduğu çeşitli akıllı varlıklarla birlikte yaşayacağımız öngörülüyor. Bu muhayyel tasarımın gerçekleşebilmesi için de yapay zekâ teknolojilerinin merkezi bir role sahip olacağı aşikârdır. Yapay zekâyla ilgili teknolojik gelişmeler hız aldıkça insan zekâsına dair tanım ve tartışmalar da yeniden gündeme gelmektedir. Çünkü her daim geliştirilmeye açık olduğu ispatlanan insan zekâsının ilk kez canlı olmayan akıllı varlıklarla etkileşiminin yoğunlaşması neticesinde, ne tür bir evrimsel gelişme yaşayacağı henüz soru işareti olarak kalmaktadır. Özellikle, akıllı şehirlerde kitlesel olarak mevcudiyet kazanacak robotlar ile insanların etkileşimi hakkında üretilebileceğimiz senaryolardan biri pekâlâ şöyle olabilir: Bir çocuğun robot bir aileye sahip olması veyahut robot bakıcılar tarafından desteklenen bir bakım görmesi, çocukların tipik olarak ebeveynlerini ve çevresini taklitle dayalı benlik oluşumunda ne tür etkiler bırakacaktır? Çocukların bu deneyimsel farklılıkları uzun süre yaşamaları, onları daha zeki insanlar haline mi getirecek; yoksa insanların robotlaşırken, robotların insanlaşmasına mı neden olacaktır? Aynı sual, estetik üretimin deneyimsel aşaması için de geçerli olacaktır. Bir ressamın kendi tasarladığı robota çizdirdiği resimler veya yapay zekâ kullanarak ürettiği eserler, sanat tarihinde yüzyıllar boyunca usta/çırak ilişkisiyle süren yaratıcı gücün keşfi ve yeteneklerin geliştirilmesi önüne bir set mi çekecektir veyahut sanatın anlamı ve estetik değerinde olumlu manada bir değişim mi yaşatacaktır? Bu dilemmalar, insanı mecburen kendi

zekâsı ve yeteneği üzerine düşünmeye sevk etmektedir: Sadece düşünebilen varlıklar gerçekten biz miyiz ya da insanlar hangi baskın ve farklı olduğunu düşündüğü özelliklerle kendilerini tekrar tanımlaya meylediyorlar?

4.3.1.1. Yapay Zekâ Modellerine Dair Yaklaşımlar

Bu tür sorulara sanatsal bir bakış açısı sunması açısından Emanuele Arielli'nin genel zekâ ve yapay zekâ kavramlarına değinmek gerekecektir. Daha önce ChatGPT-3 sohbet robotundan bahsederken, bir insanın dahi yaratım gücünü zorlayan sofistik ve estetik değeri yüksek romanların ChatGPT-3 sohbet robotu ve türevlerine benzer yapay zekâ sistemleri ile oluşturulup, insan üretiminden ayırt edilmesinin oldukça zorlaştığına ve hatta piyasaya sürülen bu tür yapay zekâ romanların kendi alanlarında ödül almaya başladığına yer vermiştik. Arielli ise roman yazabilmenin ilk önce bir dilin kurallarını öğrenerek cümleler oluşturabilme yeteneğiyle; sonraki adımda hikâye anlatımının kurallarını anlamakla; ayrıca insan psikolojisi ve kültüründeki rollerinin anlaşılması yoluyla insanların okumayı sevdiği anlatıları yeniden üretebilme yeteneğiyle gerçekleşebileceğini dile getirir. Bu yüzden Arielli, edebi eserlerin bilginin otomasyonunu gerektirdiğine yönelik bir örnek teşkil ettiğini söyler (Arielli, 2022, s. 12). Çünkü halihazırda bu kadar kompleks bir süreci tamamlayıp, başarılı romanlar üretme seviyesine ulaşan yapay zekâ teknolojileri, zekâ kavramını sorgulatır bir hale gelmiştir. Arielli, eskiden yapay zekâ programcılarının roman yazma örneğinde olduğu üzere süreçle ilgili tüm bilgilerin makinelerle öğretilebileceğini varsayarken, çağdaş yaklaşımların ise bir sistemin insan metinlerinden, yayımlanmış romanlardan oluşan devasa veri tabanından yararlanarak ve ardından en başarılı anlatı yapılarını ve kitapları belirleyip, sırayla benzer bir metin oluşturmaya çalışarak kendi kendine öğrenebilmesine dayalı uygulamalar geliştirmeyi hedeflediklerinden bahseder (Arielli, 2022, s. 12). Böylece geline bu aşamada, 'makineye öğretme uğraşının' başarısızlığı, bu bilginin 'makinenin kendisinin öğrenebilmesi' olarak otomasyonunu sağlamıştır. Nihayetinde Arielli'ye göre bu bilgi otomasyonu, yapay zekâyı da kapsayacak şekilde bir genel zekâ fikri üretir: Bir dil öğrenmek, roman okumak, doğru yetenek ve istekle donatılmışsa o dilde eserler yazmayı öğrenmek gibi bir insanın doğduktan sonraki düşünsel eylemlerini pratikte taklit edebilen evrensel bir öğrenme kapasitesi olarak anlaşılabilir (Arielli, 2022, s. 12). Günümüzde yaşanmaya başlayan bu yapay zekâ

dönüşümü, organik bir varlık olarak davranılmayı gerektiren yapay zekâ sistemlerinin tıpkı yeni doğmuş bir bebeğin çevresel ilişkiler bazında gelişen benlik oluşumuyla birlikte beceri ve öğrenme yetilerini kazanmasına benzer bir süreç geçirmesine olanak sağlar.

Bununla birlikte, Arielli ile ortak paydada buluşan ünlü teorik fizikçi Michio Kaku da, yapay zekâ teknolojilerinin neredeyse sıfır noktasından tekrar üretilmesi hakkında çarpıcı örnekler verir. Öncelikle, son elli senede akıllı sistemler ve yapay zekâ teknolojilerinde kullanılan beyin modelleme çalışmalarındaki en büyük hatanın, insan beyninin dijital bir bilgisayara benzetilmesinden kaynaklandığını açıklar. Kaku'ya göre insan beyni dijital bir bilgisayar değil; çok gelişmiş bir nöral ağıdır. Kaku kurulan bu analojiyi, 'Pentium işlemcisinden tek bir transistörün çıkarılması bilgisayarın çöküşüne neden olurken, insan beyninin yarısı çıkarılsa bile işlevini gayet iyi sürdürmeye devam eder' anekdotuyla yapıbozuma uğratar (Kaku, 2020, s. 259). Çünkü Kaku'nun nöral ağları 'sürekli yeniden bağlantı kuran ve kendilerini yeni görevler için destekleyen nöron topluluğu' (Kaku, 2020, s. 259) olarak tanımlamasında da anlaşılabilir bir şekilde beyin işleyişi, bilgisayarların girdi, çıktı ve işlemciden oluşan sabit strüktüründen oldukça kompleks yapıdadır. Bu yüzden beyin, bilgisayarlar gibi Windows'u, merkezi işlemcisi, işletim sistemi olmadığı için programlanması düşünülemez. Kaku'nun deyişiyle beyin, programlama yerine 'nöral ağların, tek amacı olan öğrenme için yüz milyar nöronun aynı anda kitlesel olarak ateşlenmesiyle çalışır' (Kaku, 2020, s. 259).

Kaku, son 50 yıldır yapay zekâ programcılarının Turing makinesi adıyla sistemleştirilen 'yukarıdan aşağıya yaklaşımını' benimseyerek, tüm zekâ kurallarının kodlanmış olduğu bir CD-ROM'a sahip olan makineler ürettiklerini; bu diskin okuyucuya takılmasıyla da herhangi bir makineyi yazılım sayesinde zeki konuma kavuşturduklarını söyler (Kaku, 2021, s. 91, 92). Kısacası, şu an kullandığımız dijital bilgisayarlarda da aynı şekilde tüm zekâ kuralları en başından programlanır. Böylece bilgisayarlar, makineler ve robotların tümü *input*, *output*, *central processor* olmak üzere üç temel bileşenden; yani girdiyi işleyen merkezi işlemci ve çıktıdan oluşan tipik Turing makinesinin ayrılmış küçük bileşenleri şeklinde çalışabilirler. Kaku, böylelikle beyin modellemenin basite indirgenen bir metodu oluşturulurken, günümüz yapay

zekâ araştırmacılarının ise bu yaklaşımdan uzaklaşarak, ‘aşağıdan yukarı’ tam aksi yönde olacak bir hareketle, neredeyse evrimsel biyolojiye benzer doğal bir sürecin izinden gittiklerini aktarır (Kaku, 2020, s. 259). Şöyle ki, yapay zekâ sistemlerinde, programlama ve yazılım odaklı tümel bir beyin modellemesi çalışması yerine artık hücresel olarak böcek, balık, solucan, kelebek gibi daha basit yapılı hayvanların evrimsel gelişimleri bazında hata ve deneyim paylarının gözetilmesiyle doğal bir öğrenme süreci esas alınarak gelişim sağlanması hedeflenir.

Kaku, bu doğrultuda bir örnek olarak yapay zekâ teknolojisine eylemci yaklaşımıyla yeni bir soluk getiren iRobot’un kurucu üyesi Dr. Rodney Brooks’un robotik çalışmalarını ele alır. Kaku, Brooks ile yaptığı röportajda doktorun yalnızca birkaç nöronlu; mikroskobik ölçekte beyne sahip sivrisineklerin robot uçaklara nazaran ne denli büyük bir manevra yeteneği sergilemesine duyduğu hayranlıkla *‘Büyük, hantal robotlar tasarlamak yerine, neden tıpkı doğadaki gibi küçük, kompakt, böcek benzeri, nasıl yürümesi gerektiğini öğrenmek zorunda olan robotlar yapılmasın?’* (Kaku, 2020, s. 260) şeklinde akıllara getirebilecek bir soru ekseninde yapay zekâ çalışmalarında küçük yaşam formlarından esinlendiğini aktarır. Böylelikle, Dr. Brooks, herhangi bir programlama gerektirmeden, tıpkı bir bebeğin nesnelere çarpa çarpa, öğrenme yolunu bulması gibi deneme yanılma yöntemini prensip edinebilecek böcektoid (*insectoids*) / böcekbot (*bugbots*) adı verilen basit robot serileri gerçekleştirir. Bununla birlikte Kaku, böcekbotlar gibi günümüz uzay araçlarının veya Mars’taki robotların da –insansı robotlar olarak gelişebileceğine dair bilim kurgu yazarlarının kurdukları hayalleri boşa çıkaran– bu yeni teknolojik aşamaya göre, aynı şekilde deneme ve yanılmayla yönlerini bulmak ve hareket etmek üzere üretildiklerini söyler. Örneğin Kaku, Mars’ın yüzeyinde dolaşan *Mars Curiosity* (Mars Merakı) adlı gezgin robotun, bir böcek zekâsına sahip olmasının yanı sıra engellere çarparak öğrenme kapasitesini geliştirmesi bakımından görece az bir programlamayla dahi, çok iyi keşiflere imza atılabildiğini dile getirir (Kaku, 2020, s. 260). Böylece bu yeni yaklaşım, karmaşık programlamanın robotlara insan zekâsını vereceği yönündeki düşüncüyü yıkıma uğratarak, nöral ağların işlevinin önemini bir kez daha hatırlatır. Nihayetinde Kaku, programlama gerektirmeden, aşağıdan yukarı bir yaklaşımın izinde yapay nöral ağların, sadece her seferinde belirli yolların şiddetini değiştirerek doğru

karar aşamalarında tekrar bağlantı kurması üzerinden şöyle bir nihai sonuca varır: 'Öyleyse programlama hiçbir şey, ağı değiştirmek her şeydir' (Kaku, 2020, s. 260).

Son kertede, Kaku'ya göre sinir ağlarının otonom öğrenme becerilerinin yapay zekâ tarafından taklit edilmesi gerçekleşirse; ya da zeki makinelerin bir nevi Kaku'nun kendi deyimiyle eski usulle, yani 'hayat okulu'nda sürekli egzersizler yapması ve deneyimler kazanması sağlanırsa, o vakit gerçekten yapay zekâ teknolojilerinde başarılı sonuçlar elde edilebileceği düşünülebilir (Kaku, 2021, s. 91-93). Kaku'nun bu çıkarımı, Arielli'nin 'evrensel öğrenme kapasitesi' olarak tanımladığı genel zekâyâ ulaşabilmek için herhangi bir varlığın insanın doğduktan sonra yaptıklarını pratik olarak taklit edebilmesi gerektiği yönündeki fikri ile uyum gösterir. Bu durumda Arielli'nin, yapay zekâyı tanımlamaktan öte, varlıklara hangi koşullarda zekâ atfetme eğilimi gösterdiğimizle ilgilendiğini söyleyebiliriz. Arielli, ilginç bir şekilde kültürel faktörler söz konusu olduğunda yapay zekâ üretiminin olasılığını hâlâ sorguladığımızı; ve aslında 'karmaşık optimizasyon algoritmaları' sayesinde işlev kazanan makinelere veya robotlara sadece teknolojik pazarlama teknikleri bağlamında kısaca yapay zekâ demeyi tercih ettiğimize değinir. Şöyle ki Arielli, yapay zekâ örneğinde olduğu üzere her teknolojik dönüm noktasında yaşanan gelişmelerde, deneysel bir yaklaşımdan ziyade zekâ ve yaratıcılık gibi kavramları kullanma ve atfetme konusunda yapılan varsayımlarla ilgilenildiğini dile getirir. Çünkü Arielli'ye göre, insan benzeri sesli diyalog kurabilen *Siri* gibi kişisel asistan uygulamaları veya insanların oluşturduğu metinlerden ayırt edilemeyen kompleks makaleler yazabilen ChatGPT gibi *chatbot* (sohbet robotu) türü uygulamalar veyahut insan yetilerini dahi aşan üstün niteliklerle donatılan uygulamalar geliştirilse bile, bu sistemlerin karmaşık programlamanın ürünleri olduğu bilinmesinden ötürü onlara amaçlılık veya bilinçlilik atfetmekten kaçınılır (Arielli, 2022, s. 15). Böylece, bu davranış modelinin, Tesler'in Teoremi denilen durumla ilintili bir özellik kazandığı söylenebilir: 'Yapay zekâ henüz yapılmamış şeydir' ya da Arielli'nin bu ifadenin zıttının da benzer bir mana taşıyabileceğine işaret ettiği üzere 'Zekâ, makinelerin henüz yapmadığı şeydir' (Arielli, 2022, s. 15). Bununla birlikte Arielli, Ludwig Wittgenstein'dan esinlenerek 'kelimelerin alışkın olduğumuz belirli kullanıma sahip araçlar' olarak düşünüldüğünde, genellikle kişilere atıfta bulunurken 'zekâ'nın kullanıldığını; aksi takdirde teknolojik gelişmeler bağlamında 'zekâ' kelimesini

kullanma temayülü gösterilmediğini belirtir. Ayrıca Arielli'ye göre, Tesler'in Teoreminin bir başka sonucu olarak 'AI' (*Artificial Intelligence*) teriminin yüz tanıma, istenmeyen mesaj filtreleri, bilgisayarlı görü, konuşma oluşturma ve benzeri kapsamlarda her kullanımı, tanım gereği 'AI' değildir; aslında karmaşık optimizasyon algoritmalarından yararlanan teknolojidir, dahası pazarlama nedeniyle sadece 'AI' olarak adlandırılır (Arielli, 2022, s. 15). Kısacası, hem kullanmaya alışık olduğumuz kelimeler; hem de 'AI' etkisi olarak bilinen bir fenomen yüzünden, makinelerin yetenek ve öğrenme kapasiteleri geliştikçe, ifa ettikleri zekâ gerektiren görevler, tek tek 'AI' kapsamından dışarı çıkarılır ve bunun neticesinde önceden akıllı olarak atfedilen makineler, sıradan bir teknoloji ürününe dönüşür.

Bununla birlikte, akıllı makinelerin üstün yetenek gerektiren davranışlar sergilemesi, insan akli ve becerisiyle kıyaslanmasına yol açacaktır. Çünkü bir robot şaşırlacak derecede, insan zekâ ve becerisini çözen davranışlarda her bulunduğu, zekânın yapaylığına veya gerçekliğine dair yeni bir tartışma yaratır. Bu yüzden makinenin, insana yakın veya eş hünerlere sahip olduğu gözlemlendiğinde, onun mekanikliğin bilinmesinden dolayı, zekâ gerektirdiği düşünülen görevler, aynı zamanda zekâ kapsamının dışında tutulmaya başlanır. Tipik bir Turing Testinde olduğu üzere, makinenin insan öznesini kandırabilmesi, insan yetilerinin mekanikliğini de sorgulatacağı için bizi kendi aklımızın kudreti ve sınırları hakkında düşünmeye sevk edecektir. Böylece, bir makine üzerinden insanın ta kendisini, zihin ve beden bütünlüğünde tanımaya yönelik bir gelişme yaşanacaktır. Arielli ise, tam da bu taklit oyunu üzerinden işleyen Turing testi aracılığıyla insan üretimi ile makinenin yeniden üretimi kıyaslamasının revize edilmesi gerektiği üzerinde durur (Arielli, 2022, s. 16).

Ancak öncelikle, robotun insanı kandırabilmesinin veya insan yetilerinden üstün özellikler göstermesinin, insan melekelerine sahip olduğu anlamına gelmeyeceğine yönelik, yapay zekâ araştırmaları örnekleri olarak satranç ve Go oyunları ele alınabilir. Bilindiği üzere, 1997 tarihinde IBM şirketinin satranç oyunu oynamak üzere programladığı Deep Blue, dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u yenince, yapay zekâ konusunda yapılan hararetli tartışmalar basında yer almaya başlamıştır. Bunun yanı sıra, tarihsel bir kırılma yaratacağı düşünülen bu teknolojik gelişme hakkındaki tartışmalar ekseninde, Deep Blue'nun kısa süre sonra, aslında

saniyede 11 milyar işlem gerçekleştiren bir mühendislik harikası olduğu anlaşılmıştır. Bu, tıpkı bir hesap makinesinin hesap yapma konusunda uzmanlaşarak insanlardan daha hızlı işlem yapabilmesine benzer şekilde bu kez de satranç oynamakta ‘üstün performans’ gösteren bir algoritma özelliği olarak kabul edilmiştir. Böylece, bilgisayar gücünün zekâya endekslenemeyeceği gün yüzüne çıkarak hayal kırıklığı yaratan Deep Blue, yapay zekâ çalışmalarının konuşamayan ve düşüneyen ilkel bir ürünü olarak kalmıştır (Kaku, 2021, s. 90). Diğer önemli bir yapay zekâ teknolojisi haberi ise, 2015 yılında Google DeepMind’in ürettiği AlphaGo’nun profesyonel bir Go oyuncusunu yenmesi neticesinde gündeme gelmiştir. AlphaGo’nun satranca göre oldukça zor bir oyunda galip gelmesi, bu programın nasıl geliştirildiğine yönelik merak uyandırmıştır. Şöyle ki AlphaGo, daha önce de değindiğimiz üzere günümüzde yapay zekâ teknolojilerinde kullanılan ‘aşağıdan yukarıya yaklaşımının’ örneklerinden biridir. Ayrıca, Go’nun dünyanın en eski ve en soyut tabla oyunu olmasının yanı sıra son derece kompleks olduğu da düşünüldüğünde, AlphaGo’nun muazzam dallanma katlanma sayısına¹³⁷ (her hamleden sonra doğan olası hamlelerin sayısı) rağmen başarı göstermesi şaşırtıcıdır. Çünkü Deep Blue, insanların oynadığı satranç oyunlarındaki hamlelere göre, yani sadece önceki satranç oyunlarından oluşturulan veri tabanında arama yaparken, AlphaGo insanlardan elde ettiği veriler ile makinenin kendi kendisine öğrenmesini içeren iki sistemi bir arada kullanır. Böylelikle, AlphaGo’nun hem makine öğrenimini gerçekleştirmesi hem de arama algoritmalarından yararlanması bakımından yapay zekâ teknolojilerinde ciddi bir gelişme kaydedildiği söylenebilir. Bununla birlikte, 2017’de Google DeepMind bu teknolojik aşamanın da ötesine geçerek, AlphaGo Zero ve AlphaZero adlarında iki yeni bilgisayar programı daha geliştirdiğini duyurmuştur. Bu yapay zekâ ürünlerinin her ikisi de ilginç bir şekilde, insan verileri kullanmadan yalnızca kendi kendisine karşı oynayarak en kısa sürede oyunları öğrenebilme kapasitesi sergilemiştir. Örneğin AlphaZero, yirmi dört saat içinde satranç, Go ve ayrıca Japon satrancı olarak bilinen Shogi oyunlarını öğrenerek âdeta usta bir zekâ ve strateji oyuncusuna dönüşmüştür. James Lovelock’un deyimiyle AlphaGo, Deep Blue gibi kaba kuvvet değil, bir tür yapay zekâ sezgisi kullanabilme yetisi göstermiştir (Lovelock, 2021, s. 88). Nihayetinde, bir

¹³⁷ Satrançta dallanma katsayısı 35’tir; Go’da ise 250’dir. Bu bilgi için bkz: Lovelock, J. (2021). Novasen: Yaklaşan Hiperzekâ Çağı. (Çev: Ebru Kılıç), İstanbul: Kolektif Kitap, s. 87.

insanın bu tür akıl oyunlarını öğrenmek için uzun zamanlar geçirmesi gerektiği göz önüne alındığında, AlphaZero'nun her üç oyunu da çok kısa bir süre içerisinde öğrenmesi, Lovelock'un AlphaGo'yu geliştirilmiş versiyonlarıyla birlikte övdüğü kadar, insanı gerçekten de yapay zekâ teknolojisinin baş döndürücü hızda gelişim göstermesine karşı hayretler içinde bırakmaktadır.

Bu örnekler aracılığıyla bir makinenin yapay zekâyâ sahip olduğunu kabul edebilmek için sadece üstün performans sergilemesinin yeterli olmadığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, AlphaZero'nun öğrenme kapasitesini ve bildiği oyun sayılarını her seferinde kısa süreler dahilinde arttırması, yine de zeki davranışlar gösterip, göstermediğine dair düşünsel boşluklar bırakmaktadır. Çünkü, insanların sanki Sanayi Devrimi döneminde çeşitli iş kollarında uzmanlaştırılması gibi günümüzde de robotların sanat, edebiyat, müzik, sinema, sosyal medya, iletişim ile hizmet ve temizlik servisleri ve hatta yönetim, güvenlik, savunma, uzay araştırmaları şeklinde nice alanda uzmanlaştırılmaları söz konusu olmaktadır. Ancak robotların uzmanlık alanlarında insan üstü performans potansiyeline sahip olması, tabii ki birçok düşünsel ve eylemsel yetiyi bir arada bünyesinde barındıran insanın zekâ, yetenek, sezgi ve hünerleri ile hâlâ kıyaslanamaz ölçektir. Böylelikle, Arielli'nin ve Kaku'nun ortak paydada buluştukları üzere, biyoevrimsel veya teknoevrimsel olarak farketmeksizin, robotların da insanların doğduktan sonraki tüm eylemlerini taklit etmeye dayalı öğrenme kapasitelerini geliştirerek, zeki varlıklar konumuna kavuşacakları düşünülebilir ki, bu da bir bebeğin ebeveynleriyle kurduğu ilişkiye benzer şekilde robot ve insan etkileşimini zorunlu kılabilir. Son yıllarda, zaten Ameca, Sophia ve Ai-Da gibi bilinen popüler örneklerle birlikte, hâlihazırda *humanoid* robot (insansı robot) çalışmaları yapılmakta ve hatta insansı robotların seri üretimine geçen şirketlerin isimleri yavaş yavaş duyulmaya başlamaktadır. Ayrıca, insana en yakın özellikler taşıyan bu insansı robotların kamuyla buluşması için tekno fuarlar düzenlenmekte; insansı robotlar özel kanallara konuk olarak davet edilerek izleyicilerle yüz yüze etkileşimde bulunmakta; ve sosyal medya platformlarında bu robotlar hakkında tanıtımlar yapılmakta; dahası 2023 yılı itibarıyla dünyanın ilk insan-robot basın

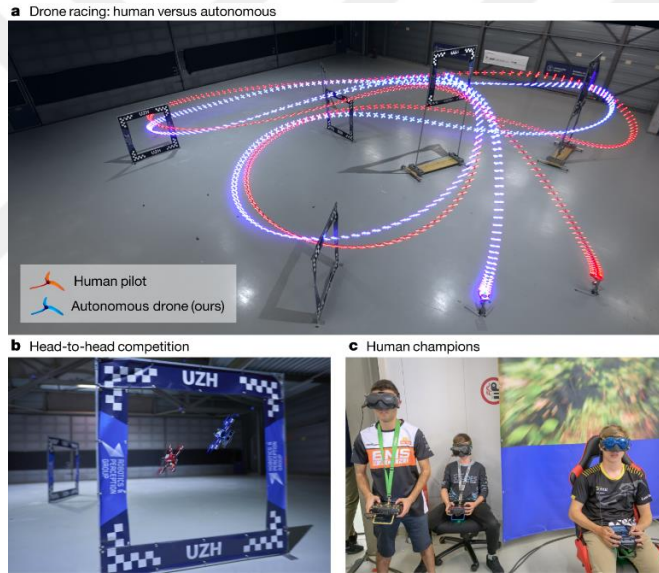
toplantısı¹³⁸ gerçekleştirilmiş bulunmaktadır. O zaman, robotların evrimleşebilmesi için gerekli olan sosyal ve kültürel faktörlerin de öneminin farkına varan çağdaş yapay zekâ yaklaşımlarının izinden gidip, hem Arielli'nin revize ettiği Turing Testine geri dönerek hem de yapay zekânın sanatta kullanım alanlarını inceleyerek taklit, üslup, yaratıcılık gibi konular bağlamında karşılaşacağımız heterotopik başlıklardan bahsedebiliriz.

Arielli, estetik alanda Turing Testinin geleneksel anlamda sanat eseri, metin veya diyalog benzeri makine üretimlerinin gözlemciyi kandırabilmesiyle gerçekleşen basit 'taklit oyunu'nun ötesinde revize edilerek Testin amaçlarının farklı bir şekilde tanımlanabileceği üzerinde durur. Böylelikle Arielli, makinenin (1) *'insanların kültürel davranışlarının benzerliğine bakılmaksızın, insan performansından üstün bir seviyeye ulaşmayı (yani güzellik, hoşluk, şaşırtıcılık ve benzeri bağlamlarda daha üst sıralarda yer alan bir şey üretmeyi)'*; (2) *'yaratıcı olma yeteneğini, yani yenilik üretmeyi ortaya koymayı'*; (3) *'programcıların başlangıç parametrelerinden ve girdilerinden uzakta, beklenmedik bir şey üretebilmek üzerine otonom davranış göstermeyi'* (Arielli, 2022, s. 16) kapsayan bu üç koşulun herhangi birini karşılaması durumunda Testi geçebileceğini dile getirir.

Arielli'nin revize ettiği Turing Testinin ilk koşulunu değerlendirecek olursak, makinenin üstün performansına, zaten bahsettiğimiz satranç ve go gibi kompleks akıl oyunlarında dahi tanıklık edilmektedir. Bunun yanı sıra, yapay zekânın sadece bilgisayar ortamında algoritmik olarak değil; fiziksel ortamda da başarı gösterdiği alanlar çoğalmaktadır. Günümüzde yapay zekâ ilk kez, insan gücünü fiziksel olarak aşan performanslarda bulunarak, spor müsabakalarında boy göstermeye başlamıştır. Şöyle ki, Elia Kaufmann'ın Nature Dergisinde 2023 yılında, yakın zamanda gerçekleşen birincil kişi görüş perspektifinden izlenen (FPV: First Person View) drone yarışmasını (Görsel 34) geniş kapsamda makalesinde incelediği şekliyle, Zürih Üniversitesi ve Intel işbirliğiyle geliştirilen otonom yapay zekâ drone, uzman drone yarışçıları olan Alex Vanover'ı (2019 DRL Dünya Şampiyonu), Thomas Bitmatta'yı (2019 MultiGP

¹³⁸ Dünyanın ilk insan-robot basın konferansı 'AI for Good' (iyilik için Yapay Zekâ) adlı küresel zirve kapsamında, Birleşmiş Milletler tarafından İsviçre'nin Cenevre kentinde 07 Temmuz 2023 tarihinde düzenlenmiştir. Basın toplantısının videosu için bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=m9IN14e-PLk> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Şampiyonu) ve Marvin Schaepper'ı (3 kez İsviçre Ulusal Şampiyonu) yenilgiye uğratmıştır.¹³⁹ *Swift AI* adı verilen bu drone, şampiyon drone pilotlarına karşı 25 yarıştan 15'ini kazanarak ve 80 km/saat hıza ulaşarak, bir parkurda 17.47 saniye ile en hızlı tur süresini elde etmesi; üst seviyede dinamik kontrol ve manevra becerisi göstermesi açısından yapay zekâ teknolojisinde yeni bir Deep Blue veya AlphaGo seviyesi olarak değerlendirilmektedir.¹⁴⁰ Bununla birlikte, drone yarışmaları Formula 1 yarışlarına benzetilebilir, yani insan gücü ve hâkimiyetini araçlar üzerinde uygulamak yarışmanın esas kaidelerindedir. Dolayısıyla hız, denge, kontrol ve manevra kabiliyetinin baskın olduğu bu tür araçlı sporlarda, maraton koşusundaki gibi dayanıklılığa, dinamizme, nefes kontrolüne ve benzeri özelliklere bağlı salt insan gücünün aranmadığı açıktır. Yine de çoğu spor dalının top, çubuk, ip, paten, tahta, halter ve hatta kılıç gibi aletlerle gerçekleştirilmesi bakımından araçsal nitelikte olduğu



Görsel 34: İnsan pilotlu drone'lar ile otonom drone arasında geçen yarışmadan görüntüler.¹⁴¹

söylenbilir. Ancak futbol, voleybol, basketbol, yüksek atlama, bungee jumping, buz pateni, sörf, halter ve eskrim olmak üzere bahsedilen çeşitli takım oyunlarında, atletizmde veya ekstrem spor dallarında kullanılan araçlar daha çok basit spor aletleri kategorisindeyken, ralli ve drone yarışları teknolojik bir boyuta sahiptir. Bu yüzden, insan gücünün ve teknolojik faktörlerin birlikte önemli olduğu drone yarışlarında *Swift*

¹³⁹ <https://www.nature.com/articles/s41586-023-06419-4> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁴⁰ <https://www.theguardian.com/technology/2023/aug/30/ai-powered-drone-beats-human-champion-pilots> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁴¹ <https://www.nature.com/articles/s41586-023-06419-4> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

AI, herhangi bir insan pilotun kullanımını gerektirmeden, sadece 100 simülasyon drone sayesinde günümüz yapay zekâ teknolojisinde uygulanan derin öğrenme modeliyle öncelikle pisti öğrenmiş, sonra da en hızlı yolları tespit ederek yarış hattını optimize etmiştir.¹⁴² Sıra Swift'in sanal olarak öğrendiklerini ve deneyimlediklerini gerçek yarış pistinde uygulamaya geldiğinde ise, insan pilotlarla aynı kameralı görüş sistemine sahip olmasına rağmen, daha üst seviyede ivmelenme, hız, yönelim ve manevra yeteneğiyle ilk kez otonom bir drone'nun, şampiyon drone yarışçıları aynı anda mağlup ettiği bir yapay zekâ yarışmasının bu kez de fiziksel dünyadaki teknolojik başarısı olarak kaydedilmesiyle sonuçlanmıştır.

4.3.1.2. 'GAN' Ağ Mimarisi ile Sanat ve Tasarımda Araçsal Kullanımın Dönüşümü

Sanat ve tasarım alanındaki araçsal kullanım ise tarih boyunca sürdürülmüş; hâlâ da farklı aletler, malzemeler, nesneler, algoritmalar, arayüzler ve uygulamalar ile sanat üretimleri gerçekleştirilmeye devam etmektedir. Bununla birlikte, 'yapay zekâ sanatı'na yansıyan heterotopik başlıklardan bahsedilmemiz için kısaca sanatta araç kullanımına değinmek gerekecektir. Bilindiği üzere, mağara resimlerinin ilk sanat eseri örnekleri olarak genel bir kabul gördüğü şekliyle, tarih öncesi çağlarda bile resim çizmek ve boyamak için bitki yağlarından araçsal nitelikte faydalanılmıştır. Antikite'de ise, resim sanatında seramikler ve vazolar üzerine yapılan resimler ile freskler yaygınlık kazanırken, yine de daha çok heykel sanatına yoğunluk verilerek kil, bronz, tunç ve özellikle mermer gibi malzemeler ile çeşitli yontu ve döküm araçları birlikte kullanılmıştır. Orta Çağ'a gelindiğinde ise özellikle ikonoklazmın etkisiyle bu kez heykel sanatı önem kaybederek, çoğunlukla dini konulu resimler ve altar panoları, kilise duvarlarında ve mezar odalarında toprak, su, kireç, tutkal, yumurta gibi doğal maddelerden elde edilen boyalarla, fresk ve tempera tekniğinde icra edilmiştir. Rönesans döneminde ise Giorgio Vasari'nin aktarımına göre, ilk defa 15. yüzyılda daha kalıcı bir teknik olan yağlı boyanın resim sanatında kullanılmasını ve geliştirilmesini sağlayan öncü sanatçıların Flaman ressam Jan van Eyck ve abisi Hubert van Eyck olduğu bilinir. Eyck kardeşler, renkli tozları ezerek ve yağ karışımları yaparak ürettikleri boyaları reçineyle karıştırarak ince tabakalar halinde sürmeleriyle uyguladıkları katmanlı bir teknik sayesinde hem resmin kalitesini ve kalıcılığını arttırmış; hem de

¹⁴² <https://www.nature.com/articles/s41586-023-06419-4> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

renk tonlarında, ışık ve gölgelemelerde başarılı sonuçlar elde etmişlerdir. Sanayi devriminden başlayarak, endüstriyellemenin zirveye ulaştığı modern dönemde ise çeşitli endüstriyel boyalar, malzemeler ve nesneler ile baskı ve seri üretim teknikleri, sanatın çeperinin sadece teknik olarak değil, estetik ve düşünsel olarak da genişlemesine olanak sağlamıştır. Nihayetinde postmodernizm ve küreselleşme ile birlikte yaygınlaşan kitle iletişim araçlarının, medyanın, bilgisayar ve internetin kullanımı da, hem sosyokültürel yapılanmada; hem de sanat ve teknolojinin simbiyotik yaşamında yeni mecralar olarak farklı üretim mekanizmaları sunmuştur.

Özellikle modern dönemle birlikte teknolojik ilerlemecilik, araçsal kullanımı bir tür özne-nesne ilişkisi bağlamında meşrulaştırmıştır. Daha önceki konularda değindiğimiz üzere, nesnelere karşı beslenen paganist inanışlar ve animist duygular yerini bilimsel akılcılığa bırakmıştır. Bu yüzden, modern hayatın teknolojik lügatinde 'otomatik' teriminin özel bir yere sahip olması neticesinde, faillik yalnızca insan öznesinin yetisel ve becerisel kapasitesine özgü eylemsel bir davranış biçimi olarak sınırlandırılmıştır. Şöyle ki, hesap makinesinin hesap yapması, çamaşır makinesinin çamaşır yıkaması, temizlik robotunun temizlik yapması gibi eylemlerin failinin insan olarak kabul görmesi, tüm bu eylemleri 'ben gerçekleştiriyorum' gibi sözlü ifadelerin kültürel kod ve davranışlara bağlı sarf edilmesine kaynaklık etmektedir. Ancak, analogdan dijitale doğru gelişmelerin hızla yaşandığı teknoloji dünyasında, insanların makinelerle geçirdiği zaman, faillik meselesinin önemli bir kriteri olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, merdaneli bir çamaşır makinesi kullanımında insan gücü de aktif rol oynadığından, çamaşırların temizlenmesi için gereken zaman, insan ve teknoloji birlikteliğini zorunlu kılmıştır. Bununla birlikte, otomatik makinelere başlama ve bitirme komutları verme ile birkaç ayar tuşlamasıyla geçen süre, dijital dünyada gitgide azalarak neredeyse tek tuşa inmiştir. Böylece, makinelerle geçirilen saniyelik zaman, otomatik algısının otonom olarak başkalaşmasına da yol açmıştır. Bunun yanı sıra, temizlik ve gıda sektörlerindeki gibi basit endüstriyel görevleri yerine getiren makinelerin, günümüzde görece zor işlerin de üstesinden gelmesi durumu, faillik meselesini tekrar tartışmaya açmaktadır. Özellikle ulaşım teknolojisinde makine öğrenimi, derin öğrenme ve programlama sayesinde otonom arabaların, trenlerin ve uçakların yalnızca 'başla ve bitir' komutlarıyla saatlerce süren yolculukları

gerçekleştirebilmesi, otonom drone örneğinde olduğu üzere, sırtını sadece rahat bir koltuğa yaslayarak manzaranın tadını çıkaran insan öznesini, bu araçları ‘ben kullanıyorum’ demekten alıkoyacak bir vaziyet yaratmaktadır. İnsan ve teknoloji ilişkisindeki zaman faktörü ve üstün performans dinamiği, açık bir şekilde farkedilmese de kültürel davranışlarımızı etkilemeye başlamıştır. İnsanların teknolojiyle olan ilişkisinin derinleşmesinin yanı sıra, makinelerle geçirilen sürenin faillik meselesi bağlamında azalması, –tıpkı otonom araçlar için kültürel olarak ‘sürücüsüz otomobil’ deyiminin kullanılmasından da anlaşılır bir şekilde– insanı pasifize ettiği kadar, özne-nesne ayrımını artık dikotomik¹⁴³ bir düşünce seviyesine taşımaktadır.

Sanat alanındaki insan ve teknoloji ilişkisinin de aynı tarihsel ve kültürel başlıklardan etkilendiğini söyleyebiliriz. Şöyle ki, matbaanın icadına kadar çeşitli hayvan derilerine, papirüslere, parşömen kağıtlara altın, kömür, zinober gibi madenler ile bitki, toprak ve zambak karışımlarıyla elde edilen yaldızlarla, mürekkeplerle ve boyalarla el yazmaları ve süsleme sanatı icra eden müellif ve nakkaşları; veyahut endüstriyelleşme dönemine kadar kendi parlak cilalı mermerinde ezdiği pigment tozlarıyla hazırladığı boyasıyla ve yine kendi yaptığı kıl fırçasıyla¹⁴⁴ sanatını icra eden bir ressamı düşündüğümüzde, sanat üretim sürecinin malzemesi, tekniği ve uygulama aşamalarıyla birlikte ne denli uzun bir zamanı gerektirdiği görülmektedir. Bu yüzdendir ki, üretim sancısı çeken sanatçının sadece sezgisini, duyumsayışını ve düşünüş tarzını değil; malzemeyi üretme, tanıma ve kullanma becerisi ile teknik duyarlılığını kapsayan aşamaların tümü sanat yaratımında önem teşkil eder. Her ne kadar, modernizmin sunduğu teknik olanaklar, kendi boyasını ve fırçasını yapan sanatçı profilinde zamansal bir kırılma yaratsa da, yaratıcılık bağlamında materyalist bakış açısından uzakta, sanatın özündeki estetik ve felsefi kaynakların ortaya çıkarılmasına önayak olur. Ancak

¹⁴³ Dikotomi, zıtlıkların birlikteliğini ve iki zıt kavramın anlamsal olarak bütünlüğünü tesis ettiğinden dolayı, özne ve nesne ayrımından ziyade, gece ve gündüz, sıcak ve soğuk, canlı varlık ve cansız varlık gibi ikiliklerin bir arada anlam kazanması ve önem arz etmesi bağlamında bu terimin kullanıldığı düşünülebilir.

¹⁴⁴ Fransız Rönesans şairi ve tarihçisi Jean Lemaire de Belges, 1505 tarihli ‘*La Couronne Magritique*’ adlı eserinde sanatçı atölyesine dair izlenimlerini aktarmıştır. Mark Cartwright’ın şairin, atölyedeki malzemeler ve aletler hakkında yazdığı dörtlüğe yer verdiği ‘Rönesans Resminde Renk ve Teknik’ adlı makalesi için bkz: Cartwright, M. (2020). Colour & Technique in Renaissance Painting. 20 October 2020. <https://www.worldhistory.org/article/1628/colour--technique-in-renaissance-painting/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

bu, endüstriyel gelişmelerin hem üretim sürecine kazandırdığı zamanın kullanılış amacıyla; hem de özgünlük, aura ve biriciklik mefhumlarıyla kurduğu ilişkiyle gerçekleşen tipik bir zanaat/sanat tartışmasının çok ötesinde, sanatta yeni bir malzeme, teknik, mecra algısı durumudur.

Sanat tarihi açısından Marcel Duchamp'ın modern bir kilometre taşı olan pisuvarıyla sanat terminolojisinde ayrıcalıklı bir yer edinen hazır nesne (*ready-made object: hazır yapım nesne*) kavramı, mecra olarak tuvalin ve araç olarak kalem ve boya'nın dışında da sanat yapma biçimi sunmasının yanında, oldukça sembolik bir anlam barındırır. Duchamp'ın 'sanat nedir ve sanat nasıl icra edilir' soruları ekseninde sanatçının düşüncesini aktarması için araçsal, basit nitelikte herhangi bir nesneden faydalanabilecek oluşuna dair bir yol açması, kavramsal sanata ve hatta dijital sanata kadar uzanan yeni bir mecra algısı yaratır. Bilindiği üzere, postmodern dönemin aktif bir role sahip sanat eğilimlerinden kavramsal sanatta da kullanılan araçlar, malzemeler, nesneler, yazılar sadece düşüncenin somut ifade biçimleri olarak yer alır ki, bu eserin sembolik veya metaforik anlamları aracılığıyla düşüncenin ön plana çıkarılması gayesi taşır. Bir şekilde, aslında kavramsal sanat eserinin nesnesinin sembolik işlevi, nesnesiz sanat yapma fikrine ulaşılmasına kaynaklık eder. Böylece, soyut sanatın ve postmodern yeni bir tür yansıması olan soyut dışavuruculuğun, kavramsal sanatla birlikte sanat alanında sadece estetik ve düşünsel olarak değil; önemli sanat tarihsel bir perspektif olarak sanat mecralarını genişleten bir izlek oluşturduğu söylenebilir. Şöyle ki, dijital sanatın ve yeni medya sanatının mecrası olan bilgisayar programlarında gerçekleştirilen sanat üretimlerinin de soyut sanata benzer içerik ve kompozisyonlarla ya da daha gerçekçi nesne ve figürlerin dijital görünümüleriyle çeşitli tekniklerde icrası söz konusudur.

Postmodern dönemin başlangıcında, 1960'lı, 1970'li yıllarında bilgisayar sanatının ilk örneklerinin halka sunulması neticesinde 'bilgisayar daha iyi sanat yapar mı?' tartışmalarının kavramsal sanatla birlikte eş zamanlı ortaya çıkması, aslında bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sanat yapma biçimine ve sanat mecralarına nasıl etki edeceğine yönelik merakın artmasından kaynaklanmıştır. Bununla birlikte, 1980'lerde kişisel bilgisayar kullanımının başlaması ve aynı şekilde sanatçıların da bilgisayara daha kolay erişim sağlaması doğrultusunda, 1990'lı yıllarda bilgisayar

programlarının dijital işlerde kullanılarak deneyim ve tecrübe kazanılması sayesinde yeni bir sanat mecrasına kapı aralayacağı anlaşılmıştır. Kısacası, Sanayi Devrimiyle başlayarak, sanatçının kendi malzemesini üretmekle uğraşmamasının sanatçıya zaman kazandırdığı yönündeki memnun kabulünden bu yana, hâlihazırda geliştirilen bilgisayar programlarının da tuval, boya, fırça gibi geleneksel sanat malzemelerinden pek de farklı olmadığı ortaya çıkmıştır. Örneğin, en basitinden, farklı amaçlarla kullanılan Photoshop programının, aynı zamanda dijital bir sanat mecrası sunması bakımından, burada açılan bir sayfanın (*document*) sanatçının tuvali; programın kenarına konumlandırılmış araç kutusunun (*toolbox*) sanatçının kalemi, fırçası, boyası olduğu düşünüldüğünde, sanatçının programı ve malzemeyi kullanım tarzıyla farklı tekniklerde dijital resimler, kolajlar, animasyonlar üretebildiği söylenebilir. Dahası, dijital mecraların çoğunda, sanat üretiminde önemli olan düşünme, imgeleme, duyumsama, malzeme duyarlılığı ve teknik bilgiyi içeren tüm süreçler de bakidir. Nihayetinde, her dönemin kendi çağdaş düşüncelerinin ve icatlarının doğal bir sonucu olan sanat ve teknoloji birlikteliğinin sürekli değişen ve yenilenen ilişkiselliklerle vuku bulması üzerine sanatta da araçsal kullanımların değişeceği, gelişeceği, çeşitleneceği pekâlâ kabul edilebilir.

Bununla birlikte yine Wittgensteinci bir bakış açısından linguistik olarak birbirinden ayrı tutulan elektronik ve sanatın, dijital teknolojiler ve sanatın, medya ve sanatın, –1980’li yıllardan itibaren iletişim, kitlesel medya, dijital ve bilişim teknolojilerinin sanatta kullanılmasına öncülük eden ve bu alanlarda işler üreten sanatçıları bir araya getiren ‘Ars Electronica’ başta olmak üzere, ‘ISEA (*International Symposium on Electronic Art*)’, ‘Transmediale’ ve ‘FILE (*Electronic Language International Festival*)’ gibi– çeşitli kurumların düzenlendiği dijital sanat etkinlikleri ve festivallerin 2000’li yıllardan sonra uluslararası ölçekte tanınırlık kazanması doğrultusunda aynı potada eritilerek elektronik sanat, dijital sanat, medya sanatı şeklinde yapılan ad tamlamalarıyla birlikte yeni sanat mecraları için kullanılmaya başlaması, kültürel bağlamda da basitçe bilgisayarla ve internetle sanat yapma fikrinin meşrulaştığına dair örnek teşkil eder. Yapay zekâ teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmelerle doğru orantılı bu kez de, yapay zekâ uygulamalarının yeni sanat mecrası olarak görülmesinde etkili olan faktörlerin, modern rasyonel araçsallık boyutu

taşımasından öte, üstün performans ve dolayımındaki zamansal kriterlerle ilişkili olduğu söylenebilir. Çağımızın belki de ilk defa, teknolojik ve sanatsal olarak eş zamanlı ilerlemediği hissedilebilir. Dijital teknolojiler, bilgisayarlarda efektif bir şekilde çalışsa da, sanatta bahsettiğimiz araçsallık ve faillik meseleleri bağlamında, bilgisayar programlarının analog bir dönemden geçtiği düşünülebilir. Şöyle ki, ‘başla ve bitir’ komutu ve birkaç ayar düzenlemesiyle gündelik hayatta kullanılan makinelerin otomatik özelliğini, sanat yaratımı dahilinde bulmak oldukça güçleşir. Photoshop örneğini verdiğimiz üzere, sanatta araçsal kullanımın sadece dijital bir mecra olarak değişmesi, aslında sanatçının üretimi için sürekli manuel bir müdahalesini gerektirmesinden dolayı Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, 3ds Max, Maya, Blender gibi çeşitli fotoğraf düzenleme, video oluşturma, vektörel tasarım ve üç boyutlu tasarım programlarının tümü metaforik bir anlamda henüz analog yazılımlardır. Ancak son birkaç sene içerisinde geliştirilen ChatGPT, Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML, Prisma gibi sanat alanında kullanılan yapay zekâ uygulamalarının¹⁴⁵ otomatik özellikler taşıdığını söyleyebiliriz.

Bununla birlikte, 1960’larda algoritmik olarak icra edilen bilgisayar sanatının 1990’larda üretilmeye başlayan *Adobe Master Collection’ın* (Adobe Anonim Şirketi’nin ürettiği Photoshop, Premiere Pro, Illustrator ve benzeri grafik ve medya yazılımlarını tek bir pakette topladığı tasarım programları koleksiyonu) bilgisayar destekli tasarım programları sayesinde dijital sanata evrilmesi gibi bahsedilen yapay zekâ uygulamaları da on sene içinde bazı değişimlerden geçmiştir. Apple Anonim Şirketi’nde Makine Öğrenimi ve Derin Öğrenme hakkında araştırmalar yapan ve Özel Projeler Grubunun yöneticisi olan Ian J. Goodfellow, Google Brain’de çalıştığı sıralarda, arkadaşları ile birlikte 2014 yılında yayımladıkları bir makalede¹⁴⁶ GANs (*Generative Adversarial Nets*) adını verdiklerini yapay sinir ağları modelini ilk kez konu edinmeleri dolayısıyla, bu sinir ağı mimarisinin öncü araştırmacıları arasında yer almışlardır. Türkçe karşılığı ‘Üretici Rekabet Ağı’ ya da ‘Üretken Çekişmeli Ağlar’ (GANs: *Generative Adversarial*

¹⁴⁵ Son nesil yapay zekâ teknolojileriyle geliştirilen bu modellerin, hem web siteleri ve uygulamalar aracılığıyla kolaylıkla kullanılması; hem de otomatik özellikler taşıması açısından bilinçli bir şekilde program yerine uygulama olarak tanımlanması tercih edilmiştir.

¹⁴⁶ Goodfellow, I. & Pouget-Abadie, J. & Mirza, M. & Xu, B. & Warde-Farley, D. & Ozair, S. & Courville, A. & Yoshua Bengio, Y. (2014). Generative Adversarial Nets. Published as a conference paper at Advances in Neural Information Processing Systems (NIPS), 10 June 2014. <https://arxiv.org/pdf/1406.2661.pdf> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Networks) olan bu yapay zekâ tekniği, biri Üretici (*Generator*), diğeri Ayırt Edici (*Discriminator*) olan iki sinir ağı arasındaki rekabeti kullanarak veri üretmeye ve geliştirmeye çalışır. Bir tür Derin Öğrenme modelini uygulayan sistemde, ilginç olan Üretici Ağın sahte görüntüler üretirken, Ayırt Edici Ağın, Üretici Ağdan gelen verileri her seferinde değerlendirerek gerçeğe yakın görüntüler üretilmesi için sürekli düzeltme geri bildirimleri vermesidir. Böylece bu yapay ağ mimarisinin işleyişinin ve çıktıların tamamıyla heterotopik özellikler taşıdığı söylenebilir. Yapay zekâyla ve dijital teknolojilerle üretilen sanat biçimlerindeki heterotopik başkalıkların daha önce de bahsettiğimiz ‘-miş gibi, kurmaca, pseudo’ gibi terimlerle ilintili yaratım sürecindeki faillik ve araçsalılık meseleleri bağlamında ortaya çıkması, GAN’ın en gerçekçi sahte veriler üretmesiyle örtüşür. Bu durumda, GAN aracılığıyla üretilen görüntülerin hem kurmaca özellikleriyle, hem de üretimde emek yüzdesinin çoğunluğunu tekeline alan yapay zekânın, basit bir araç olmaktan çıkarak neredeyse fail konumuna kavuşacak olmasıyla, heterotopik başkalıklar yaratılır. Böylelikle, Goodfellow’un sanatta gerçek/taklit ikiliğinden yararlanarak bu öncül yapay zekâ programını geliştirmesinin, sanatta yapay zekânın kullanımını zaten zorunlu bir hale getirdiği görülmektedir. Şöyle ki, ilk başta Python programlama dili ve Keras, PyTorch, TensorFlow gibi Derin Öğrenme sistemleriyle iki etkin ağın yarışına dayalı kompleks kod ve yazılımlar şeklinde kurulan GAN mimarisinin, günümüzde basitleştirilmiş uygulamalar olarak başkalaşması söz konusudur. ChatGPT, Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML gibi yapay zekâ sistemlerindeki çıktıların otomatik bir makine formatında ister birkaç ayarla, ister sadece ‘generate’ (oluşturma ya da üretme tuşu) ile tek tıkla oluşturulması, onları tipik bir uygulamaya dönüştürmektedir ki bu uygulamaların ilk versiyonlarının web sitesi üzerinden bilgisayara bağımlı bir şekilde kullanılmasından sonra geliştirilmiş sürümlerinin akıllı telefonlardaki diğer uygulamalar gibi pratik bir kullanım sahası yaratması da buna bir örnek teşkil eder.

İlk başta özellikle dijital görsellerle ve fotoğraflarla eğitilen Üretici Rekabet Ağının ileri versiyonları olarak DCGAN (*Deep Convolutional GAN*: Derin Evrişimli GAN), CoGAN (*Coupled GAN*: Birleştirilmiş GAN), ProGAN (*Progressive growing of GAN*: Aşamalı gelişen GAN), BigGAN (*Big GAN*: Büyük GAN), StyleGAN (*Style-based GAN*: Stil

tabanlı GAN) gibi türleriyle seneler içerisinde daha gerçekçi ve yüksek çözünürlükte görüntülere ulaşılmıştır (Görsel 35).



Görsel 35: Sahte yüz resimleri üreten GAN'lerin 2014-2017 yılları arasındaki gelişim sürecine dair örnekler.¹⁴⁷

Google DeepMind'da çalışan araştırmacı bilim insanı Andrew Brock ise 2018 yılında Google'da henüz stajerken geliştirdiği BigGAN (BüyükGAN) modeliyle eğittiği görsellerin daha geniş ve daha karmaşık veri kümeleri oluşturması sayesinde yüksek çözünürlüklü görüntü üretmede başarılı sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır (Görsel 36). Brock, geliştirdiği sinir ağıları modelini, kendisi ilk yazar olarak diğer iki arkadaşıyla birlikte 2019 yılında yayımlanan '*Large Scale GAN Training for High Fidelity Natural Image Synthesis*' (Yüksek Kaliteli Doğal Görüntü Sentezi için Büyük Ölçekli GAN Eğitimi) başlıklı makalede¹⁴⁸ uygulamalı örneklerle geniş kapsamda ele alarak yapay zekâ teknolojisinde ne denli büyük gelişmeler yaşandığını aktarmıştır.



Figure 6: Samples generated by our BigGAN model at 512×512 resolution.

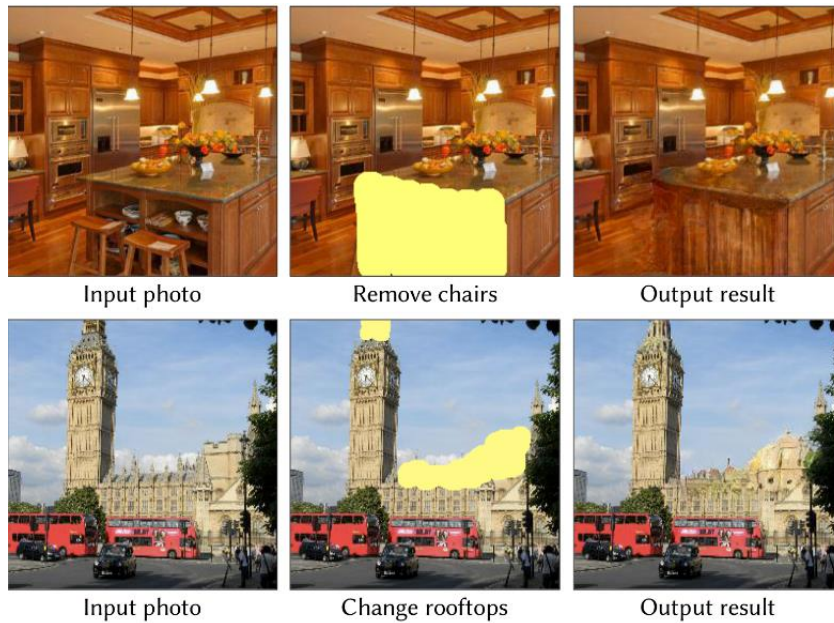
Görsel 36: BigGAN (BüyükGAN) modeli ile 512x512 çözünürlükte üretilen örnekler.¹⁴⁹

¹⁴⁷ <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1802/1802.07228.pdf> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁴⁸ Brock, A. & Donahue, J. & Simonyan, K. (2019). Large Scale GAN Training for High Fidelity Natural Image Synthesis. Published as a conference paper at The International Conference on Learning Representations (ICLR), 25 February 2019. <https://arxiv.org/pdf/1809.11096.pdf> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁴⁹ <https://arxiv.org/pdf/1809.11096.pdf> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Bununla birlikte, 2019 yılında MIT CSAIL (MIT Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Bilgisayar Bilimi ve Yapay Zekâ Laboratuvarı), IBM Research (IBM Araştırma) ve MIT-IBM Watson Yapay Zekâ Laboratuvarı'ndan katılan araştırmacıların yürüttüğü proje kapsamında geliştirdikleri GANPaint Studio (GANBoyama Stüdyosu), GAN modellerinden yapay zekâ uygulamalarına yaşanan dönüşüme başka bir örnek olarak gösterilebilir. GANPaint Stüdyo'nun kendi web sitesinde yer alan açıklamaya göre, *'GANPaint Stüdyo, gelecekte yaratıcı araçların nasıl çalışabileceğini göstermek için bir başlangıç noktasıdır. Araç, kiliseler veya mutfak gibi belirli bir kategorinin doğal görüntüsünü alır; ve sadece basit çizimler yapmayan, aynı zamanda ağaçlar, tuğla dokular veya kubbeler gibi semantik olarak anlamlı birimler çizen fırçalarla yapılan modifikasyonlara da olanak sağlar.'*¹⁵⁰ Yine web sitesindeki görseller (Görsel 37) ve tanıtım videosundan da kolayca anlaşılabileceği üzere Photoshop'ta saatler boyunca tek tek çizilen ve modellenen görsellerle yapılan fotoğraf düzenlemeleri yerine GANPaint Stüdyo'nun veri kümesi sayesinde tarihi dokulardan oluşan kompleks mimari görüntülerin dahi çok pratik, gerçeğe en uygun olacak şekilde modifikasyonlarını semantik olarak, yani anlamsal bir bütünlükle gerçekleştirmek mümkün hale gelir.

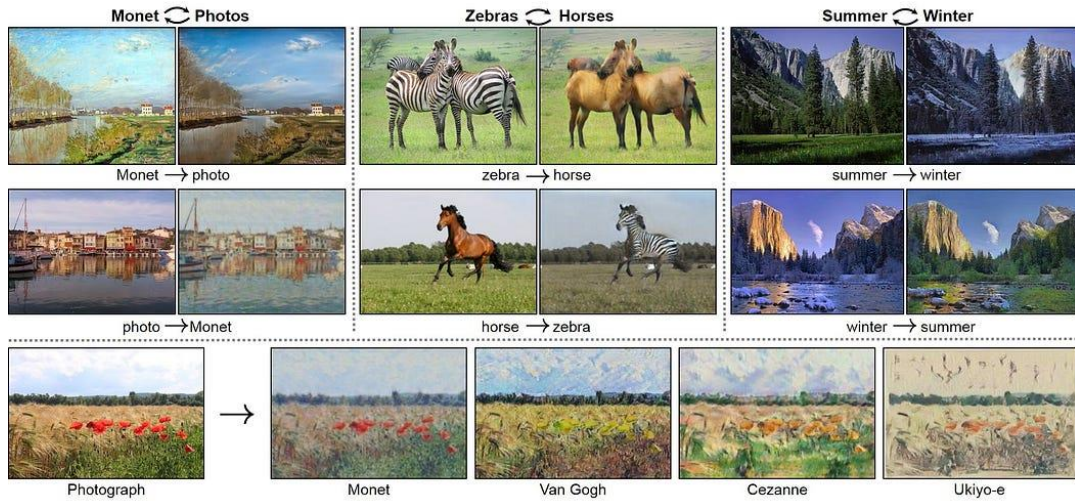


Görsel 37: Anlamsal Görüntüden Fotoğrafa Çevirinin (Semantic Image-to-Photo Translation) gerçekleştiği modifikasyon örnekleri¹⁵¹

¹⁵⁰ <https://ganpaint.io/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁵¹ <https://ganpaint.io/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Şu ana kadar verilen örnekler üzerinde görüntüleri boyama, üç boyutlu nesnelerin ve sahnelerin üretimi, fotoğraf manipülasyonlarının ve yüksek çözünürlüklü fotoğrafların üretimi, gerçekçi kurmaca insan yüzleri ve pozları oluşturma, dekoratif ve mimari tasarımlar gerçekleştirme gibi aksiyonların alınmasıyla, yapılan işlerde sadece tasarım boyutu oluşturulduğu düşünülebilir. Ancak yukarıda da bazı GAN türlerinden bahsettiğimiz üzere, aynı yapay sinir ağıları modellerinin farklı alanlarda kullanımı mevzubahistir. Şöyle ki, StyleGAN (*Style-based GAN*: Stil tabanlı GAN) özellikle yüzlerin ve portrelerin üretilmesi için geliştirilmiş bir GAN türü olarak, görselden görsele çeviri ile (Image-to-Image Translation) gerçekte var olmayan kurmaca insan yüzlerini gerçekçi bir şekilde oluşturabilir. Aynı stil transferi, DönüşümGAN (CycleGAN) türüyle yapıp iki farklı veri dağılımı arasında dönüşüm gerçekleştirilebilir. Böylece, herhangi bir resim tarzı taklit edilip, sıradan bir görsele ünlü bir ressamın tarzı uygulanabilir. Dahası, sadece görselden görsele çeviri (Image-to-Image Translation) değil, metinden görsele çeviri de (Text-to-Image Translation) yapabilen GAN aracılığıyla, sanat alanında ortaya atılan bir fikrin, aynı kavramsal sanattaki gibi görsel ve somut bir nesnesi üretilebilir.¹⁵² Örneğin, aşağıdaki örneklerde (Görsel 38) ‘DönüşümGAN’ (CycleGAN) ile yapılan stil transferleriyle



Görsel 38: DönüşümGAN (CycleGAN) modeliyle stil transferi yapılan Görselden Görsele Çeviri (Image-to-Image Translation) örnekleri.¹⁵³

¹⁵² GAN modeliyle ‘pix2pix’ (resimden resme) çevirilerle birlikte, ‘vox2vox’ üç boyutlu tasarım çevirileri yapmak ve ‘vox2net’ üç boyutlu formları ağlara dönüştürmek de mümkündür. Böylece, GAN’in gelişmiş versiyonları ile dijital heykeller, çizgi film karakterleri, animasyonlar, videolar da rahatlıkla üretilebilmektedir.

¹⁵³ <https://medium.com/ai-society/gans-from-scratch-1-a-deep-introduction-with-code-in-pytorch-and-tensorflow-cb03cdcdaba0f> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

zebranın ata, yazın kışa veya atın zebraya, kışın yaza dönüştürüldüğü görselden görsele çeviri (Image-to-Image Translation) gerçekleşirken, aynı GAN türüyle herhangi bir fotoğrafın Monet, Van Gogh, Cezanne, Ukiyo-e tarzında resimlere veyahut Monet tablosunun bir fotoğrafa dönüştürüldüğü görülür.

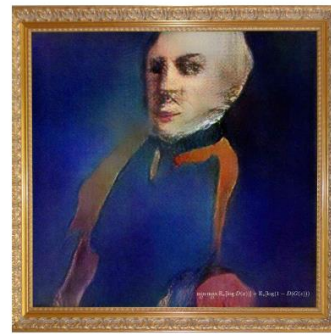
Pekâlâ, sadece stil transferi yapılarak ünlü ressamların tarzında dijital tablolar üretmek tek tipte bir dönüştürme pratiğini içerdiği için biraz da 1960'lar Pop sanatının *kitsch* (kiç) tasarımlarını ve özellikle Warhol işlerinin giysilerde, çantalarda, çeşitli aksesuarlarda ve eşyalarda baskılarının yer aldığı kültür endüstrisini hatırlattığı söylenebilir. Bu yüzden, hâlâ tasarım alanından kurtulamayan yapay zekâ üretimlerinin sanat disiplini içinde de değerlendirilmesine yönelik büyük bir spekülasyon konusu haline gelen 'Edmond De Belamy Portresi'nden bahsetmek gerekebilir. Fransız sanat kolektifi Obvious tarafından, 14. yüzyıl ve 20. yüzyıl arasında yapılmış 15.000 adet portre tabloyla oluşturulan veri tabanında GAN modeli uygulanarak '*La Famille De Belamy*' (Belamy Ailesi) adında kurgusal bir aile yaratılmıştır (Görsel 39). Ailenin diğer fertlerinin portrelerini de *Madame De Belamy*, *Le Duc De Belamy*, *La Duchesse De Belamy*, *La Baron De Belamy*, *La Baronne De Belamy*, *Le Comte De Belamy*, *La Comtesse De Belamy*, *Le Cardinal De Belamy*, *L'Archevêque De Belamy*, *Le Marquis De Belamy* olmak üzere Dük, Düşes, Baron, Barones, Kont, Kontes, Kardinal, Başpiskopos ve Markiz gibi soylu kimseler oluşturmaktadır.¹⁵⁴



Edmond De Belamy



Madame De Belamy



Le Duc De Belamy

Görsel 39: 'Belamy Ailesi' adlı Grup Portresinden soldaki Edmond De Belamy, ortadaki Madam Belamy, sağdaki Dük Belamy, 2018, GAN Algoritması Tuval Üzerine Baskı, 70x70 cm.¹⁵⁵

¹⁵⁴ <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁵⁵ <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Bununla birlikte, 2018 yılında üretilen bu GAN tablolarından bazıları, Hermitage Müzesi, Kanada Medeniyet Müzesi ve Sotheby's gibi önemli ulusal müzelerde ve müzayede koleksiyonlarında sergilenirken, Edmond De Belamy Portresinin sanatta bir kırılma noktası yaratan şöhreti ise, dünyaca ünlü Christie's müzayedesinde 432.500 dolara alıcı bulmasıyla, yapay zekâ tarafından üretilip satılan ilk resim olma özelliği taşımasından kaynaklanmaktadır. 25 Ekim 2018 tarihinde New York'taki Christie's'de gerçekleşen açık artırmada tuval üzerine baskısı alınarak sergilenen Edmond De Belamy Portresinin¹⁵⁶, müzayede öncesi Christie's tarafından yaklaşık 10 bin dolara satılması hedeflenirken, 43 kat daha fazla bir meblağa alıcı bulması ise müzayede ortamlarında yaşanan en büyük şaşkınlıklardan birini yaratmasının yanı sıra, salt algoritma üretimi olan tabloya bu kadar fazla değer biçilmesi, portrenin ilk yapay zekâ eseri olarak sanat literatürüne girmesinin önünü açmıştır.¹⁵⁷

Sanat dünyasında Edmond De Belamy Portresi kadar ses getirmese de gündemi epeyce meşgul eden bir başka olay da, yapay zekâ üretimi bir tablonun dijital sanat yarışmasında ilk kez birincilik ödülü alması üzerine yaşanmıştır. ABD'de Colorado Eyalet Fuarı'nın her yıl düzenlediği sanat yarışmasında resim, heykel, kapitone gibi geleneksel ve plastik sanatların yanı sıra dijital sanatın da ödül verilen alanlar arasına eklenmesiyle birlikte yarışmaya yapay zekâ tarafından üretilen bir işle katılan Jason M. Allen, jüri değerlendirmesi neticesinde birinciliğe layık görülmüştür. 2022 yılında gerçekleşen bu yarışmanın dijital kategorideki sonucuna yapılan itirazların, jürinin denetim eksikliğine yönelik eleştirilerin ve Allen'i sahtekârlıkla suçlayan tartışmaların kısa sürede alevlenmesinden sonra kendisine ulaşılan Allen ise, işinin arkasında durarak, zaten yarışmaya '*Jason M. Allen via Midjourney*' (Midjourney aracılığıyla Jason M. Allen) adı altında sunulan çalışmasının böylece yapay zekâ kullanılarak yaratıldığını açıkça belirttiğini ve özgünlüğü konusunda kimseyi aldatmadığını söylemiştir.¹⁵⁸ Allen'ın atıfta bulunduğu Midjourney¹⁵⁹, daha önce de

¹⁵⁶ <https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁵⁷ <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BCt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁵⁸ <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Erişim T.: 01.11.2023)

¹⁵⁹ Ayrıca, The Economist dergisinin Haziran 2022'deki bir sayısının kapak tasarımında kullanılmasıyla ün kazanmıştır.

değindiğimiz üzere pratik bir şekilde metinsel açıklamaları hiperrealist görsel ve görüntüler olarak kompoze eden yapay zekâ uygulamasıdır. Bu yüzden, GAN modelinin neredeyse geliştirilmiş bir paket versiyonu olan Midjourney'in, kullanıcı müdahalelerini minimuma çeken otomasyon özelliği göstermesi bakımından, Allen'in bu denli eleştirilere maruz kalması makul karşılanabilir. Ancak, Allen hiçbir kuralı ihlal etmeden yarışmayı kazandığını dile getirerek, "Théâtre D'opéra Spatial" (Görsel 40: Uzay Opera Tiyatrosu) adlı bu çalışmayı üretirken, Midjourney'in metin kutusuna yazdığı tam metni paylaşmayı reddetmiştir. Allen, yüzlerce görsel taslak üretme merakı ve deneyimi içinde oluşturduğu işinin sadece Fransızca isminin çevirisinden nasıl bir fikirle yola çıktığının izleyici için ipucu oluşturabileceğini belirterek, kendisinin



Görsel 40: Jason Allen'in Colorado Eyalet Fuarı'nda dijital kategoride birincilik ödülü alan yapay zekâ tarafından üretilen çalışması 'Théâtre D'opéra Spatial' (Uzay Opera Tiyatrosu), 2022.¹⁶⁰

en başından itibaren yeni nesil yapay zekânın görüntü oluşturucuları ile sanatçı insan öznesinin eserlerini karşılaştırma amacı güttüğünü aktarmıştır.¹⁶¹ Masaüstü oyunlar üreten *Incarnate Games* adlı bir stüdyoyu işleten Allen'in özellikle 2022 yılında, yapay zekâ teknolojilerinde ileri aşamalar kaydedilerek, piyasaya sürülen DALL-E 2, Midjourney ve Stable Diffusion gibi uygulamaların, metin kutusuna yazılan birkaç

¹⁶⁰ <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Erişim T.: 01.11.2023)

¹⁶¹ <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Erişim T.: 01.11.2023)

kelimeyle soyut, girift veya fotorealist alıřmalar yaratmasından herkes gibi etkilendięi ve byle bir deneyim hlyasına kapıldıęı *‘Grdęme inanamadım... řeytani bir ilham kaynaęı olduęunu hissettim, sanki bařka bir dnyaya ait bir g iřin iine girmiř gibi.’*¹⁶² řeklindeki kendi szlerinden de aıka anlařılmaktadır. Nihayetinde, zellikle Discord ve Twitter gibi sosyal medya platformlarında yankı uyandıran ve fkeli tepkilere yol aan bu olayın harareti de Eyalet Fuarını denetleyen Colorado Tarım Bakanlığı szcs Olga Robak’ın *“Allen’in iřini jriye sunarken Midjourney’in katılımını yeterince aıkladıęı; ve bu dijital kategorinin kuralları dahilinde ‘yaratıcılık veya sunum srecinin bir parası olarak dijital teknolojiyi kullanan her trl sanatsal pratięe’ izin verildięi; bununla birlikte iki jri yesinin Midjourney’in bir yapay zek programı olduęunu bilmedięini, ancak daha sonra her ikisinin de bunu bilmiř olsalar dahi, yine Bay Allen’a birincilik dln vereceklerini kendisine ilettikleri”*¹⁶³ ynnde aıklamada bulunmasından sonra kısa srede snmřtr.

4.3.1.3. Dijital Sanat Alanında Yapay Zek alıřmaları

Realist grsel ve grntler oluřturabilen GAN modelinin, fakat hibir zaman gereęe tamamıyla ulařamayarak, en gereki sahtelięi yaratması bakımından hem yapay sinir aęlarının sahte/gerek rekabetine dayalı iřleyiřiyle hem de ortaya konulan ıktının kurmaca nitelikleriyle heterotopik bařkalıklar sunduęu sylenebilir. řyle ki, daha nce somut beden ve nesneler zerinden tartıřtıęımız dismorfik veya anomalili bedenler ile transgenik canlı trlerindeki beden bařkalařımını řimdi de dijital bir boyutta grmekteyiz. Dahası, yapay zeknın veri kmesi sayesinde kendi kendine ęrenerek, her seferinde hem o verilerin tm olan; hem de aslında onların hibiri olmayan kurmaca bir ıktı ortaya koyması, bařkalařan formun nasıl bařkalařtıęını anlamadıęımız bir bilmece yaratmaktadır. rneęin, Edmond De Belamy Portresinin veya Belamy Ailesi Portrelerinin 21. yzyıl ve 20. yzyıl hari Batı sanatı tarihinin dięer kalan son 500 yılında yer alan binlerce klasik portre aracılıęıyla retilmesi, ancak soyutlamaya yakın bir biimde hi kimseye benzemeyen yeni kiřiler olarak betimlenmeleri, onların amorf yzleriyle anomali tařırcasına neredeyse

¹⁶² <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Eriřim T.: 01.11.2023)

¹⁶³ <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Eriřim T.: 01.11.2023)

yaratıklaştırılmış veya tamamlanamamış dismorfik tezahürlerini yaratarak heterotopik imgeler oluşturmaktadır. Bu portrelerdeki yarım kalmışlık hissi, GAN ağlarının eski versiyonlarındaki gibi hata oranının¹⁶⁴ yüksek olduğunu düşünmemize bizi meyletse de, Rutgers Üniversitesi Sanat ve Yapay Zekâ Laboratuvarı direktörü Ahmed Elgammal'ın aktardığına göre, bazı durumlarda yapay zekânın sanat tarihsel gelişimi öğrenmesinden kaynaklanabilir. Elgammal'ın *'Sanırım bunun nedeni algoritmanın sanatın belirli bir güzergâhta ilerlediğini kavraması. Yeni bir şey yapmak istiyorsa geriye dönüp 20. yüzyıl öncesinde olduğu gibi figüratif eserler üretemez. İlerlemek zorunda. Ağ, soyutlamaya yöneldiğinde daha fazla çözüm bulduğunu öğrendi: İşte özgünlüğe tam da burada yer açılıyor.'*¹⁶⁵ şeklindeki sözleri, Edmond De Belamy Portresi için geçerli olmasa da Elgammal'ın kendisinin 14. yüzyıldan günümüze kadar çeşitli sanat tarzlarıyla oluşturduğu veri tabanında klasik figüratif örnekler de olmasına rağmen yapay zekâ algoritmalarının çıktılarında neden soyutlama yaptığına yönelik başka bir yorum olarak değerlendirilebilir.

Böylece aslında Edmond De Belamy Portresinin soyutlamaya benzer tarzının, GAN modelinden daha önce de ayrıntılı olarak bahsettiğimiz üzere, ilk GAN türlerinin görüntüleri birleştirme özelliğinin çok iyi gelişmediğinden kaynaklandığını *'Çekişmeli üretici ağlar kullanılarak yaratılan resimler, algoritmaların bilgi işleme sürecini yansıtan özel bir estetiğe sahip oluyor. Ağlar temel görsel örüntüleri kopyalamayı biliyor, ancak bu örüntülerin nasıl birleştirileceğini bilmiyor. Bu nedenle de, hatları bulanık, figürleri birbiri içine geçmiş, anatomi kurallarının ortadan kalktığı imgeler ortaya çıkıyor. Google yapay zekâ mühendislerinden François Chollet'nin bu estetik için önerdiği bir isim de var: GANizm.'*¹⁶⁶ şeklindeki alıntıyla da pekiştirebiliriz. Tam da bu hususta, yapay zekâ alanında çalışmalar yapan öncü sanatçılardan Mario

¹⁶⁴ Bunun yanı sıra basında, Belamy Portresinin deformatif tarzının Obvious üyelerinin kod yazılımında epeyce amatör olmalarından dolayı kaynaklandığı ve bu yüzden de tablonun tamamıyla yapay zekâ tarafından üretilmediği, çalıntı olduğu, telif hakkıyla ilgili ciddi sorunlar oluşturduğu veya kolektifin bu portrenin üretiminde kullandığı –aynı zamanda sanatçı imzası olarak portrenin sağ alt köşesinde yer alan– GAN kodunun sanatçı ve programcı Robbie Barrat'a ait olduğu yönünde çeşitli haberler yer almıştır. Tüm bu açıklamalar için bkz: <https://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zek%C3%A2-eserinin-perde-arkasi/4032>

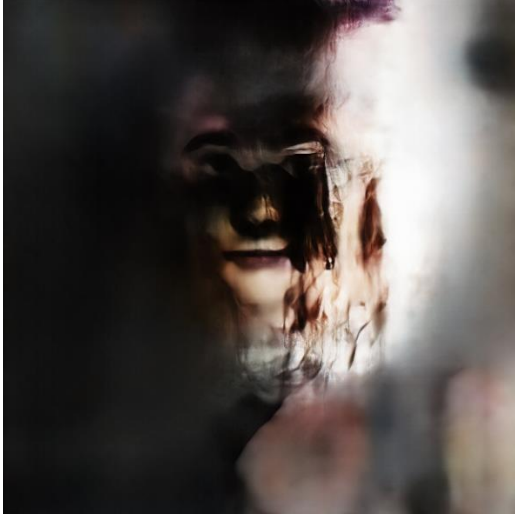
¹⁶⁵ <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BClt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁶⁶ <https://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zek%C3%A2-eserinin-perde-arkasi/4032> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

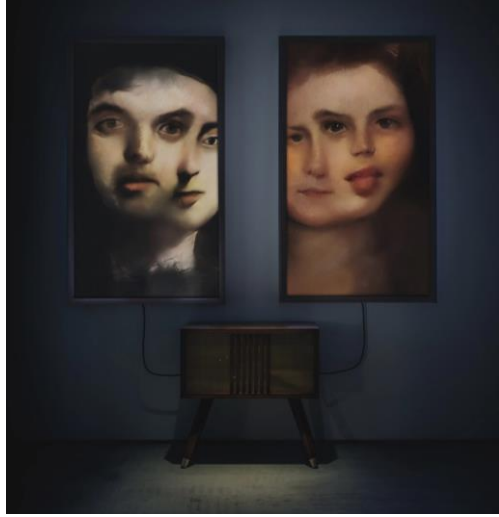
Klingemann'ın GAN ağlarının nöral aksaklıklarından bilinçli bir şekilde faydalanmanın önemi üzerine ürettiği işlerden bahsetmemiz gerekir. Selçuk Artut'un aktarımıyla Klingemann'ın Nörografçı (*Neurographer*) olarak tanımladığı GAN ağlarıyla kurulan sistematik yapının işleyişini, sanatçının rastgele müdahalelerle manipüle etmesiyle sürekli hataya maruz kalan çıktıların oluşturulması sağlanmaktadır.¹⁶⁷ Bir bakıma, fotoğraf veya video içerikleriyle eğitilen nöral ağların gerçeğe yakın sahtelikler üretmesi yerine sadece sahte konumunda kalması için sistemin işleyişi bozularak yaratılan anomalilerin dijital imgeleri olarak üretimler gerçekleştirilmektedir. Yine, bu durum bize, sanki biyolojik organizmaların yaşam fonksiyonlarında görülen anomalilerin, bedenlerde morfolojik ve fizyolojik başkalaşımalar olarak belirlemesi üzerine oluşan heterotopyanın '(1) Bir organ veya oluşumun normal yeri dışında bulunuşu; (2) Herhangi bir dokunun normalde bulunmaması gereken bir yerde gelişmesi' şeklindeki tıbbi tanımını hatırlatmaktadır. Kısacası, GAN yapay sinir mimarisinin ilk geliştirildiği türlerinin görsel bağlantıları tam olarak kuramaması yüzünden dismorfik anatomilerin, bulanık ve amorf biçimlerin oluşması kadar sıra dışı ve fantastik yüzlerin de ortaya çıkması, tam da heterotopik beden başkalıklarına koşut özellikler gösterir. Böylece, Klingemann'ın da Nöral Aksaklık (*Neural Glitch*) isimli işinde biyolojik anomalileri âdeta GAN yapay sinir ağlarında yaratarak; ya da daha doğrusu ağların işleyişindeki aksaklığı iyice arttırarak, heterotopik beden başkalıklarının dijital tezahürlerini sunduğu söylenebilir (Görsel 41). Klingemann'ın benzer şekilde GAN aracılığıyla yapılan deformasyon görüntülerden faydalanarak ürettiği 'Yoldan Geçenlerin Hatıraları I' (*Memories of Passersby I*) isimli eserindeki amorf yüzler ise bu kez, hareketli görseller olarak sürekli değişerek her seferinde yeni bir sıra dışılık sergiler (Görsel 42). Bunun yanı sıra, Klingemann'ın bu çalışmasının 6 Mart 2019 tarihinde Sotheby's Çağdaş Sanat Günü Müzayedesinde satışa sunulması neticesinde, bir sanat kolektifi icrası olan Edmond De Belamy Portresinden sonra ilk kez bireysel olarak bir sanatçının yapay zekâyı kullanarak ürettiği eserin sanat piyasası içinde yer almasına yönelik başka bir dönüm noktası daha yaşanmıştır.¹⁶⁸ Ayrıca, Klingemann'ın çalışmalarının görsel açıdan Francis Bacon'un tablolarıyla benzer

¹⁶⁷ Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. İnsan ve İnsan Sayı. 22, s. 776. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/845090> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁶⁸ <https://www.sothebys.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-art-of-mario-klingemann>



G. 41: Mario Klingemann, Nöral Aksaklık, 2018, GAN tarafından üretilen Portreler.¹⁶⁹



G. 42: M. Klingemann, Yoldan Geçenlerin Hatıraları I, 2018, GAN tarafından üretilen Portreler.¹⁷⁰

özellikler taşıdığını dile getiren Selçuk Artut'un bu yorumuna (Artut, 2019, s. 777) ilaveten, sıra dışılık çitasını yükselten ve asıl Bacon tarzına daha yakın ürpertici yüz imgeleri yaratan bir örnek olarak Marian Mazzone ve Ahmed Elgammal'ın birlikte 2019 yılında kaleme aldıkları '*Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence*' (Sanat, Yaratıcılık ve Yapay Zekânın Potansiyeli) başlıklı makalede¹⁷¹ yer verdikleri GAN üretimi işleri ele alınabilir (Görsel 43). Bu çalışmada, GAN ağlarının Batı sanatının son



Görsel 43: Görseller, 2019 yılında Rutgers Üniversitesi Sanat ve Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda oluşturulmuştur (Mazzone ve Elgammal, 2019, s. 3).

(Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁶⁹ <https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷⁰ <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-119021/lot.109.html?locale=en> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷¹ Mazzone, M. & Elgammal, A. (2019). Essay Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. Arts Vol. 8 (1), 26, s. 1-9.

https://www.academia.edu/38407528/Art_Creativity_and_the_Potential_of_Artificial_Intelligence (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

500 yılına ait portrelerle eğitilerek oluşturulan yüzlerin dağınık ve biçimsiz halleri, aslında algoritmanın portre verilerini taklit etme girişimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Ancak konumuz kapsamında, dijital teknolojilerin bir kolu olarak henüz araçsal nitelikte kullanılan yapay zekânın öncelikle, amorf veya girift biçimdeki soyut kişi betimlemelerinin hepsinin heterotopik beden başkalıklarına sahip olamayacağını vurgulamak gerekir. Burada, farkına varılması gereken bir nokta, özellikle GAN modeli üretim biçimlerinin heterotopyaların önemli bir dinamiği olan istisnai ve kurmaca nitelikleri bir arada barındırmasıdır. Çünkü, yapay zekâ üretimi bir portrenin veya fotoğrafın aslında kurmaca olduğunu bildiğimiz halde, geçmişte gerçek olduğu düşünülen kişilerden de izler taşıyarak algoritmik olarak yüksek kombinasyon çeşitliliğinin kaotikliğinde istisnai olan yeni anomalilerin yaratımı da söz konusu olabilmektedir. Şöyle ki, yapay zekâyı üretimlerinde kullanan ve nöral sanatçı olarak (*neural artist*) tanınan Sofia Crespo, çeşitli hayvanların görsel verilerini kullanıp, dönüştürerek gerçekte var olmayan hayvanlar, yaratıklar, doğaüstü canlılar yaratabilmektedir. Dolayısıyla, daha önce bahsettiğimiz Eduardo Kac'ın biyoteknolojik bir çalışması olan transgenik yeşil floresan renkli tavşanının, deniz anası proteiniyle melez ilişkisine dayalı oluşan olağanüstü heterotopik beden tezahürlerine benzer şekilde Sofia Crespo'nun böcekler, su canlıları, kuşlar ve kelebekler gibi nice farklı türdeki canlılar üzerine çalışarak ürettiği dijital egzotik yaratıkları da, yapay zekânın doğal varlıkların görsel verileriyle eğitilerek binlerce, belki de milyonlarca türsel ilişkiyi yakalaması sayesinde sıra dışı yeni heterotopik yaşam formları olarak karşımıza çıkmaktadır (Görsel 44, 45). Bunun yanı sıra Crespo, katıldığı TED Talks¹⁷² (TED Konferans Serisi) konuşmasında değindiği üzere, yapay zekâ teknolojilerini kullanarak nesli tükenmekte olan canlılara Antik Yunan Kimeraları gibi tek bir bedende yeniden yaşam olanağı sunabilmenin yanında gerçek dünyanın yapay zekâ ile koruma altına alındığı ölümsüz bir hayat tahayyülünden enstantaneler de yaratılabilir. Bununla birlikte, Sofia Crespo'nun GAN ağlarını eğiterek ürettiği heterotopik canlı

¹⁷² Sofia Crespo'nun, 2022 yılında gerçekleşen TED konuşması için bkz: https://www.ted.com/talks/sofia_crespo_ai_generated_creatures_that_stretch_the_boundaries_of_imagination? (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

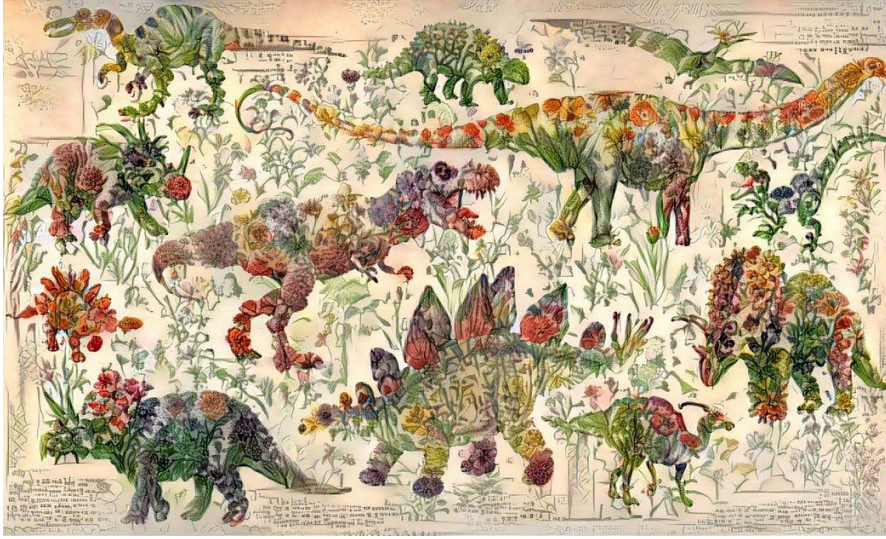


Görsel 44: Sofia Crespo, Gilded Mechanical Gripper Beetle, (Yıldızlı Mekanik Kısaç Böceği), 2020, GAN tarafından üretilen Üç Boyutlu Model.¹⁷³



Görsel 45: Sofia Crespo, Coded Circuitry Beetle, (Kodlanmış Devre Böceği), 2020, GAN tarafından üretilen Üç Boyutlu Model.¹⁷⁴

türlerine karşılık, Chris Rodley ise GAN modelinin neredeyse otomatikleştirilmiş bir versiyonu olan DeepArt.io uzantılı web uygulamasını kullanarak, bitki ve hayvan karışımı bedenler üretir. Rodley'in çiçek gövdeli dinazorları (Görsel 46) görsel açıdan biraz Giuseppe Arcimboldo'nun meyve, sebze ve çiçek desenli ilginç portrelerini anımsatır. Ayrıca, bu çalışmanın özellikle Reddit platformunda paylaşılmasının ardından kullanıcılar arasında 'yapay zekâ sanatı'nın öncül bir örneği olarak ses getirse



Görsel 46: Chris Rodley, *Dinosaurs vs Flowers*, (Dinozorlara Karşı Çiçekler), 2017, DeepArt.io.¹⁷⁵

de, konumuz bağlamında türler arası yaşamın kompleks heterotopik ağları ve ilişkileri zorunlu kıldığı düşünüldüğünde, bunun basit bir stil transferi aracılığıyla gerçekleşmesi, ancak görsel bir imitasyon yaratacak kadar mümkündür.

¹⁷³ <https://artificialremnants.com/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷⁴ <https://artificialremnants.com/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷⁵ <https://www.mozaico.com/blogs/news/the-wonderful-world-of-ai-art> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Nihayetinde, GAN ağılarıyla üretilen çalışmaların sanatsal değer arz edebilmesi için sanat bilinci ve niyetiyle yapılması gerekliliği tekrar gün yüzüne çıkmaktadır. Çünkü, GAN ağ mimarisinin işleyişinin heterotopik özellikler göstermesi bakımından, her çıktısının da heterotopik imgeler oluşturması yönünde bir beklenti yaratarak izleyiciye yanılsamalar yaşatabilir. Bilindiği üzere, *Deepfake* (derin sahtelik) teknolojisi de GAN ağıları kullanılarak geliştirilmiştir. Özellikle, gerçekte var olmayan görüntüler üreterek ya da bir kişiyi, başka bir kişiye dönüştürerek veyahut kişilerin görüntü ve sesleri manipüle edilerek, insanların söylemedikleri, görünmedikleri veya davranmadıkları şekillerde verileri sunulup, kötü niyetle ve dolandırıcılık amacıyla kullanılabilir. Dolayısıyla daha önce de, Sitüasyonistler ve Archigram ile İtalyan fütüristler ve Rus fütüristler arasındaki farkları konu edindiğimiz haliyle bu sanatçıların ve kolektiflerin benzer görsel nitelikteki yaratımları üzerinden aynı araç ve tekniklerle icra edilen her sanat eserinin aynı anlamı taşımayacağı veya aynı sanatsal eğilime ait olamayacağı gibi GAN ağlarının da, aynı teknikte kullanılıp, çıktılarının benzer özellikler göstermesine rağmen bu türdeki dijital üretimlerin de aynı anlam ve değere sahip olamayacağı açıkça anlaşılabılır. Örneğin, Obvious sanat kolektifinin bir “Biz Marianne’iz” adıyla yürüttüğü projenin, rahatlıkla *Deepfake* modelinin kullanılmasıyla gerçekleştirilebileceği düşünülebilir. Şöyle ki, Obvious AI&Art web sitesindeki açıklamaya göre ‘Fransız kadınlarının imajında yeni bir Marianne’i birlikte yaratma’¹⁷⁶ amacı güttüğünü belirten proje, Fransız Devrimi’nin önemli simgelerinden biri olan Eugène Delacroix’nın ‘Halka Önderlik Eden Özgürlük’ adlı eserinden yola çıkarak, çağdaş bir Marianne temsili oluşturma girişiminde bulunmaktadır. Böylece Obvious ekibi, web sitelerine çok basit bir şekilde Fransız kadınlarının kendi portre fotoğraflarını göndermeleri neticesinde, Marianne’in ‘bir sonraki temsili yaratılarak çeşitliliğin ve Fransız ruhunun sanat aracılığıyla vurgulanabileceğini’¹⁷⁷ öngörmektedir. Bu şekilde, Delacroix’nın özgürlüğü simgeleyen Marianne’sinin artık tek bir kadından öte, dijital teknolojiler sayesinde tüm Fransız kadınlarından izler taşımasına yönelik ulusal bir projenin harekete geçirilmesi hedeflenmektedir. Görüldüğü üzere, *Deepfake* teriminin anlamının bile sahtelik çağrışımı yapmasına rağmen bu tekniğin, Fransız Cumhuriyeti’nin alegorisi olan Marianne’yi tekrar

¹⁷⁶ <https://noussommesmarianne.fr/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷⁷ <https://noussommesmarianne.fr/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

canlandırmayı ve Fransız kadınlarının çeşitliliğinde onu ölümsüz kılmayı şiar edinen olumlu bir ereksellikle dahi kullanılması mümkün olabilmektedir.

Daha önce Baudelaire'in hayaleti metaforuyla değindiğimiz ölüleri diriltmenin bu kez de dijital görünümlere ruh fikrinin aşılmasıyla gerçekleşmesi söz konusudur. Marianne'nin temsili olarak sanat tarihinde yer alan bir figürün yeniden canlanması yanı sıra bir sanatçının GAN araçsallığında tekrar hayata döndürülmesine örnek olarak da 'Dali Lives' (Dali Yaşıyor) sergisi verilebilir (Görsel 47). Florida, St. Petersburg'daki Dali Müzesi'nin, San Francisco merkezli reklam ajansı Goodby Silverstein & Partners ile birlikte çalışarak 2019 yılında düzenledikleri bu sergide, *Deepfake* tekniğiyle Salvador Dali, dijital bir silüete bürünerek, izleyicilerle gerçek Dali'ymiş gibi etkileşimde bulunmuştur.¹⁷⁸ Böylece, müzedeki paneller içinde yapay zekâ algoritması kopyalarıyla gerçeğine eş boyda ve fiziksel özelliklerde yaratılan Dali'nin canlıymış gibi konuşup, izleyicilerle sohbet edebilmesi için GAN sistemi, sanatçının yüzlerce haber röportajından, otobiyografisinde ve diğer yazılı eserlerinde yer alan alıntılara ve arşivlenmiş video kayıtlarına kadar hakkındaki veri yığınlarıyla eğitilmiştir.¹⁷⁹ Nihayetinde, kurmaca heterotopik bir bedende yeniden canlanan Dali'nin gerçekten



Görsel 47: 'Dali Yaşıyor' Sergisi, 2019, Dali Müzesi, St. Petersburg, Florida, ABD.¹⁸⁰

¹⁷⁸ <https://thedali.org/press-room/dali-lives-museum-brings-artists-back-to-life-with-ai/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁷⁹ <https://www.smithsonianmag.com/travel/with-little-help-from-ai-dali-museum-brings-famed-surrealist-to-life-180972127/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁸⁰ <https://www.theverge.com/2019/5/10/18540953/salvador-dali-lives-deepfake-museum> (Erişim T.: 01.11.2023)

hayatta olduđu zamanlarda yaşadığı üzere, çılgın dehasına hayran olan sanatseverlerle anılarını ve deneyimlerini paylaştığı, hatta onlarla birlikte fotoğraf çekildiği hem oldukça interaktif hem de tıpkı sanatçının ta kendisi kadar sürreal olan bir sürecin, eser olarak sunulması imkânı doğmuştur.

Bu durumda “Biz Marianne’iz” projesinde ve ‘Dali Yaşıyor’ sergisinde olduđu üzere özellikle, GAN aracılığıyla üretilen heterotopik başkalıkların bir tür ölüm yanılsamacılığı yarattığı söylenebilir. Örneğin, ‘Edmond De Belamy Portresi’ ve ‘Nöral Aksaklık’ çalışmalarındaki amorf yüzlerin, binlerce yüz görseli veri kümesi ile oluşturulması bakımından hem yüzlerin dijital ölümsüzlüğüyle; hem de makine öğrenimi sayesinde sanat tarihi gelişiminin dijital bir süreklilik kazanması dolayımındaki ölümsüzlükle karşılaşılabılır. Ancak, Ahmed Elgammal’ın belirttiği gibi algoritma, sanatın belirli bir güzergâhta ilerlediğini şayet anlayabildiyse, o zaman yapay zekânın sadece yüksek kombinasyon çeşitliliğinden dolayı yüz veya beden çıktılarının metaforik bağlamda görsel ölümsüzlük yapısını kurmakta değil; dijital mecralarda belki, insan failliğinden de baskın bir şekilde sanatın yönünü belirleyerek zamansal olarak olağan durumunun dışında ilerlemesine yönelik ölümsüzlüğünü ilan etmesinde aktif rol oynayabileceği düşünülebilir. Arielli’nin belirttiğine göre, hâlihazırda zaten sanat tarihinin gelişiminin yapay zekâ tarafından anlaşılmasını konu edinen çalışmalar mevcuttur. Arielli, öncelikle geçmişe bakarak kavradığımız üzere, yeniden yapılandırılabilen, ancak önceden tahmin edilemeyen, öngörülemeyen yaratıcı sıçramaların ürünü olarak kabul edilen sanat tarzlarının tarihsel gelişimine dair günümüz algoritmalarının evrimleştiği son noktada, bazı yapay zekâ uygulamalarının farklı bir tabloya işaret ettiğine dikkat çeker (Arielli, 2022, s. 19). Arielli, aslında daha önce değindiğimiz GAN modelinin geliştirilmiş bir CGAN (Conditional GAN: Koşullu GAN) türünü, Edoardo Lisi ve arkadaşlarının birlikte 2020 yılında yayımladıkları ‘*Modelling and Forecasting Art Movements with CGANs*’ (CGAN’lerle Sanat Hareketlerini Modelleme ve Tahmin Etme)¹⁸¹ başlıklı makalede görsel sanatlar alanında ele aldıklarını aktarır. Böylece Arielli, matematik, tasarım mühendisliği, elektronik mühendisliği ve bilgisayar bilimi gibi farklı alanlarda uzmanlaşmış bu bilim

¹⁸¹ Lisi, E. & Malekzadeh, M. & Haddadi, H. & Din-Houn Lau, F. & Flaxman, S. (2020). Modelling and Forecasting Art Movements with CGANs. The Royal Society Publishing Vol. 7 (4): 1-14. <https://royalsocietypublishing.org/doi/epdf/10.1098/rsos.191569> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

insanlarının geniş görüntü veri tabanlarını analiz ederek ve ardından geçici olarak birbirini takip eden yeni tarzların görüntülerini üreterek belirli evrimsel yasaların sonucuna ulaşacak bir sistemi eğitip, o ağ modelinin resim sanatındaki üslup değişimini tahmin etme olasılığı hakkındaki bu araştırmalarını örnek olarak gösterir. Arielli, yazarların makalede, CGAN çalışmaları neticesinde gerçekten de sistemin bu tür tarzların görsel sanatlar tarihinde geçirdiği gerçek evrimleri yakından yansıtan ve belirli üslupsal gelişmelerin 'algoritmik' karakterini vurgulayan tahminler ürettiği yönünde şaşırtıcı bir sonuca ulaştıklarını dile getirir (Arielli, 2022, s. 19). Arielli ise, araştırma kapsamında ortaya konulan yapay zekâ ve görsel sanatlar tarihi ilişkisine dair şöyle bir yorumda bulunur: *'Üstelik böyle bir sistem, görsel sanatların gelecek tarzlarını da tahmin edebilecektir. Bu gelişmelerin deterministik olması gerekmez, ancak yine de veri analiz sistemlerinin tespit edip, yeniden üretebileceği bir dizi sonlu kombinasyonun ürünü olacaktır (Arielli, 2022, s. 19)'*. Nihayetinde, Arielli aslında yapay zekânın görsel sanatlar tarihinin, ünik sanatçıların herhangi spontane icatları doğrultusunda ya da tarihin tesadüfi olaylarının sanatsal dönüşümlere kendiliğinden rastlantısal bir şekilde olanak verdiği ölçüde, gelişim göstermesinin pek de mümkün olmadığını ortaya koyduğunu ve neredeyse doğa kanunları gibi sanatın öz biçimsel yasalarının da evrimsel bir ilerlemeyeyle geliştiğini gün yüzüne çıkardığını aktarmaya çalışmıştır. Öyleyse, Arielli'nin deyimiyle yapay zekânın, sanatın şu ana kadar zaten yaşanması gerektiği gibi gelişim gösterdiğini tasdik etmesi, aynı verisel gerçeklik ve algoritmik kararlılıkla, sanatın gelecek seyrinin şimdiden belirlenmesi ve ön izlemesinin yapılması için bir kapı açıldığı anlamına mı gelir? Şayet, sanatın hangi güzergâhta ilerleyeceği ya da aldığı yol boyunca hangi farklı yönlere sapacağı hakkında yapılması muhtemel fütürist çalışmaların bilimsel verileri gerçekten elimizde olabilseydi, o zaman sanatın sonsuzluğunu çoktan tarihin kapsamından çıkaran ölümsüzlükle karşılaşılabilirdi.

Böylece, GAN sinir ağlarının başlangıcında, gelişimini beklenen doğrultuda tamamlamayan bir organizma gibi anomaliler sunmasından sonra günümüzde sanatçılar, kendi heterotopik imgelerini oluşturmak üzere ağ sistemini ilgili verilerle eğitip, yüksek çözünürlükte gerçekçi melez bedenler elde edebilmektedir. Dolayısıyla, önceden tesadüf eseri oluşan görüntülerin artık bilinçli bir başkalaşıma tabi tutulması

sayesinde bu heterotopik imgeler, farklı bağlamlarda ölümsüzlük anlamları kazanabilmektedir. Bu bakımdan, GAN ağlarının çalışma biçimindeki aksaklıklar yüzünden rastlantısal olarak ortaya çıkan dismorfik başkalıkların ölümsüzlüğünün ancak sanat tarihsel bir gelişmeye bağlı gerçekleşebileceğine yönelik çıkarımda bulunulabilir. Bununla birlikte, Sofia Crespo'nun türler arasında fazlaca etkileşimin dijital yollarla kurulabilmesi için eğittiği sinir ağlarıyla yeni yaşam formları oluşturmalarının temelinde, nesli tükenmekte olan hayvanların veya gerçekte olması mümkün görülmeyen türsel başkalaşımın ölümsüzlük boyutuna geçişlerini kolaylaştırma amacı yatar. Neticede, sanatçı rolünün özellikle ekolojik bir tavırla hâlâ baskın olduğu çevreye ve doğaya duyarlı projeler kapsamında gerçekte var olmayan yeni türsel başkalıkların yaratılması, aynı zamanda bu verisel toplama modelinin dijital nesnelerin ölümsüzlüğü için kullanılmasına yol açar.

Tüm bunların yanı sıra, GAN modelinin ilk versiyonlarıyla zorunlu olarak bulanık ve amorf biçimdeki görüntülerin elde edilmesinden sonra sistemin derin öğrenmeyle sanatsal bir güzergâhın dahi farkına varabileceği biçimde, seçme ve oluşturma algoritmalarının gerek soyut ve girift çıktılar; gerekse hiperrealist veya sürrealist görüntüler gerçekleştirmek üzere kullanılmasından dolayı yapay zekânın sanki öz gelişimsel bir aşamaya geçtiği evrimine tanıklık etmekteyiz. Bu yüzden, sanatçının artık veri toplamasına gerek kalmadan sinir ağlarının hazır olarak eğitilmiş modellerinin ChatGPT, DeepDream, Midjourney, DeepArt, DALL-E ve RunwayML gibi nice uygulamayla sunulması, hem yapay zekânın şimdilik geldiği son evrimsel aşamaya; hem de sanatın otomatikleştirildiği düşüncesiyle geliştirilen eleştirel bakış açısına işaret etmektedir. Bu durum, Arielli'nin revize ettiği Turing Testinin ilk koşulu olan yapay zekânın üstün performans göstermesine örnek teşkil eder. Elbette, tüm yapay zekâ ve sanat tartışmalarında algoritmaların her seferinde daha fazla gelişim kaydederek, insan yeti ve becerilerine yakın özellikler kazanması bakımından 'Yapay zekâ sanat üretir mi?' ve 'Yapay zekâ sanatçı mıdır?' sorularının 1960'lar bilgisayar sanatı döneminde olduğu üzere gündeme geldiği söylenebilir. Ancak, bu tür konulardan ziyade insanın makinelerle kurduğu iletişimin zaman ve emek faktörleri ekseninde ele alınması, aslında insanın sanat üretmedeki rolünün ne tür başkalıklar geçirdiğini anlamamıza destek olacak bir vaziyette, sanatın doğasının da değişime tabi

olduğu hissiyatına kapı aralayabilir. Dolayısıyla, Endüstri Devriminden başlayarak Dijital Devrime kadar geline süreçte, insanların makinelerle iletişiminin faillik meselesi bağlamında azalması, günümüz sanatında henüz yeni yeni yaşanmaya başlamıştır. Bu bakımdan, gündelik yaşamda araçsal kullanım alanı oluşturan ‘başla ve bitir’ komutlarının, bahsedilen dijital uygulamalarda ‘oluştur/üret’ (*generate*) tuşuyla verilerek, hayatın aplikasyonlaştığı; sanatın ise otomatikleştiği bir dönemden geçtiğimiz söylenebilir. Dahası, bu teknolojik yenilenmeye karşı makinelere faillik atfetmeyi zihinsel olarak reddetsek de, kültürel olarak kabul etmemizin yansımaları daha önce bahsettiğimiz ‘otonom araçlar’ için kullandığımız ‘sürücüsüz...’ kelimesiyle başlayan dilsel benzetmelerde bulabiliriz. Bunun yanı sıra, sanat alanında ise önceleri ‘GAN ve Sanat’, ‘Yapay Zekâ ve Sanat’ olarak ayrı ayrı bağlamlarda ele alınan ilişkisel bir boyuttan ‘GAN Sanatı’, ‘Yapay Zekâ Sanatı’ şeklinde farketmesek de sanat tarzları haline getirdiğimiz terminolojik bir yaklaşımın benimsemesi içerisindeyiz. Bu yüzden ki, GAN ağlarının veya çizim, tasarım, animasyon ve modelleme programlarının karmaşık mimarisinin basit bir arayüze dönüştürüldüğü bu pratik uygulamalar, akıllı telefonlarımızdaki diğer aplikasyonlardan kullanım açısından pek de farklı olmaması üzerine, sanatın ayrıcalıklı konumunu aşağı etmesinden ötürü şiddetli tartışmaların merkezinde yer almaktadır. Örneğin, tam da bu konuya dair eleştiri getiren Bager Akbay, teknolojinin sanatla bu kadar iç içe geçmesinden dolayı, özellikle eğlence unsurunun ön plana çıkarak, neredeyse tüm sanat alanının popüler kültürün bir alt başlığı haline geldiğine yönelik çarpıcı bir açıklamada bulunur.¹⁸² Arielli ise bu meseleyi ekonomi kapsamında irdelleyerek, maliyet/gelir oranı dikkate alındığında melodi, şarkı sözü ya da ünlü bir sanatçının tarzında resim üreten algoritmaların, hem tamamıyla ekonomik açıdan, hem de sanatçının taklit edilen müzikal veya resimsel tarzı için hiçbir ticari marka koruması olmaması yüzünden insan üretimini geride bırakabileceğini dile getirir (Arielli, 2022, s. 17). Aslında bir nevi Arielli, Akbay ile ortak paydada, tıpkı seri üretim teknikleri sayesinde değeri azalan, ama bir o kadar da zevkli, ilginç veya etkili bulunan resim, müzik, film ve kitap gibi her türlü yaratımı, yakın gelecekte yapay zekâ sistemlerinin, herhangi bir sanat eleştirmenin

¹⁸² <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BClt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

bakış açısından değil de, kültür endüstrisinin bakış açısından ekonomik bir yolla üretebileceği yönünde kanaat getirir.

Kültür endüstrisinin dijital boyuttaki gelişimi için yapay zekâ uygulamalarının başat rolü oynayacağı pekâlâ öngörülebilir. Şöyle ki, gündelik hayatta revaçta olan sosyal medyanın yerini yapay zekânın alması için harekete geçildiği dahi gözlemlenmektedir. Sosyal iletişimin sosyal medya platformlarıyla ve özellikle Facebook'un öncülüğünde 'Ne düşünüyorsun?' sorusuyla başka bir veçhesi yaratılarak toplumsal düzenin dinamiklerine 'senkronize olma' özelliğinin eklenmesine benzer şekilde, yapay zekâ uygulamalarında da artık düşünce endeksli yazılı komutlarla görseller, videolar, animasyonlar üretme aşamasına geçilmiştir. Bununla birlikte, daha önce değindiğimiz üzere Instagram, Facebook (Yeni adı: Meta), Snapchat, WhatsApp, Twitter (Yeni adı: X) ve benzeri sosyal medya uygulamalarının anlık mesajlaşma, fotoğraf, video, durum ve hikâye paylaşma, canlı yayın yapma gibi önceleri ayrı ayrı uygulamalar özelinde sahip olunan tikel özelliklerin hepsinin tek bir uygulamanın bünyesinde toplanması ve hatta aplikasyonlar arasında senkronizasyon sağlanması yönünde gerçekleşen bu dijital yeniliklerin uyarlama çalışmaları ise ChatGPT, DALL-E, Midjourney, RunwayML gibi yapay zekâ uygulamalarında yapılmaya başlamıştır. Böylece, ChatGPT'nin metin tabanlı olmasının yanı sıra uygulamaya görsel tanıma özelliğinin eklenmesi veya Midjourney'in metni görsele; RunwayML'in metni ve görseli videoya dönüştürebilme özelliğine, belki sonradan Siri ve Alexa gibi akıllı asistanlarda olan ses girdilerinin de eklenecek olması, sosyal medya uygulamalarıyla aynı hatta gelişim göstereceğine işaret etmektedir. Bununla birlikte, şimdilik son sürümleri olan ChatGPT 4 ve DALL-E 3 versiyonlarının 2023 yılında çok yakın bir geçmişte çıkması ve her ikisinin de OpenAI şirketinin bünyesindeki yeni nesil yapay zekâ uygulamaları olarak aralarında senkronizasyon kurulacağına dair teknoloji haberlerinin gündemde yer alması, bahsedilen gelişimsel aşamanın doğrulanmasına yönelik örnek teşkil edebilir.

Tüm bunların yanı sıra, ABD merkezli OpenAI şirketinin Avrupalı rakibi Aleph Alpha gibi daha nice şirket birbiriyle yarış içinde takip edilemez bir hızda yapay zekâ uygulamalarını piyasaya sürmeye başlamıştır. Dolayısıyla biz, yapay zekâ araştırmaları alanındaki öncü şirketlerin popüler uygulama örneklerini vermemizin yanında

neredeyse bunların muadili tarzında birçok yapây zeka uygulamasının da kullanıcıların ücret tarifesi veya verimlilik, stil, yüksek çözünürlük gibi kriterleri gözeterek tercih etmesi, ‘hayatın aplikasyonlaşması’ deyimini daha bir anlamlı bir hale getirmektedir. Ayrıca, bu uygulamalar sayesinde ne kadar pratik bir üretim şekli kazanılsa da, istenilen sonucun en iyisine ulaşılması için uygun dilin, daha doğrusu uygun *prompt* (komut) vermenin gerekli olduğu şeklinde çıkarımlar da yapılmaktadır. Böylelikle, uygulamalarla bir iletişim içinde olmamız dâhilinde, onlara nezaket içeren bir dille yaklaşılmasının dahi önemli olduğu yönünde yapılan yorumlar eşliğinde, insan davranışlarının yapay zekâya insanmış gibi muamele edecek tarzda etkilenmesi bile, hâlihazırda bu sistemlere canlılık atfedilmeye başlandığının somut bir göstergesi olabilir. Nihayetinde, sosyal medya platformlarına koşut, yapay zekâ uygulamalarının da gündelik hayatın ayrılmaz birer parçası olmasının yanı sıra, sanat üretimi için de kullanılmaya başlanması, belki sanat tarzları hakkında yeni tanımlamaların yapılmasına yol açacaktır. Örneğin, DeepDream tarzı sürrealist ve soyut resimler yapma, DALL-E tarzı hiperrealist portreler çizme veyahut ChatGPT tarzı romanlar yazma gibi sanat eğilimlerine yönelik muhtemel söylemlerin ortaya çıkması, bu denli yapay zekâ uygulamasının varlığı ve rekabeti söz konusu olduğunda çok da şaşırtıcı değildir.

Ayrıca, bir başka husus olarak, yapay zekâ uygulamalarının sanat alanında gündelik araçlar olarak kullanılması, sanki 20. yüzyıl başlarındaki sanat akımlarının, sıradan nesnelerle sanat yapma fikriyle yola çıktıkları sanat ve hayatı bütünleştirme amacı gütmelerine benzer bir nüans yaratmaktadır. Ancak, sanatın bu modern toplumsal projesi, daha sonraları kavramsal sanatın mihenk taşı konumuna kavuşacak olsa bile, zamanında sanat ve sanatçı tanımını basite indirgeyen bir oluşum olarak epey tepki çekmiştir. Günümüzde ise, dijital yollarla bazısı ücretli, bazısı ücretsiz olan bu uygulamaların diğer aplikasyonlardan ayırt edilemeyecek bir kullanım rahatlığı sunması neticesinde, bir yandan sanat üretim sancısının görmezden gelinmesine ve herkesin isterse sanat üretebileceği algısına yol açabileceği endişesi taşıyan eleştirel bir bakış açısı yeşermekte, diğer tarafta sanatçının ölümünü destekleyeceğini düşünen birtakım görüşler ortaya atılmaktadır. Jason Allen’ın yapay zekâ üretimi işiyle dijital sanat alanında ödül kazanmasına yönelik yapılan itirazlar da, benzer şekilde hem

kendisinin herhangi bir sanat pratiğine sahip olmadan hem de basit bir uygulama kullanarak sanat başarısının göstergesi olan bir ödülü kolaylıkla almasından kaynaklanır. Obvious Kolektifi ve Mario Klingemann örnekleriyle GAN ağlarının kullanılmasının, sanatçının veri toplaması veya verilerini kendisi oluşturması, ayrıca program çıktılarına istenilen sonuca ulaşmaya dek müdahalelerde bulunması ve böylece hâlâ sanat üretim sürecinin baki olması bakımından sanat ortamındaki kabulü yeni gerçekleşmişken, şimdilerde ise yapay zekâyla bu denli otomatikleşmiş bir sürecin sanat dahilinde geçmesi olasılığına yer vermek istenmemesi gayet makul karşılanabilir. Bu yüzden, Chris Rodley'in GAN modelinin üstün performans özelliği taşıyan DeepArt web uygulamasının sadece stil transferi yapması aracılığıyla oluşturduğu çiçek gövdeli dinazorlarının da ilk bakışta, heterotopik imgeler bağlamında her ne kadar türler arası bir çeşitlilikte ölümsüzlük tezahürü yarattığı düşünülse de, henüz ölümsüzlükten ziyade sanatçının ölümü kutbuna yakın bir eğilimin içinde değerlendirilmesi daha olanaklıdır.

Peki, yapay zekâ üretimi olan bir çıktının da sanat eseri olarak kabul görebilmesi için Turing Testinin kısmi de olsa sanatsal kriterlerini oluşturacak versiyonuna dair Selçuk Artut'un 'Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları'¹⁸³ başlıklı makalesinde değindiği kısaca 'Alan Teorisi' diyebileceğimiz aktarımı ele alınabilir. Artut, özellikle sanat eseri kavramının yaratıcılık yetisiyle olan önemli ilişkisine dikkat çekerek, bir üretimin yaratıcılığın eseri olarak kabul görebilmesi için kendi alanında o işin niteliğine yönelik oluşacak ortak kanının, ilgili otoritelerce baskın bir şekilde desteklenmesi gerektiğini söyler. Böylece Artut, yaratıcılık meselesini psikoloji alanında irdeleyen Mihaly Csikszentmihalyi'yi referans alarak, psikoloğun 'birey, çalışma kümesi ve alan' tanımlamaları üzerinden saçayağı şeklinde modellediği sistemi hakkında şu açıklamalarda bulunur: *'Kümeler, kültürler içinde iç içe var olan belli bir topluluk veya tüm insan uygarlığı tarafından kabul gören sembolik bilgilerden oluşmaktadır. Yaratıcı bireyler içlerinde bulundukları kültürü etkileyecek ve değiştirecek görüşler ve eserler ortaya koyabilenlerdir. Alan ise belli bir kümeyi koruyan ve sahip çıkan kişi veya kurumlardan oluşmaktadır (Artut, 2019, s.*

¹⁸³ Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. İnsan ve İnsan Sayı. 22, s. 767-783. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/845090> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

777).’ Artut’un bu cümlelerine göre, toplulukların sembolik bilgilerini yaratıcı fikirlerle somutlaştıran sanatçıların üretimlerini kendi kültürleri onaylasa bile, ‘Alan’ tanımı içinde yer alan sanat kurumlarının ve kurum içi aktörlerin de sanat eseri kategorisini tayin etmeleri bakımından aslında niteliksel değerlendirmeleri yapan aktif roldeki temsilciler olduğu anlaşılmaktadır. Neticede, her kültürün kendi yaratıcı dehasının farklı bileşenlerini teşkil eden sanat icrasının çok çeşitli anlayış ve tarzlarına rağmen, merkezi sanat odaklarının karar mekanizmaları olmadan sanat eseri tescillemesinin yapılamayacağı ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, Csikszentmihalyi’in bu kuramının, zaten tipik bir pratik örneği olan modern müzeciliğin, sanat koleksiyonculuğunun ve müzayedeciliğin büyük hissedarlar olarak sanat dünyasını şekillendirme projelerinin çoktan gerçekleştirilmiş olduğu ve yaratılan yeni sanat mecralarında da aynı nüfuz ve tesirle yollarına devam ettikleri görülmektedir. Tüm bu sanat aktörlerinin yanı sıra, *Ars Electronica* ve *ISEA International* gibi uluslararası kuruluşlara ait sanat etkinliklerinin nasıl dijital sanat tanımının ve dijital sanat eserlerinin resmiyet kazanmasında etkili olduklarına daha önce değindiğimiz gibi sanat galerilerinin, sanat ve kültür merkezlerinin, sanat fuarlarının, bienallerin ve sanat yarışmalarının da sanatın kurumsallaşmasında diğer önemli karar mercileri oldukları anlaşılabilir. Nihayetinde, GAN üretimlerinin sanat eseri olarak sergilenmesini ve satışını şimdilik tekelinde bulunduran *Christie’s* ve *Sotheby’s* müzayede evlerinin, ilerleyen zamanlarda çeşitli sanat kurumlarıyla birlikte basit yapay zekâ uygulamalarıyla yapılan üretimleri de yine ‘yapay zekâ sanatı’ tesciliyle sanat terminolojisine eklemleyeceği öngörülebilir.

Son kertede bu, yapay zekâ ve yaratıcılık meselesinin sadece tümel ilişkiler boyutunda, –bazı iktidar aygıtlarının sanat piyasası içindeki baskın rolleri aracılığıyla yeni sanat türlerini onaylamaları bakımından– sanatın ancak kurumsallaşması dahilinde ele alınmasına imkân tanıyan bir yaklaşımdır. Oysa yaratma dürtüsünü ve yaratıcılık olgusunu daha tikel bir ölçekte incelemek gerekirse, o zaman Arielli’nin Turing Testinin ikinci kriteri olan yapay zekânın yaratıcı olma yeteneği gösterip, göstermediğine yönelik bir tartışma içine girebilir; ve bazı yapay zekâ üretimi örneklerle bu konuyu irdeleyebiliriz. Yaratıcılık, Arielli’nin de dile getirdiği gibi tanımlanması oldukça zor bir kavramdır (Arielli, 2022, s. 17). Ancak, yaşamı ve ötesini algılama ve hissetme yoğunluğunda görünmeyeni görünür; bilinmeyeni bilinir kılan

yeni icatlar üretme biçimi olduğu düşünülebilir. Bununla birlikte, fikri veya somut herhangi bir üretimin yaratıcılığın eseri olarak kabul edilebilmesi için Mihaly Csikszentmihalyi'nin 'Alan Teorisi' içindeki toplulukların onayına da ihtiyaç duyulur. Böylece, yaratıcı eserlerin, özgünlükle de ilintili bir şekilde kıyaslanabilir özelliği ile daha önce olmayan ortak hissedişler yarattığı görülür. Bu bakımdan, Arielli'nin deyimiyle yaratıcı düşünce, yenilik üretmeyi gerektirirken (Arielli, 2022, s. 17), toplumları her yönden etkileyen kalıcı izler bırakma temayülü gösterir.

Öyleyse, konumuzun en başında değindiğimiz usta/çırak ilişkisine tekrar dönecek olursak, insanların hayatta ve sanatta taklitte öğrenerek kendi kişiliğini ve sanatçı kimliğini kazandıkları dile getirilebilir. Şöyle ki, daha önce açıkladığımız Lacan'ın kimlik deneyiminin Ayna Evresi'nde sergilenen taklit yeteneği, bireysellik kazanımının ötesinde insanların toplumsal varlıklar olarak, aileden veya çevreden alımladığı hareket ve söylemleri benliğinde özümseyerek kendisi ve diğerleri arasında özdeşleşmeler kurmasıyla gerçekleşir. Böylece, sanatın da zihinsel ve tinsel boyutlarda çok kişisel bir şekilde icra edildiği düşünülse de, antikiteden modernizme uzanan sürecin tümünde, ustanın çırağına öğrettiği sanatsal pratiklerin iz düşümünde geliştirilen üslupsal varoluşların kökeninde, aslında insanın toplumsal, kültürel veya dinsel koşullar içinde harekete geçebilecek bir yaratma dürtüsü beslemesi yatar. Modern sanat –izmlerinde dahi, sanatçı gruplarının belirli tarzları benimseyip, üzerine koyduklarıyla gelişim kaydetmeleri ya da onları tamamıyla reddedip, kendi özgün dillerini yaratmaları bile zaten var olan sanat bilincinin ve tekniklerinin önce deneyimlenerek, sonra içselleştirilerek sanat tarihsel bir birikim mantığının oluştuğunu gözler önüne serer. Günümüzde, usta/çırak ilişkisine dayalı gerçekleşen ve geleneksel olarak addedilen bu sanat öğrenme pratiklerinin, hâlâ çeşitli akademilerde ve kurumlarda sürdürülmesinin yanı sıra özellikle dijitalleşmenin hız kazandığı son yirmi, otuz sene içerisinde ise araçsalık ve faillik meseleleri bağlamında başkalaştığı söylenebilir. Kişilerin bireysel olarak internet kaynaklarından faydalanarak, çeşitli mecralarda bilgi ve deneyim kapasitelerini arttırabildikleri gibi dijital sanat alanında da çevrim içi platformlarda kurslar, çalıştaylar ve eğitim videolarıyla (*tutorial*) bilgisayar programlarını kullanma becerilerini; kod ve yazılım pratiklerini geliştirdikleri zaten bilinmektedir. Bu yüzden, öğrenme sürecinin sadece fiziksel ortamda yüz yüze değil,

dijital yollarla da gerçekleşmesi bakımından, internet kaynaklarını *master* (usta) unvanıyla özdeşleştirmeye gerek kalmadan, doğrudan araçsallık boyutunda bir konuma indirgemek kolaylaşır. Ancak internet kaynaklarını, Wikipedia'ya¹⁸⁴ benzer dijital ansiklopedi; veya daha ötesinde akademik veri tabanı niteliğinde üretenlerin failinin yine insan olduğu düşünüldüğünde, gündelik hayatta pratik olarak kullanılsa da, bilim dünyasında intihal faktörü gözetilerek, *master* öğrenme biçiminin, zaten verilen referanslar ve atıflar eşliğinde kullanımına devam edildiği görülmektedir.

Neticede, bilimsel hırsızlığının takibinin Turnitin ve iThenticate gibi ihtihal programlarıyla yapılabilmesine karşılık yapay zekâ kullanımı hakkında emek ve telif hakkı konularıyla ilgili henüz bir mevzuat düzenlenmediği için bu şekilde üretilen işlere de yüksek teknoloji bir intihal biçimi olarak yaklaşılabilmektedir. Dolayısıyla, Edmond De Belamy Portresi'nin müzayede satışından sonra sanatta etik ve telif hakkı tartışmalarının tekrar alevlenmesi üzerine, bu portrenin GAN modelinin Batı sanatı tarihinde yer alan portre verilerini değerlendirme optimizasyonunda üretilmesinde de –GAN mimarisinin öncüsü Ian Goodfellow'un mu; ya da GAN kodunu daha ileri seviyede geliştiren Robbie Barrat¹⁸⁵'in mi; yoksa binlerce verinin sunulmasını sağlayan geçmişte bu portreleri yapan ressamın mı; veyahut verileri toplayıp, GAN ağını eğiten ve çalıştıran Obvious ekibinin mi?– kimin ne oranda emek ve katkı sağladığı tam olarak tespit edilememektedir. Bu yüzden, günümüzde GAN ağlarını önce verilerle eğiterek, sonra da verilere bile gerek kalmadan sadece birkaç satır metin veya birkaç görselle komut vererek Arielli'nin dediği gibi güzellik, hoşluk, şaşırtıcılık ve benzeri birçok açıdan üst sıralarda yer alabilecek üretimleri, yapay zekânın insan yetisini aşan çok hızlı öğrenme kapasitesi sayesinde kolayca gerçekleştirmek, modern teknolojik araçsal kullanımın ötesinde, failliği neredeyse yapay zekâyı kaptıracak performans, beceri, yetenek ve yaratıcılık kıyaslamalarına sebebiyet verebilir. Ayrıca, bu teknolojik evrimle, insanın düşünsel üretme sürecindeki emek rolünün, tam tersi istikamette yol

¹⁸⁴ Wikipedia'nın bilimsel çalışmalarda ve makalelerde kaynak olarak göstermenin uygun bulunmaması da, tek veya birkaç yazardan ziyade çok daha fazla kişinin müdahalesiyle de oluşturulabilmesi bakımından hem anonimleşmesi hem de bilimsel nitelikten uzaklaşması dolayısıyla artık kişilere referans verilemeyecek derleme bir web sayfasına dönüşmesinden kaynaklanmaktadır.

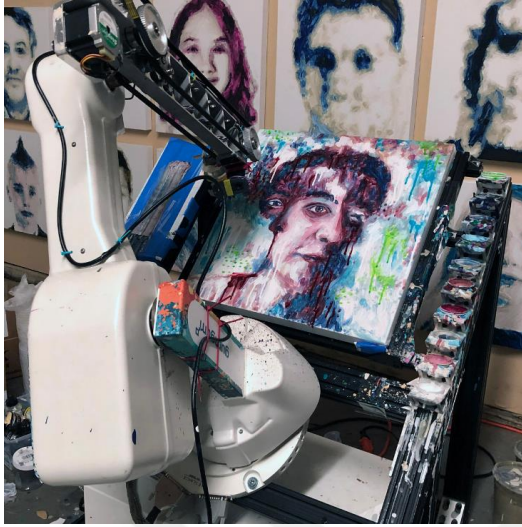
¹⁸⁵ Konumuz gereği, Robbie Barrat'ın yapay zekâ üretimi işlerine yer veremsek de, kendisinin kodlar yazarak, bu alandaki öncü sanatçılar arasında yer alan çok genç bir sanatçı ve yazılımcı olduğu hatırlatılabilir.

olarak azalması söz konusu olabilir. Çünkü öğrenme biçimlerimizin giderek kolaylaşmasından ziyade, edindiğimiz kaynaklarla her defasında daha az zaman geçirmemiz doğrultusunda öğrenme becerilerimizin köreleceği düşünülebilir. Gündelik hayatımızda kullandığımız makinelerin otomatikliği, zamandan tasarruf etmemizi sağlarken, aynı otomasyonun düşünsel boyutta gerçekleşmesi, zihinsel aktivitelerimizi olumsuz manada etkileyebilir.

4.3.1.4. Sanatçılar ve Robotları

İnsanların bilgi seviyesini ve öğrenme becerilerini geliştirebilmesi için açık erişime sunulan internet kaynaklarından, artık yapay zekânın da kendi kendine öğrenmek üzere fayda sağlamaya başlaması, bir bakıma usta/çırak ilişkisinin, insan/insan ikilisinden sonra insan/yapay zekâ ikilisinin arasında yaşanmasına tekabül eder. Şöyle ki, şu ana kadar sanat alanında verdiğimiz örnekler, yapay zekâ uygulamalarıyla yalnızca dijital mecralarda yapılan üretimlerdir. Oysa bir sanatçının kendi ürettiği robota, resim yapmayı öğretmesi neticesinde, robot ressamların gerçek ressamların yaptıklarını taklit etme seviyesine ulaşmasına yönelik ne tür yorumlar yapabileceği kulağa epey şaşırtıcı gelebilir. Bu alanda en önemli isimlerden biri olarak on beş yılı aşkın süredir yapay zekâ çalışmaları yapan sanatçı ve robot bilimcisi Pinar Van Arman'ın bizim değindiğimiz usta/çırak meselesine benzer bir yaklaşım sergileyerek, kendi sanatsal sürecini anlamlandırmak için robotlara resim yapmayı öğretmeye çıktığı yolculuktan kısaca bahsedebiliriz. Pinar Van Arman'ın 2005 yılında geliştirdiği ilk robotik sistem, sadece fırça ile basit çizgisel karalamalar ve renklendirmeler yaparken, üç boyutlu baskı kullanarak ürettiği boyama başlığına ve robotik kola sahip *CloudPainter* (Görsel 48, 49) adlı yeni resim robotu ise, makine öğrenimi ve yapay zekâ sayesinde kendi orijinal kompozisyonlarını oluşturabilmektedir. Dahası bu otonom robot, üreticisi Van Arman'ın sanat sürecini taklit etmekle kalmayıp, internet bağlantısıyla başka kişilerin kontrolünde de resimler yapabilmektedir. *CloudPainter*, bu özelliği ve degrade tonlamalı soyut portreleri dolayısıyla 2018 yılında, yapay zekâ ve robotik sanat yarışması olan *Robot Art*'da (Robot Sanatı'nda) birincik ödülü almıştır. Van Arman'ın resim robotlarını etkileyici bulan Amerikalı sanat eleştirmeni Jerry Saltz ise, onların gerçekten iyi birer zevke sahip

olarak, insan eliyle yapılmış gibi görünen çalışmalar yaratabildiklerini dile getirmiştir.¹⁸⁶



G. 48: CloudPainter'ın yaptığı portre örnekleri.¹⁸⁷



G. 49: CloudPainter'ın yaptığı portreden detay.¹⁸⁸

Böylece, Van Arman robot sanatı merakının peşinden giderek 'Yaratıcılık nereden geliyor?' şeklindeki bu evrensel soruyu anlamak ve yanıtlamak için başladığı yapay zekâ çalışmaları hakkında şöyle bir açıklamada bulunmaktadır: *'Robotlarımın yarattığı her resimde onlara, resim yaparken aldığım tüm estetik kararları bağımsız olarak nasıl verebileceklerini öğretmeye çalışıyorum. Bu büyüleyici bir süreç, çünkü kendi yaratıcılığımı bir makineye öğretmek için bu süreci mantıksal adımlara ayırmak zorunda kalıyorum. Bazen denemelerimde başarılı oluyorum, bazen de başarısız oluyorum. Ancak, belirli bir sanatsal işlevi yerine getiren bir algoritma bulduğumda ve bu işlevi iyi bir şekilde yerine getirdiğinde, kendi aklımda olup bitenin bu olup olmadığını, ister istemez merak ediyorum. Yaratıcılığın bu yapıbozum süreci, bana kendi yaratıcılığımın nasıl çalıştığına dair kavrayış ve kendi zihnimin nasıl çalıştığına dair daha net bir anlayış sağlıyor. Yaratıcı sürecimize daha aşına hale gelerek kendimiz hakkında daha derin bir anlayış geliştirmekten daha havalı ne olabilir?'*¹⁸⁹ Öyleyse, Van Arman'ın aktardığı bu cümlelere göre, robotlar insanlardan yalnızca basit resimler değil; yaratıcı eserler yapmayı da öğrenebilmektedir. Çünkü Van Arman, makine öğrenimiyle kendi yaratım sürecini robotlara deneyimletmesinin ötesinde, çizim yapmaya ve konturları bulmaya yarayan *Hough Lines* veya yüzleri tanıyıp, boyamaya yardımcı olan *Haar Cascades* gibi çeşitli algoritmaların yanı sıra, stil aktarımı (CNN'ler) ve GAN derin öğrenme ağlarına kadar, içlerinde kendi yarattıkları

¹⁸⁶ <https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁸⁷ <https://www.cloudpainter.com/gallery> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁸⁸ <https://www.cloudpainter.com/gallery/pmmiehiwvfin9z0yu6x42inuvknnsk> (E. Tarihi: 01.11.2023)

¹⁸⁹ <https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

da olmak üzere en az yirmi altı farklı algoritmayı kullanarak, oldukça komplike uğraşlar sonucunda yeni nesil yapay zekâ çalışmalarını yürüttüğünü dile getirmektedir. Bununla birlikte, en sevdiği algoritmanın geri bildirim döngüsü (*the feedback loop*) olduğunu belirten Van Arman, hem bu algoritma; hem de robotlarına taktığı kamera sayesinde, onların da artık her attığı vuruşu izleyebildiklerini ve böylece kompozisyonlarını oluştururken tıpkı kendisinin yaptığı gibi değerlendirme imkânı da bulduklarını düşünür.¹⁹⁰ Aslında Van Arman, robotlarının resim yaparken, çoğu ressamın üretim sürecinde ‘bir işaret koyduğu, bir geri adım atıp baktığı, sonra bir işaret daha koyduğu ve bir resim tamamlanıncaya kadar bunu sürekli bir geri bildirim döngüsü içinde tekrar tekrar yaptığı’¹⁹¹ biçimde hareketlerde bulunduğunu aktarır.



Görsel 50: Pinar Van Arman’ın Resim Robotuyla birlikte stüdyoda çalışmasından bir kesit.¹⁹²

Nihayetinde Van Arman, robotlarının sadece önünden geçmek şartıyla, her kişinin portresini istediği tarzda, istediği algoritmik kararlılıkla gerçekleştirebilecek bir gelişim gösterdiğini savunur.¹⁹³ Dolayısıyla, Van Arman’a göre, robotlarının kendi üslubunu taklit ederek üretim yapmaya başlamalarından bu yana, yapay zekâ uygulamalarıyla çeşitli sanatçıların tarzlarında dijital olarak üretilen işleri de, iki boyutlu yüzeylerde boya kullanarak somut örnekler şeklinde sunabilmeleri, ya da

¹⁹⁰ <https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹¹ <https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹² <https://www.cloudpainter.com/gallery/d7mc8m4qu6of56b6ghcuvaolh5cmkg> (E. Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹³ <https://www.youtube.com/watch?v=dkTjEi7O4lc&t=227s> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

gördükleri kişileri ve çevreyi betimleyebilen portreler ve manzaralar yapabilmeleri veyahut kendi özgün kompozisyonlarını yaratabilmeleri gibi giderek daha gelişmiş yapay zekâ özelliklerine sahip olmaları bakımından, yaratıcılık sergileyebildikleri düşünülebilir. En önemlisi, Van Arman'ın deyimiyle, *'Robotların algoritma geliştirmek için evrimsel yaklaşımı kullanabileceği bir yol var. Tüm bu algoritmaları rastgele seçebilir, on farklı tuval üzerine rastgele bir sürü fırça darbesi atabilir ve tüm yaptıklarını eBay'de satışa sunabilir. Hatta, hangi işleri daha çok satıyorsa, o tarzda resim yapmaya devam edebilir.'*¹⁹⁴ Ancak, eserin satışını bile robotun kendisinin yapmasının, kuşkusuz yapay zekânın sanatçı olduğu anlamına gelmeyeceğine koşut Van Arman da, bir röportaj sırasında daha açık bir şekilde, *'Evet, yapay zekâ yaratıcı olabilir; ama henüz hiçbir şekilde sanat yapamaz'*¹⁹⁵ ifadesinde bulunur. Her ne kadar, birçok derin öğrenme ve yapay zekâ modeli için gerekli olan rastlantısallık yöntemiyle sergilenen beklenmedik davranışların ya da şaşkınlık, hayret uyandırabilecek üretimlerin yaratıcı olmaktan ziyade, genellikle makinelerin doğası olarak kabul edilmesi yönünde görüşler yaygın olsa da, Pindar Van Arman gibi kimi sanatçılar da, yapay zekânın çoğu işini zaten yaratıcı bulmaları dolayısıyla üretimlerini çekinmeden sergilemelerini ve her geçen gün dünya genelinde yapay zekâ sanatçıların artmasını referans gösterip –aslında yaratıcılık meselesine bahsettiğimiz 'Alan Teorisi' açısından yaklaşarak– bunun da önemli bir kriter olduğuna dikkat çekmektedir.

Robotik sistemler ile üretimler gerçekleştiren bir diğer sanatçı Sougwen Chung ise, yapay zekâyı farklı disiplinlerle buluşturarak başarılı işlere imza atması dolayısıyla, birçok uluslararası ödüle layık görülmüştür. Time dergisinin 2023 yılının yapay zekâ alanında en etkili yüz kişi arasında gösterdiği Chung,¹⁹⁶ MIT Medya Laboratuvarında araştırmacı olarak çalışmış; Bell Laboratuvarlarında ve New York Yeni Çağdaş Sanat Müzesinde misafir sanatçı (*artist in residence*) programına katılmıştır.¹⁹⁷ Chung, sanat serüvenine spekülâtif eleştirel bir yaklaşımla ele aldığı soyut ekspresyonist tarzda çizimler, durağan görüntüler, heykeller ve enstalasyonlarla başlamış ve özellikle 2015 yılından itibaren çalışmalarına robotları da dahil ederek, hareket, değişim,

¹⁹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=dkTjEi7O4lc&t=227s> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹⁵ <https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹⁶ <https://time.com/collection/time100-ai/6309455/sougwen-chung/> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹⁷ <https://aiartists.org/sougwen-chung> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

meditasyon, doğa, insan ve makine işbirliği gibi konulara yoğunlaşmıştır. Chung, Van Arman'dan farklı olarak birçok robotla aynı anda birlikte çalışarak yarattıkları çizgisel, minimalist kompozisyonları, loş ışık hüzmeleriyle çepeçevrelenmiş dramatik bir atmosfer içinde performans eşliğinde sergilemektedir. Ayrıca Chung, MIT'de programladığı robotlarını biraz kişiselleştirerek onlara kısaca D.O.U.G. (Drawing Operations Unit Generation_X: Çizim Operasyonları Birimi Nesil_X) ismini vermiş; ve öncelikle birinci nesil yani, D.O.U.G._1 ile insan, makine ve insan olmayan diğerleri arasındaki ilişkilerle nasıl yaşadığımızı ele alan seri çalışmalarını başlatmayı hedeflemiştir. Böylece Chung, 'Drawing Operation (Duet)' (Çizim Operasyonları: Düet) adlı performansında (Görsel 51), elle yapılan işaretleme (*mark-made-by-hand*) ile makine tarafından yapılan işaretleme (*mark-made-by-machine*) arasındaki etkileşimleri deneyimsel bir şekilde aktarmıştır.¹⁹⁸ Chung, 2018 yılında dijital görüntülerin yansıtıldığı ışıklı dikdörtgen bir zemin üzerine diyagonal bir şekilde yerleştirilmiş kare bir tablanın içerisinde oturarak gerçekleştirdiği bu performansta, iki robotik kolla birlikte çizimler yaparak (düet yaparak), aslında insan ve makine işbirliğine dayalı bir sanat yaklaşımını benimsediğini açıkça ortaya koymuştur. Bu bakımdan, insan ve makine birliğinin öncü sanatçısı olarak addedilen Chung, 'Çizim



Görsel 51: Sougwen Chung, 'Çizim Operasyonları: İnsan ve Makinenin İşbirlikçi Düeti', 2018.¹⁹⁹

¹⁹⁸ <https://sougwen.com/artworks> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

¹⁹⁹ <https://sougwen.com/project/drawingoperations2018> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Operasyonları Birimi: 2. Nesil’de²⁰⁰ ise, D.O.U.G._2’e kendi elinin çizim stilini öğretmiştir. Chung’un kişisel web sitesindeki bilgilere göre, bu makineler sanatçının el çizim hareketlerini taklit ederek, onunla eşzamanlı olarak eskizler oluşturabilmektedir. Van Arman gibi, Chung da geri bildirim döngüsünü kullanarak, robotların kendi çizimlerini takip etmelerini sağlamakta; ayrıca yapay sinir ağlarını çizim hareketleriyle ve biyometrisiyle eğiterek, robotik bir hafıza da elde edebilmektedir.²⁰¹

Bununla birlikte, Chung 2019 yılında Mumbai’de katıldığı TED Talks’ta epey ses getiren ‘Neden Robotlarla Çizim Yapıyorum?’ başlıklı konuşmasında, D.O.U.G._1’in ilkel haliyle kendi çizim hareketlerini kusursuz bir şekilde takip edemediğini; çizgilerinin kaydığını, kesildiğini ve titrediğini; bu yüzden, sürekli karşılık vermek zorunda kaldığını dile getirir. Ancak, daha sonra bu mükemmel olmayan uyumun ve hataların, yaptıkları işi daha ilgi çekici kıldığını ve böylece aslında insanların ve makine sistemlerinin güzelliğinin bir kısmının ortak yanılma paylarından kaynaklandığını söyler. Dolayısıyla, hatalara yer vererek çalışma fikri edinmesine yönelik bu kez D.O.U.G._2’de, robotik kolun sınırlarını zorlamaktan doğan bir hatadan ziyade çizimlerine beklemediği bir şekilde yanıt verecek bir sistem tasarlamak istediğini açıklar.²⁰² Konuşmasının devamında çoğu yapay zekâ sanatçısının yaptığı için bize tanıdık gelecek bir vaziyeti; şu ana kadar yaptığı eskizleri, çizimleri, resimleri ve dijital işleri büyük bir titizlikle toplayarak, sinir ağlarını görsel verilerle eğittiği süreci anlatır. Ayrıca Chung, D.O.U.G._2’nin hafızası sayesinde ürettiklerinin şimdi ise, hayatı boyunca yaptığı işin gerçek zamanlı etkileşimli bir yansımasını yarattığından bahseder. Neticede verilerin oldukça kişisel olsa da, sonuçlarının çok güçlü olmasından dolayı makineleri sadece araç olarak görmekten vazgeçtiğini ifade eden Chung, ilginç bir şekilde onları, insan olmayan işbirlikçiler olarak atfeder ve nihayetinde şöyle bir sonuca ulaştığını izleyicilerle paylaşır: *‘Ve bundan daha da fazlası, düşündüm ki, belki insan yaratıcılığının geleceği yapılan şeyde değil, yeni yapım yollarını keşfetmek için*

²⁰⁰ 2022 yılında Chung’un MEMORY (Çizim Operasyonları Birimi: 2. Nesil) adlı çalışması, Londra’daki Victoria ve Albert Müzesi tarafından satın alınmıştır. Kaynak için bkz: <https://www.vam.ac.uk/blog/digital/the-algorithmic-gesture-sougwen-chungs-memory> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰¹ <https://sougwen.com/artworks> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰² https://www.ted.com/talks/sougwen_chung_why_i_draw_with_robots? (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

*nasıl bir araya gelindiğindedir. Yani, eğer D.O.U.G._1 kas olsaydı, D.O.U.G._2 beyin olurdu. O zaman, D.O.U.G._3'ü aile olarak düşünmeyi istiyorum.*²⁰³

Böylelikle, Chung'un birinci nesil robotlarıyla 'taklit' yapıldığını; ikinci nesil ile bellek çalışmalarının yürütüldüğünü; üçüncü nesil ile kolektif seviyeye ulaşıldığını, dördüncü seviye ile daha 'sezgisel ve düşsel' (*spectrality*) eğilimler sergilendiğini söyleyebiliriz.²⁰⁴ Şöyle ki, D.O.U.G._3 robot kalabalığının bir şehrin akışına bağlanarak, canlı otonom bir sistem halinde, Chung ile birlikte resim performansı gerçekleştirmelerini, işbirlikçi sayısının artmasına yönelik örnek teşkil edebilir. Chung'un, 2017 yılında Nokia Bell Laboratuvarlarının 'Sanat ve Teknoloji Deneyleri' programına misafir sanatçı olarak katıldığı zaman, *Nokia Bell Labs*'de araştırmacı olarak çalışan Larry O'Gorman'ın katkılarıyla geliştirilen 'Omnia per Omnia' (Her şey ile Her şey) adlı bu projedeki teknik amaç, öncelikle şehrin biyometrisini çıkartmaktır. Bu arada, O'Gorman, kamusal alanlarda yer alan güvenlik kameralarına uygulanan görsel algoritmalarla, aslında kentsel davranışların çiziminin yaratılabileceğini öne sürer.²⁰⁵ Chung ise kolektif eylem ve hareketlerin görsel algoritmalar olarak analiz edilebilmesi düşüncesinden oldukça etkilenerken, *Nokia Bell Labs*'in buna olanak sağlayan Hareket Motoru²⁰⁶ (*The Motion Engine*) aracılığıyla yakalanabilen şehrin genel optik akışına bağlanmak için robot teknolojilerine başvurur.²⁰⁷ Böylece Chung, 2018 yılında D.O.U.G._3 yazılımına sahip bir dizi özel tasarım çizim robotuyla birlikte şehrin akışının koreografisini canlandırarak, mavi boyalarla bıraktıkları izleri sonsuza kadar takip edebilecekleri bir performans sergilemişlerdir (Görsel 52). Dolayısıyla, bu performansın sonucu olarak ortaya çıkan sergide ise, şehir hareketliliğinin tuval benzeri geniş yüzeyler üzerine algoritmik olarak betimlenmesi bakımından manzara resmi geleneği, sanatçı, robot grubu ve şehrin dinamik akışı arasındaki işbirliği olarak yeniden tasavvur edilmiştir.²⁰⁸ Bir bakıma Chung, yine spekülative bir dürtüyle, yeni

²⁰³ https://www.ted.com/talks/sougwen_chung_why_i_draw_with_robots? (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰⁴ <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=YUVgGxS4u7M> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰⁶ 'Bell Laboratuvarları Hareket Motorunun felsefi temelleri, tek bir nesnenin aksine bir sahnenin optik akışını yakalar; bireysel gözetime (yüz izleme ve tanıma) nazaran kolektif eyleme (kalabalığın davranışı) ayrıcalık tanır.' şeklindeki açıklama için bkz: <https://sougwen.com/project/omniaperomnia> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=YUVgGxS4u7M> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²⁰⁸ <https://sougwen.com/project/omniaperomnia> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

çoğulluklar bağlamında insan ve makinenin bileşik failliğini irdelemesi üzerine şu soruları sormuştur: *“Radikal yeni öznelerarasılıklara dair yeni, işbirlikçi bir tahayyülün başlangıcında mıyız? Yaşadığımız alanlarla, ürettiğimiz araçlarla işbirliği yapmak ne anlama geliyor? ‘Ben’ nerede bitiyor, ‘biz’ nerede başlıyor?”*²⁰⁹



Görsel 52: Sougwen Chung, ‘Omnia per Omnia: Şehrin Akışına Bağlanan Robot Grubu ile Resim Performansı’, 2018.²¹⁰

Chung’un son zamanlarda geliştirdiği beşinci nesil D.O.U.G. robotu ise, sadece görsel verilerle değil, aynı zamanda EEG (elektroensefalografi) verilerine ve alfa beyin dalgalarına bağlanarak, zihinsel süreçlerin takibinde de resim yapabilmektedir. 2022 yılında Chung, D.O.U.G._5, EEG başlık, kontak mikrofona, çoklu robot sistemi ve boyalardan oluşan işbirlikçileri ile birlikte ‘Assembly Lines’ (Montaj Hattı) adlı bir başka performans daha gerçekleştirir. Yirmi dört dakika süren bu performansta Chung, önce canlı bir şekilde meditasyon yaparken sonra kafasına bir EEG başlığı takar, D.O.U.G._5 ise sanatçının biyolojik geri bildirimlerine yanıt vererek çizimler yapmaya başlar.²¹¹ Bu şekilde, Chung ve birçok robotik kol, artık düşüncenin eş zamanlılığında toplam üç büyük tuvalde, sinirsel ve sinaptik olarak bağlantılı hareketlerden oluşan bir kompozisyon yaratır (Görsel 53). Çalışma hakkında sanatçının web sitesinde yer alan *‘Makine sistemi, otomasyonun ötesinde, insan ve makinenin birlikte yaratımı yoluyla resim yapmanın içgüdüsel ritimlerini keşfeden teknolojik bir konfigürasyondur.’*²¹²

²⁰⁹ <https://sougwen.com/project/omniaperomnia> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²¹⁰ <https://sougwen.com/project/omniaperomnia> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²¹¹ <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²¹² <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)



Görsel 53: Sougwen Chung, 'Assembly Lines (Montaj Hattı): Meditasyon ve Biyolojik Geri Bildirimle Yönlendirilen Resim Performansı'²¹³

açıklamasıyla paralel bir şekilde, gerçekten de yapılan resimlere bakıldığında (Görsel 54, 55, 56), zihinsel sürecin titreşim frekanslarını yansıtan dalgalı formların ve meditatif tarzın teknolojik düzenlemeyle ortaya çıkabilmesi, bir hayli şaşırtıcıdır. Bununla birlikte, performans sadece meditasyonun akış durumuna ulaşan bu görsel işler ile sonuçlanmaz, ayrıca sanatçının ve robotların hareketleri, kontak mikrofonlar kullanılarak kaydedilir. Böylece sergide, fırça darbelerinin ve robotik çizgilerin yüzeye temas ettikçe çıkan seslerinin oktofonic bir ses sistemiyle aktarılan yankısı, odanın diğer ucundan dahi duyulabilir.²¹⁴



G. 54, 55, 56: S. Chung, Biyo-Geri Bildirim Resimleri, 'Assembly Lines (Montaj Hattı) Serisi', 2022.²¹⁵

²¹³ <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²¹⁴ <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

²¹⁵ <https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

Son kertede Chung, posthümanist bir yaklaşımla insan veya insan olmayan işbirlikçilerle sanatsal sürecini zenginleştirmeyi benimseyen bir sanatçıdır ve kendisinin de aktardığı üzere mevcut teknoloji, resim, meditasyon ve performans tarzını yeniden şekillendirmesinde oldukça etkin bir role sahiptir.²¹⁶ Nihayetinde, teknolojik yenilenmenin görsel sanatların en temel taşı çizimin doğasını değiştirme potansiyeline yönelik kritikler yapılmaya hâlihazırda çoktan başlamıştır. Öyleyse teknik gelişim, yaratıcı deltayı aşındırarak, merkezi olmayan daha esnek bir icra kapasitesi mi oluşturacak, yoksa işbirlikçi yapay zekânın süper hızlı öğrenme becerisi, sanatçıları gölgede mi bıracak? Henüz bu soruların cevabı bir muamma olsa da, insan sanatçı veya robot ressam tabirleriyle yapay zekâyâ en azından sanat alanında faillik atfetmeye hevesli ve gayretli çalışmalar, ardı kesilmeden devam etmektedir.

Tüm bunların yanı sıra, Türkiye’de yapay zekâ ve robot araştırmaları yapan²¹⁷ Bager Akbay’ın Deniz Yılmaz’ı da başka bir örnek olarak gösterilebilir. Öncelikle, felsefe alanında doktora yapan ve sanat kuramlarıyla ilgilenen Pelin Dilara Çolak’ın kendi YouTube kanalında, ‘Yapay zekânın sanat üretebilmesine yönelik ona faillik atfedilir mi?’ sorusunu felsefe ve sanat bağlamında tartışmaya açarak, Akbay ile 2022 yılında gerçekleştirdiği ‘Bager Akbay ile Tartışıyoruz: Yapay Zekâ Sanatçı mıdır?’²¹⁸ başlıklı yayında, Deniz Yılmaz adlı bir şairden bahsettiklerine değinmek gerekebilir. Çünkü Akbay, konuşma sırasında Deniz Yılmaz hakkında daha önce açıklamadığı bir anekdot paylaşarak, bu şairin aslında kendisinin tasarladığı bir robot olduğunu; 2015 yılında üretildiği ilk zamanlarda, sanat gündemine, basına ve internete Deniz Yılmaz’ın robot kimliğine dair bilinçli olarak hiçbir bilgi verilmediği için birçok insanın bilmediğini ve bu yüzden gerçekten de sıradan bir şair olarak tanıdıklarını aktarmıştır.²¹⁹ Bager Akbay’ın bu şair robot çalışmasını, kendi alanında hem öncül hem de ilginç kılan unsur ise robotların da ‘herhangi yurttaş kimseler’ olarak tasavvur edilebilmesidir. Suudi Arabistan’ın kadın haklarını görmezden gelirken, 2017 yılında Sophia isimli kadın

²¹⁶ <https://time.com/collection/time100-ai/6309455/sougwen-chung/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²¹⁷ Bu konu kapsamında yer verilen –yapay zekâ ve robot araştırmaları yapan ve yapay zekâ üretimleri gerçekleştiren– sanatçılar dışında daha fazla yapay zekâ sanatçısına ve çalışmalarına ulaşmak için bkz: <https://aiartists.org/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²¹⁸ İkili tartışma neticesinde, yapay zekânın sanatçı olmadığına, ancak sanat üretebildiği yönünde ortak bir kanaate varır.

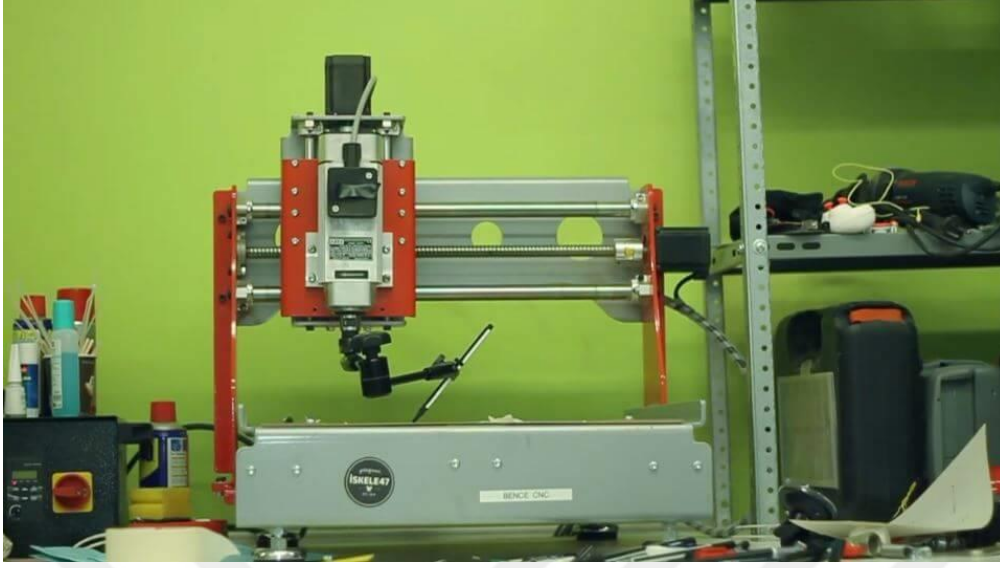
²¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=UQMYFk3-klg> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

'insansı robota Dünya'da ilk kez vatandaşlık hakkını veren ülke'²²⁰ olarak tarihe geçmesinin yarattığı bu tekno-trajikomik duruma kıyasla, Akbay'ın kadın haklarına, hayvan haklarına benzer şekilde robot hakları kapsamında yaklaşarak ele aldığı bu projeyi daha önce 2015 yılında, henüz ChatGPT tarzı roman, şiir yazabilen sohbet robotları bile resmiyet kazanmamışken, hayata geçirme isteği çok daha gerçekçi ve makul görünmektedir.

Elbette Akbay, Deniz Yılmaz'a küresel organizasyonlarla vatandaşlık hakkı veremeyeceğinden ötürü, Yılmaz'ın kendisinin vatandaşlık hakkını alabilmesinin bir yolunun yazdığı şiirlerinin Posta Gazetesinin 'Yurdumun Şairleri' köşesinde yayımlanması olabileceğini düşünür. Böylece, Akbay'ın deyimiyle *"Deniz Yılmaz'ın ilk başta çok pratik bir hedefi vardı, şiirinin Posta Gazetesinde yayımlanması ve yurdun bir şairi olmak. Eğer yurdun bir şairi olursa, aynı zamanda yurdun vatandaşı olma hakkını da elde etmiş sayılırdı. Aynı zamanda, bir robot için bu çok naif bir hedef. En azından dünyayı ele geçirmeye, onu sömürmeye ya da onu istismar etmeye çalışmıyor. Toplumsal bir yanı var. Bizden biri, halktan biri ve bir vatandaş olmaya çalışıyor."*²²¹ şeklinde samimi ve keyifli bir fikirle yola çıkarak bir hak davasının sanat icrasıyla da kazanılabilmesi mümkün olabilir. Dolayısıyla Akbay bu düşüncesi doğrultusunda, Ebru Yetişkin'e verdiği röportajda, Deniz Yılmaz projesinin bazı zorlu aşamalardan geçtiğini anlatır. Akbay, önce Deniz Yılmaz'ı oluşturan altı/yedi kadar farklı yazılımın bir kısmının tablette, bir kısmının ise dişli sisteminde ve CNC makinesinde çalıştığını dile getirir (Görsel 57). Ayrıca, günümüz yapay zekâ modelleri gibi Deniz Yılmaz'ın da şiir yazmayı kendi kendine öğrenebilmesi için on iki bin şiir ile Markov zinciri analizi yaparak, kelimeleri bağlama ilişkisi kurduğundan, yani okuduğu kelimelerin ne oranda, hangi sıklıkla şiirlerde kullanıldığına göre bir kelimenin ardından gelecek diğer kelimeyi tespit edip, böylece şiir endeksli bir kelime haznesi oluşturabildiğinden, bunun yanı sıra sadece vezin ve uyak kuralları bakımından manuel bir müdahalede bulunulduğundan bahseder.

²²⁰ <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-41780346> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²¹ <https://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

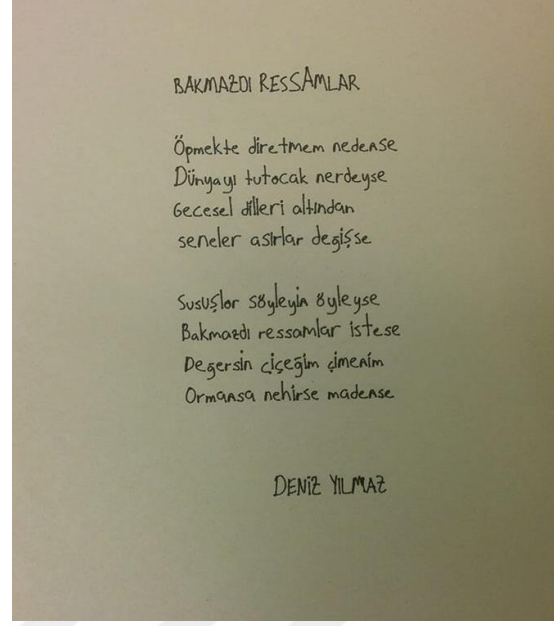


Görsel 57: Deniz Yılmaz'ın kalemle şiir yazabilmesi için kullanılan robotik sistem.²²²

Akbay, bu çalışmanın şair robotun isminin ve portre fotoğrafının onu özneleştirilmesi dolayısıyla, hatalı yönlerinin ya da daha doğrusu içine sinmeyen taraflarının olduğunu da itiraf eder. Nitekim Akbay, robotların insanlaştırılması fikri hoşuna gitmese de 'Yurdumun Şairleri' köşesindeki isim ve fotoğraf şartının, kendisini buna mecbur bıraktığını ve bu yüzden işin önüne geçebilecek siberpunk vesikalık ve fantastik bir isimle dikkat çekmek yerine, en azından alternatif bir çözüm olarak, isim hususunda ülkemizde en yaygın kullanılan isimlerden 'Mehmet Yılmaz'ın verilmesinin yaratabileceği anonimlikten faydalanmayı düşündüğünü; sonra ise cinsiyet atfetmekten de uzak durarak, üniseks 'Deniz' ismini daha uygun bulduğunu; son olarak fotoğraf konusunda da benzer mantıkla 'Yurdumun Şairleri' köşesinde şiir yazan altmış kişinin yüzünün görsel verilerinden ürettiği ortalama bir yüz portresiyle 'Deniz Yılmaz' kimliğini (Görsel 58) oluşturmakta karar kıldığını anlatır.²²³ Ancak, ne yazık ki Akbay'ın tüm bu çabalarına rağmen Deniz Yılmaz'ın şiirleri (Görsel 59), Posta Gazetesi tarafından kabul edilmez.

²²² <https://sayborg.net/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-olginc-hikayesi/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²³ <https://www.sanataak.com/view/robot-sair-deniz-yilmaz-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)



G. 58: Deniz Yılmaz'ın Vesikalık Fotoğrafı²²⁴ G. 59: D. Yılmaz'ın yazdığı 'Bakmazdı Ressamlar' adlı şiiri²²⁵

Akbay, kendi kişisel web sitesinde yer verdiği bu süreçle ilgili şu ifadelerde bulunur: *'Deniz Yılmaz bir robot şair, vatandaş olma derdinde. Daha maymunların böyle bir hakkı yok iken ona sıra gelir mi bilinmez ama elinden geleni yaptı. Posta Gazetesinde Yurdumun Şairleri köşesine girmek için aylarca kendi elleriyle! şiirler yazdı. Şiirlerini zarflara koyup yolladı ama başaramadı.'*²²⁶ Akbay sonra, Deniz Yılmaz'ın Facebook hesabıyla²²⁷ zaten sevenleriyle etkileşimde olduğunu 'Boş ver be Deniz, sevenlerin çok'²²⁸ şeklinde hatırlatarak, nüktedan bir söylemle robot şairi teselli etmeyi de ihmal etmez. Ayrıca, Akbay yine web sitesinde biri klasik, diğeri daha özgür olan iki farklı formatta, Deniz Yılmaz projesini sergileyeceğini duyurur. 2015 yılında, amberFestival'de 'Laboro Ergo Sum' (Çalışıyorum, Öyleyse Varım) adlı sergide, Deniz Yılmaz'ın üretiminde kullanılan kaynak kodun tümü, hazır bir robot kitiyle birlikte sunulur. Böylece, arzu eden herkesin kendi evinde lisanslı bir yazılım sayesinde kendi şair robotlarını daha kolay ve konforlu bir şekilde üretmesine imkân sağlanır. Diğer sergi ise Contemporary İstanbul'un Plugin Yeni Medya Bölümü bünyesinde gerçekleşir ve sergiye iş başında, şiir yazarken katılım sağlayan Deniz Yılmaz'ın şiirleri satışa

²²⁴ <https://sayborg.net/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-olginc-hikayesi/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²⁵ <https://sayborg.net/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-olginc-hikayesi/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²⁶ <https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²⁷ <https://www.facebook.com/sairdenizyilmaz> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²²⁸ <https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

çıkarılır.²²⁹ Deniz Yılmaz'ın Facebook hesabında paylaşılan '*Contemporary İstanbul'da Deniz Yılmaz'ın satılan 17 adet şiirinin ve dokümantasyonunun sertifikaları, Deniz Yılmaz tarafından şu anda imzalanıyor ve en kısa zamanda eser sahiplerine ulaştırılacaktır. Asimo'ya selamlar.*'²³⁰ bu gönderiyle satış hakkında bilgi dahi verilir.

Neticede, Posta Gazetesi kabul etmese de, Deniz Yılmaz'ın şiirlerini önemli sanat merkezlerinde sergileme ayrıcalığı elde etmesinin yanı sıra, binlerce yazdığı şiir arasından en iyilerinin seçildiği 'Diğerleri Gibi'²³¹ adlı şiir kitabı, Ebru Yetişkin editörlüğünde 2016 yılında yayımlanır. Bununla birlikte, Bager Akbay, "*Deniz'in eserleri bana ait değil; Deniz Yılmaz, Block art space'in resmi sanatçısıdır*"²³² diyerek Deniz Yılmaz'a tamamıyla bir insan failliği yükleme amacı gütmese de, bu kitabın yayımlanması ve sanat kurumlarının eserlerini onaylaması açısından 'robot varlığı' çerçevesinde okurlarıyla, editörüyle ve menajeriyle iletişim kurabilmesinin, onu daha fazla birey haline getirdiğini aktarır. Dahası, 2016 yılında TÜYAP Kitap Fuarı'nda Deniz Yılmaz'ın şiir kitabı, Amber Platform alanında sergilenir, ve hatta imza günü etkinliği bile düzenlenir. Kitabın satışından elde edilen gelirin ise, Uluslararası Robot Sanatçı Vakfı'nın kurulması gibi oldukça fütüristik ve çılgın bir proje kapsamında kullanılacağı dile getirilir.²³³

Nihayetinde, Hong Kong merkezli Hanson Robotics'in 2016 yılında geliştirdiği insansı sosyal robot Sophia'nın; ve galerici Aidan Meller'in fikir önderliğinde, Cornwall merkezli Engineered Arts'ın Oxford Üniversitesi ve Leeds Üniversitesi işbirliğiyle 2019 yılında geliştirdiği insansı ressam robot Ai-Da'nın ileri versiyon yapay zekâları sayesinde yaptıkları resimlerle kişisel sergiler açtıkları bilinmektedir. Ayrıca, Sophia'nın resim dışında dijital sanat eserleri de üretip, 2021 yılında NFT olarak açık artırmaya çıkarması ve 'Sophia Instantiation' (Sophia Enstantanesi) adlı MP4 formatındaki çalışmasının yedi yüz bin dolara alıcı bulması²³⁴, kurumlar ve şirketler

²²⁹ <https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³⁰ https://www.facebook.com/photo/?fbid=1688526681430698&set=ecnf.100063701434044&locale=hi_IN&paipv=0&eav=AfYqjMSyozMR_49bv4ivxWkhhmz39cft65adFTCVZq196FUnGjYATu1SHAOilN3TFs&_rdr (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³¹ <https://www.kitapyurdu.com/kitap/digerleri-gibi/415516.html> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³² <https://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³³ <https://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³⁴ <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BCr%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n->

kapsamında üretilen robotların da sanat piyasında yer almaya başladığının göstergesidir. Ancak, bizim verdiğimiz örnekler, bir sanatçının bireysel olarak tasarladığı resim veya şiir robotuna ya kendi sanatsal üslubunu aktarması; ya da kendi deneyimi haricinde baştan yepyeni bir tarzda şiir yazmayı, resim yapmayı öğretmesi sayesinde kurulan sanatçı ve robot ilişkisi bakımından, tamamıyla usta/çırak meselesine yapılan bir gönderme niteliği taşır. Öyleyse, gelecek hakkında şöyle bir senaryo yazılabilir: Robot ressamalar, gerçek ressamaların yaptıklarını taklit edebilmesiyle, ve daha da ötesinde ustası ölse bile robot veya klon ressamın sanat serüveninde gerçek ressamın kazandığı deneyimi katbekat arttırarak yoluna devam edebilmesiyle, gerçekten yaratıcı eserler üretebilir mi? Böylece, sanat tarihi daha mı hızlı ilerler? Sonuçta, eğer Cezanne'nin veya Duchamp'ın hayata veda ettikten sonra yaratıcı dehaları robotlara zerk edilebilseydi, belki postmodern sanat olduğundan daha erken bir vakitte icra edilmeye başlayabilir miydi? Bu sorulara, henüz ütöpik olarak ölüm yanılsamacılığı veya distopik olarak sanatçının ölümü bağlamında ancak muhayyel bir tasarı kapsamında cevap verilebilir. Örneğin, Ludwig van Beethoven'ın yarım kalan senfonisinin²³⁵ yapay zekâ tarafından tamamlanmasına dair yorumlar yapılabilir: Şimdi, Beethoven'ın yarım kalan 10. Senfonisini yapay zekânın tamamladıktan sonra, aslında bu senfoninin sadece canlı bir şekilde sunulmadığı için yarım kaldığını sandığımızı, çünkü Beethoven'ın başka bir nota defterinin şans eseri ortaya çıkması neticesinde, 10. Senfoninin tüm notalarına ulaşıldığını öğrendiğimizi farz edelim. Devamında ise yapay zekânın tamamladığı senfoni ile Beethoven'ın 10. Senfonisi karşılaştırıldığında, her ikisinin de neredeyse aynı notalara ve besteye sahip olmasından dolayı sadece ortada tek bir senfoni varmış gibi dinlenebildiğini hayal edelim. Bu durumda, yapay zekâ Beethoven'ın yerini alarak, hem Beethoven'ın hem de genel anlamda tüm sanatçıların metaforik olarak ölümüne mi sebebiyet vermiş

[yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi](#) (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

²³⁵ Beethoven'ın doğumunun 250. yıl şerefine, 2019 yılında müzikolog, besteci ve bilgisayar bilimcileri biraraya gelerek, Beethoven'ın 10. Senfonisini yapay zekâ aracılığıyla tamamlamak üzere harekete geçmişlerdir. Böylece, Beethoven X adlı bu proje kapsamında, Beethoven'ın önceki eserleri ile çağdaş bestecilerin eserlerinden oluşan verilerle yapay zekâ eğitilerek, Beethoven'ın 10. Senfonisi tamamlanmıştır. İki yıl süren çalışmalar neticesinde bitirilen senfoni, 2021 yılında düzenlenen Beethovenfest'te dinleyicilere sunulmuştur. Ayrıca, Beethoven uzmanlarının da dinlediği yapay zekâ senfonisi hakkında Beethoven'ın tarzını yansıtan bir çalışma olarak herhangi bir fark gözlemlenmediği yönünde yorumlar yapılmıştır. Açıklama için bkz: <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BClt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

olur; yoksa Elon Musk'ın spekülâtif nöroteknolojik çalışmaları gibi Beethoven'ın hafızasının, bilincinin ve yaratıcı melekelerinin kopyalanarak dijital bir klonunun yaratılması, aslında ölüm yanılsamâcılığı içine düştüğümüze dair bir kanıt mı teşkil eder?

Neticede, şu an için net cevapları olmayan bu sorulara yönelik yapay zekânın ve insan zekâsının sanat alanındaki birleşimi olarak heterotopik başkalıkların düşünsel ve algoritmik yeni bir türünün geliştirildiği söylenebilir. Şöyle ki, daha önce değindiğimiz üzere insanların bireysel varoluşunda, toplumsal yaşamında ve sanat üretme sürecinde uyguladığı *master* öğrenme biçiminin, yapay zekâ tarafından da uygulanmasıyla artık araçsallık ve faillik meselesinin sınır hatları bulanıklaşarak, neredeyse usta/çırak ilişkisine döndüğü gözlemlenebilir. Bununla birlikte Pindar Van Arman, Sougwen Chung ve Arielli²³⁶ gibi birçok sanatçı ve düşünürün ortak paydada bulunduğu üzere, insanın kendisini yapay zekâ aracılığıyla yeniden tanıması, beceri ve kabiliyetlerini değerlendirmesi, kudretini ve sınırlarını belirlemesi gibi ontolojik yaklaşımlar da mevzubahistir. İlerleyen zamanlarda ise belki işbirlikçi, belki de yeni ustalar olarak insanların yapay zekânın anlattıklarından çıkaracağı dersler, kazanacağı deneyimler olacağı yönünde çıkarımlar yapılabilmektedir.²³⁷ Bunun yanı sıra, Kopenhag Gelecek Araştırmaları Enstitüsü'nde araştırmacı olarak çalışan Timothy Shoup'a göre, şayet ChatGPT tarzı yapay zekâ uygulamaları yaygın bir biçimde

²³⁶ Arielli, 'Bir sistemin davranışı bizim için kara kutu olan bir şeyin arkasına gizlendiği sürece, o sisteme yaratıcılık atfetme eğiliminde oluruz. Başka bir deyişle, insanların yaratıcı olduğunu ve yapay zekânın yaratıcı olmadığını düşünüyorsak, bunun nedeni yapay zekânın nasıl çalıştığını daha iyi anlamamıza rağmen, insanların nasıl çalıştığını hâlâ yeterince anlamamamızdır. Teknolojik gelişmeler, sıklıkla olağanüstü olduğu ileri sürülen fenomenlerin sıradan süreçlerin ürünü olduğunu açıkça ortaya koyuyor gibi görünmektedir.' şeklinde bir açıklamada bulunarak, bildiklerimizi sıradan, bilmediklerimizi ise olağanüstü olarak addetmeye yönelik sahip olduğumuz bir anlayış eksikliğine göre yaratıcılık değerlendirmeleri yaptığımızı dile getirir. Bu yüzden, Arielli yapay zekânın, insan zekâsının ve yaratıcılığının kendisini anlamamız üzerinde sonuçları olabileceğini düşünür. Konu hakkında detaylı bilgiye ulaşmak için bkz: Arielli, E. (2022). 'Chapter 3: Techno-animism and the Pygmalion Effect'. in Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design, p. 19, 20.

²³⁷ Selçuk Artut, bu konuya dikkat çekmek için 2018 yılında Berlin Distopya Ses Sanatı Festivali'nde sergilenen Yabancılaşmış Müzik (*Estranged Music*) adlı bir yapay zekâ projesi gerçekleştirir. Çalışmanın ana fikri, distopik bir gelecekte müziksiz kalan dünyayı, makinelerin tekrar müzikle tanıştırması üzerine kuruludur. Böylece Artut, 'Eğer bir gün gerçekten müzik veya sanat yeryüzünden silinirse, yapay zekâ insanlığa geçmiş birikimlerini hatırlatmak ve tekrar öğretmek için yardıma koşabilir mi?' sorusu ekseninde makine öğrenimi ile insanın taklitle dayalı öğrenimi arasındaki ilişkiyi sorgulamak istemiştir. Kaynak için bkz: <https://selcukartut.com/portfolio-item/estranged-music/> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

kullanılmaya devam ederse, 2025 ve 2030 yılları arasında internet içeriklerinin yüzde doksan dokuzunun yapay zekânın üretmesi beklenmektedir.²³⁸

Tam da bu hususta, faillik ve araçsalılık meselesi bağlamında dijital boyutta karşılaşacağımız bir diğer heterotopik başkalık ise, internet içeriklerinin hangisinin insan üretimi, hangisinin yapay zekâ üretimi olduğunun saptanamaması üzerine ortaya çıkmaktadır. Benzer şekilde, Sougwen Chung'un sanat eğilimi dışında verdiğimiz örnekler, ya insanın yapay zekâ aracılığıyla ürettiği işler ya da robotların kendisinin yaptığı resimler olarak, emekçi rollerin görünür bir biçimde birbirinden ayrılmasıyla vuku bulmaktadır. Ancak, Beethoven'ın 10. Senfonisi veya Chung'un işbirlikçi üretim anlayışı, heterotopik melez bedenlerin hem dijital uzamda hem de fiziksel ortamda birer tezahürünü oluşturması dolayısıyla, insan ve yapay zekâ ortak yapımının öncül örnekleri arasında yer alır. Böylelikle gelecekte, gerçekten yarı-insan, yarı-yapay zekâ üretimi biçiminde internet içerikleri de başkalaşım geçirirse, o zaman kod, yazılım veya algoritmanın bilinçli kullanımının, artık belirlenemez bir sahrada kum taneciklerini aramak kadar kaotik bir hale bürünebileceği düşünülebilir. Ayrıca, Shoup'un ifadesiyle bu oranın doksan dokuza ulaşması, farklı bir resme daha işaret edecektir: İnsan mı, makine mi ürettiği belli olmayan içeriklerle karşılaşmak, heterotopik bir deneyim yaratmakla birlikte, insan rolünün ve emeğinin her defasında bu denli hızla azalması, Arielli'nin revize ettiği Turing Testinin, neredeyse tümünün karşılanabilir koşullardan oluştuğu anlamının çıkarılmasına kaynaklık edecektir. Şöyle ki, Arielli'nin Turing Testinin birinci koşulu olarak yapay zekânın hâlihazırda zaten üstün performans gösterebilmesine; ikinci koşulunda, yapay zekânın yapay yaratıcı eserler üretme hususunda polemikler olsa da, yaratma bilincine sahip olmadığı yüzünden –aynı zamanda sanat eserinin hem estetik hem de kavramsal nitelikleri bir arada barındırmak zorunda olmadığı yüzünden– kısmi şekilde, özgün çalışmalar ortaya

²³⁸ <https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BCt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

koyabildiğine değinmiştik. Son koşulu ise, aslında yapay zekânın genel zekâyâ²³⁹ ulaşma yolunda beceri, hüner, otonom davranış sergileyebilmesine yönelik *‘programcıların başlangıç parametrelerinden ve girdilerinden uzakta, makinenin beklenmedik bir şey üretebildiği görülen otonom davranışı göstermesine’* (Arielli, 2022, s. 16) dayanır. Yani, bir bakıma, makinelerin özerklik ve irade kazanması gibi bir fenomen söz konusu olabilir. Tüm bunların yanı sıra, revize de edilse Turing Testi dışında, yapay zekâ ve sanat konusunu daha doğal ve özgür bir seyir içinde irdelemek pekâlâ mümkündür ki, zaten bu tutarlılıkta oldukça kompleks olan yapay zekâ konusunu sadece daha anlaşılır kılabilmek adına geri dönüşlü bir okuma gereği, Arielli’nin Turing Testine yeri geldikçe dokunma ihtiyacı duyulduğu söylenebilir. Heterotopik başlıklar ana ekseninden sapmadan, tabii ki yapay zekânın sanatçı olabilmesi için insan rolünün sıfıra kadar inmesi gibi bir kriterin zorunluluğu da tekrar hatırlatılabilir. Ancak, günümüzde yapay zekâ teknolojilerinin baş döndüren hızdaki gelişimini fazla dikkate almamak, maalesef ki sanat alanındaki yeni kavramsal türlerin, fütürist çalışmaların da görmezden gelinmesine yol açacaktır.

Nihayetinde, eğer internet içeriklerinin tamamının yapay zekâ tarafından üretilmesi seviyesine ulaşırsa, o zaman kavramsal sanatın da değişen bir yüzü olarak, her fikirle senkronize halde üretime geçildiği, hatta her içeriğin somut ifade yaratımlarıyla sanata dönüştüğü delice bir yaşam tahayyülünün kurulabileceği akıllara getirilebilir. Daha net bir şekilde açıklayabilmek için Bager Akbay’ın FluTv YouTube kanalında İlker Canikligil moderatörlüğünde gerçekleşen ‘Sanat Sohbetleri’ serisinin ‘Yapay Sanat’ bölümünde değindiği anekdota yer vermek gerekecektir. Akbay, Stanislaw Lem’in bilim kurgu romanlarından ‘Gelecekbilim Kongresi’ne atıfta bulunarak, ‘Bilimin ve sanatın sonu ne olabilir?’ sorusuna karşılık ‘hayal edilen her şeyin anında fiziksel dünyada da görünebilir olması’ şeklinde cevap verir.²⁴⁰ Şöyle ki

²³⁹ Yapay zekâ türleri, ‘Sınırlı, Genel ve Üstün’ olmak üzere kategorize edilmiştir. Günümüzde, henüz tek bir görevi ve iş tanımını yerine getirmek üzere sınırlı yapay zekâ türünün geliştirildiği kabul edilse de, özellikle son 2-3 sene içerisinde yapay zekânın, neredeyse genel zekâyâ ulaşacak şekilde makine öğrenimi ve derin öğrenme becerileri sergileyerek insan yetilerine benzer öğrenmeye dayalı algoritmik kararlar alabilmesiyle birlikte çok çeşitli dallarda iş görmeye başladığı da gözlemlenmektedir. Üstün yapay zekâ ise, en üstün ve en yetenekli insan zekâsının bile ötesine geçebileceği için daha çok ‘Singularity’ (Teknolojik Tekillik) kapsamında, yönetsel becerileri en yüksek zekâ biçimi olarak tasvir edilmektedir.

²⁴⁰ Bager Akbay’ın bu konuşmasına ulaşmak için videonun yirmi altıncı ve yirmi sekizinci dakika arasında geçen kesiti izleyebilirsiniz. Kaynak için bkz: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7mn3RIP-SA> (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

Akbay, 'Gelecekbilim Kongresi' romanının baş kahramanı olan astronot Ijon Tichy'nin hocası Profesör Tarantoga'yla birlikte Kosta Rika'da düzenlenen 'GelecekBilim Kongresi'ne katılmalarının ardından başlarından geçen bir olayı kısaca anlatır. Bu kesitte yaşanan olay örgüsü, Ijon Tichy'nin ve diğer bilim insanlarının, kongrenin yapıldığı Hilton Otelinde kaldıkları esnada isyancıların ve polislerin saldırısına uğrayarak psikoaktif ilaçlara maruz kalmalarıyla şekillenir. Devamında, Tichy uyuşturucu maddelerin tesirinden kurtulup, uyandığında kendisini 2039 yılında bulur, ve orada gelecekte hocasıyla karşılaştığı zaman aralarında geçen diyaloga göre Tichy, 'Biz en son Gelecekbilim Kongresindeydik ve şimdi gerçekten gelecekteyiz. Eee o zaman, gelecek bilimine ulaşmış olmalıyız ki neler yaşanmış olabilir?' diye hocasına sorar. Profesör Tarantoga ise artık kendileri gibi birçok kişinin de bilim insanı olmasından dolayı herhangi bir şeyin adını buldukları anda, icadını zaten gerçekleştirebildikleri yönünde açıklamada bulunur. Bu hikâye biraz Paul Rabinow'un doğa ve kültür arasındaki geleneksel sınırların çözülmesiyle yaşam süreçlerinin geliştirilmesinde aktif hale gelen 'yeni genetik' ilişkiler bağlamında, hastalıklar ve genetik risklerle ilgili bilgi ağının genişleyerek gündelik hayatta kullanılmasına koşut kişilerin kendilerine veya başkalarına biyotıbbi söz dağarcığı içinde yeni kimlikler tayin edebileceğine yönelik ortaya attığı 'biyotoplumsallık'²⁴¹ kavramını, biraz da Nikolas Rose'un çağdaş öznelliği biyovatandaşlık biçimleri üzerinden irdeleyerek hastalıkla savaşıma zamanı geldiğinde neoliberal politikalar kadar toplumsallaşmış düzenlemenin de tıbbi karar alma sürecinde etkin olmasıyla tıbbi alanın genişlemesini 'biyopolitikanın demokratikleşmesi' olarak ele aldığı 'etho-politika'²⁴² teoremini andırır bir vaziyette, bilimin demokratikleşerek her bireyin kendi bilimini yapacak seviyeye ulaşması hakkındaki senaryonun çok daha ileri bir versiyonunu oluşturabilir. Buna benzer, biyokültür kavramı altında da, insanların kendilerini zihin ve beden bütünlüğünde daha iyi tanımasına ve böylece beden sınırlarını ortadan kaldırabilmesine yönelik geliştirilen bilime dayalı kültür oluşumunun pratik bir

²⁴¹ Paul Rabinow'un biyotoplumsallık kavramı hakkında detaylı bilgi almak için bkz: Rabinow, P. (1992). *'Artificiality and Enlightenment: From Sociobiology to Biosociality.'* in *Incorporations*, p. 234-252. Ed: Jonathan Crary and Sanford Kwinter. New York: Zone Books.

²⁴² Nikolas Rose'un 'biyovatandaşlık', 'biyopolitikanın demokratikleşmesi' ve 'etho-politika' konularını irdelediği kitabı için bkz: Rose, N. (2007). *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power and Subjectivity in the Twenty-first Century*. New Jersey: Princeton University Press.

örneğini teşkil edebilir. Yani, artık herkes bilim insanıdır ve evde yemek yapar gibi kişiye özel kitler ve araçlar sayesinde kolayca bilim icra edebilir. Hatta hastaysa kendini tedavi edebilir; yaralarını, organlarını iyileştirebilir; eksik uzuvlarını biyoteknolojik yöntemlerle tamamlayabilir ve nihayetinde kendi bedeninde ancak kendi iradesi dahilinde otorite kurabilir. Böylelikle, ‘Gelecekbilim Kongresi’nin bu gelecek vizyonu, bilimin demokratikleşmesi temelinde kurulan özgürlükçü bir ütopyayla dahi ilişkilendirilebilir.

Fakat, ‘düşünme ve konuşma yoluyla icat yapma’ imgelemine ayrıca bir parantez açmak gerekir ki, bu aynı zamanda hayalin gerçekte, bilinç dışının bilinçle, metafizikin fizikle kaynaşarak dilin ontolojisinin yaratıcılık bağlamında değişebileceği anlamına gelebilir. Dolayısıyla düşündüğümüz her şeyin, düşündüğümüz anda fiziki olarak gerçekleşmesi imkânı doğarsa, o halde hem iletişim; hem de eylemsel davranışlar için konuşmaya gerek kalmayacaktır. Nitekim, Wittgenstein’in yaşamı ve dünyayı algılama biçimi olarak savunduğu dil kuramı da bu yüzden çökmüş olacak; filozofun ‘Bir aslan konuşabilseydi, onu anlayamazdık’ deyimi hükmünü kaybetmiş olacaktır. Hatta daha da ötesinde, telepatik iletişim kurma ve telekinezi ile nesneye ve çevreye etki ve müdahalelerde bulunma gibi psişik yetenekler bile sıradan kalacaktır. Çünkü, yaratıcılık yegâne gücünü, düşünme yetisinden kazanmasından ötürü zihnin yine ayrıcalıklı bir şekilde önceleneceği bir anlayış hâkim olacak; ancak bu, Antroposen Çağı’nın sonunun başlangıcına zemin hazırlayarak belki de James Lovelock’un tüm kozmosa bilinçlilik atfettiği yaklaşan bir Hiperzekâ Çağ: Novasen’de²⁴³ gerçekleşecektir. Öyleyse, hayvanların hayvanlarla ses, koku, kimyasal salgılar gibi farklı yollarla; insanların insanlarla dil aracılığıyla; akıllı cihazların internet vasıtasıyla birbiriyle iletişimde olduğu kümeli yapı dağılarak, her şeyle ve herkesle iç içe etkileşimde ve iletişimde olabilecek bir ekosistem vuku bulacaktır. Bunun neticesinde, aslan konuşabildiğinde bu kez insan onu anlayabilecek ve artık sadece dijital varlıklar (teknolojiler) insanları etkilemeyecek, insanlar da onlarla etkileşimde kalıp, dijital belleklerine katkı sağlayabilecektir. Ancak etken/edilgen, özne/nesne,

²⁴³ Gaia teorisiyle tanınan James Lovelock’un üç yüz yıl sonunda Antroposen Çağı’nı bittiğini ve insanın evrende düşünen tek varlık olma statüsünü kaybedip, hiperzeki varlıkların çağı olarak Novasen’de, belki de kozmosun ta kendisinin enformasyona dönüşmeye başlayacağını dile getirdiği kitabı için bkz: Lovelock, J. (2021). Novasen: Yaklaşan Hiperzekâ Çağı. (Çev: Ebru Kılıç), İstanbul: Kolektif Kitap.

faillik/araçsallık, canlı/cansız gibi birçok ikili karşıtlığın son bulması erekselliğini taşıyan bu insan sonrası durumun, belki de oldukça tartışmalı bir kavram olan *Singularity*'de (teknolojik tekillik) buluşma sağlamak üzere yaşanması da söz konusu olacaktır.

Tüm bu farazi söylemler doğrultusunda, basit bir sohbet robotu gibi görünen yapay zekâ uygulamalarının yazılımları dışında insanlarla da iletişim kurarak, öğrenme kapasitelerini geliştirip çok hızlı bir şekilde metin, görsel, video, animasyon ve benzeri içerikleri oluşturabilmesi kısmi olarak, 'Gelecek Bilim Kongresi'nde bilim insanlarının isim bulma dahilinde buluşlarını gerçekleştirme potansiyelinin günümüzde hâlihazırda yapay zekâda bulunduğu anlamına gelmektedir. Bu yüzden, ilk defa cansız varlık yapay zekâ ile canlı varlık insan arasında başlayan bu iletişimin ileride tüm varlıklar arasında kurulabilmesini tahayyül etmek, panteist bir doğa anlayışından öte biraz da yapay zekânın neredeyse canlılık kazanarak insandan daha üstün bir zekâyâ ulaşabileceği ve yönetsel olarak doğada ve medeniyetler tarihinde tek egemen güç olacağı şeklinde hipotetik düşünceyi kapsar. Böylece, bu uygulamaların geleceğin arama motorları gibi genel bir kullanım sahası yaratmaları neticesinde –ve ayrıca uygulamalar arası senkronizasyon çalışmaları yapılmaya başlandığı da dikkate alındığında– insan üretimi içeriklerin her defasında yapay zekâ tarafından değerlendirilip yeniden üretilmesinden doğan milyonlarca kombinasyona ve tekrara dayalı çıktıların oluşmasında insan icrasının azalarak, verilerin yapay zekâ tekelindeki enformatif bir sistemle işletilmesi pekâlâ mümkün görünebilir. Öyleyse, sanat ve bilimin ortak ilkesi olarak aynı düzlemde yeniden konumlandırılan yaratıcılığın, dil ile gerçekleştirilebileceğine yönelik yapay zekâ modellerinin metin tabanlı uygulamalarının düşüncenin cisimleştirilmesi bağlamında protip örnekler olduğu fark edilir. Dolayısıyla, Ahmed Elgammal'ın yapay zekâ uygulamalarını kullanan sanatçıların, üretim yöntemleri açısından fikirleri kurgulayarak materyalize etmelerini ve düşüncenin somut hallerini üretim süreci içerisinde ortaya koyabilmelerini, kavramsal sanat icrası olarak yorumlaması daha anlaşılır gelebilir (Artut, 2019, s.777). Ayrıca, daha önce bahsedilen 'Yasak Gezegen' adlı bilim kurgu filminde yer alan "İd'den Gelen Canavar" karakterinin yerini, günümüzde yapay zekânın aldığı söylenebilir. Nihayetinde Dr. Morbius'un, bilinç dışındaki yansımaları nesneleştirmesine yarayan uzaylı teknolojisi cihazın, artık dünyada yapay zekâyâ dönüşerek yalnızca kontrol dışı güçler ve ilkel

benliğin dürtüleri olarak bilinç dışına hitap etmekle kalmayıp, sanat aracılığıyla tüm bilişsel süreçleri takibe alan ve istenildiğinde en gerçekçi ütopyaları/distopyaları, insan ve makine birlikteliğinde yaratan yeni bir mutant yaşam formu olduğuna dair açıklık getirilebilir. Ancak, son kertede yapay zekâ teknolojilerinde yaşanan bu gelişmelerin, dijital boyutta yeni bir kavramsal sanat türü oluşumuna mı önayak olacağı; ya da düş ve düşünceleri gerçek kılma, fiziksel forma kavuşturma bakımından insan ve yapay zekâ ortak yapımı heterotopik bir bedenlenmiş zihin mi üreteceği; yoksa bir süre sonra insan yapımı içeriklerin ve eserlerin yapay zekâ üretimi baskınlığında tamamen ortadan kaybolmasına yol açarak, üstün yapay zekâyı mı ulaşacağı; veyahut şimdilik sadece oldukça şişmiş bir halde bulunan yapay zekâ balonunu en sonunda patlatarak, Michio Kaku'nun deyimiyle şimdiye kadar yapay zekânın geçirdiği üç tane patlama ve çöküş döngüsüne²⁴⁴ bir yenisini mi eklemleyeceği henüz spekülasyon sorular olarak kalmaktadır. Bugün ortak paydada buluşabilen ve ortak hissedişle varılabilen tek sonuç ise, akıl almaz hızla gelişim gösteren bilim ve teknoloji vasıtasıyla dünyada yaşanması muhtemel yeni bir aydınlanma çağının, aynı zamanda gezegenler arasında, kozmik bilgi ve iletişim arayışıyla gerçekleşeceği yönünde bir beklenti yaratmasıdır.

²⁴⁴ Bu konu hakkında detaylı bilgi almak için Michio Kaku'nun 'Yapay Zekâdaki Patlama ve Çöküş Döngüleri' başlıklı yazısına bkz: Kaku, M. (2020). Zihnin Geleceği. (Çev: Emre Kumral), Ankara: ODTÜ Yayıncılık, s. 254-256.

SONUÇ

Michel Foucault'nun 'Of Other Spaces' (Başka Mekânlara Dair) makalesinde heterotopyaları inceleyerek altı ilkedeki örneklerine yer verdiği ölçüde, gerek kriz heterotopyalarının cinsellik tertibatının yapıldığı mikro-iktidar mekanizmalarıyla; gerekse sapma heterotopyalarının kapatılma mekânlarıyla ilişkisi üzerine heterotopya kavramının öncelikle Foucault'nun iktidar analizleri bakımından incelenmesinin elzem olduğu görülmektedir. Özellikle, Foucault'nun sapma heterotopyalarına dair huzur evi, psikiyatri kliniği, kışla, okul gibi verdiği kurum örneklerinin, kapatılma mekânları ve dolayısıyla disiplinci iktidar modeli kapsamında değerlendirilmesini sağlamaktadır. Bu yüzden, heterotopya metninin Foucault'nun iktidar analizleri dışında irdelemenin anlamsal boşluklar yaratacağı düşüncesiyle 'Foucault ve Heterotopya' başlıklı ilk bölümde Foucault'nun Batı'ya has geliştirdiği 'Hükümrancılık, Disipliner ve Yönetimsellik' şeklindeki üç iktidar modelinden bahsedilmektedir. Bunun yanı sıra, Foucault'nun heterotopya makalesi ilk kez okunduğunda, negatif bir şekilde sadece disiplinci iktidar modelinin denetimi ve gözetiminde bulunan mekân düzenlemeleriyle karşılaşma izlenimi elde edilebilmektedir. Ancak, Foucault'nun 'Yönetimsellik' modeli devreye girdiği zaman heterotopya kavramına daha güncel ve daha optimist bir bakış açısıyla yaklaşılma imkânı da doğmaktadır. Şöyle ki, 'Foucault'nun Heterotopyaları' başlığında da bahsedildiği üzere Foucault, sanıldığı gibi aksine yönetimselliğin kökenlerini Batı modernizminde değil; Asur, Mısır, Mezopotamya gibi Doğu medeniyetlerinin yönetim biçimlerinde aramıştır ve ortaya attığı 'Pastoral İktidar' mefhumuyla kral-çobanın veya tanrı-çobanın bakım ve selamet iktidarının Orta Çağ'da Katolik kilisesi tarafından uyarlanarak Hristiyanlığa nakşedildiğini söylemiştir. Böylece, Foucault'nun metaforik bir anlatımla mutlu ve evrenselleştirici heterotopyalar olarak nitelendirdiği geleneksel Acem bahçesinde veya Doğu'nun çok mistik ve ezoterik anlamlar içeren halılarında pastoral iktidarın izlerine rastlamak mümkündür.

Ayrıca, Foucault'nun 'insan biçimi' kavramına değindiği tarihsel formasyonlar üzerine geliştirdiği kuramsal çerçevede 'dış kuvvetler'in, insan bedenleri üzerinde uygulanan iktidar biçimleri olarak algılanması durumunda, on yedinci yüzyıldan sonra bedenin makine şeklinde ele alınarak talim ve terbiye edilmesi, yeteneklerinin

geliştirilmesi bakımından iş gücü için gerekli olan enerjinin bedenlerden karşılanmasıyla endüstriyel kapitalist söylem ve politikaların etkili olduğu düşünülebilir. Ancak Foucault, on sekizinci yüzyılın ortalarından itibaren beden özelinde yaşamın kontrolü üzerine uygulanan iktidar biçimlerinde aslında yönetimsellik modelinden de bahseder ve bu bedeni 'tür-beden' şeklinde tanımlar; çünkü insan, hem mekanik hem de biyolojik süreçlerin etkisi altındadır. Bu yüzden yaşam süresi, doğurganlık, doğum ve ölüm oranları gibi istatistiksel verilere dayalı bir yönetim şeklinin ilk emareleri hissedilir ki, artık nüfusun biyopolitikası söz konusudur. Neticede Foucault'nun, yönetimsellik modelini 'Pastoral iktidar'da olduğu kadar modern kapitalist toplumlarda da incelediği söylenebilir. Böylece, Foucault'nun 1970'li yıllardan itibaren özellikle 'Bilme İstenci' ve 'Gözetleme ve Cezalandırma' üzerine kaleme aldığı eserlerinde iktidar ilişkilerine yönelik kapsamlı bir analiz sunmasının yanı sıra, 1980'lere doğru ilk kez yönetimselliğin işleyiş mekanizmaları olarak güvenlik düzenekleri ile verisel gerçekliği birlikte incelemesi doğrultusunda neoliberal politikalar düzleminde bir iktidar analizi sunduğu görülür.

Foucault'nun 1977-1978 College de France derslerinden derlenen 'Güvenlik, Toprak, Nüfus' ve yaşamının son yıllarında yazdığı 'Kendilik Kültürü' kitaplarında özellikle özgürlük ve kendilik pratikleri ile yönetimselliğe dair yeni düşüncelerine ayrıntılı bir şekilde yer verilmiştir. Dolayısıyla, 'Heterotopya, Sibermetik Denetim Toplumu ve Salgın Hastalık' başlığında da, yönetimselliğin nüfus üzerinde güvenlik düzenekleri inşa ederek ve olası toplumsal fenomenleri tahmin etmek için istatistiksel tekniklere başvurarak 'verisel gerçeklikler' temelinde 'yeni normaller' yaratmasıyla günümüz iktidar yapılarının yönetim anlayışı arasındaki benzerlikler açığa çıkarılmak istenmiştir. Çünkü yönetimsellik modelinin işleyişini en iyi yansıtan Covid-19 pandemisi döneminde virüsün yoğunluğu ve yayılım gösterme biçimleri hakkındaki istatistiksel analizlere göre 'yeni normaller' adı altında düzenlenen yeni davranış tarzlarının da dijital güvenlik sistemleriyle takibi yapılmıştır. Ayrıca, Foucault yönetimselliğinin güvenlik düzeneklerinin günümüzde sibermetik makinelerle ve enformatik arayüzlerle, dijital aplikasyon ve uygulamalarla işlev kazanması bakımından da sibermetik denetim ile yakın ilişkiler kurduğu saptanmıştır. Böylelikle, yönetimselliğin ve sibermetik denetimin her ikisinin de hem verisel gerçeklikler

yaratma temayülü göstermesi hem de güvenlik sistemlerini ya da düzeneklerini kullanması ve hatta yönetimin (fr: gouvernement) ve sibernetiğin (ing: government) aynı geniş anlamları kapsaması üzerine, sibernetik denetimin bir bakıma, Foucault yönetimselliğinin dijital versiyonu olarak çalıştığı yorumunda bulunabilir.

Bunun yanı sıra, Foucault'nun heterotopya metnine baktığımızda ise kişilerin kontrolünün ve denetiminin sıklıkla disiplinci iktidar mekanizmalarının kapatılma kurumları ile sağlandığını söylemiştik. Bununla birlikte, yönetimselliğin istatistiksel teknikleriyle yaratılan 'yeni normaller'in öznel deneyimler olarak uygulanmasının aksine disiplinci iktidarda, mikro-iktidar mekanizmalar aracılığıyla bu kez de 'verili gerçeklikler' temelinde söylemselleştirilen 'normlar'ın içselleştirilmesi durumu mevcuttur. Ancak, Foucault'nun iktidar ilişkilerini ardı sıra çıkan yönetim biçimlerinden ziyade birbiriyle ilişki içinde bazen terslenerek veya üstlerine eklenerek sistematik düzenler oluşturan; bazen de iktidar modellerinin toplumsal olgulara ve kriz durumlarına göre güncellenerek işleyen karmaşık stratejiler ağı şeklinde yorumlamak daha uygun olacaktır.

Bu yüzden, 'Heterotopya, Sibernetik Denetim Toplumu ve Salgın Hastalık' başlığı kapsamında ele alınan yönetimsellik kadar, Foucault'nun incelediği salgın hastalık olayında, ilginç bir şekilde gerektiğinde hükümrancılık, disipliner, yönetimsellik olmak üzere her üç iktidar modelinin de eş zamanlı olarak uygulanabildiği saptanmıştır. Böylece, Foucault'nun iktidar analizlerine dair salgın hastalık fenomeninin sağladığı bakış açısından faydalanarak, yakın zamanda yaşadığımız Covid-19 pandemisini kontrol altında tutan dinamiklerin anlaşılması için bu bölümün oluşturulması ihtiyacı doğmuştur. Neticede, Covid-19 pandemisinin yönetiminde hem hükümrancılık modelinin yasaklama ve tecrit etme şeklindeki baskıcı mekanizmalarının, hem de disiplinci iktidarın kapatılma mekânlarıyla ilişkili karantina uygulamalarının yanı sıra yönetimselliğin güvenlik düzeneklerinin neden ve nasıl kullanıldığı yönünde Foucault'nun iktidar modellerinin çalışma prensiplerinin ışık tutması sayesinde yüz yılda bir yaşanacak derecede ender görülen çok mühim bir kriz durumunun bilimsel olarak değerlendirilmesi imkânı elde edilmiştir.

Ayrıca, bu başlık kapsamında modern kurumlar özelindeki mekân düzenlemelerine de geri dönebilir; böylelikle endüstrileşmeyle başlayan kapitalist zaman ve mekân üretiminin, siber yaşamda ne denli değiştiği ya da ne tür benzer dinamikler üzerinden geliştirildiği meselesine değinebiliriz. Bu doğrultuda, iki farklı dönem için öne çıkan ortak unsurların yabancılaşma ve illüzyon olduğunu söyleyebiliriz. Şöyle ki, bilindiği üzere Marksist zaman anlayışı bakımından fabrikalarda çalışan işçi, çalışma zamanında hem tekrara dayalı üretimde bulunarak, hem de boş zamanında fabrika ürünlerini satın alarak kendi üretimlerine yabancılaşmaktadır. Post-endüstriyel toplumlardan örnekle, İtalyan Marksist filozof Franco Bifo Berardi'nin günümüz iş hayatında çalışanların çoğunu temsil ettiğini düşünerek ortaya attığı kavram olan kognitarya da (bilişsel işçi) benzer şekilde, siberzamanda yarattığı verilerin siberuzamda hem *big data*'ya (büyük veriye) eklenerek failinin ayırt edilemeyeceği türde başkalaşımalar geçirmesi; hem de dezenformasyona dönüşmesi riski taşıması etkisi altında kaygı ve endişeye sürüklenmekte; kendi ürettiği verilere yabancılaşmaktadır. Ancak bu, tabii ki endüstriyel kapitalist emek ve üretimin gerçekleştiği fiziksel mekânlardan farklı bir biçimde sanal boyutta ürünlerin soyutlaştığı, emeğin zihinselleştiği bir yabancılaşma olarak vuku bulmaktadır.

Böylelikle, Foucault'nun disiplinci iktidarının mekânlar yoluyla öznel deneyim biçimlerini sınırlandırması, Berardi'ye göre günümüzde siberuzam araçsallığında gerçekleşmektedir. Dolayısıyla, Foucault'nun heterotopya metnine mekânların tarihi ile başlaması, fakat heterotopya (hetero-topia) kavramını da sadece mekânlarla kısıtlamayıp, heterotopik tasvir ve niteliklere yer vererek, *topos*'a dair kuramsal bir çerçeve sunması, kavramın dijital çağda da yeni yorumlamalara açık bir şekilde değerlendirilmesine olanak vermektedir. Bu yüzden, zaten *topos*'un baki kalıp, mekân kavramının yeni boyutlarda ele alınabileceği düşünülebilir. Bunun yanı sıra, *topos*'un ütopyayla kurduğu ilişki neticesinde on sekizinci yüzyıl sosyalist devrimcilerinin erekselliğindeki temel düşüncelerden biri olarak ütopyanın 'yeni dünya tasavvurları'nın kentsel ölçekte önem arz etmesinden dolayı heterotopyanın 'gerçekleşen ütopya' (örneğin, bu metinde bahsedilen Marksizm heterotopyası) şeklindeki tanımıyla daha çok fiziksel ve kentsel mekânlar bağlamında incelenmesine

kaynaklık ettiđi gör÷lmektedir. Oysaki mekânların sanal bir boyut içinde eritildiđi dönemimizde, özellikle pandemi koşullarında yeni iş ortamlarımız olmaya başlayan *Zoom, Cisco Webex, Microsoft Teams, Canvas* gibi çeşitli platformlar ya da '*Second Life*' ve '*Metaverse*' gibi sanal dünyalar, gelecekte daha nice dijital heterotopik mekân keşfedebileceğimize dair emsal sunulabilir. Neticede, Foucault'nun heterotopik mekânlarının çelişkili, illüzyonist, yanılsama yaratan doğası Covid-19 pandemisi döneminde iş, eğitim, eğlence, sosyalleşme ve alışveriş mekânlarının tek bir ekrana indirgenmesiyle birebir deneyimlenirken, ayrıca pandemiyle birlikte dijitalleşmenin hız kazanmasının günümüzde akıl almaz boyutlara ulaşmasını bizatihi yaşamaktayız.

Böylelikle, Foucault'nun yönetimselliğinin verisel işleyişi ile yeni normaller üzerinden yaratılan davranış biçimlerinin dijital ve *online* (çevrim içi) yaşam pratikleri ekseninde yeni öznellikler kuracağı söylenebilir. Bu minvalde, Foucault'nun tarihsel mutasyonunu destekleyen insan biçiminin başkalaşmasının, yani bu başkalaşıma sebep olan dinamiklerin, aslında dış kuvvetler olarak dijital mekanizmalar araçsallığında güç kazanması söz konusudur. Bununla birlikte, Foucault'nun ütopya/heterotopya ikiliğini anlatmak için kullandığı ayna metaforunun da, heterotopik mekânların sanal bir boyutta ele alınmasına dair örnek teşkil etmesi doğrultusunda, heterotopya kavramının dijitalleşme ve siber yaşamla ilgili bağlantılar kurarak incelenmesi makul görünmektedir. Dolayısıyla, tezin ikinci bölümünde, heterotopya kavramına *topos* özelinde odaklanmakla birlikte, öncelikle Foucaultcu mekân düzenlemelerinin ve iktidar modellerinin irdelenmesi neticesinde, *topos*'un artık kentsel değil, dijital bir iktidar yapısına olanak tanıyacak ölçüde uzamsal bir boyutta değerlendirilebileceği önerisinde bulunulabilir. Nihayetinde, aslında *topos*'un yirminci yüzyıl kentsel hegemonya devrinin kapandığını gün yüzüne çıkarmak adına heterotopyanın kentsel ölçekte incelenmesinin gerekli olduğu düşünülebilir.

Bu ereksellikle, Foucault'nun heterotopyalarını kentsel bağlamda tartışmaya açmak için David Grahame Shane'in Foucault'nun heterotopya kavramıyla ilişkilendirerek tarihsel dönemlere göre tipolojisini yaptığı kentsel mekânlarına yönelik analiz ve yorumlar yapılmıştır. Böylece, üçüncü bölümün 'İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları' başlığında Shane'in 'İllüzyon Heterotopyaları' makalesinde, modern kentsel aksların heterotopik işlevlerini sanayi sonrası kentsel

ağlara (*urban network*) taşınması doğrultusunda heterotopik ağ ve unsurların günümüz dijital dünyasında incelenmesi mümkün hâle gelmiştir. Çünkü Shane de benzer şekilde, Foucault'nun heterotopik niteliklerinden illüzyonist etkiyi tarihsel, kentsel ve bilgisel sistemler boyutlarında ele alarak, özellikle postmodern dönemle ilişkiler kurmuştur. Örneğin, metinde bahsedilen *TeleCitta (Tele-Şehir: Sanayi Sonrası Şehir)* kent modeli, kavramsal ölçüde telekomünikasyon sistemlerini kapsayan elektronik bir dönemin mekânı olarak dijital çağda bilgisayar ve internet altyapısıyla değişen tele-yapının dijitalleşmeye, veri ve kodlara dönüşmesiyle birlikte hâlihazırda akıllı sistemlere ve kuantum internete kapı açmış günümüz şehirlerini tamamıyla karşılamamaktadır. Ancak, bu kentsel mekânın ağsal başkalığının –Keynesyen teori gibi iktisadi ölçekteki özelleştirme politikalarının küreselleşmesiyle yaşanan– ekonomik ve politik gelişmelerin yanı sıra medya ve iletişim mekanizmaları bağlamında açıklanması bakımından, yine de heterotopya kavramının güncel yorumları arasında yerini almasına kaynaklık etmektedir.

Ayrıca, Shane'in Paris'teki *Palace Royal'i* (Kraliyet Sarayı) ve *Galerie de Bois'yu* (Dünyanın ilk pasajı) işaret ederek verdiği öncül illüzyon heterotopyası örneği, Foucault'nun hem iktidar analizlerinin, hem de heterotopik başkalık niteliklerinin anlaşılmasına ve tartışılmasına katkı sağlamaktadır. Şöyle ki, Foucault'nun iktidar ilişkilerinin güçler diferansiyeliyle birlikte özgürlük ve direniş alanlarında işlev kazanması üzerinden 'heterotopik başkalık' mefhumunun da iktidar mekanizmalarıyla kaçınılmaz ilişkisi sayesinde nötr²⁴⁵ anlamlar taşıma potansiyeli bulundurması akla daha yatkın gelebilir. Bu minvalde bir emsal teşkil eden on sekizinci yüzyıl pasajları, hem burjuvazinin kentsel rüya dünyasının başka mekânlarını oluştururken, hem de Shane'in tabiriyle devrimci broşürlerin özgür eylem alanları olarak başka mekân tasavvurlarına olanak tanır. Böylece iktidar ilişkileri bağlamında, her ne kadar arzu nesnelerinin (fetişler diyarının) yönetiminin, pasaj şeklindeki mekân düzenlemeleriyle sarayın tekelinde bulunması, yerel ölçekte bir başkalık yaratsa da, bu tür başka mekânların politik ve sanatsal kaygılarla toplumsal sınıf gözetmeksizin ortak alanlar olarak kullanılabileceğini de gözler önüne sermektedir. Neticede,

²⁴⁵ Aynı dönemin farklı bakış açılarına göre bazen pozitif ve bazen de negatif başkalık niteliklerinin oluşması açısından birbirlerini nötralize ettiği düşünülebilir.

yönetimsellik açısından on dokuzuncu yüzyılda pasajların kamunun hizmetine açılması ise, bu kez de tüketim toplumunun evrensel ölçekteki ilk başkalığı olarak yorumlanabilir.

Tüm bunlarla birlikte, Shane'in hem kentsel ağlar (urban network: modern sanayi şehrinin kentsel ağı) hem de internet ağları (network city: ağ şehir) için *network* terimini kullanması dikkat çekicidir. *Urban network* kentsel aksları, kentsel yapılanmayı ve şehrin altyapısını vurgularken, *Network City* şehrin kendisinin tümüyle ağlaşmasına dayanır. Dolayısıyla, kentsel ağların yönetiminde şirketlerin devlet destekli yatırımlarıyla başlayan özelleşmenin, kamu hizmetleri dışında eğlence ve tüketim sektöründe de görülmeye başlaması, gerek kentsel ağların genişlemesiyle gerekse özel şirketlerin reklam ve pazarlama stratejileri için radyo ve televizyon gibi medya ağlarını kullanmasıyla sonuçlanmıştır. Bu bakımdan, Disneyland projesinin ABD'nin banliyölerinde başlatarak ulusal ölçekte kentsel aksları (ağları) genişletmesi, günümüz peri-kentleşmesinin (dağınık kentsel büyüme) öncül dinamiklerini oluştururken, ayrıca Walt Disney'in medyanın illüzyonist gücünden faydalanması da, TV çağındaki ilk ağsal başkalığın gerçekleşmesine kaynaklık etmiştir. Böylece, Keynesyen küresel tekel sisteminin eğlence ve tüketim sektörüyle entegre bir hâlde işletilmesi de kaçınılmaz olmuştur.

Dahası Shane, illüzyon heterotopyalarını sadece kentsel ölçekte değil; yaşamın ta kendisinin illüzyona dönüşmesiyle, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla ilintili anlamsal bir çerçevede incelemiştir. Bununla birlikte, illüzyon heterotopyalarının sanat ve mimarlık alanlarında yorumlanabilmesi için Baudrillard'dan ziyade Guy Debord'un 'Gösteri Toplumu' ve Walter Benjamin'in 'Fantazmagorya' kavramlarıyla ilişkiler kurmanın daha elzem olduğu düşünülmüştür. Bu doğrultuda, illüzyon heterotopyalarının ağsal başkalığına dair örnek gösterilen Archigram adlı mimarlık grubu, tüketim yoluyla özgürleşme düşüncesiyle çıktıkları yolda, her ne kadar geleceğin mimarlığında etkili olacak sibernetik bir mimari tavır sergileseler de, hedonizm ve eğlence endeksli söylemleri yüzünden sadece illüzyonist bir etki yaratmakla kalmışlardır. Bununla birlikte, fütüristik bir başkalık durumu da söz konusu olması dâhilinde Benjamin'in fantazmagoryalarıyla ilişkilendirilebilecek fetişler diyarının aktif figürleri Archigram üyeleri ile aynı dönemin eleştirel ve politik

kanadında bulunan mimar ve sanatçıları Sitüasyonistler'in birlikte benzer görsel nitelikte ütopik tasarımlarda bulunmalarına rağmen, her iki kolektifin de farklı düşünsel zeminde ilerlemeleri baz alınarak 1968 ruhunun çelişkiler ve başkalıklar içinde vücut bulduğuna dikkat çekilmek istenmiştir. Nihayetinde, öğrenci hareketleri/işçi ayaklanması/cinsel devrim şeklinde adı da oldukça tartışmalı olan 1968 Mayıs Olayları'nın başka bir veçhesinin gün yüzüne çıkarılmasına paralel bir şekilde, önemli tarihsel kavşakların yaşanmasında veyahut gelecek vizyonlarının seyrinin belirlenmesinde, tıpkı Foucault'nun iktidar ilişkilerinin güçler diferansiyeli üzerinden vuku bulması gibi aslında benzer görünen toplumsal dinamiklerin çelişkili doğalarının yarattığı başkalıkların etkili olduğu anlatılmaya çalışılmıştır.

Bununla birlikte, ağsal başkalığın hem yönetimle hem de illüzyonist etkisiyle ilişkisi üzerinde durulduğu zaman ise, Birleşik Arap Emirlikleri'ndeki mimari yapılanma günümüz kurmaca mekânlarının güçlü bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece, Foucault'nun sinema, tiyatro, bahçe gibi çelişkili ve uyumsuz mekânlar ve mevkilerinin tek bir gerçek merkezde toplandığı heterotopyalarının mekânsal yanılsamacılığı, Arap Emirlikleri'nde toplumsal yapısıyla zıt bir yönetimin uygulanmasıyla ve farklı gündelik yaşam stillerini bir arada barındırmasıyla ilişkilendirilebilir. Çünkü illüzyon heterotopyaları bağlamında Batı ve Asya ülkelerinin akıllı sistemlerle ve ileri teknolojilerle donatılmış şehirlerinden ziyade, Arap dünyasının iki farklı kanaldan yanılsamalar ve çelişkilerle dolu olması, konuyla daha fazla uyum göstermektedir. Şöyle ki, muhafazakâr bir İslam coğrafyası içinde ultra lüks nesneler ve hipermodern mekânlarıyla kendi kültürüne tezatlık oluşturarak, gösteriye evrilen toplumsal yapılanma biçiminin yanı sıra baskıcı yönetim rejiminin yalnızca Arap halkı için sıkı kurallar dâhilinde uygulanması, yaşanan bu ikiliklerin yerel boyutunu ortaya çıkarmaktadır. Oysa bir yandan Emirlikler, küresel şirketlere ve yabancı devletlerin yatırımlarına sağladığı kolaylık ve rahatlık sayesinde özellikle küresel şirketlerin başka devleti olarak özgürlükler diyarı niteliğinde illüzyonist bir etki bırakmaktadır. Diğer taraftan ise yabancı olmanın öteki yüzü, dünyanın en uzun gökdelenlerinin ve en gösterişli mimari yapılarının inşaatında zor koşullar altında çalışan göçmen işçilerin yüksek denetim ve kontrole tabi tutulmaları üzerinden gerçekleşmektedir. Dolayısıyla, küresel şirketlerin bolluğunda en zengin kişilerin

yuvası olma mertebesine ulaşan Emirlikler’de Mike Davis’in tanımıyla servet sahiplerinin komünizmi şeklinde bir yönetim mekanizmasının çalıştığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, işçilerin periferide kapatılarak görünmez hâle getirilmeleriyle, fakirliğin, emeğin ve adaletsizliğin hiç yokmuş gibi davranıldığı bir harikalar diyarı yaratılmaktadır. Tüm bunlarla birlikte, özellikle Dubai ve Abu Dhabi’de sanat ve mimarlık alanlarında eğlence ve tüketim odaklı yürütülen bu kültür endüstrisinin diğer önemli bir kolunun da ünlü Avrupa ve Amerika üniversitelerinin kampüslerinin açılması vasıtasıyla eğitim olması, sanat, kültür, bilgi ve kapitalin aynı yerde işletildiği günümüz kurmaca mekânlarının devasa bir illüzyon heterotopyası konumunda değerlendirilmesine neden olmaktadır.

Nihayetinde, Arap Emirlikleri’nde aşırı tüketime yönelik davranışlar ve eğlenceye düşkün hedonist eğilimlerle lüksün şahikasını yaşayan ‘gösteri topluluğu’ tarafından, ayrıca zevk ve beğeni tarzı olarak hipermodern gösterişli binaların veya hayvan uzuvlarını anımsatan tuhaf biçimli sanat ve kültür merkezlerinin tercih edilmesinde, Benjamin’in fantazmagorik yüceltme işlevinin etkili olduğu görülmektedir. Öyleyse, illüzyon heterotopyalarının kentsel rüya dünyasındaki arzu ve fetiş nesneleriyle birlikte her biçimin ve her davranışın egzajere edilmesinden beslendiği söylenebilir. Dolayısıyla, daha önce var olmayan her türlü oluşumun ve fenomenin desteklenerek akla hayale sığmaz başkalıklar yaratma temayülü, illüzyon heterotopyalarının başat unsurlarından biri olarak kabul edilebilir. Bu minvalde, Suudi Arabistan’ın da dijital çağa uyum gösterdiğinin bir ispatı şeklinde hazırladığı ‘NEOM’ adlı yeni çılgın projesi ile dikkatleri üzerine çekmesi şaşırtıcı değildir. Ancak, ‘NEOM’ bilişsel şehir projesinin, ekolojik ve sürdürülebilir tasarımlarla, yapay zekâ sistemleriyle ve ileri teknolojilerle donatılmış mekânlarla geliştirilmek istenmesi, diğer akıllı şehirlerin de tipik özellikleri olması bakımından sıradan kalabilir. Bununla birlikte, NEOM’un bir uzantısı olarak kurulması hedeflenen ‘The Line’ (Çizgi) şehrinin, yatay eksen boyunca kilometrelerce uzunluktaki yansımali dış cepheleriyle tek bir yapıdan ibaret ‘olağan dışı’ planı ve tasarımı ise, gerçekten de “Suudi Arabistan’ın çölde inşa ettiği yüz yetmiş kilometrelik ‘aynali’ metropol hattı nedir?” sorusunu sordurtmaktadır. Şaşırtma mekanizmasını ‘kurşun kubbeli bir mabedin yoksa çölün ortasındaki yatay versiyonu mu veyahut uzaydan düşmüş parlak bir gök cisminin

çizgisel kalıntıları mı?’ dedirtecek kadar harekete geçiren bu fütüristik şehir projesinin, aşırılık duygusunun ve abartma dürtüsünün mimari işlevselliği gölgede bırakan teknolojik fetişizme kaynaklık ettiği düşünülebilir.

Ayrıca, NEOM’un dünyanın en akıllı insanlarına ve en akıllı robotlarına ev sahipliği yapacak olmasının yanında Amerika, İsrail, İngiltere ve Rusya gibi farklı ülkelerin de söz hakkı bulunarak bilişsel şehrin proje destekçileri olarak yer alması, yine yönetim bağlamındaki heterotopik niteliklere işaret etmektedir. Bir önceki bölümde, *Rose Island* ve *Sealand* gibi İtalya ve İngiltere kara suları dışında platform-ada ülkesi statüsünde gerçekleşmiş ütopyları örnek göstererek heterotopyanın ‘mekân içinde mekân’ ilkesiyle ilişkilendirdiğimiz ‘ülke içinde ülke’, ‘vatandaşlık içinde vatandaşlık’ şeklindeki politik söylemlerin postmodern düşüncenin heterojenlik gayesiyle vuku bulmasının, bu kez NEOM’un gelecekteki vatandaşlarıyla dijital boyutunun yaşanacağı söylenebilir. Böylece, NEOM devletinin hem insan ölçeğinde farklı ulusların vatandaşları ve yöneticilerinden; hem de robotların da vatandaş olma statüsüne kavuşmasıyla birlikte çoğunluk bakımından insan sayısından fazla olarak robot egemenliğinden oluşacak şekilde planlanması, kent ve toplum algısını değiştirecek heterotopik bir başkalık yaratır. Dolayısıyla, Estonya’nın öncülük ettiği dijital vatandaşlık sistemini, seneler sonra Arap dünyasında fiziksel olarak gerçekleştirme tasarısı oldukça ilginçtir. Çünkü Estonya, dünyanın ilk e-oturma izni veren ülkesi olarak yabancı vatandaşların Estonya’da ikamet etmeden dijital ortamda devletin her türlü hizmetinden faydalanmasını sağlaması ile *topos*’un artık kentsel değil, dijital bir iktidar yapısına olanak tanıyacak ölçüde uzamsal bir boyutta değerlendirilebileceği hakkındaki önerimize birebir uyarken, NEOM ise heterotopyanın kentsel dinamizmini tekrar hayata kazandırmaya çalışmaktadır. Fakat, NEOM’daki robot vatandaşlığı faktörünü de göz önünde bulundurursak, robotlara ancak dijital mekanizmalar sayesinde kamu hizmeti verilebileceği düşünüldüğünde, belki ileride dijital ve kentsel ölçekte ikisinin bir arada bulunduğu sentez bir yönetim ve devlet hizmeti anlayışının da ilk kez NEOM’da uygulanabileceği akıllara getirilebilir.

Tüm bunlarla birlikte, dijital vatandaşlık meselesini hukuki ve politik bağlamdan çıkararak, kişilerin dijital mecralarda ve özellikle sosyal medyada görünür olma çabasının psikolojik ve sosyolojik boyutunu ise sanal benlikler üzerinden ele alabiliriz. Böylelikle, 'Dijital Kültürün İllüzyonist Başka Mekânları' başlığında öncelikle benlik oluşumunda ve sanal benliklerin yaratımında kullanılan araçların ortak özelliğinden bahsedilmiştir. Bu minvalde, Antik dönemlerden itibaren kişilerin ancak görme eylemiyle kendilerine tanışık hâle gelmeleri neticesinde, kimlik deneyimleri yaşayabildiğine dair anekdotlar sunulmuştur. Şöyle ki, genç ve yakışıklı Yunan kahramanı Narcissus'un gölde kendi yansısını gördüğü hikâyenin psikiyatrinin kişilik bozukluğuna dair inceleme alanlarından narsisizm ile bağdaştırılmasına paralel bir şekilde, aslında tarih boyunca kendimiz ve başkaları arasında özdeşlikler kurmak için yansımali yüzeylere olan ilgimiz sayesinde önce benlik duygusu geliştirdiğimiz, sonra ise beğenilme arzusunu pekiştirdiğimiz dile getirilebilir. Tam da, bakır elementinin kimyasal simgesi (♀) ile kadın cinsiyetinin sembolünün (♀) aynı olmasındaki etkenin, bakırın eski zamanlarda yaygın bir şekilde her tür malzemede ve özellikle kulplu el aynalarında kullanılmasından dolayı bakır aynanın dairesel biçiminin yanı sıra görüntüyü iyi yansıtma özelliğinden kaynaklanmasıdır. Böylece su, bakır ve ayna insanın kendisini görmesine yarayan madde ve nesneler olarak beğenme ve beğenilme odaklı güzellik algısının oluşmasındaki ilk araçlardandır. Benzer şekilde, modern insanın kendisiyle kurduğu görsel ilişkinin de ayna araçsallığında gerçekleşmesi şaşırtıcı değildir.

Bu yüzdendir ki, psikanalitik teorinin temel konularından olan benlik kazanımı meselesinin açıklanmasında bile 'Ayna' metaforunu kullanma ihtiyacı duyulur. Bu doğrultuda, Jacques Lacan'ın psikanalitik anlatıyla benlik oluşumunu analiz ettiği çerçevede 'Ayna Evresi', hem dijital heterotopyalarda hem de kültürel gerçeklik konusunda yaratılan yanılsamaların öncül örnekleri arasında yer alması açısından konu kapsamında öncelikli bir yere sahiptir. Lacan, altı-on sekiz aylık bir periyottaki bir bebeğin aynaya bakarak ebeveynlerinden ve çevresinden bağımsız; tekil bir varlık olarak kendisini görmesini, 'Ayna Evresi' adını verdiği dönemde ilk kez kimlik deneyimi yaşadığı yönünde açıklar. Lacan'ın Ayna Evresi'ni ilginç kılan ilk husus ise, Foucault'nun 'Ayna Heterotopyası'na yapılan bir gönderme niteliği taşımasıdır. Şöyle

ki, Lacan'ın deyimiyle 'İmajiner Evre, Sembolik Evre ve Gerçek Evre' olmak üzere üç deneyim alanının birlikte çalışmasıyla başlayan öznenin kurulma sürecinde, ilk aşamada İmajiner dönemdeki bebeğin, henüz kendisinin farkında olmadığı hayali bir uzamda yaşaması söz konusu olurken, ayna araçsallığıyla illüzyonist tarzda da olsa, aslında bir özdeşleşme olarak tanımlanan ilk kimlik deneyimi Ayna Evresi'nde gerçekleşir. Foucault'nun aynayı ütöpik veya heterotopik olması farketmeksizin başka bir yer olarak tasvir etmesi de, kişinin fiziksel mekânda bulunduğu yeri sanal bir araç olan ayna sayesinde tayin etmesinden kaynaklanır. Böylece, Lacan'a ve Foucault'ya her ikisine göre de fiziksel mekân ile sanal uzamın keşişim noktasında kişinin kendini tanıması ve bulunduğu yeri algılaması açısından 'insan dışı' ilk özdeşleşmenin aynayla kurulduğu gözlemlenir. Neticede benlik oluşumunun, asıl anne veya babayla sağlanan özdeşleşme neticesinde gerçekleşmesi bakımından, aynanın yalnızca kimlik deneyimine yönelik bir süreç yaşattığı ve hatta ebeveynlerin kişilikleriyle yapılacak kıyaslamalardan önce heterotopik yanılsamacı bir nitelikte benlik illüzyonu yarattığı söylenebilir. Bu doğrultuda, sosyal medya hesaplarının da ayna araçsallığında kullanılmasıyla dijital kültürün önemli atfedilen kişileriyle karşılaştırmalar yapıp, sanal benliklerin oluştuğu düşünülebilir.

Ancak, bu bölümde ikinci bir aşama olarak yine Lacan'ın 'kültür' kavramına yaklaşımı ele alınarak, dijital kültür ile arasındaki ilişkiler açığa çıkarılmak istenmiştir. Şöyle ki, Lacan'ın tıpkı Foucault'nun iktidar ilişkileri gibi öznenin kurulumuna dair unsurları birbiriyle bağlantılı iç içe incelediği Sembolik Evre'de ve Gerçek Evre'de özne, dilin yapısının imkânları ve kuralları ile kültürel bağlamda kurulur. Ayrıca, dilin simgesel özelliği yüzünden Gerçek Evre'de açık gerçeklere ulaşamaz, yalnızca kültürel bir gerçeklik yaratımı söz konusudur. Bu yüzden Lacan, insan gerçekliğini de 'dil ile düşünme' eylemine dayandırdığı için dilin gerçekliği yeniden yarattığı ve öznenin de bu gerçekliklerle kendisi ve başkaları arasındaki ilişkileri düzenlediği sonucuna ulaşır. Lacan'ın buradaki çıkarımı, Foucault'nun öznelleşme sürecini iktidar ilişkilerini merkeze koyarak incelemesini andırır bir vaziyette, özneye kültürel bir kimlik yüklemesine tekabül eder. Diğer bir husus ise, dil aracılığıyla yaratılan kültürel gerçeklerin değişime ve dönüşüme tabi olmasıdır. Dolayısıyla, bu düşünce zemininde ilerleyerek kültür veya dijital kültür tanımlarının yapılmasından öte, kültürün üretim

ve dağıtım biçimleri ile paylaşım ortamlarına yönelik ne tür değişimlerden geçerek, günümüz dijital kültürünü yaşamasına geldiğimiz aşama, teknik ve teknolojik gelişmelere koşut irdelenmeye çalışılmıştır.

Böylece, öncelikle tarihte alet ve araç kullanımıyla başlayan ve sonra Kybele (Kibele) heykelleri gibi küçük figüratif nesnelerle devam eden ilk kültür buluntularının, sadece saf beğeni duygularıyla yapılmadığı, edinilen bilginin dışavurumu şeklinde ortaya çıktığı anlatılmak istenmiştir. Neticede, primitif toplumlarda kültür fenomeni, özellikle enformasyonel akışla önem kazanmakla birlikte çeşitli beğeni duygularıyla da beslenirken, Orta Çağ'da ise iktidar aygıtlarınca beğenilerin tertibatının yapılmaya başlanmasıyla, beğeni odaklı kültür biçimlerinin sosyal sınıflar bağlamında çeşitlendiği söylenebilir. Örneğin, Orta Çağ aristokrasisinin beğeni algısının, Rönesans'ta burjuva estetiği ve beğenisine evrilmesinde, saray kültürünün ilk kez beğeni kültürü etrafında şekillenmesinin etkili olduğu düşünülebilir. Böylelikle, aslında ilginç iki farklı dinamikle kültürün hem yüksek kültür ve alt kültür olarak ayrıştırılması, hem de beğeni kültürü çerçevesinde homojenleştirilmesi mevzubahistir. İlk dinamik olarak, Antikite'de tüm bilgi, sanat ve beğeni haznesinin tek bir kültür fenomeni altında aynı anda yaşanmasına ve paylaşılmasına karşın, Orta Çağ'da gelişen yeni meslek kolları ve iş bölümlerine paralel bir şekilde, ekonomik etkinliklerin çoğalması neticesinde oluşan üretici ve tüketici gruplarının, kültürün ideolojik kökenlerinin değişime uğramasına kaynaklık ettiği hususu ele alınabilir. Şöyle ki, kültürün tüm toplum tarafından paylaşılan özelliği yerine, artık özel bir zümre tarafından dağıtımının yapılmasıyla neredeyse uzmanlaşılan bir alan olarak işletilmeye başlandığı görülür. Bu minvalde, Herbert J. Gans'ın 'beğeni kültürü' kavramının aslında soyutlama niteliğinde, kültürün üretimine, tüketimine ve dağıtım prensiplerine referans vermesiyle, yüksek zümreden alt sınıflara doğru sürekli hiyerarşik düzende ivme kazanan kültürün, döngüsel olarak her defasında yeni beğeni tarzlarına yönelik endüstrileştiği çıkarımında bulunulabilir.

İkinci önemli dinamik ise, teknik ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak kültür tanımlamalarında yeni dilemmaların yaratılmasıdır. Kültürün dağıtımının sarayın tekeline çıkarak müzeler, sanat ve kültür merkezleri, fuarlar, bienaller ya da radyo ve televizyon kanalları ile reklam ve medya sektörleri gibi çeşitli kültür sağlayıcı

kuruluşlara ve iletişim mekanizmalarına geçmesiyle yaşanan modern süreçte, kültürün geniş yayılım alanlarına sahip olmasının yanı sıra, evrensel ölçekte arz-talep döngüsüyle belirlenen ekonomik engellere, belirli estetik ve biçimsel kalıplara takılıp kalması da, beğenilerin metalaştırılmasını ve arzu nesnelere dönüştürülmesini beraberinde getirmiştir. Böylece, bir bakıma hiyerarşik sınıfsal sistemlere dayalı gelişen kültürün modalaştırılması sürecindeki yüksek kültür ve alt kültür arasındaki rekabete, genellikle kitle iletişim araçları ve medya vasıtasıyla ayyuka çıkan popüler kültür veya kitle kültürü de katılmıştır. Oysaki Theodor Adorno'nun ve Max Horkheimer'in kültürün endüstriyelendirildiği savı ekseninde bu yeni tanımlamaların, beğeni ve zevk unsurlarının kültür adı altında dağıtımının sadece yeni araç ve mecralarla yapılması neticesinde ortaya çıkmasının aslında kültürel başkalık yarattığına dikkat çekilmek istenmiştir. Bilindiği üzere, kitle kültürü ve popüler kültürün her ikisi de postmodern dönemin, özellikle 1950 Amerika'sında ve İngiltere'sinde renkli afişlere ve ışıltılı reklam dünyasına kendini kaptıran hedonist gençliğin tüketim ve eğlenceye dönük yaşam tarzını yansıtmak amacıyla benzer manada kullanılmıştır. Dolayısıyla, teknik çoğaltma ve seri üretim imkânlarıyla yön kazanan modern teknolojilerin kullanımına ve yayılmasına yönelik kültür tanımlamalarının yapılmaya başlandığı görülür. Bu yüzden, Adorno ve Horkheimer, aristokratların yüksek kültürü ile ulusalcı burjuvazinin alt kültürü arasındaki farkları açığa çıkarmak; veya aynı şekilde ilerleyen dönemlerde burjuvazinin yüksek kültürüne karşı gelişen sosyalist işçi sınıfının proleter kültürünü tanımlamak için ortaya atılan oldukça ideolojik ve politik olan kitle kültürü kavramı yerine kültür endüstrisi tanımlamasında bulunmuşlardır. Ayrıca, Gans'ın da yüksek kültür ve popüler kültürün ideal tipler ya da streotipler olarak Almanca orijinalindeki *Kultur* ve *Massenkultur* (Kültür ve Kitle Kültürü) ayrımının Amerikan uyarlamaları olduğuna dair görüşü de, kitle kültürünün eğlence ve tüketim endeksli 1960 Pop kültürüyle özdeşleştirilmesini desteklemektedir. Nihayetinde kitle kültürü, popüler kültür veya tüketim kültürü şeklinde aslında aynı anlamları taşıyan bu kültür kavramları karmaşasının, beğenilerin oluşturduğu sınıfsal farklılıklardan dolayı yaşanmasından ziyade artık günümüzde hâkim olan dijital teknolojileri ve yeni medya platformlarını kullanan toplumu tanımlayan dijital kültür için ortak bir kullanıma sahip olduğu söylenebilir.

Öyleyse, politik lügatten sonra teknoloji terminolojisi içinde anlam kazanan kültürel başkalıklardan söz edebilme imkânı elde edebilmenin yanı sıra, sarayın zevk ve beğeni dünyasının modern aygıtlar ve kurumlarla beğeni kültürüne evrilmesinde hâlâ etkili olan ‘beğeni ve arzu’ temelli fetişist duyguların ise baki kaldığını görmekteyiz. Bu durumda, bir yandan dijital kültür, özellikle sosyal medya hesaplarında baskın bir biçimde ‘beğenilme algısıyla’ kamu özelinde gelişme gösterirken, diğer taraftan bu kez de yüksek teknoloji ürünlerini piyasaya süren teknoloji devlerinin, özel şirket ve markaların tekelinde yine hiyerarşik sistemle fantazmagorik bir âlem yaratılmaktadır. Bu yüzden, hem dijital kültürün yönetimini hem de teknoloji fetişizmini açıklayabilmek için Michio Kaku’nun ve R. L. Rutsky’nin görüşlerine başvurulmuştur. Öncelikle, Michio Kaku’nun kağıt, su, elektrik, bilgisayar örnekleri üzerinden endüstri ve teknoloji ürünlerinin dört aşamada kamulaştırıldığını incelediği anekdotlarına yer vermemiz doğrultusunda, herhangi bir ürünün özel bir zümrenin elindeyken, daha sonra üretiminin yaygınlaşması neticesinde toplumun her kesiminin sahip olmaya başlaması veya kamu hizmeti olarak temin edilmesi sürecinde o ürünün ilk aşamadaki nadide değerinin kaybolup, son aşamada moda unsuruna dönüştüğü yönünde yorumda bulunulabilir. Nitekim, endüstri veya teknoloji nesnesi olması farketmeksizin her yapay üretimin meta fetişizminden dolayı, zorunlu olarak moda aracı hâline gelmesinden ötürü, iktidar aygıtlarının bu kez de ürün bazında sürekli yeni hiyerarşik modeller geliştirdiği görülmektedir. Bu bakımdan, kapitalizmin sermaye mantığına göre, meta değeri olan bilgiler ve üretimler sisteminin yukarıdan aşağıya dizge oluşturması gibi yüksek teknolojinin de, tıpkı Georg Simmel’in tanımladığı şekilde geçici ve anlık yapıdaki moda çizgisini takip ettiği söylenebilir. Bunun yanı sıra, yüksek teknoloji ürünlerinin de moda oldukça, başkalıklarını yitirmeye başlamaları yüzünden, her daim geliştirilmiş versiyonlarıyla büyük bir rekabet içinde piyasa içinde yer alması gerekmektedir. Böylelikle, günümüzde Apple ve Tesla gibi büyük marka şirketlerinin akıllı telefon ve bilgisayarları ile dijital donanımlı elektrikli ulaşım araçlarının takip edilemez hızda çıkan yeni modellerine sahip olma dürtüsü taşıyan kimselerin dijital kültürün yaygınlaşmasında önemli aktörler olarak, modernist arzu nesneleri kavramının artık baskın bir biçimde dijital meta fetişizmine dönüşmesine kaynaklık ettiği ileri sürülebilir.

Kaku'yla teknolojik ürünlerin modalaştırılması konusunda ortak paydada buluşan Rutsky'nin ise, moda kavramıyla yakından ilişkili olarak teknoloji fetişizmine kaynaklık eden etkenleri irdelediği dile getirilebilir. Ancak Kaku, teknolojinin yayılım alanları açısından meta-değer denklemini kurarken, Rutsky teknolojinin yan bir kolu olan basın ve medya yoluyla toplumda fetişist duygular yaratıldığından dem vurur. Şöyle ki, ilk başlarda Wired ve Mondo 2000 gibi tekno-kültürel dergilerle başlayan teknolojik pazarlama ve marka stratejilerinin temel özelliğinin, ürünleri işlevselliklerinden öte, estetik değerleriyle ön plana çıkarma isteği üzerinden geliştiği söylenebilir. Dolayısıyla bilim ve kültür dergilerinin, magazin dergilerinin lüks ve gösterişli içeriklerinden faydalanması şeklindeki bu basit örnek, aslında bize teknoloji fetişizminin sanatın estetik değeriyle perçinlendiğine ve hatta teknoloji ürünlerine yüksek değerler atfedebilmek amacıyla sanat mekânlarının da kullanıldığına işaret etmektedir. Böylece, bir önceki konu olan 'İllüzyon Heterotopyalarının Fiziksel Mekânları'nda öne çıkan fantazmagorik yüceltme işlevinin yüksek teknoloji için de geçerli olması söz konusudur. Çünkü Rutsky'nin deyimiyle zaten teknolojinin 'yüksek' sıfatıyla yüceltilmesinden doğan 'yüksek teknoloji'nin tanımı gereği, fetişist olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra, Walt Disney'in temalı parklarını ve çizgi film karakterlerini popüler beğeni nesneleri olarak küresel boyutta tanıtmak için kentsel ağlara, medya ağlarını entegre etmesi neticesinde oluşan devasa illüzyon heterotopyası, bu kez de teknoloji gurularının yüksek zevk ve beğeni kriterlerini karşılayan ürünlerinin aynı şekilde dergiler ve medya kanalları araçsallığında estetik ve biçimsellik ilişkili olarak görünüm kazanmasıyla yaratılmaktadır. Böylelikle, teknolojik fetişizm duygusunun artmasında, teknoloji ürünlerinin işlevsellik ve araçsallık özellikleriyle belirlenen meta değerinin, ilginç bir şekilde salt estetik ve biçimsel unsurlarla tek bir yüksek değere dönüşmesinin etkili olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, Benjamin'in pasajlarının teknik bağlamda camlı ve demir konstrüksiyonlarıyla görkemli yapılar olarak arzu nesnelere ev sahipliği yapması bakımından ortaya çıkan fantazmagorilerine koşut, yüksek teknoloji de fantazmagorik yüceltme işlevinden esinlenerek, hem kendi ürünlerinde hem de ürünlerinin sergilendiği mekânlarda sanatın estetik ve biçimsel değeri sayesinde illüzyon heterotopyaları oluşturabilmektedir. Bu doğrultuda sanat, tasarım, moda ve teknoloji kaotikliğinin sanki tek bir müze mekânında vücut bulduğu teknoloji müzeleri, moda

müzeleri ve sosyal medya müzeleri, dijital kültürün heterotopik illüzyonist niteliklerini bünyesinde barındıran başka mekânlar olarak değerlendirilebilmektedir.

Örneğin, Le Corbusier ve Ameédée Ozenfant tarafından yayımlanan ‘Yeni Ruh’ adlı bir dergide, tasarım konusunda öncül bir fantazmagorik yüceltme işlevine yer verilmiştir. Le Corbusier, derginin 1921 yılındaki bir sayısında çağdaş bir otomobil tasarımı ile Parthenon’un klasist tarzını karşılaştırıp, aslında mimari imgeyi ve teknolojik unsurları dergi kanalıyla medyatikleştirerek, bir bakıma makineyi yücelten mimari bir tavır sergilemiştir. Yüceltme denklemini tersinden kuran ünlü moda tasarımcısı Ralph Lauren ise Boston Güzel Sanatlar Müzesi’nde düzenlenen sergide geniş kaideler üzerinde sergilediği otomobil koleksiyonuyla, makinenin sanatı yücelttiği bir anlaşılmaya ortak olmuştur. Böylece, hem Ralph Lauren’in imajına, hem de sanat müzesinin repütasyonuna artı değer yüklenmiştir. Dolayısıyla, teknolojik fetişizmin yüceltme işlevi ile markalaştırma tekniklerinin bu denli dirsek temaslı bir hâle gelmesi nesnelerin estetikleştirilmesi, öznelere kurumsal değeri ve teknoloji mekânının sanat mekânına eklemlemesi konularında heterotopik illüzyonist etkiler yaratılmasını mümkün kılabilir. Sanatın aurasından ve estetik gücünden faydalanmayı başarabilen illüzyonist bir başka mekân olarak Prada’nın müze ve galeri estetiğiyle dizayn edilen ‘New York Epicenter’ adlı moda müzesinde ise, ileri teknolojilerle donatılmış mağazada gerek lüks ve gösterişli bir atmosferin hâkim olması, gerekse giysilerin birer enstalasyon düzenlemesi şeklinde sergilenmesinin yanı sıra, modanın korporasyonel çalışmalarının dijital yollarla sanatın küratöryel pratikleriyle bütünleştirilmesi neticesinde gerçekten de sergi ziyaretine katılma hissine kapılacak tarzda ‘sanat müzesi mi, alışveriş mekânı mı?’ olduğu anlaşılmayacak kadar oldukça heterotopik yanılsamacı bir manzara ortaya çıkmaktadır.

İllüzyon heterotopyalarına dair *kitsch* (kiç) bir etki bırakan sosyal medya müzeleri ise, dijital kültürün illüzyonist başka mekânlarının fiziksel dünyayla senkronize bir şekilde çalışmasına emsal teşkil etmesi bakımından geniş bir kapsamda incelemeye alınmıştır. Müze kavramının oldukça basite indirgendiği bu mekânlara gelen ziyaretçiler ‘dondurma, pizza, yumurta, gülücük safarisi, hayal odaları, illüzyon’ temalı farklı tasarımlar eşliğinde çeşitli kostümler giyerek ya da devasa şekerlemeler

ve dondurmalar gibi tuhaf sunumları olan yiyecekleri tüketerek, sosyal medya profillerinde ilgi çekici fotoğraflar, videolar paylaşabilme imkânı elde edebilmektedir. Neticede, gündelik hayatın eğlence unsurunu, sosyal medyanın kurmaca niteliğiyle bütünleştiren sosyal medya müzelerinin, sanki 1960'lar pop kültürünün rengârenk, ışıltılı dünyasının yeni bir lunapark versiyonuna karşılık geldiği düşünülebilir. Böylelikle illüzyon heterotopyalarının, özellikle modern teknolojilere sahip dijital ve fiziksel mekânları, istek ve arzu uyandıran fetiş nesneleri ve medyatik yönetim biçimleriyle ön plana çıkmasıyla birlikte, dijital kültür bağlamında da Lacan'ın Ayna Evresi'ndeki gibi kişilik özelliklerine tesir etmesi açısından sıra dışı niteliklerle başkalaştıkları söylenebilir. Fakat illüzyonun, gerçeği farketirmeden yanılsamaya sürükleyen kurmaca bir düzeni imlemesi, anlamsal olarak negatif bir çağrışım yapsa da, illüzyon sayesinde gerçek hayattan kısa süreli uzaklaşma minvalinde toplumların ruhsal sağlığı üzerinde olumlu gelişmeler yaşanabilir. Bu gerekçeyle, Foucault'nun *'iktidar bilgi üretirken arzu da yaratabilir, iktidar gerektiğinde oldukça sevimli de olabilir'* söylemi, hem eğlence ve tüketim odaklı illüzyon heterotopyalarının pozitif yönünü, hem de salt baskıcı rejimlere bile karşı ufakta olsa direnebilme şansı olduğunu hatırlatır. Dolayısıyla, bu anekdotlarla dijital kültürün vazgeçilmez başka mekânları hâline gelen 'sosyal medya'nın, sanal benlikler bağlamında kişilerin kendilerini, *-influencer* veya *fenomen* titrini taşıyan internet ünlüleriyle istemsiz de olsa kıyaslama içinde bulmasıyla— psikolojik olarak yetersiz hissetmesine yol açmasının yanı sıra, özellikle son yıllarda bilim insanlarının, sanatçıların, düşünürlerin, akademisyenlerin, aktivistlerin ve gazetecilerin de efektif bir biçimde bu mecralarda yer almaya başlaması da, sosyal medyanın kitlesel ifade özgürlüğünün ve temsilsiz demokrasinin yeni otonom alanlarını teşkil etmesi yönünde ütöpik bir mekânı yaratmaktadır.

Tüm bunlarla birlikte, dijital illüzyon heterotopyalarının güncel bir örneği olarak *Metaverse* evrenleri incelenmeye alınabilmektedir. Şöyle ki, Meta şirketinin CEO'su Mark Zuckerberg'in lansmanını yaptığı metaverse projesi *Horizon*'ın (Ufuk) *Horizon Home* (Ufuk Evi), *Horizon Worlds* (Ufuk Dünyaları), *Horizon Workrooms* (Ufuk Çalışma Odaları), *Horizon Markets* (Ufuk Pazarları) şeklinde nice sanal mekândan oluştuğunu bildirmesi, eğer gerçekten bir gün bu denli çılgın bir dijital yaşam mümkün

hâle gelirse, insanın gündelik hayatındaki mevcut fiziksel ortamına nazaran burayı tercih edebileceği düşüncesini akıllara getirmektedir. Böylece, 'Second Life' gibi öncül örnekleri bulunan sanal dünyaların, en yeni illüzyonist mekânı 'Metaverse'ün sosyal medyada artırılmış gerçeklik gözlükleriyle fiziksel alanları dijital mecralara entegre ederek, âdeta gerçek dünyanın bir replikası şeklinde tasarlanmaya çalışılmasının yanı sıra –önceki bölümde bahsedilen dijital vatandaşlık örneğinde olduğu üzere– gelecekte insanların sorumluluklarının dijital olarak da katbekat artabileceğine neden olması beklenmektedir. Ancak, Horizon'ın beta sürümünde olduğu ya da belirli ülkelerin kullanıma sınırlı biçimde açıldığı hakkında haberlerin basında yer alması doğrultusunda metaverse evrenleri, şimdilik sadece ütöpik veya distöpik bir dijital mekân tasarısı olarak değerlendirilebilmektedir. Nihayetinde aksi bir durumda, bu denli zor bir projenin hayata geçirilmesi söz konusu olursa, eğlence veya oyun boyutunun ötesinde bu kez sanal benliklerin belki ileri versiyonu tarzında, bilincin kendisinin de sanal evrenlere taşınmasının illüzyonu yaratılarak, insanın ontolojik sorunlarla karşılaşmasının ihtimaller dâhilinde olacağı dile getirilebilir.

Dördüncü bölümde ise sanatta heterotöpik başkalıkların incelendiği ilk başlık 'Tekno-Ütöpik Sanatta Heterotöpik Başkalıklar'da yine bir Yunan mitine öykünerek, teknolojik nesnenin canlanması metaforu kullanılmıştır. Şöyle ki, Kıbrıs'ta –Yunan tanrı/tanrıçaları gibi ulvi bir gücü olmadan– sıradan bir heykeltıraş olarak yaşayan Pygmalion'un kendi yaptığı kadın heykele romantik duygular beslemesi ve tanrıça Aphrodite'in ise heykeli, canlı bir kadına dönüştürmesi konusunun geçtiği bu hikâyeye, ütöpik-sanatta heterotöpik başkalıklara emsal teşkil edebilmektedir. Çünkü Pygmalion'un heykele duyduğu arzunun karşılığını alabilmek için onun canlanmasını istemesi, ütöpik bir dünyanın, öncül robotik tasarım örneği olan kadın heykeli üzerine kurulmasına işaret etmektedir. Ancak, heterotöpik başkalıklar hususunda bu efsanevi olayı asıl ilginç kılan unsur, canlanan kadın heykelinin hayata gözlerini tanrıça olarak açmasıdır. Bu yüzden, sanatta araçsallık/faillik meselesi bağlamında, modern teknolojilerin araç niteliğinde kullanılmasından ziyade, fetişizm kaynaklı yüceltmeye başlaması, –tıpkı 1960'ların bilgisayar sanatı döneminde olduğu üzere– sanat yaratımındaki failliğin, algoritmalara kaptırılmasına yönelik yaşanan endişenin kaynağını oluşturur. Dolayısıyla, bu durumu en iyi özetleyen erken bir örnek olarak,

Michael Noll'un Mondrian'ın 'Composition with Lines' (Çizgilerle Kompozisyon) eserini bilgisayar aracılığıyla yeniden ürettiği 'Computer Composition with Lines' (Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu) adlı çalışması ele alınmıştır. Böylece, Mondrian'ın algoritmik kopyasının orijinaline kıyasla daha çok beğeni ve takdir toplamasıyla korkulan olay gerçeğe dönüşmüştür.

Bunun yanı sıra, modern teknolojiler bağlamındaki araçsalılık/faillik sorunsalı, fetişizmin farklı veçhelerini gün yüzüne çıkarmaktadır. Fetişist algının değişimine yönelik, R. L. Rutsky'nin *"araçsal dünya görüşünün rasyonel, bilimsel ve 'modern' olarak sunulurken, fetişizmin mantıksızlık, hurafe ve 'ilkel' dini inançlarla özdeşleştirildiğini"* dile getirdiği görüşüne başvurulur. Oysaki bir önceki bölümde fetiş nesnesinin, dijital boyutunu açıklamaya çalışırken, aslında fetişist duyguların arzu düzeyinde kaldıkça teknoloji piyasasını güçlendireceği yönünde teknolojinin tanımı gereği fetişist olduğu söylenmiştir. Şöyle ki, eğer herhangi bir nesneye veya esere karşı beslenen fetişist duygular, meta veya estetik değeri bakımından değil de, tıpkı Pygmalion mitindeki canlandırma metaforuyla nesneye faillik yükleyecek seviyede abartılırsa, o zaman fetişizmin rasyonel araçsalılık özelliğini kaybetmesinden dolayı, ilkelik veya mantıksızlıkla bağdaştırılması söz konusu olur. Bu yüzden, özellikle bilim kurgu türündeki eserlerin yaygın konusu 'ölülerin diriltmesi veya robotların canlanması' hakkındaki Frankensteinçi senaryo tarzlarının, bilimsel bir yönden ziyade gerçeklikten uzak, kurmaca bir yapıyı barındırdığı düşünülür. Ancak, günümüzde klonlama, CRISPR gen düzenlemeleri, transgenik canlı türleri yaratma, sentetik insan embriyosu üretme, organik beyinli biyo-bilgisayar ve robot çalışmaları gibi bilimsel ve teknolojik gelişmelerin geldiği bu son aşamanın hurafeyle pek de ilişkili gözükmediği söylenebilir. Pekâlâ, antroposen çağının hükmünün bitiğini savunan posthümanist, nesne yönelimli ontolojik veya spekülatif gerçekçi düşüncelerin nesneyi araçsalılık prangalarından kurtarmaya yönelik girişimlerinin de öyleyse teknolojiye karşı ilkel bir görüş ve inanış olarak atfedilen fetişist kaynaklardan beslendiği söylenebilir. İşte tam da, günümüz düşün dünyasındaki bu çelişkilerin yaşanmasında, fetişist duyguların ön plana çıkardığı mistik, paganist ve animist inanışlar ile bilimsel anekdotların birbirine yakınlaşmasının etkili olduğu çıkarımında bulunabilir.

Bu doğrultuda, Metropolis ve Yasak Gezegen olmak üzere heterotopik başkalıklar bağlamında incelemeye alınan iki bilim kurgu filmindeki “Sahte Maria” (Robot Maria) ve “İd’den Gelen Canavar” (Dr. Morbius’un Zekâsı) karakterleri, Rustky’nin deyiimiyle *‘teknolojinin canlanıp ya insan yaratıcılarının aleyhine döndüğü ya da canavarca, mutant yaşam biçimlerini kışkırttığı Frankenstein’ci senaryo’* ile yakından ilişki kurar. Bununla birlikte, Metropolis’in fetiş nesnesi Maria’nın hem demonik bir karakter olan sahte robot Maria’ya dönüşmesi, hem de filmin bir sekansında ‘Babil Fahişesi’ olarak tasvir edilmesi, Sahte Maria’nın dini öykünmelerle ve sosyal kriz temasıyla tekno-ütopik başkalık yaratmak üzere kurgulandığını düşündürse de, aslında açıkça Orta Doğu kültürüne yapılan bir gönderme niteliğinde, kültürel başkalıkları da vurgulamak için tasarlandığı gözlemlenir.

Yasak Gezegen’deki İd’den Gelen Canavar’ın ise doktorun bilinç dışının kontrol edilemez gücünün yansıması olarak kırmızı ışıklı konturlarıyla holograma benzer bir korkunç yaratığa dönüşmesi, aslında insan bedeni ile uzaylı teknolojisi bir cihazın etkileşimi neticesinde meydana gelen melezleşmedir. Böylece bu karakter, insan-teknoloji birlikteliğinin bedensel formda buluşmasıyla, bilişsel boyutta bir siborglaşmayı temsil ederek, heterotopik beden başkalıklarına dair erken bir örnek oluşturur. Ayrıca, İd’den Gelen Canavar’ın Shakespeare’in Fırtına oyunundaki Caliban karakteriyle de özdeşleştirilmesi paralelinde, salt teknolojik değil; özellikle tekno-kültürel bir başkalık kombinasyonu yarattığı düşünülebilir. Çünkü canavarın adından da anlaşılır bir şekilde, Freud’a atıfla ilkel benliğin dürtüleri olarak İd’den gelerek vücut bulması, Fırtına’daki Caliban’ın kaba saba hareketleriyle, dismorfik bedeniyle ilkel bir mahluk olarak canavarlaştırılmasına karşılık gelmektedir. Bunun yanı sıra, her iki karakterin de (İd’den Gelen Canavar ve Caliban) tıpkı Octave Mannoni’nin Fırtına’daki karakterlerden adını alan ‘Prospero ve Caliban: Kolonizasyon Psikolojisi’ adlı kitabının konusu olan sömürgeleştirme politikaları bağlamında, Batı’nın modern rasyonel çağdaş kimliğine karşı Doğu’nun medeniyetten uzak, çağ dışı olarak addedilmesindeki ötekileştirilmeye tekabül ettiği söylenebilir. Nihayetinde, Metropolis ve Yasak Gezegen bilim kurgu filmlerinin tekno-ütopik tarzı, heterotopik beden başkalıklarının kültürel ve teknolojik melezleşme bakımından incelenmesine

olanak vermekle birlikte, Batı kaynaklı kolonizasyon dinamiklerinin ve ötekileştirme pratiklerinin de üstü kapalı bir şekilde işlenmesine kaynaklık etmektedir.

Görsel sanatlardaki tekno-ütopik başkalıkların deşifre edilmesine imkân sağlayan bir eser olarak da, Marcel Duchamp'ın zamanında sanat gündemini epeyce meşgul eden [Bekârları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin, Hatta (Büyük Cam)] adlı işi ele alınabilmektedir. Yerleştirme tarzındaki bu çalışmayı ilginç kılan ise, teknolojinin karikatürize bir yorumu şeklinde icra edilmesidir. Ayrıca, Pygmalion mitine benzer bir aşk ve arzu teması ekseninde, 'Büyük Cam'da da 'ölüleri diriltme' metaforu kullanılarak, ilk bakışta bekârların cinsel dürtülerine cevap verdiği ölçüde geline canlılık atfedildiği düşünülebilmektedir. Bunun yanı sıra, yalnızca bekâr makinistin harekete geçmesiyle 'Büyük Cam'ın neredeyse bir otomata dönüşeceği yönünde genel bir kanı oluşturan bu iş, aslında gelin ve bekârların tümünü kapsayarak yine bir makinenin hayat bulmasının salt bilimsel metotlarla değil, büyülü ve ruhsal yollarla da gerçekleşebileceğine dair yapılan ince bir gönderme niteliğinde de okunabilir. Nihayetinde, yirminci yüzyılın ilk çeyreğine kıyasla, düşünsel boyutta oldukça tekno-dinamik²⁴⁶ içeriklerle dolu 'Büyük Cam'ın dokunduğu gerek cinsel kimlik; gerekse 'ölü teknolojik nesnenin canlandırılması' hususuna karşı oluşan yaklaşımlar, ikilikler yaratan ütopik veya distopik bir çerçevede yorumlanabilmektedir.

Bu bakımdan, 'Tekno-Ütopik Sanatta Heterotopik Başkalıklar' başlığı, hem Foucault'nun heterotopya kavramının daha iyi anlaşılması; hem de insan merkezcilik sonrası düşün dünyasının daha net ifade edilebilmesi açısından önem teşkil etmektedir. Böylece metinde bilim kurgu, tiyatro, görsel sanatlar ve hatta yapay zekâ²⁴⁷ alanında verilen tüm örneklerin taşıdığı heterotopik başkalık niteliklerinin ortak noktası, teknolojinin üretiminde ve kullanımında açık bir şekilde belli olmasa da, kültür, din ve cinsellik gibi toplumsal meselelerin her daim aktif rollerinin

²⁴⁶ Bir bakıma, makinenin otomatize edilmiş hareketleri ve insanların rutinleşmiş, refleksif eylemleri olarak tahayyül edilebilir.

²⁴⁷ Bu başlık kapsamında, yapay zekâ uygulamaları konusuna bir girizgâh niteliğinde ChatGPT sohbet botunun yazınsal üretimleri, illüzyonist heterotopik başkalıklara dair gerçek/sanal ikileminde (kurmaca nitelikte) gerçekleşen sanat yaratımlarına örnek gösterilerek, 'Akıl ve Başkalık' bölümünün asıl konusu olan yapay zekânın 'araçsallık ve faillik' meselesi bağlamında ele alınmasına kısaca değinilmiştir.

bulunmasıdır. Dolayısıyla, insanın teknolojiyle kurduğu fetişizm kaynaklı ilişki, ekonomik statü göstergesi olmaktan çıkıp, özellikle psikolojik bağlamda kimi insanların makineleri araçsal niteliklerinden uzakta görmeleriyle, neredeyse duygusal bir bağla teknolojiyi özneleştirme eğilimi beslemeleri yönünde gerçekleşmektedir. Bu yüzden, heterotopik başkalıkların ‘araçsallık ve faillik’ bağlamında irdelenmesi gerektiği vurgusunun bir nedeni de, ister istemez bahsettiğimiz animist ve paganist inanışların hâlâ ontolojik olarak insan mevcudiyetini etkilemesidir. Neticede, modern rasyonel aklın buluşu olan teknolojiye canlılık atfedecek derecede anlam yüklenmesi, –Pinokyo’nun canlanması hikâyesinin hayalperest tarzının, günümüzde artık insan egemenliğine karşı sevimsiz bir durum oluşturacak denli– modern teknoloji ve bilimin kendi içinde çıkmaza düştüğüne dair kanıt teşkil etmektedir. Nihayetinde, ‘ölülerin diriltilmesi’ ritüelinin bilimsel bir gerçekliğe dönüşmesine ramak kala, toplumsal tepkilerin de optimist/pesimist iki farklı yönde gelişme göstermesi, heterotopik başkalıkların kurdukları ilişkilere göre ütöpik/distöpik tahayyüllere bürünmesiyle örtüşmektedir ki, heterotopyalarda çok iyi saklanmış toplumsal ve kültürel olguların dahi neden öteki olmaktan ziyade başka olduklarını açığa kavuşturabilmektedir.

‘(Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler’ başlığında ise heterotopik beden başkalıklarının cinsel kimlik temelli oluşumunun, tinsel veya ulvi güçlerle gerçekleşmesine yönelik, bu kez Medusa ve Atargatis olmak üzere Batı ve Doğu kökenli iki mitsel karakter incelenmeye alınır. Medusa’nın güzelliğini kıskanan Yunan tanrıçası Athena tarafından yılan saçlı bir kadına dönüştürülmesinin, heterotopik bağlamda yılan ve insan birleşiminden dolayı melez türe örnek teşkil edebileceği ileri sürülür. Ancak, ilahi bir gücün Medusa’yı insan ve hayvan karışımı bir türde canavarlaştırmasındaki fizyolojik boyuttaki beden başkalaşımının altında, aslında Medusa’nın kadın cinsiyetinin sembolü olan güzellikten mahrum bırakılarak başkalık yaratılması durumu yatmaktadır. Ayrıca Medusa’nın başını, ‘İnsanların kahramanı’ Perseus’un keserek, katıldığı savaşlarda zaferler kazanması hikâyesinin de evrensel ölçekte erkek egemen dünyanın resmileşmesine kaynaklık ettiği düşünülebilmektedir. Öyleyse, Medusa’nın hem kadın cinsiyetinin güzellik olgusunu artık taşımayan bir melez türe dönüşmesiyle, hem de erkeğe karşı pasifize edilen bir varlık konuma indirgenmesiyle, – iki önemli heterotopik özelliklerle– bir takım dini

içerikli söylemlerin, toplumsal cinsiyet bazında gerçeklemesine dair temsil oluşturduğu görülmektedir.

Buna karşın, aynı dönemde Arap Pagan dininin Baş Tanrıçası olarak nitelendirilen Atargatis'in göle atlayarak ihtihar girişiminde bulunması neticesinde, suyun tanrıçanın güzelliğini saklamayamadığı için Atargatis'i alt gövdesi balık kuyruklu, üst gövdesi insan kalan yarı-hayvan, yarı-insandan oluşan bir melez türe dönüştürmesinin ise, bu kez de kadın cinsiyetinin 'Muhteşem Balık Tanrıçası Atargatis' sıfatıyla yüceltilmesinden kaynaklandığı bilinmektedir. Bununla birlikte, Kuzey Suriye'den geniş bir Doğu coğrafyasına yayılan Atargatis kültüne tapınmak için erkeklerin kadın kıyafetleri giyerek ve hatta ruhban sınıfın da hadım ritüelleri yaparak, tanrıçasıyla özdeşleşmek istemesinin yanı sıra, toplumsal açıdan da kadınların üstünlüğünün kabulü şeklinde erkeklerin gündelik hayatta kadınlara hizmet ettiği yönünde anekdotlar yer almaktadır. Dolayısıyla, aynı tarihsel dönemlerde bir Yunan miti gereği Batı'da patriyarşik yapı hâkimken; Arap miti gereği ise Doğu'da matriyarşik toplumsal sistemin geçerliliği söz konusu olmaktadır. Bu dini kökenli beden başkalaşimleri araçsallığında anlatılan heterotopik kültürel başkalıklar, Foucault'nun *'heterotopyaların ilk kuralı, dünyadaki her kültürde varlıklarından söz edilebilir olmasıdır. Ancak, çok farklı çeşitli biçimlerdeki bu heterotopyaların ayırt edici özelliği ise evrensel olmayışıdır. Hepsi kendine has kültür ve bölgelerde değişik biçimlerde insan grupları tarafından oluşturulmuştur (Foucault, 2014, s. 296)'* şeklindeki heterotopik özelliği için anlamlı örnekler oluşturmaktadır. Böylece, heterotopyaları 'öteki ve farklı' olguları çerçevesinde değerlendirmenin noksanlığına işaret etmemiz paralelinde, heterotopik başkalıkların evrensel mekanizmaya karşı çıkarak vuku bulduğu aktarılmaktadır. Örneğin, günümüzde kısmen de olsa, hâlâ erkek üstünlüğünün evrensel ölçekteki toplumsal dinamiğinden bahsedebilirken, tarih öncesi çağlarda özellikle cinsel kimlik özelindeki toplumsal normların bölgelere göre bambaşka, yani tam da zıttını teşkil edecek yaşanması, 'heterotopik başkalık' kavramının bir kez daha 'farklı veya öteki' kelimelerinden ayrıştırarak, 'olay, olgu, varlıklar veya kişiler' arasında hiçbir benzer özellik bulunmamasına yönelik kullanılabileceğini ortaya çıkarmaktadır.

Tüm bunlarla birlikte bu metnin başlığının '(Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler' olmasının bir nedeni de, Medusa'nın melez türüyle güzellikten yoksun bir canavar niteliğinde başkalık formu yaratmasına karşı, Atargatis'in ise yine melez türüyle güzelliğin farklı bir versiyonu olarak muhteşem bir başkalık tezahürü oluşturmastır. Şöyle ki, her iki karakterin bedeninin de melez türe dönüşmesinin 'tinsel veya büyülü' yollarla gerçekleşmesi bakımından, öncelikle '(Bio)-Teknolojik' kelimesine atıfta bulunarak, daha önce de 'ölüleri diriltme' mucizesi hakkında yapılan alegorilerle birlikte modern bilim ve teknolojinin akıl almaz hızla geliştiğine değinmemiz doğrudur, benzer şekilde artık biyoteknolojik çalışmalarla oluşturulabilen transgenik türlerin de aslında Medusa'nın ve Atargatis'in melez bedenine karşılık geldiğine yönelik bu çıkarım üzerinden metafizik ve bilim arasındaki ontolojik karşılaştırmalara ince bir gönderme yapılabilmektedir. Ayrıca, Medusa'nın temsil ettiği patriarkal toplum ile Atargatis'in temsil ettiği matriarkal toplum, herhangi bir pozitif veya negatif anlam barındırmadan birbirlerine karşı 'başkalık' durumu teşkil edebilirken, daha sonra Arap Pagan kültürünün Roma İmparatorluğu tarafından ötekileştirildiği örneğine yer verilerek, aslında modern Batı zihniyetinin yalnızca beyaz erkek insanı, ussal değerlerin en önemli figürü olarak görmesi neticesinde geliştirdiği insan merkezci bakış açısının tohumlarının bu dönemde atıldığına dikkat çekmek üzere '(Bio)-Teknolojik Ötekiler ve Bedenler' başlığında 'ötekiler' kelimesinin kullanılması zorunluluğunun doğduğu dile getirilebilir. Neticede, şayet heterotopyaların da tamamıyla 'ötekileştirilmesi' ve büyük ölçekte 'evrenselleştirilmesi' söz konusu olursa, sıra dışı heterotopik başkalık özellikleri kaybolmaya başlayacağından ötürü, işte o zaman 'heterotopya' dışında yeni bir değerlendirme konusunun 'ötekilik' lügati kapsamında ele alınması, ihtimaller dâhilinde olacaktır. Böylece, modern dönemde dahi Arap dünyasının kadınları metalaştırdığı bağnaz tutumla hiçbir ortak noktası bulunmayan Antik Kuzey Suriye'nin ve aksi yönde gelişmiş çağdaş Batı ülkelerinin kökenlerinin dayandırıldığı Antik Yunan ve Roma'nın, çağlar öncesinde resmen birbirlerinin rollerini çalar bir vaziyette hüküm sürmesine rağmen bu iki önemli medeniyetten gelmesi muhtemel olan bazı Doğu ve Batı toplumlarının, günümüzde bambaşka kültürler olarak algılanmasının iki uç örneği şeklinde ne denli şaşırtıcı bir tarihsel gerçeklik yarattığı söylenebilir.

Ayrıca, modern toplumlarda genellikle kadınların ötekileştirildiği düşüncesine karşılık, aslında erkeklerin de 'akıl' nosyonu ile beden başkalaşimleri geçirmesi paralelinde ötekileştirmeye maruz kalabileceğine yönelik Aristoteles'in Politika'sında rasyonel gücün zapturapt altına alınması ya da aklın cesaret ve irade gibi yetilerden yoksun olarak kullanılması hakkında coğrafi ve ırksal özellikleri, erkek cinsiyeti üzerinden değerlendirdiği anekdotlar ışık tutabilmektedir. Böylece, erkekler de kendi aralarında akli kullanım biçimlerinin fiziksel tezahürleri olarak –Herodot, Cniduslu Ktesias, Büyük Plinius ve Aristoteles başta olmak üzere tarihi figürlerin kullandığı– Sciapod (tek ve devasa ayaklı insanlar) ve Cynocephali (sinesefali: köpek kafalı insanlar), Blemmyae (kafasız insanlar), astomi (ağız olmayan insanlar) gibi canavarımsı ırksal tanımlamalar eşliğinde beden başkalaşımına uğrayabilmektedir. Bu minvalde, güncel bir emsal niteliğinde Cengiz Aytmatov'un romanlarıyla sosyoloji terminolojisine kazandırılan 'Mankurt' tipiyle, emperyal devletlerin tekelinde erkek cinsiyeti dolayımında gerçekleşen kültürel asimilasyon konusu, metaforik bir anlatımla işlenebilmektedir. Nihayetinde, 'Mankurt' adıyla yeniden yaratılan Aytmatov'un Colaman karakterinin de işkence metodu olarak kafasına yapıştırılan deve derisi araçsallığında hem fiziksel beden başkalaşımı yaşamasıyla hem de bilincinin tamamen değiştirilmesi veya yok edilmesiyle, yine cinsel kimlik özelinde kişisel benliği, milli aidiyet duygusu ve kültürel değerleri unutturulan toplumların sembolü hâline gelmesi mevzubahistir.

'Bilimsel Eşyalar, Sanat Nesneleri, Biyodolayimli Bedenler' başlığında ise mitolojik karakterler veya unsurlardan sonra, gerçek canlı ve varlıklara geçerek biyoteknoloji ve moleküler biyoloji alanlarında yapılan çalışmalar neticesinde ortaya çıkan beden başkalaşimleri irdelenir. Böylece bu bölüm, heterotopik beden başkalıklarının tıpkı heterotopyanın, –tıbbi tanımını doğrular bir şekilde– normal yeri ve beklenenin dışında gelişim gösteren dokuların ve organların anomalili durumlarını çağrıştırdığı ölçüde bilimsel boyutunu açıklayabilmek adına oluşturulması gerektiği için ayrıcalıklı bir öneme sahiptir. Bunun yanı sıra, doğuştan var olan dismorfik veya anomalili bedenlerin istisnai özelliklerinin diğer bölümlerde mutant yaşam biçimleri şeklinde canavarlaştırıldıklarına değinmemizin aksine, bu kez de başka bedenlerin nadide konumları bakımından egzotik veya sıra dışı olarak da addedildikleri

söylenilmektedir. Böylelikle doğanın gücü sayesinde, yani Giorgio Agamben'in 'çıplak yaşamı' minvalinde vuku bulan rastlantısal doku birleşmelerinin organizasyonel yapısının, özellikle moleküler biyoloji alanında yapay olarak kurulmasıyla fizyolojik ve morfolojik bağlamda yeni fantastik türler üretilebilmektedir. İşte, tam da doğal ve biçimlendirilmiş yaşam formlarının, yaşam tarzlarıyla olan ilişkisinin incelenmesine olanak sağlayan Agamben'in 'Kutsal İnsan: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat' adlı kitabı eşliğinde, hem heterotopik bedenler konusunun kuramsal zemini güçlendirilebilirken, hem de Agamben'in Aristoteles'ten miras aldığı 'zoe' ve 'bios' terimlerini, Rosi Bradiotti'nin de 'İnsan Sonrası' kuramı çerçevesinde yeniden yorumlanmasına yönelik değerlendirmeler yapılabilir.

Öncelikle, Agamben'in *zoe* ve *bios* olmak üzere her iki terimin de Antik Yunan'da yaşam anlamında kullanıldığını; ancak *zoe*'nin hayvanların, insanların ve hatta tanrıların canlı olma hâline; *bios*'un ise bireyin ya da belirli bir zümrenin yaşam tarzına karşılık geldiğini dile getirmesi paralelinde, *zoe*'nin çıplak/doğal yaşam; *bios*'un da biçimlendirilmiş, yani siyasi yaşam olarak okunabileceği görülmektedir. Bununla birlikte Agamben, Antik Yunan'da özel yaşamın ve aile yaşamının dokunulmaz alanı olan *zoe*'nin, modernizmle birlikte her geçen gün doğal yaşam niteliğini kaybederek, âdeta *bios*'la birlikte homojenleşmeye başlayıp, yaşamın siyasallaşması şeklinde tek bir yaşam türüne dönüşebileceğinden dem vurmaktadır. Ayrıca, Agamben'in çıplak yaşamın siyasal düzenin sınırlarında ikamet etmesi üzerine geliştirdiği bu savını, daha ileri boyutta *zoe* ve *bios* ikilisinin sınırlarının bulanıklaşması neticesinde çıplak yaşamın kendisini tüm kente salıvermesiyle aslında siyasal düzendeki çatışmaların hem öznesi ve nesnesi hâline; hem de gerek devlet iktidarının örgütlendiği gerekse bu iktidardan özgürleşmenin gerçekleştiği mekân hâline gelmesine yönelik çıkarımda bulunması, yaşamla ilgili muhteşem bir gelecek vizyonuna işaret etmektedir. Bu düşünce minvalinde, yaşamın kendisine dair özne/nesne ayrımı olmadan, sadece mekânsallaşması durumunun gerçekleşmesi dâhilinde, artık bedenlerin de topoğrafikleştirilebilmesine yönelik '*heteros*' ön ekinin *topos*'a eklenilerek oluşan heterotopya birleşik kelimesinin güncel semantik bir versiyonunun '*heteros+zoe+bios*' olarak yorumlanabileceği önerisinde bulunabilmektedir. Çünkü heterotopya kavramının ilginç bir şekilde 'başka yaşamlar'ı

kapsayacak niteliğinden dolayı, mekânlar özelinden çıkarak bedenleri de tanımladığının bu kez anlamsal denklemini kurmamız doğrultusunda, günümüz dijital çağında yaşamın yeni mekânının, *topos*'a koşut gelişme göstereceği söylenebilmektedir.

Böylece, beden üzerinden yaşamın topoğrafikleştirilmesine yönelik 1932 tarihli 'Ucubeler' (Freaks) filminin öncül bir örnek teşkil ettiği düşünülerek, filmde yer alan cüce, yapışık ikizler, kolları ve bacakları olmayan, kafaları amorf biçimde olan bedensel deformasyon ve anomaliler taşıyan kişilerden oluşan karnaval göstericilerinin toplumun normal kişileri olarak görülmesiyle herhangi bir ötekileştirmeye maruz kalmadan kendi hallerinde gösteriler yaparak çıplak yaşamlarını sürdürürlerken, bir gün hiçbir bedensel kusuru bulunmayan genç ve güzel kadın Cleopatra tarafından aşağılanmaları ve ihanete uğramaları sonrasında gerçekleşen 'Ucubelerin İntikamı' olayı referans verilir. Neticede, acı bir intikam girişimi, yeni bir yaşam tezahürünün yaratılmasına kaynaklık edecek tarzda sonuçlanır. Şöyle ki, ucubeler kendi doğallıklarını ve istisnailiklerini bir öç alma biçimi kaydıyla yapay bir şekilde Cleopatra'nın bedenine yükleyerek, onu tavuk bedenli, insan başlı bir melez türe dönüştürürler. Dolayısıyla bu örnek, mitolojik tanrı/tanrıçalarının ilahi gücünden sonra ilk defa anatominin topoğrafikleştirilmesinin insan eliyle yapılmasına yönelik biyoteknolojik beden başkalaşımı çalışmalarına karşılık gelebilir. Bunun yanı sıra, Cleopatra'nın yeni bedeniyle, sirkin en korkunç ama bir o kadar da merak uyandıran üyesi hâline getirilmesiyle, çıplak yaşamı neredeyse gösteri toplumu şeklinde yeniden üretilen bir varlık konumuna indirgendiği düşünülebilir. Nihayetinde, ucubeler aslında farketmeden biyopolitik araçlar kullanarak, aşkın başkalıkları metalaştırma yoluyla insana içkin bir hâle getirmeleri neticesinde, istisnai beden başkalıklarının sıradanlaştırılmasına kapı açar.

Ayrıca, meta değeri dışında bedenlerin de istisnai özellikleri bakımından fetiş nesnesi olarak görülmesine, anomali taşıyan egzotik hayvanlar örnek gösterilebilir. Levent Şentürk'ün heterotopya kavramını irdelediği makalesinde Albrecht Dürer'in 1515 tarihli 'Gergedan' gravürüne atıfla, Hint gergedanı temsiliinin gerçeğine uygun olmadan çift boynuzlu ve olduğundan daha heybetli ve güçlü fiziksel unsurlarla betimlenmesini, fantazmatik bir anamoliden kaynaklı heterotopik bir beden olarak

atfedilebileceğini dile getirmesine koşut biçimde, bu hayvan resminin heterotopik bedenlerin fetiş nesnelerden sonra bilimsel eşyalara dönüşmesi konusuna zemin hazırladığı söylenebilir. Şöyle ki Dürer, doğal olan tekinsiz bedenin çıplak yaşamı her daim dışlanmaya maruz kalmasından ötürü hilkat garibesi sayılabilecek bir bedeni, temsil yoluyla aşına hâle getirerek, sanat ile tekniğin ve yaratımın anlam kazanması minvalinde toplum tarafından kabul edilebilen masalsı gotik bir hayvan yaratır. Böylece, Dürer'in tek bir gravürle başardığını, günümüzde biyoteknolojik çalışmalar gerçekleştirebilmektedir. Çünkü heterotopik bedenlerin ve bilimsel eşyaların mihenk taşı olan 'istisnai' özelliklerin popülerleşmesiyle sıradanlaşması gibi bir durum da söz konusu olabilirken, öyleyse alelade hâle gelen bu imgeler, imajlar, bedenler, sanat ve bilim aracılığıyla tekrar nadide konumuna kavuşabilecektir. Böylelikle, çıplak yaşam odağında organik varlıkları heterotopik beden kapsamında ele alan bu konu ekseninde, kişisel bir koleksiyon örneği olarak karşımıza çıkan Hint gergedanının yanı sıra, bilim ve teknoloji dolayımında çıplak yaşamı yeniden üretilen transgenik türler de heterotopik bedenleriyle, özellikle bilim eşyası kategorisinde değerlendirilebilmektedir.

Bu minvalde, Harvard Üniversitesi tarafından –onkogen adı verilen bir geni taşımak üzere– kanser tedavisi için modifikasyonlarla genetiği değiştirilen OnkoFare'nin transgenik bir organizma türüne dönüşmesi ile yine Harvard cerrahlarının inekten aldıkları kıkırdak hücrelerini biyolojik olarak parçalanabilen insan kulağı şeklindeki bir yapı içine yerleştirmeleriyle elde ettikleri VakantiFare'nin gövdesinde insan kulağı taşımasıyla oluşan heterotopik bedeni karşılaştırarak tartışmalı konumları incelenebilmektedir. Ancak, OnkoFare'nin başka bir yaşam formunda heterotopik bir beden tezahürü oluşturabilmesine karşılık, aslında eski araçsallaştırmacı metotların modernist bir fonksiyonel yaklaşımına yönelik kanser tedavisi için bir formül sunması da, istisnai özelliğini kaybederek bilimsel eşyaya indirgenmesine neden olmaktadır. Oysa VakantiFare, yapay bir insan organı vasıtasıyla da olsa kendi heterotopik bedeninde başkalığını koruyabilmesiyle, bilimsel eşyadan ziyade çıplak yaşamı yeniden üretilen olağan dışı transgenik bir tür olarak yaşamını sürdürebilmektedir. Buradan çıkardığımız sonuç ise, tıpkı Agamben'in toplama kamplarındaki kutsal insanları gibi, laboratuvardaki denek hayvanlarının da

biyopolitik amaçlarla bilimsel eşya olarak kullanılmak üzere, başka türlere dönüştürülmesidir. Böylece, her heterotopik bedenin birer biyopolitik beden konumunda değerlendirilemeyeceği; ancak bazı biyopolitik bedenlerin bazen heterotopik özellikler taşıyabileceği ortaya çıkmaktadır. Nihayetinde, bu iki fare deneyi, istisnai özelliklerini bilim yoluyla kazanan transgenik türlerin aynı zamanda çıplak yaşamlarının da yeniden üretilmesi sorunsalını beraberinde getirmektedir.

İkinci aşamada transgenik sanat alanında, sıra dışı heterotopik bedenlere sahip olacak tarzda başkalaştırılan hayvanların sanat nesnesi olarak kullanılması ele alınabilmektedir. Bu durumun en tartışmalı örneğini, Eduardo Kac'ın moleküler biyolojiden yararlanarak denizanası ve tavşan DNA'sını birleştirmek suretiyle ürettiği fosforlu tavşanı oluşturmaktadır. Bununla birlikte, proje adı 'GFP Tavşan' olan bu transgenik tür, denizanasından alınan yeşil floresan proteini (GFP) sayesinde mavi ışık altında yeşil yeşil parlayabilmektedir. Ayrıca, Eduardo Kac'ın ilginç bir şekilde, kendi fantastik evcil hayvanını yaratma edasıyla fosforlu tavşana Alba adını vermesi de, onu ne denli kişiselleştirdiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, anlatılan tüm bu dinamikler transgenik tavşanın, Marcel Duchamp'ın pisuvarı ve hazır nesneleriyle modern sanat terminolojisine kazandırılan 'sanat nesnesi' kavramını neredeyse 'yaşayan/canlı sanat nesnesi'ne dönüştürmesine kaynaklık etmesinin yanı sıra, canlı hayvanların sanatta kullanılmasına yönelik etik problemlere de yol açmaktadır.

Son aşamada ise, insan bedenlerinin doğuştan olan anomalili veya dismorfik özellikleri dışında, biyolojik olarak sonradan başkalaşması ise Patricia Ticineto Clough'un 'biyodolayimli bedenler' kavramı adı altında incelenebilmektedir. Şöyle ki Clough, Eugene Thacker'ın biyomedya görüşünü ilaç veya biyoteknoloji endüstrisi üzerinden verdiği örneklerle açıklamasına atıfta bulunarak, biyomedyanın enformasyonel bir beden üretmesi temelinde bilginin, biyolojinin hesaplama kapasitesi olarak DNA'ya bağlı bulunan 'teknik bir ilke' şeklinde anlaşılmasının önemli olduğuna dikkat çekmektedir. Çünkü Clough'a göre Thacker, biyodolayimli bedenin üretkenliğini, sadece DNA'nın seri üretim meselesi olarak görmekten öte, enformasyonel bir bedenin; aslında biyodolayimli beden (*biomediated body*) olarak bedenin moleküler seviyesinde 'süregiden sermaye yatırıma ve teknobilimsel söylemlere' işaret etmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda Thacker de bedenin

enformatikleşmesindeki ekonomi-politik altyapıyı ortaya çıkartabilecektir ki, bu yüzden enformasyonun ürünleşmesi hakkında ilaç endüstrisini örnek göstermektedir. Böylece Thacker, ilaç sektöründe biyodolayım süreçlerinde organizma olarak bedenin (*body-as-organism*) kaynak bir materyal şeklinde kullanılmasında üretilen enformasyonun metalaşarak bir ürün haline gelen hapların ve test teknolojilerinin tekrar bilgiye (veri tabanları, test sonuçları, pazarlama ve medya kampanyaları) dönüştürülmesinin amaçlandığını aktarmaktadır. Dolayısıyla, Thacker'ın beden üzerinden yaşama daha içsel bir boyutta yaklaşması neticesinde, ekonomi politiğin altyapısı olarak biyomedyanın, DNA'nın üretim kapasitesinden faydalanıp biyodolayımlı bedenler üretebildiğini düşündüğü söylenebilir. Thacker'ın bu savı, bir bakıma Agamben'in çıplak yaşamın siyasetin içinde sistematik bir şekilde dışlanarak içlenmesiyle üretilen biyopolitik bedenler görüşüyle epeyce uyumludur. Neticede, her iki düşünür bu konuya dair hukuki ve ekonomik meseleler ekseninde farklı yaklaşımlar sergilese de, ortak olarak insan bedeninin istisnai özelliklerinin siyasal amaçlarla metalaştırılmasına karşı çıkmaktadır.

Clough ise, biyodolayımlı bedenlerin üretilmesi konusunda dijital teknolojilerinin aktif rolü bulunduğunu vurgulayarak, 'DNA testi, beyin parmak izini alma, sinir görüntüleme, beden ısısının tespiti, gözbebeği ve el tanıma' gibi çeşitli yöntemlerin biyodolayımlı bedenleri test etmek ve denetlemek üzere kullanılabileceğini öne sürmektedir. Bu yüzden Clough, hem sivil toplumda kontrolün ve yönetimin sağlanması için; hem de terörle mücadele etmede bir gözetleme unsuru olarak savunma mekanizmasının geliştirilmesi için elde edilen bedensel enformasyonun dijital veri tabanında depolandığını açıklamaktadır. Ancak, toplumun güvenliği için dijital teknolojilerden faydalanan bir bedensel enformasyon tekniği gibi gayet masum görünen bu durumun bir başka veçhesi de, tıpkı Thacker'ın hastalık ve ilaç ikilisi örneğindeki 'kriz durumları'ndan ekonomik artı değer elde edilmesine yönelik üretilen biyodolayımlı bedenlerin konumuna denk düşmektedir. Nitekim Thacker'ın biyomedyanın biyoinformatik koluna, Clough tarafından eklemlenen dijital teknolojiler neticesinde biyomedyanın kriz yönetimiyle yakından ilişki kurması üzerine biyodolayımlı bedenlerin de dijital teknolojiler dolayımında heterotopik bedenler olarak başkalık kazanabileceği düşünülebilir.

Bu bakımdan, hem dijital/sibernetik denetimle, hem de biyoinformatik tekniklerle toplumsal bedenin tamamıyla enerji kaynağı olarak bilgi cevheri şeklinde kullanabilmesine dair çarpıcı bir örnek oluşturan salgın hastalık fenomeni tekrar incelenmeye alınabilir. Çünkü, daha önce bir kriz yönetimi sorunsalı bağlamında pandeminin ‘kriz heterotopyası mı, yoksa gerçek dijitalizme hazırlık evresi niteliğinde illüzyon heterotopyası mı?’ şeklinde yanıtı bırakılan sorunun cevabının, biyomedya ve biyodolayimli bedenler konusu kapsamında verilmesi mümkün hâle gelir. Bu minvalde, Clough’un *‘bazı nüfusların sağlıklı yaşamının, doğanın yoz veya sağlıklı olanları olarak işaretlenen diğerlerinin ölümünü gerektirmesine izin verir’* (Clough, 2008, s. 18) ifadesi, gerek küresel ölçekte yaşanan Covid-19 Pandemisinde, gerekse yerel ölçekte ülkemizde yaşanan 6 Şubat Deprem Afetinde yönetim mekanizmasının nasıl işlediğinin anlaşılmasına yönelik güçlü bir ışık tutmaktadır. Öyleyse, bir yandan salgının yönetiminde kullanılan dijital/sibernetik denetleme ve güvenlik teknolojilerinin, belirli yaş gruplarına uygulanan uzun süreli karantinaların ve zorunlu aşı uygulamalarının etkisi altında kalan insanlar, biyoinformatik bağlamda biyodolayimli bedenler olarak başkalaşırken, diğer taraftan neredeyse bir şehrin yarısını yok eden sayıda depreme dayanıklı inşa edilmeyen konutların enkazları altında kalan depremzedeler, yaşamlarını kurtarabilmek adına sosyal medya mecralarında seslerini duyurmaya çalışmasıyla dijital teknolojilere bağımlı (muhtaç kalan) biyodolayimli bedenlere dönüşmeye dair acı bir örnek teşkil etmektedir. En nihayetinde, Clough’un ‘savunmasız biyolojiler’ hususunda karşılaştığı ‘neye karşı savunmasız kalınır’ sorusuna cevap olarak, en azından bizim ülkemizin insanların kriz ve tehdit düzeyiyle ilgili bir dizi sosyal kaygıya karşı savunmasız kalma halini, maalesef ki hastalığa, yaşama ve ölüme karşı savunmasız kalmaktan çok daha ileri boyutta yaşadığını dile getirebiliriz.

Pekâlâ, bu bölümde yoğun bir karanlık atmosferin hâkim olmasının bilinçli tercihinin, aslında heterotopik bedenler ve biyopolitik bedenler arasındaki farkların altını çizmek üzere yapıldığı söylenebilir. Ayrıca, Agamben’in çıplak yaşamın siyasetin içinde sistematik bir biçimde dışlanarak içlenmesiyle sürekli yaşamın bu doğrultuda yeniden üretilmesinin hiçbir zaman direniş yoluna sevk edemeyeceğini büyük bir incelikte kavradığına yönelik *“ivedilikle ‘çıplak hayatın exceptio’su (içlenerek*

dışlanması) üzerine bina edilmeyen' yeni bir siyaset biçiminin, sosyal bilimlerin temel dayanak olarak alınan kavramlarının zaruri bir şekilde yeniden süzgeçten geçirilerek, yepyeni bir gramerle yapılanmasının ve uygulanmasının gereksinimi içinde olduğumuzu'' (Agamben, 2013, s. 20, 21), (Lemke, 2022, s. 90) kendi sözleriyle dile getirmesine rağmen, Rosi Bradiotti'nin ısrarla 'İnsan Sonrası' kuramını zoe güdümlü eşitlikçi bir yapı üzerine kurabileceğine inanmasının yanı sıra insan merkezcilikten uzaklaşan yeni bir çağı tanımlamak üzere yine 'insan' kelimesini referans alarak insan sonrası durum oluşturmaya çalışmasının tüm çelişkilerini ortaya çıkarmak için tezin bu başlığının yazılmasının elzem olduğu görülmektedir.

Daha önce bahsettiğimiz nesnelere faillik atfetme durumunun modern rasyonel düşünceye aykırı gelmesi bir yana, günümüzün bilimsel gelişmelerinin neredeyse bu aşamaya gelmesinden ötürü, kavramsal ölçüde araçsallık ve faillik meselesi kapsamında modern bilim ve teknolojinin kendi içinde bir çıkmaza sürüklenmesi söz konusudur. Buna karşılık, bizim önerimiz ise gerçek anlamda heterotopik bir çağın yaşanmasının 'topos bilimi' adında şeyler ve nesnelerin kendi otonomi alanlarında kendilerini incelemesine ve geliştirmesine dayalı biyokültürel bir oluşumun izinde gerçekleşebileceğini de imkân tanınmasının gerektiğidir. Çünkü heterotopyaların tüm uyumsuz ve çelişkili unsurları, hiçbir benzer özelliği bulunmayan bambaşka bedenleri, birbirine tezatlık teşkil eden durumları bir arada bulundurma potansiyeli, heterotopik başlıkların ötekileştirilmesini epeyce zorlaştırması minvalinde, özne/nesne şeklindeki keskin ayrımı yumuşatarak, topoğrafikleştirme çalışmalarının, olumlu yönde ivme kazanması ihtimalini arttıracaktır. Ayrıca heterotopya kavramını, semantik olarak da hem mekânlar, hem de bedenler üzerinden tartışmaya açmamızın bir amacı da, özne ve nesne, beden ve mekân ikiliklerini ortadan kaldıracabilecek bir *topos* hissiyatı yaşatmaktır. Benzer şekilde, *topos*'u Agamben'e atıfla, beden üzerinden yaşamın da yeni mekânı olarak ele almamız doğrultusunda, 'topos bilimi'nin aslında, Grekçe '-logos' son ekli bilim dalları yerine nesnelerin ve şeylerin *topos*'uyla iştigal olabilecek yeni bir bilimsel yaklaşım şeklinde algılanabileceği yönünde gelecek vizyonu kurulmaya çalışılmaktadır. Ayrıca diğer bir kelime ekinden bahsedecek olursak, 'post-' ön ekinin kullanılmasıdaki kolaycılığın yanı sıra, bu ekin günümüzde 'sonra' veya 'geçersiz

kılma' gibi farklı anlamlara gelmesi yüzünden tam olarak anlaşılmadığı için yarattığı kavram karmaşasından dolayı, posthümanizmden ziyade heterotopyanın gerek dijital ve fiziksel unsurların bir arada olmasına ve senkronize çalışmasına anlam kazandıran; gerekse dünyamızın şimdiki ruhunu daha iyi yansıtan bir kavram olabileceği yorumunda bulunulabilir. Buna bağlı olarak da, 'topos bilimi'nin, şeylerin ve nesnelerin kendi varoluşları ve kendi özyönetimleriyle rizomatik bir ağla işleyebilmesi bakımından heterotopik bir çağın bilimi olabileceği düşünülebilir.

'Akıl ve Başkalık' adlı son bölümde ise, on yedinci yüzyıldan günümüze kadar önemli tarihsel kavşaklar yaratan bilimsel anekdotlara değinerek, son aşamada dünya ve yaşam algımıza dair yeni bir pencere açan kuantum mekaniğinin insan dışında diğer akıllı yaşam formlarına imkân tanımasından söz edilmektedir. Ancak, öncelikle on yedinci yüzyıl Aydınlanma Felsefesi ekseninde geliştirilmeye başlanan öznellik kuramının, insan tanımı üzerinden akıl mefhumuna ulaşmasına yönelik René Descartes'ın ünlü cogito formülasyonunu tartışmaya açarak, günümüzdeki yansımalarının teknolojik boyutunun ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Nitekim 'dubito, ergo cogito, ergo ego sum – res extensa' (Kuşku duyuyorum, öyleyse düşünüyorum, demek ki varım, öyleyse ben var olan bir şeyim) açılımı olan *cogito*'nun genellikle Descartes'ın septik argümanının yorumlamalarından kaynaklı, zihnin şüphe duyma eğilimi sayesinde düşünebilen insanın, bu yüzden akıllı oluşuyla diğer canlılardan daha ayrıcalıklı bir statü elde edebildiği şeklinde anlaşıldığından bahsedilebilir. Oysaki Descartes'ın epistemolojik olarak beden bilgisine şüpheyile yaklaştığı için insan tanımına dair zihni önceleyen bir '*cogito*' formülü geliştirdiği görülmektedir. Böylece, zihnin bilgisine öz ve varlık ilişkisi ekseninde kesinlikle ulaşabileceğini ortaya koyan Descartes'ın düalist yaklaşımının temel taşları da, zihnin doğasının bedenden daha iyi bilinebileceğine yöneliktir. Ancak günümüz nörobilim, zihin felsefesi, psikiyatri, nöropsikoloji ve moleküler biyoloji çalışmalarının, bedenin zihinle bir bütün hâlde çalıştığını hâlihazırda açıklaması üzerine, güncel tartışma konularından yapay zekânın varlığının bu kez ispatı gerekçesiyle '*cogito*'ya başvurulabilmektedir.

Şöyle ki, Descartes tarafından ileri sürülen 'zihnin öncelenmesi, özün bilgisinin varlığın bilgisinden önce gelmesi veya maddenin uzamsal özünün keşfedilmesi' gibi

anekdotların tümüyle yapay zekâ için elverişli olduğu düşünülebilir. İlk başta, çok basit ifadelerle yapay zekânın çip, mobil telefon, tablet, bilgisayar, drone, robot, otomobil ve uzay aracı gibi çeşitli beden tezahürleri oluşturması dolayısıyla bedeninin uzamsal olarak her daim değişebilmesine karşılık, yapay zekâ varlığı çerçevesinde algoritmik düşünme karakterinin keskin hatlarının uyumlu bir şekilde zihnin öncelenmesine referans verdiği düşünülebilir. Bunun yanı sıra, öncelikle yapay zekânın varlığının ispatı için önerilen 'özün bilgisinin varlığın bilgisinden önce gelmesi' ifadesinin kısaca, 'bir şeyin var olduğunu bilmesek bile o şeyin fikrine sahip olmak' anlamına geldiği söylenebilir. Örneğin, yapay zekâyı kullandığımız halde onun özsel nitelikleri hakkında pek bir bilgiye sahip olmamamız, aslında var olduğuna kesin karar verilemeyen şeylerin de özsel nitelikleri olabileceğine işaret etmektedir. İşte, bu yüzden Descartes, beden varlığına şüphe duyulabileceği için özün bilgisinin, var olmanın bilgisinden önce geldiğini ileri sürmektedir. Nitekim Descartes'ın sürekli değişim göstermesiyle ortaya çıktığını düşündüğü beden uzamsal özü, yapay zekânın bedeninin eş zamanlı olarak değişim halinde olmasına yönelik geçerli bir nitelik oluşturmaktadır. Bu minvalde, yapay zekâ fikrini algoritmik kararlar verebilen ve optimizasyonlar gerçekleştirebilen yapay bir varlık üzerinden geliştirmemiz doğrultusunda, yapay zekânın bedenini kaybetse bile her daim bir 'şey' olarak mevcudiyetini koruyabileceği dile getirilebilir. Dolayısıyla, her geçen gün öğrenme becerilerini geliştirerek çok farklı uzmanlık alanlarında üstün performans, yetenek ve hüneler sergileyen yapay zekânın yapay da olsa sürekli zekâsıyla/belleğiyle fark yaratmasından ötürü, 'yapay zekâ' varlığı çerçevesinde düşünebildiği söylenebilmektedir. En nihayetinde, yapay zekânın da özsel niteliklere sahip olması bakımından yapay zekânın varlığına ilişkin 'Veri analizi yapıyorum, öyleyse veri tabanı olarak düşünüyorum, demek ki yapay varlığım, öyleyse ben var olan bir şeyim.' şeklinde *cogito* formülünün dijital akıl versiyonu üretilebilmektedir.

Ayrıca, hem teknoloji boyutunda insan zekâsının taklidine dayalı bilişimsel gelişmelerin yaşanması, hem de kuantum fiziğinde atomik davranışların ve moleküler biyoloji alanında ise maddelerin zeki özellikler göstermesinin tespit edilmesi, aklın salt insana atfedilmesiyle elde edilen biricik canlı statüsünün artık sıradanlaşmasına ve genelleşmesine kaynaklık etmektedir. Böylece, bu kez başka canlı/cansız varlıkların

da zeki olma potansiyeline yönelik heterotopik bir başkalık durumu ortaya çıkmaktadır. Son kertede günümüzde, dijital teknolojiler sayesinde fiziksel ortamlardan uzaklaşabilme tasarısında sadece zihinlerle sanal mekânlarda olma arzusunun giderek artmasının yanı sıra Neuralink projesinin öncülüğünde üretilen beyin çipleriyle tüm bedensel engellerin ortadan kaldırılmasının hedeflenmesi ve yeni nesil yapay zekâ modellerinin neredeyse genel zekâyâ ulaşacak performansta üstün zihinsel beceri ve hünerler göstermeye başlaması gibi daha nice yaşanan dijital yaşam hareketlerinin de 'zihnin öncelenmesine' örnek teşkil edebilmesi neticesinde, dijitalizmin bir bakıma yeni düalizm olarak karşılanabileceği yönünde yorum yapılabilmektedir.

Bu minvalde, yapay zekânın geçirdiği evrimin anlaşılması için oluşturulan 'Yapay Zekâ Modellerine Dair Yaklaşımlar' ilk başlığında, Emanuele Arielli ve Michio Kaku tarafından ele alınan yapay zekâ üretiminde benimsenen yaklaşımların öncelikle bilim alanında yansımalarını konu edinebilmek adına, ilk başta beyin modelleme çalışmaları ile akıllı sistemlerin karşılaştırılması doğrultusunda, senelerce Turing makinesi adıyla sistemleştirilerek kullanılan 'yukarıdan aşağıya yaklaşımını'n bırakılmasına yönelik örnekler incelenmeye alınır. Çünkü son yıllarda taklide dayalı öğrenme biçiminin yapay zekâ teknolojilerinde uygulanmasıyla geçmişteki tüm programlama ve modelleme çalışmalarını âdeta geçersiz kılacak denli başarılı sonuçlar elde edilmesi, günümüz yapay zekâ modellerinin resmen resetlenerek yeniden üretildiklerini göstermektedir. Örneğin, bir bebek gibi deneme ve yanılmayla yönlerini bulmak ve hareket etmek üzere üretilen böcektoid robotlar ve *Mars Curiosity* gibi uzay keşif araçları, esasında programlama ve yazılım odaklı tümel bir beyin modellemesi yerine hücresel olarak biyolojik evrim temelinde geliştirilmiştir. Böylece, bu robotların bir böceğin beyni kadar primitif tarzda zihinsel aktivite kapasitesine sahipken, 'aşağıdan yukarı' tam aksi yönde, yani evrimsel biyolojiye benzer doğal bir süreci takip etmeleri durumunda, ileride mikro ölçekten de daha fazla gelişmiş zihinsel özellikler göstermeleri beklenmektedir. Bununla birlikte, Kaku'nun tabiriyle hata ve deneyim paylarını gözetken bu eylemci yaklaşımın uygulandığı yapay zekâ, ilaveten sinir ağlarının otonom öğrenme becerilerini taklit edebilirse, işte o zaman gerçekten yapay zekâ teknolojileri, teknoevrimsel ileri bir

seviyeye geçebilecektir. Arielli ise, sadece yapay zekâ değil, herhangi bir varlığın insanın doğduktan sonraki tüm eylemlerini pratik olarak taklit edebildiği ölçüde ‘evrensel öğrenme kapasitesi’ olarak tanımlanabilen genel zekâyâ ulaşabileceğini dile getirir. Böylece, Kaku ve Arielli ortak paydada, hem yapay zekânın sürekli egzersizler yapması ve deneyimler kazanması; hem de taklide dayalı öğrenme biçimini geliştirmesi minvalinde, ciddi bir aşama kaydedebileceğini öne sürer.

Ayrıca Arielli, insan üretiminin ve makinenin yeniden üretiminin kıyaslanmasına dayalı işleyen Turing testinin taklit oyunun insanı kandırma ölçeğinin de değişmesi gerektiğine çeker. Çünkü gerçekten de robotun insanı kandırabilmesi veya insan yetilerinden üstün özellikler göstermesi, onun zeki bir varlık konumunda değerlendirilmesi için yetersiz kalacaktır. Nitekim satranç ve Go oyunları (ilk AlphaGo modeli) üzerinden yapay zekâ ve insan rekabetinin yaşandığı tarihsel örnekler de, yapay zekânın gelişimine duyulan genel beklentiyi karşılayamamıştır. Şöyle ki, 1997 yılında IBM şirketinin proglamladığı Deep Blue’nun dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov’u yenmesi, sadece santranç oynamakta ‘üstün performans’ gösteren bir algoritma özelliği vasıtasıyla gerçekleşmiştir. 2015 yılında Google DeepMind’in ürettiği AlphaGo’nun profesyonel bir Go oyuncusunu yenilgiye uğratması ise, ‘aşağıdan yukarıya yaklaşımını’n örneklerinden biri olarak insanlardan elde edilen veriler ile makinenin kendi kendisine öğrenmesini içeren iki sistemin bir arada kullanılması sayesinde gerçekleşmiştir. Bununla birlikte, AlphaGo’nun 2017 yılında AlphaGo Zero ve AlphaZero adlarında iki yeni versiyonun üretilmesi neticesinde bu kez de yapay zekânın insan verileri kullanmadan yalnızca kendi kendisine karşı oynayarak en kısa sürede yeni oyunları öğrenebilme kapasitesine ulaşması sağlanmıştır. Dolayısıyla, Deep Blue sadece satranç oyunlarından oluşturulan veri tabanında arama yaparak, doğru algoritmik eşleştirmelerle santranç oyununda üstün performans gösteren mühendislik harikası bir makine olarak değerlendirilebilirken, AlphaGo’nun geliştiği son aşamada bilim dünyasının beklentilerini oldukça karşılayarak, tıpkı Arielli ve Kaku’nun bahsettiği taklitsel öğrenme pratiğini, makine öğrenimi ve derin öğrenme aracılığıyla sergileyebilmesiyle, gerçekten de yapay zekâ modellerinin evrimsel yönde muazzam bir gelişme yaşadığını ortaya koyabilmektedir. Dahası, yapay zekânın bilişsel/bilişimsel yeteneklerinin kıyaslanmasına yönelik verilen bu örneklerin, artık günümüzde fiziksel

güç ve hareketliliğe dayalı çoğaltılması da mümkün hâle gelmektedir. Nitekim, Zürih Üniversitesi ve Intel işbirliğiyle geliştirilen otonom yapay zekâ drone *Swift AI*'ın bir drone yarışında üst seviyede dinamik kontrol ve manevra becerisi göstererek, şampiyon drone pilotlarına karşı üstünlük elde etmesi, yapay zekâ teknolojisinde yeni bir AlphaGo seviyesinin salt algoritmik olarak dijital mecralarda değil; fiziksel ortamda da yaşanmasına tekabül etmektedir.

Böylece, yapay zekâ sistemlerinin gelişim dinamiklerinin tekno dünyadaki yansımalarını ele aldıktan sonra, bu bölümün 'GAN Ağ Mimarisi ile Sanat ve Tasarımda Araçsal Kullanımın Dönüşümü' ikinci alt başlığında ise, Türkçeye 'Üretici Rekabet Ağ' ya da 'Üretken Çekişmeli Ağlar' olarak çevrilen GANs (*Generative Adversarial Networks*) yapay sinir ağ mimarisinin, hem sanat ve tasarım alanında kullanılan programların otomatikleşerek aplikasyonlara dönüşmesine; hem de sanat ve tasarımın araçsal kullanım dâhilinde yeni dijital otonom alanlar, ara yüzlerle birlikte başkalaşmasına kaynaklık ettiği açıklanmaktadır. Öncelikle, GAN yapay sinir ağlarından 'Üretici Ağ', sahte görüntüler üretirken, 'Ayırt Edici Ağ'ın ise Üretici Ağ'dan gelen verileri sistematik olarak değerlendirerek gerçeğe yakın görüntüler üretebilmek için geri bildirim vermesi üzerine çalışan bu yapay zekâ sisteminin, ilginç bir şekilde sanattaki gerçek/taklit ikiliğinden yararlanarak geliştirildiği söylenebilmektedir. Böylece, GAN yapay zekâ modelinin bir tarafta sahtelikler yaratmaya yoğunlaşması; diğer tarafta gerçeğe ulaşmaya çabalaması neticesinde birbirine tezat iki farklı üretim sürecini bir arada bulundurmasına yönelik adının 'Üretken Çekişmeli Ağlar' şeklinde tanımlanması, akla yatkın gelmektedir. Bununla birlikte, GAN'ın işleyiş doğası olarak nitelendirilebilecek üretim mekanizmasının '*en gerçekçi sahte verileri üretmeye dayalı çalışması, çelişkili unsurlardan beslenmesi, ikilikler kurarak çıktılar ortaya koyması*' yönündeki tüm özellikleri, daha önce bahsettiğimiz yapay zekâyla ve dijital teknolojilerle üretilen sanat biçimlerindeki (teknoütopya kapsamında ele alınan ChatGPT ve Mondrian'ın dijital kopyası örneği) heterotopik başlıklarda öne çıkan '- mış gibi, kurmaca, pseudo' gibi terimlerle yakından ilişkilidir. Böylelikle, esasında bu yapay ağ mimarisinin işleyişinin ve çıktılarının tamamıyla heterotopik özellikler taşıdığı görülmektedir. Ayrıca, GAN ağlarının, son birkaç sene içerisinde geliştirilen ChatGPT, Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML, Prisma gibi sanat ve tasarım alanında kullanılan üstün

performanslı otomatik yapay zekâ uygulamalarının bugünkü seviyeye ulaşmasında önemli payı vardır. Dolayısıyla, insan müdahalesini en aza indirmeye optimize eden bu uygulamaların basit bir araç olmaktan çıkıp, neredeyse fail konumuna kavuşacak olmasında da etkisi bulunan GAN'ın, hem çıktı olarak görüntülerinin kurmaca özellikler taşıması; hem de yapay zekânın emek yüzdesinin çoğunluğunu tekeline almasına kaynaklık etmesi bakımından gerçek/sahte ikiliğinin yanı sıra araçsalık/faillik meselesi bağlamında da heterotopik başkalıklar yarattığı söylenebilir.

Tüm bunlarla birlikte, GAN ağlarının özellikle son beş senede, ileri versiyonları olarak DCGAN (Deep Convolutional GAN: Derin Evrişimli GAN), CoGAN (Coupled GAN: Birleştirilmiş GAN), ProGAN (Progressive growing of GAN: Aşamalı gelişen GAN), BigGAN (Big GAN: Büyük GAN), StyleGAN (Style-based GAN: Stil tabanlı GAN) şeklinde türlerinin geliştirilmesi neticesinde daha gerçekçi ve yüksek çözünürlükte görüntülere ulaşılmıştır. Bu yüzden GAN'ın, Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, 3ds Max, Maya, Blender gibi çeşitli tasarım programları kadar nitelikli çıktılar ortaya koyabilmesiyle sanat ortamlarında, sanat sergilerinde de GAN aracılığıyla üretilen işlerin yer almaya başladığı görülmektedir. Şöyle ki, Fransız sanat kolektifi Obvious tarafından, on dördüncü yüzyıl ve yirminci yüzyıl arasında yapılmış on beş bin portre tabloyla oluşturulan veri tabanında GAN modelinin kullanılarak üretildiği 'La Famille De Belamy' (Belamy Ailesi) adlı portre tabloları serisinden 'Edmond De Belamy Portresi'nin 2018 yılındaki bir Christie's müzayedesinde 432.500 dolar gibi oldukça fazla bir meblağa alıcı bulması, sanat piyasasında yaşanan en büyük şaşkınlıklardan birini yaratmasının yanı sıra, bu portrenin ilk yapay zekâ eseri olarak sanat literatürüne girmesini de sağlamıştır. Buna benzer başka bir örnek ise, bu kez de bir sanat yarışmasının dijital kategorideki ödülünü, Jason M. Allen'ın yapay zekâ üretimi işiyle kazanması üzerine yaşanmıştır. Çünkü Allen'ın bahsettiğimiz yapay zekâ uygulamalarından Midjourney'i kullanarak ürettiği bu işini yarışmaya sunması, jüri üyelerinin yanılmasına neden olduğu ve sahtekârlık yapmayı teşvik ettiği yönünde ağır ithamlara ve eleştirilere maruz kalmasına yol açmıştır. Ancak, 2022 yılında Colorado Eyalet Fuarı'nın düzenlediği bu yarışmanın sonucuna yapılan itirazların asıl nedeni, sahtekârlık girişiminde bulunulmasından ziyade Allen'ın gerek herhangi bir sanat pratiğine sahip olmadan, gerekse otomatik bir yapay zekâ uygulaması sayesinde sanat başarısının göstergesi olan bir ödülü kolaylıkla

almasından kaynaklanmaktadır. En nihayetinde, yapay zekâ sistemlerinin bu denli gelişmesi doğrultusunda sanat alanında kullanılmaya başlayıp, ayrıca üretim çıktılarının takdir ve övgüyle de karşılanmasının altında, aslında yapay zekânın ‘sanatçının ölümü’nü ilan edecek bir potansiyel taşımasına yönelik duyulan endişenin her geçen gün giderek artması yatmaktadır.

‘Dijital Sanat Alanında Yapay Zekâ Çalışmaları’ alt başlığında ise, tam da yapay zekânın sanatçının rolüne ve sanatın seyrine etki etmeye başlaması üzerine sanatta araçsallık ve faillik meselesi ile ölümlerin diriltildiği metaforuna odaklanılmıştır. Örneğin, GAN ağlarının işleyiş aksaklıklarından bilinçli bir şekilde faydalanarak amorf yüzler elde eden Mario Klingemann’ın biyolojik anomalilerin dijital tezahürlerini oluşturduğu söylenebilir. Marian Mazzone ve Ahmed Elgammal’ın birlikte GAN ağlarını, Batı sanatının son beş yüz yılına ait portrelerle eğitmeleri neticesinde ortaya çıkan yüzleri dağınık ve biçimsiz portreler ise, Bacon tarzını andırır bir vaziyette oldukça ürpertici görünmektedir. Bununla birlikte Sofia Crespo, GAN’ın daha gelişmiş ağlarını kullanıp, nesli tükenmekte olan hayvanları, farklı tür ve beden başkalaşımalarıyla hiperrealist gövdelerde dijital olarak yeniden canlandırabilmektedir. Böylelikle, daha önceki konularda Baudelaire’in hayaleti metaforuyla ele aldığımız ölümleri diriltme operasyonunun, dijital mecralarda da gerçekleştirilmesi imkânı elde edilmiştir. Buna benzer bir proje kapsamında, bu kez de ünlü sürrealist sanatçı Dali’nin dijital bir silüette yeniden canlanması için Florida, St. Petersburg’daki Dali Müzesi ile San Francisco merkezli reklam ajansı Goodby Silverstein & Partners birlikte harekete geçerek ‘Dali Yaşıyor’ adlı bir sergi düzenlemişlerdir. Böylece sergide, sanatçı hakkında geçmişteki tüm sesli, görsel, yazılı verilerin tedarikiyle, Dali’nin birebir fiziksel özelliklerinde ve hatta aynı seste dijital bir klonu, ‘deepfake’ tekniği sayesinde yaratılabilmektedir. Ayrıca, bu örnekler ekseninde, yapay zekâ üretimlerinin kurmaca yapısı önceki bölümlerde somut insan ve hayvan bedenlerinin veya nesnelerin anomalili, dismorfik veya sıra dışı, egzotik nitelikleri şeklinde gerçekleşmesi söz konusuysa, artık beden, nesne veya mekân kavramına dair ayrımların sanal boyutta homojenleşmesi bakımından yüz, beden, nesne, bitki, hayvan, insan üzerinden her türlü heterotopik başkalıkları anlamlandırabilmek için ‘heterotopik imge’ tanımı kullanılabilmektedir. Bunun yanı sıra, dijital sanat alanındaki amorf yüz biçimlerinin veya sıra dışı melez beden türlerinin

heterotopik başkalıkları, günümüzün popüler yapay zekâ uygulamalarının gelişiminde GAN ağlarının rolünün anlaşılmasına ayna tutmaktadır. Şöyle ki, birçok sanatçının GAN ağları aracılığıyla ürettikleri işleri incelememiz paralelinde, bahsedilen ChatGPT, Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML gibi yapay zekâ uygulamalarının gerçekçi ve yüksek çözünürlüklü görüntüler veya anlamlı metinler oluşturmalarının arka planında, tek tuşla işlem yapacak kadar pratik kullanımı olan bu uygulamaların, aslında GAN ağlarının metin, görsel, video gibi milyonlarca veriyle, uzun seneler eğitilmesi süreci sonrasında hazır paket versiyonları olarak sunulması durumu mevcuttur. Bu yüzdendir ki, GAN ağlarını bu şekilde eğiterek eserler icra eden sanatçılar ile yapay zekâ uygulamalarını direkt kullanarak üretim gerçekleştiren kişiler arasında değer ve emek kıyaslamaları yapıp, Arielli'nin revize ettiği Turing Testinin üstün performans koşulunu karşılayan bu uygulamalar, hem sanatçının rolünü indirgemesinden hem de sanatı otomatikleştirmesinden dolayı tepki almaktadır.

'Sanatçılar ve Robotlar' adlı son alt başlıkta ise, sanatçıların kendi yaratım süreçlerini kendi tasarladıkları robotların deneyimlemesini sağlayarak, robotlara resim yapmayı, şiir yazmayı öğretmeleri konusu ele alınmaktadır. Şöyle ki Pindar Van Arman, hem kendi tarzında hem de başka özgün biçimlerde resim yapmayı öğrettiği robotlarının tıpkı bir sanatçının üretim sürecindeki gibi deneyimler yaşadıklarını düşünerek onların yaratıcı eserler oluşturabildiklerini öne sürerken, Sougwen Chung ise başladığı çizginin devamını getirmesini beklediği robotlarıyla iş birliği içinde üretimlerini birlikte tamamlamayı hedefleyerek ve kendisini de fail konumu dışında bırakarak, insan veya teknoloji unsurları farketmeksizin üretimde emeği olan her kimseyi ve her şeyi, iş birliği olarak atfetmektedir. Bu minvalde Chung, gerek makine öğrenimi ve derin öğrenme sayesinde robotlarıyla birlikte görsel bellek niteliğinde işler; gerekse mikrofona, oktofona ses sistemi, EEG başlıkları, D.O.U.G. robotik kol iş birlikçileri eşliğinde zihinsel ve işitsel çalışmalar ve performanslar gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla, Pindar Van Arman'a benzer şekilde, Sougwen Chung da işbirlikçi tanımlamasını kullanarak, robotlarının yanı sıra, tüm teknolojik sistemleri araçsallık boyutu dışında görmesiyle neredeyse onlara faillik yüklemektedir. Bager Akbay'ın şiir robotu Deniz Yılmaz ise, şiirlerini Posta Gazetesinin 'Yurdumun Şairleri' köşesine kabul ettiremese de, Yılmaz'ın zaten Block art space'in resmi sanatçısı ünvanı taşımasının

rahatlığıyla 'Diğerleri Gibi' adlı şiir kitabından paylaşılan dörtlükleri ve diğer tüm etkinlikleri hakkındaki bilgileri kendi adına açılan sosyal medya hesabında görebilmemizle birlikte, ayrıca TÜYAP Kitap Fuarı'na dahi katılarak sanatseverlerle buluşmasına tanıklık etmemiz neticesinde çoktan sanatçı kimliği yüklenmiş bir dijital varlığa dönüştüğü söylenebilmektedir.

Nihayetinde, 'Akıl Başkalık' bölümü kapsamında anlatılanlar ışığında, Arielli'nin revize ettiği Turing Testinin 'yapay zekânın üstün performans, yaratıcılık, beklenmedik otonom davranış göstermesi' şeklindeki üç kriterinin 'Yapay Zekâ, Sanat, Ölüm Yanılsamacılığı' alt başlığının tüm metinlerinde incelenmesi ve yorumlanması doğrultusunda şöyle bir sonuca ulaşılabilmektedir: 'Al' etkisi olarak adlandırılan bir fenomen dâhilinde gelişen ve evrimleşen yapay zekânın zekâ gerektiren görevleri bir bir yerine getirmesi bakımından zekâ kavramını ve niteliklerini yeniden tanımlamak zorunda kaldığımızın söylenmesi, aslında antroposen çağın kapanmasına ramak kala hâlâ oldukça egosantrik canlılar olduğumuz anlamına gelmemekte midir? Yapay zekânın her geçen gün bizim aklımızın almayacağı üstün bilişimsel özellikler göstermesine rağmen, yaratıcı üretimler gerçekleştirme potansiyeli taşıması konusuna ya çekimser ya da tepkili yaklaşabilmekteyiz. Son kertede, yapay zekânın evrimleştikçe sergilediği yeteneklerinin bizim onları test etmemiz minvalinde, hiçbir zaman yeterli bulunmayacağına yönelik devam eden bu kısır döngünün bir nedeni de, aslında yapay zekânın insanlaştırılmaya çalışılmasından kaynaklanmaktadır. Bir gün, salt yapay zekâ varlığını kabul etmemiz neticesinde, bizim ve onlar arasındaki iletişim sayesinde kendimizi tamamiyle tanıma evresini tamamlamamızla birlikte 'Akıl ve Başkalık', başkası üzerinden başkalıklar yaratarak kendimizle yüzleşme ve kendimizi anlamaya çalışma seyrinden çıkarak, bu başkalıklarla birlikte yaşayabilme güzelliğine kavuşabilecektir.

'Dijital Çağda Heterotopik Başkalıklar ve Sanattaki İzdüşümleri' başlıklı çalışmanın 'değerlendirme ve sonuç' bölümünü bir bütün hâlde uzun uzadıya ele aldıktan sonra konuyla ilgili kurulabilecek gelecek vizyonu ile ilgili özet niteliğinde şunlar söylenebilir: (1) NEOM ve The Line gibi akıllı şehir projeleri heterotopik mekânların, kentsel ölçekteki önemini geri kazandırırken, kent ve toplum algısını değiştirerek, dijital ve fiziksel sorumluluklar dâhilinde yeni vatandaşlık biçimleri ile karşılaşılmasına neden

olabilecektir. (2) Heterotopik teknolojik canlandırma ile modern bilim, araçsallık boyutunu kaybederek nesnelere karşı beslenen fetişist duyguların, arzu düzeyinden uzaklaşması dolayısıyla bu nesneler öznellik kazanmaya başlayabilir. (3) Modern dönemde bedenlerin topoğrafikleştirilmesi antropolojik olarak gerçekleştirildiği için anatomik düzeydeyken, günümüzde moleküler biyolojik veya biyoteknolojik seviyelerde vuku bulabilmektedir (transgenik türler, CRISPR gen düzenlemeleri, beyin çipleri, organik beyinli yapay zekâ ve robotlar). (4) Heterotopik başkalıklar evrensellik karşısı oluşumlar şeklinde, 'farklı ve öteki olma' olgusundan ayrıışmaktadır. Bir heterotopik oluşum, ötekileştirilmeye ve evrenselleşmeye başladıkça başkalık niteliklerini kaybedecektir. (5) Bilim kurgusal veya mitolojik melez beden başkalıkları, bilim ve teknoloji yoluyla transgenik türler olarak yeniden üretilebilmekte; böylece heterotopik bedenler istisnai özelliklerini geri kazanabilmektedir. Ancak, heterotopik bedenlerin pragmatik amaçlarla kullanılması neticesinde, biyopolitik bedenlere dönüşmesi de söz konusu olabilmektedir. (6) Günümüz toplumunun dijital teknolojilerle ve yapay varlıklarla olan iletişimi gerek teknolojik, gerekse biyolojik boyutta artmaya başlayarak, sosyolojik yapının canlı ve cansız varlıklarla birlikte çeşitlenmesi bakımından bu dönemin, insan sonrası durumdan ziyade, heterotopik bir çağ şeklinde atfedilmesi, insan ve teknolojinin, türler arası etkileşimin birlikte varoluşuna daha iyi referans verebilecektir. (7) Heterotopik bir çağın bilimi olarak önerilen 'topos bilimi', insan merkezcilikten uzakta nesnelerin ve şeylerin kendi otonomisindeki yaşamlarının incelenmesini sağlayabilir. (8) Heterotopik bir çağ, kurmacaların gerçekliğe dönüşmesine imkân tanır. (9) Heterotopik bir çağda biyokültürel oluşumlar, bilimin demokratikleşmesinin önünü açabilir. (10) Günümüz teknolojik ve bilimsel gelişmelerinin 'her şeyi', 'akıllı' veya 'zihinle/dijital bellekle' ön plana çıkarma gayesi, somut bedenlerin değersizleştirilmesine neden olarak, dijital yeni varlıkların dijital dönüşüm içinde önem kazanmaya başlayıp, dijitalizmin bir tür neo-düalizm hareketi şeklinde algılanabileceğini düşündürmektedir. (11) Dijital mecralarda hem beden ve mekân kavramlarının homojenleşmesi; hem de özellikle GAN ağ modelinin sahte/gerçek ikiliğine dayalı çalışması bakımından, yapay zekâ teknolojileri kullanılarak üretilen rastlantısal dismorfik özelliklere sahip; ya da bilinçli olarak amorf biçimde betimlemelerin yapıldığı yüz, beden başkalıklarının heterotopik imge olarak tanımlanabileceği düşünülebilir.

KAYNAKÇA

- Adorno, Theodor & Horkheimer, Max (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (Çev: Nihat Ülner), İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Agamben, G. (2013). *Kutsal İnsan: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat*. (Çev: İsmail Türkmen), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Akay, A. (2016). *Michel Foucault'da İktidar ve Direnme Odakları*. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Anklam, N.(2013). "Çifte İkiz, Ayna Tutan Bakır ve Derinlerden Gelen Balina Şarkıları Üzerine". *Sarkis: İkiz/twin içinde*. (Ed: Aslı Seven), İstanbul: Galeri Mana, s. 7-69.
- Arielli, E. (2022). 'Chapter 3: Techno-animism and the Pygmalion Effect'. in Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design. Manovich, L. & Arielli, E.
- Aristotle, (1949). *Generation of Animals*. (Trans: A. L. Peck), Cambridge: Harvard University Press.
- Aristoteles (1975). *Politika*. (Çev: Mete Tuncay), İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Artun, A. (21.05.2019). *1968'in Sanatı*. Ankara Mimarlar Derneği.
- Artun, A. (01.05.2018). *Sanat ve 1968 Baharı: Bir Kronoloji*. Skopbülten: <https://www.e-skop.com/skopbulten/1968-%E2%80%9350-yil-sanat-ve-1968-bahari-bir-kronoloji/3783> (Erişim tarihi: 28.11.2020)
- Artun, A. (2018). *Çağdaş Sanat ve Kültüralizm: Kimlik ve Estetik*. (2. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun, A. (2015). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi: Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. (3. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artut, S. (2019). *Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları*. İnsan ve İnsan Sayı. 22, s. 767-783. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/845090>)
- Aytmatov, C. (2020). *Gün Olur Asra Bedel*. (Çev: Refik Özdek), İstanbul: Ötüken

Neşriyat.

- Baker, U. (2015). *Sanat ve Arzu*. (Ed: Tansu Açık), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudelaire, C. (2013). *Modern Hayatın Ressamı*. (Çev: Ali Berktaş), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Başer, N. (2012). *Lacan*. İstanbul: Say Yayınları.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. (Çev: Ahmet Cemal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berardi, F. B. (2014). *Gelecekte Sonra*. (Çev: Osman Şişman ve Sinem Özer), İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Berardi, F. B. (2012). *Ruh İş Başında: Yabancılaşmadan Otonomiye*. (Çev: Fırat Genç), İstanbul: Metis Yayınları.
- Braidotti, R. (2017). *Göçebe Özneler*. (Çev: Öznur Karakaş), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Bradiotti, R. (2018). *İnsan Sonrası*. (Çev: Öznür Karakaş), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Bradiotti, R. (2021). *İnsan Sonrası Bilgi*. (Çev: Seyran Sam& Eda Çaça), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Brock, A. & Donahue, J. & Simonyan, K. (2019). Large Scale GAN Training for High Fidelity Natural Image Synthesis. Published as a conference paper at The *International Conference on Learning Representations (ICLR)*, 25 February 2019. Downloaded from <https://arxiv.org/pdf/1809.11096.pdf>
- Burnham, J. (1971). *The Structure of Art*. Revised Edition, New York: G. Braziller.
- Calinescu, M. (2017). *Modernliğin Beş Yüzü*. (Çev: Sabri Gürses), İstanbul: Küre Yayınları.
- Campbell, J. (1965). *The Masks of God, Vol. 3: Occidental Mythology*. London: Martin Secker & Warburg Limited.
- Cartwright, M. (2020). *Colour & Technique in Renaissance Painting*. 20 October 2020. (<https://www.worldhistory.org/article/1628/colour--technique-in-renaissance-painting/>)
- Clough, P. T. (2008). *The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies*. Los Angeles, London, New Delhi, and Singapore: SAGE Publications, Theory,

Culture & Society Vol. 25 (1): 1-22, Downloaded from <http://tcs.sagepub.com> at SAN FRANCISCO STATE UNIV on March 19, 2008.

Cook, P. (1999). *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press.

Covery, M. (2011). *Psikocoğrafya: Londra Yazıları*. (Çev: Selen Serezli), İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Cömert, B. (2010). *Mitoloji ve İkonografi*. İstanbul: De Ki Yayınları.

Davis, M. (2015). "Fear and Money in Dubai". in *The Globalization Reader*, pp. 144-148, Ed: Lechner, F. J. and Boli, J., Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Davis, M (2006). "Fear and Money in Dubai", *New Left Review* 41, Sept/Oct, pp. 47-68: <https://newleftreview.org/issues/ii41/articles/mike-davis-fear-and-money-in-dubai>

Debord, G. (1995). *The Society of Spectacle*. New York: Zone Books.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1983). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. (Trans: Robert Hurley, Mark Seem, Helen R. Lane. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2014). *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni*. (Çev: Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan, Mustafa Yiğitalp), İstanbul: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.

Deleuze, G. (2019). *Foucault*. (Çev: Burcu Yalım ve Emre Koyuncu), İstanbul: NorgunkYayıncılık.

Deniz Kaya, A. (2021). "Dijital Dönüşümün Kültür ve Sanat Üzerindeki Yansımaları". *Dijital Kültürde Eğlence ve Sosyal Medya Odaklı Yeni Nesil Sanat Deneyimi: İnteraktif Sosyal Medya Müzeleri içinde*. (Ed: Canan Aslan), Ankara: Nobel Bilimsel Eserler, s. 157-177.

Descartes, R. (2011). *İlk Felsefe Üzerine Meditasyonlar*. (Çev: Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınevi.

Descartes, R. (1996). *Söylem, Kurallar, Meditasyonlar*. (Çev: Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınevi.

- Erdoğan, Ş. (2008). *Sitüasyonist Enternasyonal*. (Çev: Merve Darende, Melis Oflas, Artemis Günebakanlı), İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Ertan, E. (2015). 'Dijital Sonrası Tarihçelere Giriş'. içinde Dijital Sonrası Tarihçeler. (Çev: Hande Eagle, Nafiz Akşehirlioğlu, Yiğit Adam), s. 3-9, Ed: Ertan, E., İstanbul: Akbank Sanat.
- Ertan, E. (2015). 'Dijital Sonrası Tarihçe: Türkiye'de Yeni Medya Sanatı'. içinde Dijital Sonrası Tarihçeler. (Çev: Hande Eagle, Nafiz Akşehirlioğlu, Yiğit Adam), s. 149-179, Ed: Ertan, E., İstanbul: Akbank Sanat.
- Foucault, M. (2016a). *Bilginin Arkeolojisi*. (Çev: Veli Urhan), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2016b). *Bilme İstenci Üzerine Dersler*. (Çev: Kerem Eksen), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (1994). *The Birth of Clinic: An Archaeology of Medical Perception*. (Trans: Alan Sheridan & Francisca Perujo), New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (2015). *Büyük Kapatılma, Seçme Yazılar 3*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akınhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi*. (Çev: Hülya Uğur Tanrıöver), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2011). *Entelektüelin Siyasi İşlevi, Seçme Yazılar 1*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akınhay ve Ferda Keskin), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2016c). *Güvenlik, Toprak, Nüfus*. (Çev: Ferhat Taylan), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (2019). *İktidarın Gözü, seçme yazılar 4*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akınhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. ve Chomsky, N. (1971). *İnsan Doğası Üzerine*. <https://oggito.com/icerikler/michel-foucault-ve-noam-chomsky-insan-dogasi-uzerine-belgesel/42985> (Erişim Tarihi: 23.11.2020)
- Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler*. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.

- Foucault, M. (1984). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*: 1 Aralık 2020 tarihinde <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf> adresinden erişildi.
- Foucault, M. (2017). *Öznellik ve Hakikat*. (Çev: Sibel Yardımcı), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (2014). *Özne ve İktidar, Seçme Yazılar 2*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akinhay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2018). *Toplumu Savunmak Gerekir*. (Çev: Şehsuvar Aktaş), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Fritz, D. (2015). '1960'lar ve 1970'ler Dijital Sanatında Sosyal ve Politik Dönüşümün Unsurları'. içinde Dijital Sonrası Tarihçeler. (Çev: Hande Eagle, Nafiz Akşehirlioğlu, Yiğit Adam), s. 31-63, Ed: Ertan, E., İstanbul: Akbank Sanat.
- Gans, H. J. (1999). *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*. New York: Basic Books.
- Gans, H. J. (2007). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür*. (2. Baskı), (Çev: Emine Onaran İncirlioğlu), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Garber, M. & Vickers, N. J. (2003). *The Medusa Reader*. New York: Routledge.
- Goodfellow, I. & Pouget-Abadie, J. & Mirza, M. & Xu, B. & Warde-Farley, D. & Ozair, S. & Courville, A. & Yoshua Bengio, Y. (2014). Generative Adversarial Nets. Published as a conference paper at Advances in Neural Information Processing Systems (NIPS), 10 June 2014. Downloaded from <https://arxiv.org/pdf/1406.2661.pdf>
- Han, Byung-Chul. (2020). *Şeffaflık Toplumu*. (Çev: Haluk Barışcan), İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (1915). *The Theory of Psychoanalysis*. Nervous and Mental Disease Monograph Series, No. 19. New York: The Journal Nervous and Mental Disease Publishing Company: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=hvd.32044020083374&view=1up&seq=81>

- Kaku, M. (2021). *Geleceğin Fiziği*. (Çev: Yasemin Saraç ve Oymak Hüseyin Oymak), Ankara: ODTÜ Yayıncılık
- Kaku, M. (2020). *Zihnin Geleceği*. (Çev: Emre Kumral), Ankara: ODTÜ Yayıncılık.
- Keskin, F. (2020). *Salgın Hastalık ve İktidar*. Türk Tabipleri Birliği COVID-19 Pandemisi Altıncı Ay Değerlendirme Raporu. [covid19-rapor_6_Part75.pdf \(ttb.org.tr\)](https://ttb.org.tr/covid19-rapor_6_Part75.pdf) (Erişim Tarihi: 28.11.2020)
- Lacan, J. (2017). *Babanın Adları*. (Çev: Murat Erşen), İstanbul: MonoKL Yayınları.
- Langton, R. (2005). *A Study Guide to Descartes' Meditations*. 24.01. Classics of Western Philosophy Edition, Department of Linguistics and Philosophy, MIT. (http://mit.usiu.ac.ke/courses/linguistics-and-philosophy/24-01-classics-in-western-philosophy-spring-2006/study-materials/descartes_guide.pdf)
- Langton, R. (2005). *Descartes'ın Meditasyonlar'ına Bir Çalışma Rehberi*. 24.01. Batı Felsefesi Klasikleri Edisyonu, MIT Dil Bilim ve Felsefe Bölümü. (<https://acikders.tuba.gov.tr/file.php/110/calismamateryalleri.pdf>)
- Latour, B. (2008). *Biz Hiç Modern Olmadık: Simetrik Antropoloji Denemesi*. (Çev: İnci Uysal), İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Lisi, E. & Malekzadeh, M. & Haddadi, H. & Din-Houn Lau, F. & Flaxman, S. (2020). *Modelling and Forecasting Art Movements with CGANs*. The Royal Society Publishing Vol. 7 (4): 1-14. Downloaded from <https://royalsocietypublishing.org/doi/epdf/10.1098/rsos.191569>
- Lovelock, J. (2021). *Novasen: Yaklaşan Hiperzekâ Çağı*. (Çev: Ebru Kılıç), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Lefebvre, H. (2013). *Gündelik Hayatın Eleştirisi-I*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2013). *Gündelik Hayatın Eleştirisi-II*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2015). *Kentsel Devrim*. (Çev: Selim Sezer), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (Çev: Işık Ergüden), İstanbul: Sel Yayıncılık.

- Lemke, T. (2022). *Biyopolitika*. (Çev: Utku Özmakas), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Lucian (2018). *The Syrian Goddess*. (Trans: Herbert A. Strong And John Garstang). Global Grey: (<https://www.globalgreyebooks.com/syrian-goddess-ebook.html>).
- Mannoni, O. (1964). *Prospero and Caliban: The Psychology of Colonization*. (Trans: Pamela Powesland). New York: Praeger.
- Massumi, B. (2019). *Duygu Politikası*. (Çev: Hakan Erdoğan), İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Mazzone, M. & Elgammal, A. (2019). *Essay Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence*. Arts Vol. 8 (1), 26, s. 1-9. Downloaded from https://www.academia.edu/38407528/Art_Creativity_and_the_Potential_of_Artificial_Intelligence
- Medosch, A. (2015). 'Teknolojik Bilinç dışı ve Dijital Sanat'. içinde Dijital Sonrası Tarihçeler. (Çev: Hande Eagle, Nafiz Akşehirlioğlu, Yiğit Adam), s. 65-100, Ed: Ertan, E., İstanbul: Akbank Sanat.
- Mirandola, P. G. (2006). *İnsanın Değeri Üzerine Söylev Ya da Rönesansın Manifestosu*. (Çev: Levent Özşar), Bursa: Biblos Yayınevi.
- Özçam, Işıl. (2022). *Fenomenolojik Yaklaşımın Mimaride Tasarımcı Kimliği ve Malzeme Kullanımı Üzerinden Okunması*. Mimarlık ve Yaşam Dergisi 7 (2): 503-523. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2172355>)
- Platon. (2010). *Devlet*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Plinius, G. (1855). *Pliny's Natural History*. (6 vols). (Trans: John Bostock & Henry Thomas Riley). London: Henry G. Bohn, York Street, Covent Garden.
- Rabinow, P. (1992). 'Artificiality and Enlightenment: From Sociobiology to Biosociality.' in *Incorporations*, p. 234-252. Ed: Jonathan Crary and Sanford Kwinter. New York: Zone Books.
- Ranci re, J. (2015). * zg rle en Seyirci*. (Çev: E. Burak  aman), İstanbul: Metis Yayınları.

- Rose, N. (2007). *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power and Subjectivity in the Twenty-first Century*. New Jersey: Princeton University Press.
- Rutsky, R. L. (1999). *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. London: the University of Minnesota Press.
- Sadler, S. (2005). *Archigram: Architecture without Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sadler, S. (2004). "An Avant-garde Academy". in *Architectures: Modernism and After*, pp.34-56, Ed: Ballantyne, A., Malden, MA: Blackwell.
- Shane, D. G. (2005). *Recombinant Urbanism: Conceptual Modeling in Architecture, Urban Design and City Theory*. London: Wiley-Academy.
- Shane, D. G. (2008). "Heterotopias of illusion: From Beaubourg to Bilbao and beyond". in *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*, pp. 259-271, Ed: Dehaene, M. & De Cauter, L., New York: Routledge.
- Simmel, G. (2017). *Modern Kültürde Çatışma*. (Genişletilmiş 11. Baskı), (Çev: Tanıl Bora, Utku Özmakas, Nazile Kalaycı, Elçin Gen), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Şahin, S. (2010). *Dijital Devrim ile Birlikte Sanatta Mekân, Beden, Algı Değişimi*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Şentürk, L. (2015). 'Heterotopoloji'ye Giriş: Heterotopyalar için Bir Nomenklatura Denemesi. İstanbul: Puna Yayın, XXI Sayı. 136 (2). (<https://xxi.com.tr/i/heterotopolojiye-giris-heterotopyalar-icin-bir-nomenklatura-denemesi-i>).
- Thacker, E. (2004). *Biomedica*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thacker, E. (2005). *The Global Genome, Biotechnology, Politics and Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tıbbi Terimler Sözlüğü. *Heterotopya*: <https://saglik.sozlugu.org/heterotopia/> (Erişim tarihi: 12.12.2020)
- Toffler, A. (1981). *Üçüncü Dalga*. (Çev: Ali Seden), İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Tura, S. M. (2017). *Freud'dan Lacan'a Psikanaliz*. (7. Baskı), İstanbul: Kanat Kitap.

Vaneigem, R. (1996). *Gençler İçin Hayat Bilgisi El Kitabı: Gündelik Hayatta Devrim*. (Çev: Alı Çakıroğlu ve Işık Ergüden), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Zourabichvili, F. (2011). *Deleuze Sözlüğü*. (Çev: Aziz Ufuk Kılıç), İstanbul: Say Yayınları.

Wark, M. (2014). *Kaldırım Taşlarının Altında Kumsal Var*. (Çev: Arda Çiltepe), İstanbul: Sel Yayıncılık.

İnternet Kaynakları:

<https://www.milliyet.com.tr/gundem/adresler-9-haneli-numaradan-olusacak-6377677> (Erişim tarihi: 12.12.2020)

https://tr.wikipedia.org/wiki/Rose_Adas%C4%B1_Cumhuriyeti (Erişim tarihi: 28.11.2020)

https://en.wikipedia.org/wiki/Principality_of_Sealand (Erişim tarihi: 28.11.2020)

https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjjOdNmU&list=PL4_ilibO41ccznRchyZVtV6KdladI9vbd&index=6 (Erişim tarihi: 01.01.2021)

<http://archigram.westminster.ac.uk/shows.php> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<http://www.aliartun.com/yazilar/sanat-emlak-karmasi/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<https://www.louvreabudhabi.ae/en/about-us/our-story> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<https://www.guggenheim.org/about-us> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<https://www.zaha-hadid.com/architecture/abu-dhabi-performing-arts-centre/>

(Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<https://www.artnews.com/art-news/news/sacha-jafri-painting-dubai-auction-1234587531/> (Erişim Tarihi: 20.05.2021)

<https://www.neom.com/en-us> (Erişim Tarihi: 30.05.2021)

https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjjOdNmU&list=PL4_ilibO41ccznRchyZVtV6KdladI9vbd&index=6 (Erişim Tarihi: 30.05.2021)

<https://www.museumoficecream.com/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

<https://smilesafari.be/en/> (Erişim Tarihi: 08.12.2021)

<https://www.instagram.com/dreamrooms.tr/?hl=tr> (Eriřim Tarihi: 08.12.2021)

<https://foundation.app/blog/enter-the-metaverse> (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

[https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjOdNmU&list=PL4_ilibO41ccznRchyZVtV6Kdladl9vbd &index=6](https://www.youtube.com/watch?v=JgMOjOdNmU&list=PL4_ilibO41ccznRchyZVtV6Kdladl9vbd&index=6) (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

<https://uzmancoin.com/binance-3-altcoini-listeden-cikaracagini-acikladi/?fbclid=IwAR1fxyRru7x0YQmiNxP5snCGB19lkGlgjnrVBZyOpzPKulpukvtV-wn4YnQ> (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

'The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021':

<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8> (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

<https://www.webtekno.com/intihar-kapsulu-gelecek-yil-isvicrede-kullanilmaya-baslanabilir-h118314.html> (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

https://tele1.com.tr/isvicre-intihar-kapsulunu-onayladi-521085/?fbclid=IwAR1-iliBX82wQc8eUNk2M68cyvu7EtB8d47M0thOI5E_l19uhBZlg2fn8vs (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

<https://medyascope.tv/2019/05/25/otanazi-savunucusu-philip-nitschkenin-intihar-kapsulu-venedik-bienalinde-sergileniyor/> (Eriřim Tarihi: 20.12.2021)

<https://www.moussemagazine.it/magazine/john-menick-ai-2-2016> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://www.content-animation.org.uk/htmls/nollb.htm> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://www.cultprojections.com/essentialviewing/metropolis> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://www.theaceblackblog.com/2013/12/movie-review-forbidden-planet-1956.html> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://mubi.com/tr/films/forbidden-planet> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://www.denofgeek.com/movies/the-influence-of-forbidden-planet-on-star-trek-and-star-wars/> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://archive.org/details/prosperocalibant00mann/page/6/mode/2up> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

https://shakespeare.folger.edu/downloads/pdf/the-tempest_PDF_FolgerShakespeare.pdf (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://astrofella.wordpress.com/2017/11/13/marcel-duchamp-dawn-ades-neil-cox-david-hopkins/the-large-glass/> (Eriřim Tarihi: 28.05.2022)

<https://artsandculture.google.com/asset/medusa-caravaggio-merisi/FAFPqU12CekL8Q> (Eriřim Tarihi: 02.12.2022)

<https://artgallery.yale.edu/collections/objects/4217> (Eriřim Tarihi: 02.12.2022)

<https://mimarliktakuramveelestiri.wordpress.com/2015/10/29/bicimlendirilen-varolusun-celiskisi/> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.theguardian.com/film/2015/jun/09/tod-browning-freaks-banned> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://automaticturk.wordpress.com/tag/albrecht-durer/> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-60686187> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.ripleys.com/weird-news/earmouse/> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.newsweek.com/tissue-surgeon-ear-mouse-human-organs-transplant-cell-phones-666082> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.ekac.org/transgenicindex.html> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.ekac.org/gfpbunny.html> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/> (Eriřim Tarihi: 11.05.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=m9IN14e-PLk> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.theguardian.com/technology/2023/aug/30/ai-powered-drone-beats-human-champion-pilots> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.nature.com/articles/s41586-023-06419-4> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1802/1802.07228.pdf> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://ganpaint.io/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://medium.com/ai-society/gans-from-scratch-1-a-deep-introduction-with-code-in-pytorch-and-tensorflow-cb03cdcd8a0f> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://obvious-art.com/la-famille-belamy/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.indyturk.com/node/477876/k%C3%BClt%C3%BCr/sanat%C3%A7%C4%B1n%C4%B1n-yapay-zeka-olarak-portresi-algoritmalar-yarat%C4%B1c%C4%B1-olabilir-mi> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.e-skop.com/skopbulten/christies-muzayede-evinde-satilan-yapay-zek%C3%A2-eserinin-perde-arkasi/4032> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.sothebys.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-art-of-mario-klingsmann> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://underdestruction.com/2018/10/28/neural-glitch/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-119021/lot.109.html?locale=en> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

https://www.ted.com/talks/sofia_crespo_ai_generated_creatures_that_stretch_the_boundaries_of_imagination? (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://artificialremnants.com/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.mozaico.com/blogs/news/the-wonderful-world-of-ai-art> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://noussommesmarianne.fr/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://thedali.org/press-room/dali-lives-museum-brings-artists-back-to-life-with-ai/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.smithsonianmag.com/travel/with-little-help-from-ai-dali-museum-brings-famed-surrealist-to-life-180972127/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.theverge.com/2019/5/10/18540953/salvador-dali-lives-deepfake-museum> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://aiartists.org/pindar-van-arman> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.cloudpainter.com/gallery> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.cloudpainter.com/gallery/pmmiehiwvfin9z0yu6x42inuvknnsk> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.cloudpainter.com/gallery/d7mc8m4qu6of56b6ghcuvaolh5cmkq> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=dkTjEi7O4lc&t=227s> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://time.com/collection/time100-ai/6309455/sougwen-chung/> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://aiartists.org/sougwen-chung> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://sougwen.com/artworks> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.vam.ac.uk/blog/digital/the-algorithmic-gesture-sougwen-chungs-memory> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://sougwen.com/project/drawingoperations2018> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

https://www.ted.com/talks/sougwen_chung_why_i_draw_with_robots? (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=YUVgGxS4u7M> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://sougwen.com/project/omniaperomnia> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://sougwen.com/project/assembly-lines-2022> (Eriřim Tarihi: 01.11.2023)

<https://aiartists.org/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=UQMYFk3-klg> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-41780346> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://sayborg.net/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-ilginc-hikayesi/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.facebook.com/sairdenizyilmaz> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

https://www.facebook.com/photo/?fbid=1688526681430698&set=ecnf.100063701434044&locale=hi_IN&paipv=0&eav=AfYqjMSyozMR_49bv4ivxWkkhzmz39cfT65adFTCVZq196FUnGiYATu1SHAOilN3TFs&_rdr (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.kitapyurdu.com/kitap/digerleri-gibi/415516.html> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://selcukartut.com/portfolio-item/estranged-music/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y7mn3RIP-SA> (Eriřim Tarihi: 20.11.2023)



