

T.C
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

**SİBERNETİK SANATTA HİPERGERÇEKLİK VE MEKAN-
ZAMAN ONTOLOJİSİ**

Sanatta Yeterlik Tezi

KUSAY TATLI

İstanbul / 2024

T.C
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI

**SİBERNETİK SANATTA HİPERGERÇEKLİK VE MEKAN-
ZAMAN ONTOLOJİSİ**

Sanatta Yeterlik Tezi

KUSAY TATLI

Danışman:
PROF.DR. ZEYNEP RÜÇHAN ŞAHİNOĞLU ALTINEL
PROF.DR. SİMBER RANA ATAY

İstanbul / 2024

GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyisim	: Kusay Tatlı
Anasanat Dalı	: Resim
Programı	: Resim
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. Zeynep Rüçhan Şahinoğlu Altınel, Prof. Dr. Simber Rana Atay
Tez Türü ve Tarihi	: Sanatta Yeterlik - 2024
Anahtar Kelimeler	: Sibernetik, Estetik, Entropi, Transhüman, Simülasyon, Hipergerçeklik, Yeni-Medya, Belirsizlik, Postmodern.

ÖZET

SİBERNETİK SANATTA HİPERGERÇEKLİK VE MEKAN-ZAMAN ONTOLOJİSİ

İnsan varoluşundan bu yana, ölüme-doğru-varoluşunu mesele edinmiştir. Bu kaygı ile çevresine ilgi duymuştur. Bu kaygıyla açığa çıkan varlığın, yeryüzünde tekrar örtük duruma geçeceği döngüsel hakikat (*aletheia*) düşüncesi, Platon’un mağarasında başlayıp, Dasein’in dünya-içinde-fırlatılmış tarzından, dijital mekanda (*cyber-space*) kendi hipergerçekliğini üreten duruma gelmiştir.

Sibernetik (*cybernetics*) kavramının etimolojik anlamını içeren Antik Yunan’da, Kubernan, “κυβερνήτης” (*kybernētes*) kelimesinden türetilmiştir. “Dümen kullanma Sanatı”, “yönlendirici” anlamına gelmektedir. Sibernetik bilimi ile trans-human, doğanın ürettiği gerçeklikle sınırlı olmamakla birlikte kendi gerçekliğinin dümenini tutmaktadır. Hümanizm düşüncesini İkarus imgesi üzerinden düşünürsek, İkarus, ölüme-doğru yeryüzünün örtücü fırlatılmışlığından (*geworfenheit*), siber güneşin yakmayan ışığına

doğru kanatlanmaktadır. Bu bağlamda, hakikat ilkesinin yerini alan simülasyon kuramının, hakikat sonrası dönemle ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Dijital sanat, siber sanat, yeni medya sanatı gibi pek çok isimle ve bağlamla karşımıza çıkan Sibernetik Sanat'ın ve Post-modern estetiğin olanaklarının incelendiği, trans-hümanizm, trans-estetik kavramlarının ortaya çıktığı sanatta yeterlik tez çalışması amaçlanmıştır.

Bir başka mesele, entropi ilkesine göre; her şey düzenli bir halden düzensiz bir hale akış içindedir. Hızı ivmelenerek artan dağılma ve bozulma ilkesi *logos*'ta çeşitlenmeye neden olmaktadır. Platon'un mağarasında başlayan, Zerdüşt'ün mağarasında yitirmeye başlanan, daha sonrasında ise devam eden post-modern süreçle birlikte çeşitlenen bir tür anlam entropisinden bahsedebilir mi? Disiplinler, kuramlar iç içe geçmekte, sanat hızla üretilip, hızla tüketilmektedir. Hakim olamayacağımız kadar içerik üretilmekte ve bu durum anlam karmaşasına neden olmaktadır. Bu anlam karmaşasının önüne, *fenomenolojik* ve *ontolojik* bir "varlık" ve "bilgi" sabiti aramak amaçlanmaktadır. Sibernetik sanat ve tasarım, sanat nesnelerinin değişen anlamlarından, değişen estetik görüşlerden yalınlaşmış bir estetik modeli ortaya koymaktadır. Sanat siber uzay ve zamanda, hipergerçek ortam ve koşullarda yeniden açığa çıkmaktadır.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname	: Kusay Tatlı
Field	: Painting
Program	: Painting
Supervisor	: Prof. Dr. Zeynep Rüçhan Şahinoğlu Altınel, Prof. Dr. Simber Rana Atay
Degree Awarded and Date	: Proficiency in Art - 2024
Keywords	: Cybernetics, Aesthetics, Entropy, Transhuman, Simulation, Hyperreality, New Media, Uncertainty, Postmodern.

ABSTRACT

CYBERNETICS ART: HYPERREALITY AND SPACE-TIME ONTOLOGY

Since the existence of humanity, it has been concerned with its existence towards death, giving attention to its surroundings with this anxiety. The cyclical truth (aletheia) concept, in which the existence revealed by this concern will return to an implicit state on Earth, starting in Plato's cave and evolving from Dasein's thrownness into the world, has now reached a state where it generates its own hyperreality in the digital space (cyber-space).

The term cybernetics, which includes the etymological meaning of cybernetics in Ancient Greece, is derived from the word Kubernan, “κυβερνήτης” (kybernētes), meaning “the art of using the helm” or “steersman.” With the science of cybernetics, transhumanism holds its own helm, not limited to the reality produced by nature but steering its own reality. If we think through the imagery of humanism's Icarus, Icarus wings toward the non-burning light of the cyber sun, away from the covering thrownness of the earthly existence towards death. In this context, the theory of simulation, replacing

the principle of truth, reveals its relationship with the post-truth era. This research aims to explore the possibilities of Cybernetic Art and Post-modern aesthetics, examining the field of art under various names and contexts such as digital art, cyber art, and new media art, and the emergence of concepts like trans-humanism and trans-aesthetics.

Another issue, according to the principle of entropy, everything is in a flow from an ordered state to a disordered state. The principle of increasing disintegration and decay, accelerating in speed, causes diversification in logos. Can we talk about a kind of meaning entropy that started in Plato's cave, begins to lose in Zoroaster's cave, and continues with the ongoing post-modern process? Disciplines and theories intertwine, art is rapidly produced and consumed. Content is generated beyond our control, leading to a chaos of meaning. The aim is to seek a phenomenological and ontological "being" and "knowledge" constant to overcome this chaos of meaning. Cybernetic art and design present a simplified aesthetic model derived from the changing meanings of art objects and evolving aesthetic perspectives. Art re-appears in cyberspace and time, in hyper-real environments and conditions.

TEŞEKKÜR

Danışmanım *Prof. Dr. Zeynep Rüçhan Şahinoğlu Altınel* ve ikinci danışmanım *Prof. Dr. Simber Rana Atay'a*,

katkıda bulunan izleme jürisi üyeleri; *Dr. Öğr. Üyesi Mürteza Fidan*, *Dr. Öğr. Üyesi Hakan Özer'e*, bitirme jürisi üyeleri *Prof. Sevil Saygı*, *Doç. Serkan Çalışkan'a* daha önce jüride yer alan *Dr. Öğr. Üyesi Nusret Polat'a*,

ayrıca katkıda bulunan *Dr. Öğr. Üyesi Emre Zeytinoğlu*, *Doç. Dr. Ezgi Tokdil'e*, *Biyolog Vefa Karatay'a*, mühendislik alanında katkıda bulunan *Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Yağımlı'ya* ve *Dr. Öğr. Üyesi Arda Akdemir'e*,

ailem *Müzeyyen Bilmez*, *Gazi Bilmez*, *Buse Nur Tatlı* ve *Mehmet Tatlı'ya*, ve bu süreçte desteğini esirgemeyen *Buse Demiraydın'a*,

Sokrates, *Platon*, *Martin Heidegger* ve *Kazimir Malevich*, *Mephistofeles*, *Dr. Faust* ve yeryüzüne tekrar tekrar düşmesine rağmen güneşe uçma arzusunu kaybetmeyen *İkarus'a*,

sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

İyi ki varsınız!

Dasein!

Ars gratia artis!

İstanbul, 2024

Kusay Tatlı

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSEL LİSTESİ	viii
ŞEMA LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xi
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM

SİBERNETİK VE SİBERNETİK SANATIN GELİŞİMİ

1.1 Sibernetik ve Platon Felsefesi	4
1.1.1 Sibernetik Kelime Kökeni	6
1.2 Norbert Wiener ve Sibernetik	7
1.3 Entropi: Termodinamik Ok	14
1.3.1 Anlam Entropisi	17
1.4 Kontrol ve Geri-Besleme Sistemi	22
1.4.1 Bilgi Fenomeni ve Enformasyonu	26
1.5 Sibernetik Sanatın Işığı: Ortam ve Zaman	34
1.5.1 Işık Yazısı ve Gutenberg Galaksisi	43
1.5.2 Sibernetiğe Şans Cybernetic Serendipity	56
1.5.3 Software Enformasyon Teknolojisi: Sanatın Yeni Anlamı	64
1.5.4 Post-Modern Estetik: Yeniden-Üretilmiş İmge	66
1.5.5 Siber Mekan ve Dijital Dümen	74
1.6 Lev Manovich ve Yeni Avangart	77
1.7 Ars Electronica	87
1.8 Dijital Babil Kütüphanesi ve İmmersif Deneyim	92

II. BÖLÜM

SİMÜLASYON VE HİPERGERÇEKLİK

2.1 Gerçeklik ve Gerçekliğin Yapıbozumu	96
2.1.1 Hümanizm: İkarus ve Babil Kulesi.....	101
2.1.2 Perspektivizm: Dünyalarda Konumlanan Özne.....	109
2.1.3 Kuklanın Bilgi ve Özgürlük Arayışı	115
2.2 Hakikatin Anlamını Yitirmesi: Hipergerçeklik ve Simülasyon Çağı	121
2.2.1 Zerdüş'tün Post-Modern Mağarası	128
2.2.2 Postmodern Etik ve Belirsizlik	131
2.3 Trans-hümanizm: Ölümlü Balıkçı Glaucus	139
2.3.1 Öteki-Ostranenie ve Post-Trans Estetik.....	148
2.3.2 Oyuncu Kavramı ve Başka Türlü Olmak	151
2.3.3 Benzersiz Jeton NFT ve Dijital Varlık Koleksiyonu	155

III. BÖLÜM

fall_of_icarus (İkarus'un Düşüşü), meta-form-in-cyberspace (Siber-Uzayda Meta-Form), TRANSHÜMAN-İKARUS VE AI

3.1 İkarus'un Düşüşü	160
3.2 Siber-Uzayda Meta-Form	164
3.3 Transhüman-İkarus ve AI	169
SONUÇ	177
KAYNAKÇA	187

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Lorenzo Costa - The Argo (1500) Civic Museums of Padua.....	6
Görsel 2: Salamis Tablet, Antik Roma (Roman Calculi) ve El Abaküsü (Hand-abacus) MÖ (300 - 500).	10
Görsel 3: Charles Babbage, Londra Bilim Müzesi tarafından inşa edilen Analitik Motorun baskı mekanizmasına sahip hesaplama makinesinin bir kısmı, İngiltere.	11
Görsel 4: Walter Grey sigara içerken, Siberetik Kaplumbağalar (Cybernetic Tortoise) “Elmer” ve “Elsie” oturma odasında dolaşıyor (1950).	25
Görsel 5: Claude Shannon - Theseus Mouse (1952) Makine Öğrenmesi.....	26
Görsel 6: 23 Köşeli Çokgen (23-Ecke), Georg Nees, 1964.	31
Görsel 7: Georges Nees, Schotter, 1968, kağıt üzerine litografi baskı. Victoria Albert Müzesi, Bilgisayar Temelli Sanat ve Tasarım Ulusal Arşivi, Londra.	32
Görsel 8: Manfred Mohr, 1969 - Bild Nr. 16/469, tempera/canvas, 130 x 162 cm.	33
Görsel 9a: Claude Monet Rouen Katedrali. Portail ve Saint-Romain Kulesi, Tam Güneş Işığında (1893).....	36
Görsel 9b: Claude Monet Rouen Katedrali. Kapı, Sabah Güneşi (1893).....	36
Görsel 9c: Claude Monet Rouen Katedrali. Gri Hava (1892)	36
Görsel 10: Kazimir Malevich Black Square 1913 - Tretyakov Devlet Galerisi (State Tretyakov Gallery), Moskova.	38
Görsel 11: James Turrell -Afrum 1967 - Solomon R. Guggenheim Müzesi NewYork/ABD	39
Görsel 12: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi'nin Wilfred'in Lumia Suite, (Opus 158'in video belgelerinden alınan ekran görüntüleri), Modern Sanat Müzesi, New York.	41
Görsel 13: László Moholy-Nagy (1930) Işık Boşluk Modülatörü (Das Lichtrequisit).	42
Görsel 14: Joseph Nicéphore Niépce (1826)“Le Grast’taki Pencereden Bakış” Teksas Üniversitesi Austin/Teksas.	45
Görsel 15: Edward E. Zajac, (1963). İki Jiroskoplu Yerçekimi Eğitim Kontrol Sisteminin Simülasyonu.....	49
Görsel 16: Nam June Paik - TV Saati (1963) TV Clock.	51
Görsel 17: Nam June Paik (1965) Magnet TV Whitney Museum of American Art, New York.	52
Görsel 18: Samuel Beckett – Quad 1-2 Oyunundan ekran görüntüsü.	53
Görsel 19: Cybernetic Serendipity Music (1968) Albüm Kapağı, The Vinly Factor /ICA	58
Görsel 20: CTG-Kohmura Masao, Kareye dönüş B, 1968.	60

Görsel 21: Michael Noll, Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu (Computer Composition with Lines), 1964.	62
Görsel 22: Michael Noll, Hiperküp, Animasyon, 1965 Bell Laboratuvarı.....	63
Görsel 23: Marcel Duchamp - L.H.O.O.Q. veya La Joconde 1964 (1919 orijinali)	67
Görsel 24a: Paul Cézanne (1839-1906), Kart Oyuncuları (1892-96) Les joueurs de cartes, The Courtauld, London (Samuel Courtauld Trust) © The Courtauld.	69
Görsel 24b: Édouard Manet, Kırdan Kahvaltı (1863) Le déjeuner sur l'herbe.....	69
Görsel 24c: Russell Connor, Dejenere Alakart - Dejeuner a la Carte 18 x 22'' (1986) Bernard Chaise Koleksiyonu.	70
Görsel 25a: David Lynch, (2001) Mulholland Drive filminden ekran görüntüsü No.1	73
Görsel 25b: David Lynch, (2001) Mulholland Drive filminden ekran görüntüsü No.2	73
Görsel 26a: Apollo 17 Mavi Bilye, (1972) Blue Marble.	83
Görsel 26b: İkiz Mavi Bilye, (2007). Twin Blue Marbles.	83
Görsel 27a: Orbit (2019) - Tom Mesic and Martin Hieslmair, Ars Electronica.....	88
Görsel 27b: Orbit (2019) - Tom Mesic and Martin Hieslmair, Ars Electronica.	89
Görsel 28: DALL-E-2 - Ars Electronica 2023 Festivali "Kim Gerçeği Sahiplenir?" Tanıtım Görseli.	91
Görsel 29a: Refik Anadol - Arşiv Rüyası (2017) Salt Galata, İstanbul.....	92
Görsel 29b: Refik Anadol - Makine Halüsinasyon, Machine Hallucination (2019) Artechouse NYC, New York / ABD.	93
Görsel 30a: Pieter Bruegel, (1563), Babil Kulesi, The Tower of Babel Kunsthistorisches Müzesi Viyana.....	102
Görsel 30b: Pieter Bruegel, (1558-1560) İkarus Düşerken Bir Manzara, Landscape with the Fall of Icarus, Belçika Güzel Sanatlar Kraliyet Müzeleri, Brüksel.	103
Görsel 31: Alejandro González Iñárritu, (2014), Birdman veya (Cahilliğin Beklenmedik Erdemi) Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance).	105
Görsel 32: René Magritte, İnsanoğlu, Le fils de l'homme, 1946 by Rene Magritte.....	106
Görsel 33: SpaceX, Falcon Heavy, Starman Tesla Roadster ve Uzaklaşan Mavi Soluk Nokta (2018).	107
Görsel 34: James Webb Uzay Teleskobu. NIRCам cihazındaki görüntüleme lensi ile teleskobun uzayda selfie çekmesi sağlanmıştır.	113
Görsel 35: Steven Spielberg - Ai (2001) filminden AI David'in camın arkasından baktığı sahenin ekran görüntüsü.	118
Görsel 36: Enrico Mazzanti (1883), Carlo Collodi'nin 1883 tarihli "Le avventure di Pinocchio" adlı eserinden bir illüstrasyon.	120
Görsel 37: Tony Smith, (1962) Die. Whitney Museum of American Art New York / ABD.	125

Görsel 38a: Kusay Tatlı, (2017), Siyah Küpün İçinde, Inside the Black Cube, Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi, İzmir.	125
Görsel 38b: Kusay Tatlı, (2017) Siyah Küpün İçinde Inside the Black Cube, Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi, İzmir.	126
Görsel 39: Olafur Eliasson - Hava Projesi, (2003) Turbine Hall, Tate Modern, Londra.	130
Görsel 40: Stelarc - Üçüncü El, Third Hand (1980) Yokohama/Japonya.	141
Görsel 41: Alanın Tanınmış Liderinden Üremeye İlgili Birkaç Söz (A Few Words About Reproduction From an Acknowledged Leader In the Field) Logic General Şirketinin yazılım çoğaltma ile ilgili reklam sloganı.....	147
Görsel 42: Ham Mercury Projesi (1961) NASA ve Müze Arşivi Herbert Stephen Desind Koleksiyonu.....	149
Görsel 43a: Lies of P, Oyun Konsept Tasarımı, Ekran Görüntüsü No.1.....	152
Görsel 43b: Lies of P (2023), Oyun Konsept Tasarımı, Ekran Görüntüsü No.2.....	152
Görsel 44a: (Bezgin Taklitçi Maymun Yelkenli Kulübü) Bored Ape Yacht Club, Open Sea Ekran Görüntüsü No. 1	157
Görsel 44b: (Bezgin Taklitçi Maymun Yelkenli Kulübü) Bored Ape Yacht Club, Open Sea Ekran Görüntüsü No.2	158
Görsel 45a: “İkarus’un Düşüşü “fall_of_icarus” Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.1.....	162
Görsel 45b: İkarus’un Düşüşü “fall_of_icarus” Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.2.....	162
Görsel 45c: İkarus’un Düşüşü “fall_of_icarus” Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.3.....	163
Görsel 46a: Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü hareket No.1,.....	165
Görsel 46b: “Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü hareket No.2, Tepe noktası.	165
Görsel 46c: Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü hareket No.3, İç Nokta.	166
Görsel 46d: Siber Uzayda Meta-Form (2022) meta-form-in-cyberspace Büyüteç tutulmuş ekran görüntüsü, İç Nokta.....	166
Görsel 47a: Kusay Tatlı (2022) Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü hareket, Barın Han İstanbul	167
Görsel 47b: Kullanıcı siber kaptan, kaide üzerindeki tabletle, siber uzay ve mekanla etkileşime geçmektedir. “meta-form-in-cyberspace” Kusay Tatlı (2022) - Barın Han İstanbul.....	168

Görsel 47c: Kullanıcı siber kaptan, kaide üzerindeki tabletle, siber uzay ve mekanla etkileşime geçmektedir. “meta-form-in-cyberspace” Kusay Tatlı (2022) - Barın Han İstanbul.....	168
Görsel 48a: (2023) Trans-hüman İkarus-1.	169
Görsel 48b: (2024) Trans-hüman İkarus-2	171
Görsel 48c: (2024) Trans-hüman İkarus.	172
Görsel 49: Trans-human-2 2023, Stable Diffusion, epicrealism_naturalSinRC1VAE ve Kaiber AI Yapay Zeka modeliyle üretildi.	173
Görsel 50: 2023, Trans-human-2 Leonatdo AI Yapay Zeka modeliyle üretildi.....	174
Görsel 51a: (2023), Trans-human Kıvrıkcık Saç Koleksiyonu,.	175
Görsel 51b: (2023), Trans-human Düz Saç Koleksiyonu, Stable Diffusion yapay zeka modeliyle üretildi.	175
Görsel 52a: 2023, Trans-human-3 Kaiber AI Yapay Zeka.....	176
Görsel 52b: 2023, Trans-human-3 Kaiber AI Yapay Zeka	176

ŞEMA LİSTESİ

Şema 1: Data, Enformasyon (<i>Information</i>), Bilgi (<i>Knowledge</i>), Bilgelik (<i>Wisdom</i>) Piramiti.....	12
Şema 2: Enformasyon aktarım şeması (Shannon, 1948:2).	20
Şema 3: Geri-besleme Şeması (Apter, 1969: 259).....	23
Şema 4a: Quad Güzergah Şeması (Becket, 2019: 9)	54
Şema 4b: Samuel Beckett – Quad 1-2, Oyuncuların İzlediği Yol	54
Şema 5: Arındırma - Aracılık Çalışması (Latour, 2020: 72).	108
Şema 6: Kusay Tatlı, (2023) Simülakr kavram şeması.	138

KISALTMALAR

t.y : tarihi yok

GİRİŞ

Sibernetik (*cybernetics*) kavramının etimolojik anlamını içeren Platon'un "Sibernetik" kelimesi, Antik Yunan'da, "κυβερνήτης" (*kybernētes*) kelimesinden "dümen sanatı", "yönlendirme sanatı" anlamına gelmektedir. Norbert Wiener'in "*Sibernetik: Hayvan ve Makinelerle Kontrol ve Haberleşme*" kitabından sonra, sibernetik kaptanlarla, siber-sanat denizinde keşif yolculuğuna çıkacağız. Sibernetik kavramı makine-insan modeli, "siborg", "trans-hümanizm" gibi yeni estetik özneler ortaya çıkarmaktadır. Sibernetik sanat, siber uzayda dümen tutmaktır.

Malevich'in 1915 yılında Siyah Karesi (*Black Square*) Işık-gölge fenomeni diyalektiğinde, ışığı soğurmakta ve yansıtmaktadır. Malevich'in arzuladığı nesnesiz sanat (*non-object*) böylece siber uzay içerisinde gerçekleşmektedir. Siber uzayın hiper-ölçülemez denizinde yol alırken pek çok şeyi yitirmekteyiz. Bu yitirme bir şeylerin eksilmesi durumu değil, bir şeylerin artması ve çeşitlenmesi durumudur. Baudrillard ile Hakikat (*Aletheia*) kavramı anlamını yitirerek, yerini simülasyona bırakmıştır. Trans-hümanizm öznesi kendi hiper-gerçekliğini yeniden-üretmektedir. Yeniden üretilen ve sürekli çeşitlenen bir gerçeklik, gerçekliğin kendisini yitirmektedir.

Modern veya Post-modern perspektiften bakıldığında, bilgi sürekli olarak çeşitlenmektedir. Yeniden-üretim, seri üretim durumları bir tür anlam entropisi sorununa dönüşmektedir. Bu bilgi entropisi, istatistiksel veya bilginin içeriğinde iletişim süreci içerisinde kaynaktan alıcıya iletilirken meydana gelen bilgi bozulması tartışması değil, çeşitlenmeyle düzensizleşen bir tür bilgi ve anlam entropisidir. Bilginin çeşitlenmesi meselesi, düzensizliğe neden olmaktadır. Entropi düzensizliğe neden olurken, Trans-hümanizm'in simüle edilmiş öznesi, estetiği, anlamı hatta kendi biçimi artan bir hızda belirsizleşmektedir. Ne de olsa Platon'un mağarasından çıkmış, güneşte gözleri kamaşmıştır. Trans-İkarus kanatlanmış, dijital kanatlarla gözünü kamaştıran çevresini sarmalayan ışığın, belirsizliğinde sonsuza doğru yol almaktadır. Trans-İkarus bu yeniden-tasarladığı dünyaya kayıp ve yabancıdır.

Sibernetik Sanatta Hipergerçeklik ve Mekan Zaman Ontolojisi Sanatta Yeterlik tez çalışması üç bölümden oluşmaktadır. Nitel araştırma bağlamında betimleyici yöntemle başvurulmuştur.

- I. Sibernetik ve Sibernetik Sanatın Gelişimi,
- II. Simülasyon ve Hipergerçeklik,
- III. *fall_of_icarus* (İkarus'un Düşüşü), *meta-form-in-cyberspace* (Siber-Uzayda Meta-Form), TRANSHÜMAN-İKARUS VE AI başlığı altında yer alan projelerden oluşmaktadır.

Birinci bölümde, Sibernetik ve Sibernetik sanatın gelişim süreci incelenmiştir. Norbert Wiener tarafından sibernetik kavramını gündeme getirilmesinin ardından sanattaki değişimleri ele alınmıştır. Sibernetik ilkeler olan geri besleme ve kontrol mekanizmaları incelenmiştir. Entropi kavramı, enformasyon entropisi, entropinin özne için anlamı ve varoluş meselelerine değinilmiştir.

Birinci bölümün ikinci yarısında, Sibernetik sanatın, ışık malzemesi ile ilişkisi ortam ve zaman bağlamında incelenmiştir. Işık yazısı bağlamında fotoğraf ve matbaanın icadı meseleleri birlikte ele alınmıştır. Sibernetiğe Şans *Cybernetics Seredipity* ve Software: Enformasyon Teknolojileri sergileri üzerinden sanatta bilgisayar kullanımı ve rastlantısal üretim pratiği ele alınmaktadır. Yanısıra, enformasyon estetik (*Information Aesthetic*), post-modern estetik görüşler ve yeniden üretim pratikleriyle birlikte sanatta *multi-medya* olanaklarının ortaya çıktığı süreç incelenmiştir. Lev Manovich'in Yeni avangard tanımıyla sibernetik sanatın enformasyon okyanusu bağlamında, Borges'in hikayelerine başvurulmuştur. Sanatta immersif pratikler ve siber-uzay içinde olmak tartışmaları yer almaktadır.

İkinci Bölüm Simülasyon ve Hipergerçeklik başlığının altında, gerçeklik ve gerçekliğin yapıbozumu incelenmiştir. *İkarus* imgesinden yola çıkarak *hümanizm* meselesi ele alınmaktadır. Bütün bunların ışığında, perspektivizm ve dünyada konumlanan özne bağlamından yola çıkarak kukla imgesi üzerinden, *gnostik hümanizmin* bilgi ve özgürlük arayışı birlikte işlenmiştir. Post-modern öznenin özgürlüğü sonrasında,

tanrı ölmüş ve hakikat kavramı yerini simülasyona bırakmıştır. Hipergerçeklik ve simülasyon kavramlarıyla birlikte, *Zerdüşt*'ün mağarasında tanrının ölümü üzerine toplanan insanlık, belirsizlik içerisinde kalmıştır. Ölümlü balıkçı *Glaucus* mitinden yola çıkarak Trans-hümanizm meselesi ele alınmıştır. Trans-hüman bağlamında aşkın insanlık, yabancı *ostranenie* ve *öteki* varlık tarzına erişmiştir. Oyuncu insan, homo-ludens başka türlü olmak varlık tarzı oluşturmaktadır. NFT varlıklardan oluşan dijital-koleksiyonlarla birlikte, sanatta biriciklik sorunu ve nadir olanın estetiği meseleleri ele alınmıştır.

Üçüncü ve son bölüm olan *fall_of_icarus* (İkarus'un Düşüşü), *meta-form-in-cyberspace* (Siber-Uzayda Meta-Form), TRANSHÜMAN-İKARUS VE AI, başlıkları altında, akademik ve sanatsal bağlamda yapılan araştırmaların sürecinde üretimim olan üç adet proje yer almaktadır.

Bu tez çalışması kapsamında ayrıntılı bir kaynak taraması yapılmıştır. İstanbul Gedik Üniversitesi Kütüphanesi veri tabanlarından, sanal ve gerçek kütüphanelerden faydalanarak araştırmalar yapılmıştır. Dil çevirilerinde yapay zekadan destek alınmıştır. Salt Galeride pek çok sergi, İKSV Sanat Bienali “Yedinci Kıta” ziyaret edilmiştir. İstanbul Tasarım Bienali ve Karlsruhe Sanat ve Tasarım Üniversitesi (*Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe [HfG]*) ortaklığında gerçekleşen *Camekan* konuk tasarımcı programına tasarımcı olarak katılım gösterilmiştir. Ortaya çıkan “*meta-form-in-cyberspace*” projesi İstanbul Barın Han’da sergilenmiştir.

BÖLÜM I

SİBERNETİK VE SİBERNETİK SANATIN GELİŞİMİ

1.1 Sibernetik ve Platon Felsefesi

Hümanizmin kökenleri; mahkum öznesi, ışığı-gölgesi, gerçekliği, hakikati (*aletheia*) Platon'un (M.Ö 428-348) Devlet kitabında yedinci diyalogundaki *mağara alegorisi* ile başlamaktadır. Bu alegoriyi, Martin Heidegger'in Varlık ve Zaman (*Sein und Zeit*) kitabında yer alan Dasein (*orada-varlık*) ontolojisindeki, varlık tarz (*modus*)larıyla birlikte ele alalım.

Yeraltında mağaramsı bir yer, içinde insanlar. Önde boydan boya ışığa saçılan bir giriş... İnsanlar çocukluklarından beri ayaklarından, boyunlarından zincire vurulmuş, bu mağarada yaşıyorlar. Ne kımıldayabiliyorlar. Öyle sıkı sıkıya bağlanmışlar ki, kafalarını bile oynatamıyorlar. Yüksek bir yerde yakılmış ateş parıldıyor arkalarında. Mahpuslarla ateş arasında dimdik bir yol var. Bu yol boyunca alçak bir duvar, hani şu kukla oynatanların seyircilerle kendi arasında koydukları ve üstünde marifetlerini gösterdikleri bölme var. (Platon, 2018b: 231: 514a)

Çocukluğundan beri yeraltı mağarasında varolan mahkumların içerisinde yer aldığı, Dasein'in (*orada-varolan*) mahkumların dünya-içinde-varlığını (*in-der-welt-sein*) oluşturmaktadır. Heidegger'in söylemiyle; mahkumlar buraya fırlatılmıştır. Yeraltı Mağarasındaki dünyaları mahkumlara verili olandır. Bu mahkumların varoluş tarzıdır. “Bu durumdaki insanlar kendilerini ve yanlarındakileri nasıl görürler, Ancak arkalarındaki ateşin aydınlığıyla mağarada karşılarına vuran gölgeleri görebilirler, değil mi” (Platon, 2018b: 232: 515b)? Mağara duvarından yansıyan kuklaların gölgeleri, kuklacıların sesleri dahil bütün bu imgeler mahkumların *varlık-zamanını* ve dilini oluşturacaktır. “Bu adamların gözünde gerçek, yapma nesnelerin gölgesinden başka bir şey olamaz ister istemez, değil mi” (Platon, 2018b: 232: 515c)? Dolayısıyla Antik Dönem, Modern-Postmodern insanı, zincirlere bağlı mahkumlar olarak dünyaya

fırlatılmıştır. “Şimdi düşün: Bu adamların zincirlerini çözer, bilgisizliklerine son verirsen, her şeyi olduğu gibi görürlerse ne yaparlar? Mahpuslardan birini kurtaralım; zorla ağaya kaldıralım; başını çevirelim, yürütelim onu; gözlerini ışığa kaldırsın. Bütün bu hareketler ona acı verecek. Gölgelelerini gördüğü nesnelere gözü kamaşarak bakacak” (Platon, 2018b: 232: 515d). Kurtarıcı, mahkumlardan birini yeraltı mağarasından, ışığa doğru kurtarmaktadır. “Gün ışığında gözleri kamaşıp bizim şimdi gerçek dediğimiz nesnelerin hiçbirini göremeyecek hale gelmez mi” (Platon, 2018b: 233: 516a)? Mahkumları cehaletten-bilgiye, gölgeden-ışığa çıkaran *kurtarıcı* imgesi kimdir, nedir ve bu ne anlama gelmektedir?

One summer evening (led by her) I found

A little boat tied to a willow tree

Within a rocky cave, its usual home. (Wordsworth, 2019: 17: 350)

M.Ö 340’larda yazılmasına rağmen, günümüzde hala tartışmalarının sürdüğü mağara alegorisinin, Zizek’in Paralakslar kitabında, “Güneş Yanığı!” başlığında, bir başka mağaranın çıkışında bulunmaktadır: “William Wordsworth (1770-1850) “The Prelude” (1850) kitabında yer alan “çalınan kayık” bölümü onun ortaya çıkışının kesin koordinatlarını verir: “Bir söğüt ağacına bağlanmış bir kayık buldum, Kayalardaki bir mağarada, her zamanki yerinde” (Wordsworth, Akt: Zizek, 2014: 150). Kayığı çalan hikaye kahraman-anti kahramanı; kayıkla gölün üzerinde yerle-gök arasındaki ufuk çizgisinin büyüleyici manzarasında yükselen karayı, üzerine gelen bir canlı olarak görmüştür. Titreyen küreklerle geri dönmüş kayığı yerine bırakmıştır. Çalıntı kayıkla bir zamanlığına kendini özgürleştirmiş insan, kayıyla tekrar karaya dönmüştür. Hümanizmin içinde insanoğlunun gölü-karası, gölgesi-ışığı, mahkum ve kurtarıcı olma konumu yine kendisi, kendi bilgisi ve cehaletidir.

1.1.1 Sibermetik Kelime Kökeni

Sibermetik (*cybernetics*) kelimesinin etimolojik kökeni Platon'un (M.Ö 428 -348) retorik üstüne, *Gorgias* diyalogundan gelmektedir. Sokrates, Gorgias ve Kallikles ile arasında geçen diyalogda; “Gemi kullanma sanatını “κυβερνήτης (kybernētes)” söyleyeyim, bu sanatta retorik gibi yalnız ruhları değil, bedeni malları da en büyük tehlikelerden korur” (Platon, 2021: 106; 511d) ifadesi yer almaktadır. Gemi kullanma sanatı veya dümen kullanma sanatı “kaptan”, “dümenci” ve “doğru yönetici” anlamlarını içermektedir. Kadir Has Üniversitesi Mimarlık bölümü *khasrarch* isimli youtube kanalında, “Sibernetiğin Tarihi (1900-2300) - Bager Akbay” videosunda, kaptanın dümen kullanırken, dalgaların yönünden “geri-besleme” (*feedback*) aldığını, sürekli olarak dümenle gemiye yön vermekte ve kontrolü sürdürmekte olduğunu belirtmektedir.



Görsel 1: Lorenzo Costa - *The Argo* (1500) Civic Museums of Padua.

Kaynak: <https://gallerix.org/storeroom/1003571233/N/781/>

Norbert Wiener (1894-1964) 1948 yılında “Sibernetik: Hayvan ve Makinelerle Kontrol ve Haberleşme (*Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*)” kitabında sibernetik kelimesini tanıtmış ve kökenine değinmiştir. “İngilizce vali anlamına gelen *governor* sözcüğünün kökeni olan Yunanca kubernetes yani gemi kaptanı sözcüğünden sibernetiki çıkardık” (Wiener, 1982: 27). Norbert Wiener, Claude Shannon (1916-2001), Warren Weaver (1894-1978 birlikte çalışmışlardır. Sibernetik terimi daha önce, “19. yüzyılın ilk yarısında, Fransız fizikçi André-Marie Ampère (1775-1836), bilimlerin sınıflandırmasında, henüz var olmayan politika - siyaset bilimine “sibernetik” adını vermiştir” (Britannica, 2022). Fakat Wiener ile birlikte “sibernetik” kelimenin unutulmuş varlığı, yeniden açığa çıkmaktadır.

Sokrates ile Gorgias arasındaki diyalog retoriğin ikna etme, kitle kontrol gücü ve bu gücün doğru-kötü kullanımı hakkındaki tartışmaların yanında, önerdiği “*gemi kullanma sanatı*”, “dümen sanatı”nı bilen kaptan, dolayısıyla *bilgiye* sahip olmak ve sahip olduğu bilgi ile gemiyi *yönetmek* durumundadır. Sibernetik biliminin temeli geminin doğru yönetimi üzerinden, yani *yönetim bilimi* olarak tanımlanmaktadır. İnsan, yönetici vali tarafından buyruk alırken, makinede, insan gibi yöneticiden buyruk almaktadır. “Bir makineye bir buyruk verdiğimizde, temelde durum, bir insana buyruk vermekten pek değişik değildir” (Wiener, 1982: 29). Bu düşünce sibernetik bilimi, enformasyon estetiği ve trans-hümanizme giden sürecin temelini oluşturmaktadır.

1.2 Norbert Wiener ve Sibernetik

Norbert Wiener sibernetik alanının kurucusudur. Matematikçi ve felsefecidir. Wiener’in Sibernetik: Hayvan ve Makinelerle Kontrol ve İletişim - Haberleşme (*Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*) başlıklı kitabı ile makine-insan modelinin ilişkilendirilmesini sağlamıştır. Sibernetik kavramı, kitabın başlığından anlaşılacağı üzere, makine ve insanlarda bir tür bilgi alışverişi, iletişimi durumudur. Bu doğrultuda Sibernetik, hayvan ve makinelerin iletişimi ve kontrolü durumudur. İletişim olabilmesi için temelde bir mesaj (*bilgi*), alıcıya kanala iletilmelidir. Sibernetikle iletişimi ayıran nokta burada iletildiğine yönelik geri-bildirim

döngüsüdür. Yani bir veri/imge/mesaj alıcıya iletilmekte ve geri-besleme ile sistem iletişim sistemi dahil, kontrol altına alınmaktadır.

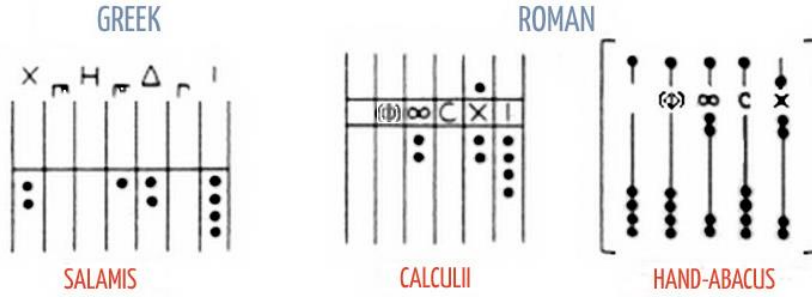
Sibernetik biliminin gelişmesinde, Macy Konferansları son derece etkili olmuştur. İlk olarak 1941 yılında New York’da Frank Fremont-Smith ve Josiah Macy Jr. tarafından gerçekleştirilmiştir. Hayles’in (1999) (*How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*) kitabında Macy konferansında Sibernetiğin bir disiplin olarak formüle edildiği üç dönemden bahsetmektedir. “İlk dönem, 1945 ile 1960 arasında *homeostasis* kavramını merkez alırken, ikinci dönemin yaklaşık olarak 1960 ile 1980 arasında düşünümSELLİK (*reflexivity*) etrafında dönerken; üçüncü dalga, 1980’den günümüze kadar olan süreçte, sanal gerçeklik vurgulanmıştır” (Hayles, 1999: 7). Toplantılara nörologlar, psikologlar, matematikçiler, fizikçiler katılmış, iletişim alanı gibi pek çok disiplini barındıran bilimsel toplantılar gerçekleşmiştir. Trans-disipliner dönüşümlerin gerçekleşmesinde ve sibernetiğin bir paradigma haline gelmesinde etkili olmuştur. “Sibernetiğin temel döneminde, Norbert Wiener, John von Neumann, Claude Shannon, Warren McCulloch ve birçok saygın araştırmacı, hayvanlar, insanlar ve makineler için eşit şekilde geçerli olan iletişim ve kontrol teorisini oluşturmak için (...) yıllık konferanslarda bir araya geldi” (Hayles, 1999: 7). Bu konferanslar sonucu *sibernetik* pek çok alanda ilgi bulmuş, bir paradigma haline gelmiştir.

İletişim sürecinde enformasyon, makine/insan duyuları arasında iletilmektedir. Bunu ister organik, ister makine üzerinden karşılığı sağlanabilir. Organik olarak, “sinirsel uyarı, bir getirici sinirin birçok götürücü sinirle dokunur durumda olabildiği ‘*sinap*’ adı verilen düğüm noktalarında, sinirden sinire geçerek iletilir.” (Wiener, 1982: 82). Sinirsel uyarının sinaps adı verilen düğüm noktalarında, sinir hücrelerinin algılanan uyarıyı, getirici sinirin birçok götürücü sinirle kurduğu bağlantılar aracılığıyla beynin merkezi ile haberleşme/iletilmesi durumudur. “Sinir sistemlerinin bu görünümü, bazı tip makinelerin teorisine çok benzemektedir” (Wiener, 1982: 82). Bu benzerlik Sibernetik biliminin, insandan-makineye, makineden-makineye iletişim ve haberleşmenin ilhamı olmuştur. Makinelerde “duyuların sinirlerce iletilmesi sorunu basit bir evet - hayır olayına indirgenebilirken, bir duyunun sinaplardan iletimi karmaşık bir tepki modeli izler” (Wiener, 1982: 82). Makinede iletişim ve haberleşme durumu, organizmaya karşın daha

basittir. “Bir ülkeden diğerine bir telgraf göndermekle, en azından teorik olarak iletim olanağı bulunan, insan gibi bir canlı organizmanın iletimi arasında, tip bakımından kesin bir ayrım yoktur” (Wiener, 1982: 125). Dolayısıyla makine-insan haberleşme ve iletişim modeli, sibernetik temel ilke ve pratiklerini oluşturmaktadır. Bu durumda, sibernetik sadece makine-insan veya makine-makine arasında bir iletişim modeli midir? İnsanın temel iletişim modeli ve bilgi ile ilişkisi Sibernetiğin kökenini oluşturmaktadır.

McLuhan, G.T Guilbaud’ın “Sibernetik Nedir?” (*What is Cybernetics?*) sorusunu alıntılararak; “İnsanın örgütlü yapıları”... işte bizim makinelerimiz bunlardır. İlkel taş bıçaktan modern tornaya, kaba saba kulübelere günümüzün kusursuz konutlarına, basit abaküsten muazzam hesap makinesine varıncaya kadar” tanımını yapmaktadır (2020: 219). Sibernetik bütün bu aletlerden, makinelere bütün sistemsel yapıları ve pratikleri kapsamaktadır.

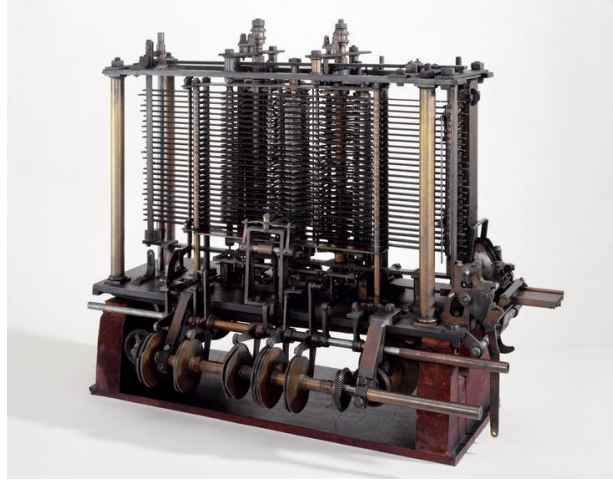
Bilgisayarların temelde hesaplama işlevleri üzerinden düşünüldüğünde kökeninde abaküs (*abacus*) kullanımı yer almaktadır. Abaküs kelimesi: “çizim, hesaplama vb. için kullanılan “*kumlu masa*” anlamında ve aynı zamanda “abaküsle hesap yapma sanatı” anlamında, Latince “*abacus*” kelimesinden türetilmiştir. “Abacus” kelimesi, Antik Yunanca “*abax*” (hesap tahtası, çizim tahtası) kelimesinden türemiştir ve kökeni kesin olarak bilinmemektedir. İbranice toz (*abaq*) kelimesinden geldiği düşünülmektedir” (etymonline.com/word/abacus). Antik çağda başlangıçta toz üzerine taşlarla sıralandığı için kum, toz anlamı içermektedir.



Görsel 2: *Salamis Tablet, Antik Roma (Roman Calculi) ve El Abaküsü (Hand-abacus)*
MÖ (300 - 500).

Kaynak: <https://www.ecb.torontomu.ca/~elf/abacus/history.html>

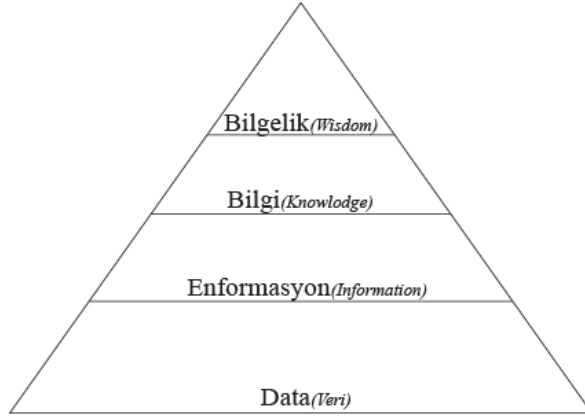
Abaküs mekanik olarak hesaplama yöntemi dışında, ticaret gibi önemli konularda, bir defter gibi sayısal varlıkların bilgisinin kaydının tutulması için kullanılmıştır. Abaküsün, hesaplama ve kayıt tutma işlevi üzerinde durursak, abaküs insanın hesaplama kurgusunun mekanik bir yöntemidir. Antik Dönemlerden beri insanlar kendi öznesi ve hafızası dışında, hesaplama tahtasında hesaplamalar yapmış ve kayıt tutmuştur. Dolayısıyla sibernetik makineler mekanik aygıtlardan, otomatik aygıtlara - suyun itme kuvvetinden, çark sistemine, buhar basıncından, çeşitli disiplin, yöntem ve teknolojileri içerisinde barındırmaktadır.



Görsel 3: *Charles Babbage, Londra Bilim Müzesi tarafından inşa edilen Analitik Motorun baskı mekanizmasına sahip hesaplama makinesinin bir kısmı, İngiltere.*

Kaynak: <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co62245/babbages-analytical-engine-1834-1871-trial-model-analytical-engine-mill>

Charles Babbage (1791-1871) “Analitik Motor” (*Analytical Engine*) adını verdiği çarklı sistemden otomatik hesaplama makine sistemi tasarlamıştır. Bu sistem “Makine dört bileşenden oluşacak şekilde tasarlandı: motor (*mill*), depo (*store*), okuyucu (*reader*) ve yazıcı (*printer*). Motor, modern bir bilgisayardaki merkezi işlem birimine (CPU) benzeyen hesaplama birimiydi; depo, günümüz bilgisayarlarındaki bellek ve depolamaya tam olarak benzer şekilde, verilerin işlenmeden önce tutulduğu yerdi; ve okuyucu ve yazıcı giriş ve çıkış cihazlarından oluşmaktaydı” (Freiberger, Swaine, 2023). Abaküsten, *Analitik Motora* bilgiyi hesaplama ve depolama yöntemlerimiz, bilgi yönetiminde giderek daha işlevsel ve hızlı hale gelmektedir. Jean François Lyotard (1924-1998)’ın tanımıyla; “bilgi yakıtıyla işleyen şey sibernetik makinedir” (2014: 38). Sibernetik makine bilgi yakıtını işlemektedir. Bilginin çeşitli anlamda ham ve işlenmiş biçimleri vardır.



Şema 1: *Data, Enformasyon (Information), Bilgi (Knowledge), Bilgelik (Wisdom) Piramiti.*

Bilginin Batı dillerindeki biçimi üzerinden düşünürsek; İngilizcedeki “inform” fiilin geldiği Latince *formare* şekil vermek, biçimlendirmek anlamı taşımaktadır, *informare* biçim - form vermek, tasvir etmek” anlamı içermektedir (etymonline.com/word/inform). Bu anlamıyla enformasyon, *data* - veri parçalarının düzenlendiği bir süreçten geçmiş, şekillendirilmiş bütündür. Makineler, bilgisayarlar ve teknolojik aygıtlar bu türden bilgi-algoritmik, matematiksel bir düzende işlemektedir. Bilginin diğer bir anlamı olan knowledge ise: “14.yüzyılın sonlarından itibaren. “bilme, anlama kapasitesi; aşinalık” olarak; ayrıca “bilmenin gerçeği veya durumu, bir gerçeğin farkındalığı;” ayrıca “haber, duyuru, bilgi; öğrenme; düzenlenmiş gerçekler veya öğretiler bütünü”dür. (etymonline.com/word/knowledge) Wisdom - Bilgelik ise, varoluş gemisinin kaptan köşkünü oluşturmaktadır.

İnsan kendi arasında bilgi aktarımını ve iletişimini dil ile yapmaktadır. “Dil, haberleşmeyi oluşturan kodları tanımlamak için kullanılan bir sözcük olduğu kadar, haberleşmenin kendisidir” (Wiener, 1982: 93). Makine-insan modeli veya bir başka deyişle hümanizmin dönüştüğü trans-hümanizmin ve insanın dışına makinelerin, yine ortak basit bir uzlaşısı dil yapısına sahip olduğunu görebiliriz. Blaise Pascal (1623-1662) *Binary Sistemi* kurmuştur. Binary Sistem “1” ve “0” 'lardan oluşan ikili sistemdir. En yalın tanımıyla 1 açık *on* 0 kapalı *off* işlevindedir. Bu yapı “kapalı” ve “açık” kombinasyonundan oluşan basit bir dil yapısıdır. Bu ikili sistemle üretilen 8 tane “1” ve “0”ların bir araya geldiği “bit” olarak adlandırılan, verinin en küçük birimidir. Bilginin

olduğu *datanın* boyutu ise *byte* olarak adlandırılmaktadır. Dolayısıyla Wiener'in söylediği gibi, makinenin dil yapısı ve iletişimi daha basit bir yapıdadır. Bu basit yapı, matematiksel olarak sonsuz dizi ve kombinasyona ulaşabilmektedir. Makineler de tıpkı insanlar gibi, kendi dilini, kendi siber uzay-zamanı oluşturmakta, kaydını tutmaktadır. Bu basit yapı, pratik olarak bilgisayarların, hesap makinelerinin makine dilini ve iletişimini oluşturmaktadır.

Makine-insan arasındaki benzerlikten yola çıkarak, insanların dil yapısında kodlanmıştır. Wiener bu konuda şöyle demektedir: “İnsanların konuşmayla olan ilgisi, onların doğuştan kodlama ve kod açmayla olan ilgisinden ileri gelmekte ve bu, diğer ilgiler gibi son derece insancıl bir şey olmaktadır. Konuşma, insanların büyük varlığı ve en büyük başarısıdır” (1982: 105). İnsanlar farklı coğrafya ve sosyal-kültürel yapılara göre farklı diller türemiştir. Fakat yine de diller köken olarak akrabalık taşımaktadır. Wiener bunu açıkça ifade etmektedir: “Dillerin birbiriyle akraba olduğunu, hatta bunların aynı aileden türemiş olduğunu açıkça kanıtladı” (Wiener, 1982: 107). Farklı kültürlerde ortaya çıkmış alfabelerin, temsil ettiği sembollerle ve seslerle, konuşma-yazma dili insan temelli kelime-söz ve cümle yapılarıyla anlam içeren bir tür kodlanmış dil yapısı ortaya çıkmaktadır.

Sokrates *Adların Doğruluğu Üzerine Kratylos* diyalogunda sormaktadır: “Kratylos’un onun hakiki adı olup olmadığını soruyorum: öyle olduğunu söylüyor. ‘Peki Sokrates’in hakiki adı nedir?’ diye soruyorum. ‘Sokrates’tir’” (Platon, 2018: 25: 383b). Sokrates yazı ile olsun, fonetik ses ile olsun Sokrates’in hakiki adını içermektedir. Sokrates’in kendisine atıfta bulunmaktadır. Buna karşın, makine dili insan diline kıyasla matematiksel bir düzende dolayısıyla daha düzenlidir. Bu durum böyleyken, insanda neden daha düzensiz bir yapıdadır? İletişim, haberleşme ve kodlama yapılarımız makineyle benzerken, sayısız etkenler, dilimizi şekillendirmektedir. Dolayısıyla insan dilinde görece mantık-dışı gelen yapılar karşımıza çıkmaktadır. Daha esnek ve daha işlevsel olması nedeniyle sürekli çeşitlenmekte ve düzensizleşmektedir. Dilin yaşayan bir şey olduğuna dair söylemler vardır. Makine dilinde ise daha belirli bir mantık yapısında olduğunu söyleyebiliriz. Makineler temel bir insan modeli referans alınarak tasarlanmaktadır.

İnsan varoluşundan bu yana, dil ile kendi serüveninin kaydını tutmaktadır. Taş tabletlerin üzerinde çivi yazısı ile 4000 yıldır hikayesinin kaydını tutan “Gılgamış Destanı” çağlar ötesi bilgisini, varoluş serüvenini korumuştur. Sümer kralı Gılgamış’ın, dostu Enkidu’nun ölümünden sonra duyduğu kaygıyı ve ölümsüzlük otunu aradığı bilgisi kil tabletler üzerinden varlığını gözlemciye aktarmaktadır. Geçmiş medeniyetler, destanlarını veya mitlerini, tabletler üzerine bir tür sembollerle, yazıyla aktarıyordu. Sibernetik yöntemle bu durumu değerlendirecek olursak, Sümerler, Gılgamış Destanını, kil tabletin yüzeyinde mesajı sembolleştirerek kaydını tutmuş, böylece izleyiciye/okuyucuya dil üzerinden aktarmaktadır. Georg Hans-Gadamer’in (1900-2002) Hakikat ve Yöntemde belirttiği gibi; “Geçmiş hayatın bakiyesi-geçmişten kalan binalar, aletler, mezar içi kalıntıları- zamanın onları sağa sola savuran fırtınalarıyla harap durumdadır; oysa yazılı gelenek bir kez şifresi çözülerek okundu mu, sanki bugüne aitmişçesine bizimle konuşacak ölçüde saf zihindir (*geist*)” (2008: 230). Kil tabletler bugün bize zamanın ruhunu (*zeitgeist*) vermektedir. İnsanlığın ölüme karşı verdiği mücadelenin hikayesini ve anlamını barındırmış ve aktarmıştır. Buna karşın makinede ise; sayıları temsil eden rakam sembolleri, temsil ettiği sayının bilgisini ve kendi biçimsel varlığını taşımaktadır. Makine için dil bir anlam barındırmamakta, sadece mesajı iletmektedir. Bilgiyi taşıması yönüyle tıpkı sibernetik bir makineye benzemektedir. Daha doğrusu; makineler insana benzemektedir. İnsan diline-kültürüne benzemektedir. Fakat insana benzeyen makine, enformasyon ve iletişim ağlarının gelişmesiyle birlikte, insan ve makinenin dili daha işlevsel bir hale gelmektedir.

1.3 Entropi: Termodinamik Ok

Entropi meselesi; “termodinamiğin ikinci yasası” olarak geçmektedir. Termodinamik etimolojik olarak; Yunanca ısı (*thermos*) ve enerji (*dynamic*) kelimelerinin birleşiminden gelmektedir. Dolayısıyla temelde ısının ve enerjinin değişim ve denge durumlarıyla ilgilenmektedir. Termodinamik, ısının başka bir yerden bir başka yere transferi, dönüşümüdür.

Termodinamiğin sıfıncı yasası, enerjinin korunumu yasasıdır: Enerji ne yoktan var-edilebilir, ne de yok edilebilir. Enerji sadece bir formdan bir forma dönüşebilir. Dolayısıyla bu bir enerji alış-verişi durumudur.

Entropi: *Termodinamiğin ikinci yasası* ve *Termodinamik ok* olarak bilinir. “Termodinamik ok, sistemlerin tam düzenli halden tam düzensiz hale geçme eğilimine atıfta bulunur. Bu aynı zamanda istatistiksel mekanikte, sistemin daha yüksek bir entropi haline doğru gittiği anlamındadır (...) sistemin düzenli değil de düzensiz olması için çok daha fazla seçeneği vardır” (Bardon, 2018: 117). Entropi yasasına göre her şey, hızını ivmeli arttırarak, düzensizliğe doğru gitmektedir. Norbert Wiener’in *Sibernetik* kitabının çevirmen önsözünde İbrahim Keskin entropiyi şöyle anlatmaktadır: “Evrendeki her şey, olasılığı daha az olan durumdan olasılığı yüksek olan duruma doğru sürekli bir akış içindedir ve bu olasılık zamanla artmaktadır” (1982: 16). Termodinamik üzerinden gidersek, evren ısı ölümüne ulaşacak, bir gün enerji evrende eşit bir biçimde dağılacaktır.

Isıl dengeye ve akış yönüne örnek; bir bardak sıcak kahvenin oda sıcaklığıyla dengelenmesi durumu gösterilmektedir. Kahve 80 C derece sıcaklıktan 22 C derece sıcaklığa doğru akış içerisinde olacaktır. Bir oda koşulunda kahvenin mutlak sıcaklığı 22 derece olana kadar ısı değişimi olacaktır. Başka söylemle, ısı enerjisi düzenliliği yüksek olan durumdan, düzenliliği düşük olan duruma göre akış halindedir. Kahvenin 80 dereceden 22 dereceye olan akışındaki enerji kaybı 22 derece odayı ısıtmayacaktır. Dolayısıyla enerjinin termal olarak dışa doğru bir kaybı olmaktadır.

Termodinamiğin ikinci yasasını video örneği üzerinden anlatan Hawking’den; “Masanın üzerinden çarpıp düşen bir bardak düşünün. Bu hareketin videosunu çekerseniz, videoyu geriye doğru oynatırsanız yerdeki parçaların birden bire bir araya geldiğini görürsünüz. Böylelikle videonun geriye doğru oynatıldığını, bu türden davranış gündelik yaşamda hiçbir zaman gözlemlenmediği için söyleyebilirsiniz” (2013: 188). Bardağın kırılmadan önceki haline dönmesi ancak videoda mümkün olduğu için videonun dışında gerçeklikte bardağın kırılmamış düzenine dönmesi gibi bir durum söz konusu değildir. Bardağın kırılmadan önceki düzenli hali, kırıldıktan sonra parçalara ayrıldığı hali düzensizdir. “Düzensizliğin ya da entropinin zamanla artması, zaman oku denilen ve

geçmişı, gelecekten ayırıp zamana bir yön veren şeye bir örnektir” (Hawking, 2013: 189). Böylece zamanın oku düzensizliğe doğru akmaktadır.

Enerjinin bozulması yasası sadece fizik, mühendislik, termodinamik gibi alanların değil istatistikçilerin, matematikçilerin bunun yanında sosyal bilimlerin felsefenin de ilgilendiğı alan olmuştur. Ne de olsa hepimizi kaygılandırmaktadır. “Zamanı termodinamik okla özdeşleştirmek, zamanın doğrultusunu zorunsuz, yerel ve potansiyel olarak geçici bir fenomen kılacaktır” (Bardon, 2018: 119). Zamanın termodinamik oku, tek yönlü ve geçicidir. Nazım Hikmet’in “*Yaşama Dair*”de (1948) dediğı gibi;

*Bu dünya soğuyacak günün birinde,
hatta bir buz yığını
yahut ölü bir bulut gibi de değil,
boş bir ceviz gibi yuvarlanacak
zifiri karanlıkta uçsuz bucaksız. (Nazım Hikmet Ran).*

Evrenin genişlemesi durumu entropik bir akıştır. Galaksiler, yıldızlar, gezegenler hızla birbirinden uzaklaşıp birbirinin çekiminden kopma noktasına gelecektir. Büyük Donma *Big Chill* teorisi, evrenin olası sonlarından biridir. Yani bu durum bile entropinin istatistiksel olarak belirlenemeyecek kadar çok olan, düzensiz olan orana doğru eğilimini göstermektedir. “Budistlerin en son cenneti *Nirvana* dır ve burada ruh, kendi kişiliğini yitirerek *dünyanın büyük ruhu* içinde erir” (Wiener, 1982: 120). İnsan varoluşundan beri ölümü, yani geçiciliğini konu edinmiştir. Entropi meselesinin termodinamiğın ikinci yasası olması dışında bir anlamı vardır. “Er geç öleceğiz ve çevremizdeki bütün evrenin de, artık hiçbir şeyin olmadığı büyük bir ısısal dengeye gelerek ölmesi olasılığı çok yüksektir” (Wiener, 1982: 45). Evrenin nihai sonu entropidir.

1.3.1 Anlam Entropisi

Termodinamiğin ikinci yasasının özne için anlamı nedir? Isısal dengeye ulaşmak bir daha değişim olmayacağını göstermez mi? İdeal zaman algısı, değişimler çerçevesinde vardığımız yargıdır. Dolayısıyla değişimler midir bizi kaygılandıran? Zaman akıp gidiyor ve bu bizi kaygılandırıyor dersek, akıp gitmekte olan andaki ardışıklığı önce-sonra değişimleriyle algılama biçimimizden gelmektedir. Anlam içsel kaynaklıdır, entropinin anlamı ancak bir özne için anlamlıdır.

Ontolojik olarak, Dasein, ölüme doğru varolan(*sein-zum-tode*)dır. Entropi içerisinde düzensizliğe doğru sürekli akış içerisinde ontolojik öznedir. Dasein (*orada varlık*) olan dünyaya fırlatılmış ve ölüme-doğru-varolan geçiciliğinden duyduğu kaygıyla (*sorge*), kendi varoluşuna ve çevresine ilgi duymaktadır. Bu ilginin sonucunda kendi varoluşunun anlamını açığa çıkarmaktadır. Orada-varlık sürekli olarak kendini incelemektedir. Çünkü bu dünya-içinde geçicidir. Bu geçicilik ölüme-doğru varolanda kalıcı olma arzusu yaratmaktadır.

FAUST

Diyebilirdim o zaman an'a: "Geçme dur, öyle güzelsin ki!
(Goethe, 2018: 554-555)

Biraz sonra Faust'un yaşamı son bulacağı için, akıp gitmekte olan o son an'ı durdurmak istemiştir. Faust'un son arzudur.

MEFİSTOFELLES

*Doyurmuyor hiçbir zevk onu, yetmiyor ona hiçbir mutluluk,
Koşup duruyor böylece peşinden değişken biçimlerin;
Şu son, kötü, boş an'ı,
Durdurmak istiyor zavallı.
Karşı koyan bana öylesine güçlü,
Yeniliyor zamanın hükmüne: yatıyor ihtiyar burada yığılmış kumlara!
Duruyor saat. (Goethe, 2018: 554)*

Faust'un ruhu artık Mephistofeles'in olması gerekirken, Tanrı sözünde durmayarak Faust'un ruhunu gökyüzüne yükseltmiştir. Burada ölüme-doğru varolan özne, kendi serüvenini yazmaktadır. Birçok destan, mitolojide olduğu gibi ölüme karşı,

kalıcı olmak için verilen mücadelelerle ve zamanın hükmüne yenilmelerinin hikayeleriyle geçmektedir. Sümer Kralı Gılgamış'ın dostu Enkidu'nun ölümü sonrası duyduğu kaygıyla, ölüm denizinin dibinde biten otu araması, bulması ve talihsizlik sonucu yılanla kaptırması ile sonuçlanmaktadır. Veya İkarus'un balmumundan kanatlarla güneşe uçuşması, kanatlarının erimesi ve yeryüzüne çakılması gibi örneklerle çoğaltılabilir. Tabi bütün bu çabalar ölüme karşı yenilmiştir. Dasein (*orada-varlık*) dünya-içinde-varolan (*in der Welt sein*)dır, dünya içine fırlatılmıştır. Dünyasallık orada-varlığın bir başka modusudur. “Dasein’ın dünya-içinde-varolma demek olan varlığına ontolojik bakımdan özü itibariyle aittir. Dolayısıyla kaygının nedeninin hiçliğin yani dünyanın kendisi olduğu ortaya çıktıysa, bunun anlamı şudur: *Kaygının nedeni bizatihi dünya-içinde-varolmanın kendisidir*” (Heidegger, 2018: 286). Ölüme doğru varolan, kendini tekinsiz bir dünya içinde kaygı halinde bulmaktadır. Bu bağlamda Heidegger tekinsizliği; “dünya-içinde-varolmanın temel türüdür ama aslında hergünkü bakımdan örtüktür” (2018: 413). Ölüme-doğru-varolan modusunu sadece biyolojik bir ölüm olarak düşünmemeliyiz. Bu organizmanın ölümünden çok daha öte bir şeydir. “Anlamı kurtarabilmek artık imkansız bir şeydir. Böyle olmasında yarar vardır, çünkü anlam da ölümlü bir şeydir” (Baudrillard, 2017: 212). Anlamın ölümlü olması, anlamın her şey gibi entropik olmasıdır.

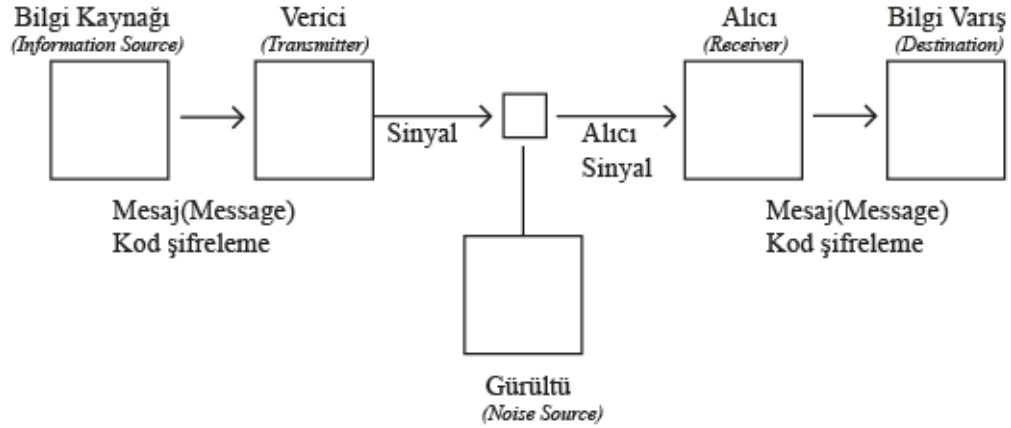
Antik Yunan’dan bildiğimiz *logos* kavramıyla birlikte düşünersek; *söz söyleme/neden* anlamlarına gelmektedir. Bu bağlamda “Fenomen” teriminin dayandığı Yunancadaki *phainomenon* ifadesi etimolojik olarak “*kendini gösterme*” anlamına gelen *phainesthai* fiilinden türemiştir” (Heidegger, 2018: 56). Heidegger’in Dasein ontolojisine göre, varlığın anlamına ilişkin soruyla birlikte, varoluş kendinde kendini gösterme, yani varolduğu bilgisinin logosta açığa çıkması durumudur. “Varoluşunun eksistensiyalistesi bakımından sözün tesis edici işlevi bu fenomenler sayesinde özellikle açıklık kazanır. Burada mesele öncelikle, söz olarak sözün yapısının ortaya çıkarılmasıdır” (Heidegger, 2018: 250). Bu söz isimlendirilmiş herhangi bir şey değildir. Nesnelere verilen isimlerden farklıdır. Varoluş dediğimizde, varoluş fiilen kendi varoluşunu sözle açığa çıkarmaktadır. Heidegger bir açığa çıkan (*phainomenon*) bir örtük hale gelen bu durumu hakikat döngüsü olarak tanımlamaktadır. “Hakikatin en asli fenomeni görünür kılan, keşfetmenin bizatihi eksistensiyal-ontolojik temelleridir” (Heidegger, 2018: 221). Dasein’ın keşfedici ilgisi, fenomenlerle açığa çıkmaktadır. “Fenomenin karşıt kavramı örtüklüktür” (Heidegger,

2018: 67). Varlık böylece zamansal süreç içerisinde, döngüsel olarak; bir görünür hale, bir de örtük hale gelmektedir.

Zamanın akışı ile ilgili Heidegger; “Neden şöyle deriz: Zaman akıp gidiyor? Ama neden zaman oluşuyor demiyoruz aynı vurguyla” (2018: 623). Akıp giden zamanla birlikte sürekli şimdi var-oluşturduğumuz zaman bilinci ortaya çıkmaktadır. Heidegger’e göre; “dünya-zamanının zamansallaştırıldığı zamansallık, her ne kadar üzeri örtülüyor da olsa asla *tam olarak kapalı kalmamaktadır*. Zamanın akıp gidişinden söz ettiğimizde şu “deneyimi” dile getirmiş oluruz: Zaman ele avuca sığmaz. Bu “deneyim, zamanı elde tutma isteğimiz üzerine temellenmektedir” (Heidegger, 2018: 623). Aslında tutmak istediğimiz ölüme-doğru varoluşumuzdur. Heidegger de Varlık eşittir, zaman demektir. İkarus imgesi ve Heidegger’in ontolojisi üzerinden bir okuma geliştirecek, ölüme doğru varolan İkarus, ölüme karşı duyduğu kaygıyla, balmumu kanatlarıyla, yeryüzünün örtüklüğüne çakılmaktadır. “Ortaya çıkan her şeyin acılı bir yok oluşa hazır olması gerektiğini bilmeliyizdir; bireysel varoluşun korkunçluğunu görmeye zorlanırsınız - ve durup kalmamalısınız; metafizik bir avuntu, değişen figürler çarkının geçici olarak dışına çeker bizi” (Nietzsche, 2018: 101). Figürler sürekli olarak değişmektedir. Çünkü termodinamik okun yönü, zamansallık içerisinde hep ileriye doğru akmaktadır.

Norbert Wiener de entropinin karşısına bilgi - enformasyon kavramını koymaktadır. “Entropi nasıl düzensizliğin bir ölçüsüyse, mesajların taşıdığı bilgi de, düzensizliğin bir ölçüsüdür. Gerçekten, temelde, bir mesajın taşıdığı bilgiyi, entropisinin negatifi veya olasılığının logaritmasının negatifi olarak alabiliriz” (Wiener, 1982: 34). Entropi teorik olarak geri döndürülebilir olsa da gözlemlenmemiştir. Maxwell’in şeytanları veya Maxwell’in cini (1867) olarak bilinen düşünce deneyi, James Clerk Maxwell (1831-1879) tarafından tasarlanmıştır. Düşünce deneyinde: tamamen yalıtılmış iki bölmeli odanın içerisinde gaz yer almaktadır. Odaların ortasında moleküllerin hızına göre açılıp-kapanan akıllı kapakçık vardır. Akıllı kapakçık sayesinde elektronlar üzerinde kontrol sağlamaktadır. Böylece iki bölmeli odanın birinde yavaş hızdaki soğuk parçacıklar kalırken, ikinci odada sıcak hızlı parçacıklar kalmaktadır. Bu düşünce deneyi entropiye karşı düzen oluşturabilmektedir. “Maxwell’in şeytanları entropinin artma

eğilimini yenmiş görünmektedir” (Wiener, 1982: 43). Teorik olarak Maxwell'in şeytanları entropiyi tersine yani düzenli bir hale getirmektedir.



Şema 2: Enformasyon aktarım şeması.

Kaynak: (Shannon, 1948:2).

Claude Elwood Shannon (1916-2001) AT&T Bell Laboratuvarında çalışırken bir mesajın taşıdığı bilgi miktarını ölçmek için çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar sonucunda bir mesajın taşıdığı bilgi miktarını matematiksel olarak ölçmeyi başarmıştır. Claude Elwood Shannon ve Warren Weaver enformasyon teorisinde (*information theory*) enformasyon entropisini, entropinin bir çeşidi olarak tanımlamaktadır. Fiziksel entropinin yanı sıra, enformasyon sürecinde (şema-2) gürültü olarak gösterilen entropiye uğramaktadır. “Neredeyse her fiziksel değişimde ‘kaybolan’ fiziksel enformasyon miktarı termodinamiğin ikinci yasası tarafından belirlenir. Böyle bir bilgi bazen ‘Shannon bilgisi’ olarak adlandırılır ve Wiener’in meslektaşı Claude Shannon’un adını taşır. Shannon ve Wiener, entropinin fiziksel bilginin bir ölçüsü olduğunu hemen hemen aynı anda keşfettiler” (Bynum, 2010: 423). Enformasyon teorisine göre bilginin içerdiği miktar niceliksel olarak ölçülebilir. “Genel olarak, olasılık ile bilgi miktarı arasında ters bir ilişki vardır: bir olayın gerçekleşme olasılığı ne kadar az ise, gerçekleştiğinde bilgi o miktarı o kadar fazla olacaktır. Bu nedenle, birisi Temmuz ayında St. Tropez’de kar yağdığını söylerse, birisi Mart ayında Londra’da yağmur yağdığını söylemekten daha fazla bilgi vardır: önceki olay daha az sıklıkla meydana gelir ve bu nedenle daha az

olasıdır. Benzer şekilde, klişe bir ifadede orijinal bir yoruma göre daha az bilgi vardır. Genel olarak, daha uzun bir mesajı oluşturan sembol dizisinin daha rastgele ve dolayısıyla tahmin edilemeyen olması, mesajdaki bilgiyi o kadar çok artırır. (Çağdaş sanatçının rastgelelikle ilgili takıntısı, ilettiği bilgiyi arttırmaya yönelik bir girişim olarak görülebilir” (Apter, 1969: 258). Rasgelelikte oluşan nadir durumlar bilgi miktarını artırmaktadır. Gerçekleşme olasılığı çoksa bilgi azalmaktadır.

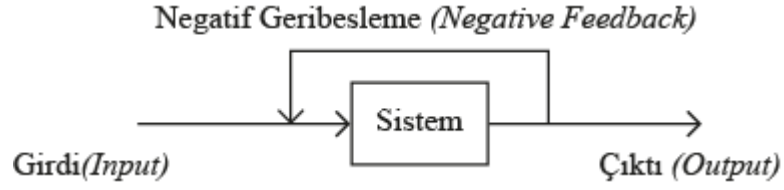
Terrell Ward Bynum “Philosophy In The Information Age” (2010) yazısında; “Wiener’a göre, nihai kötülük entropi - mevcut bilginin kaybedilmesidir” (2010: 424) şeklinde ifade etmektedir. Entropi fiziksel olarak gerçekleştiği gibi, enformasyonu da bozuma uğratmaktadır. “Evrenin fiziksel yapısı, fiziksel bilginin geri dönüşümsüz bir şekilde kaydedilmesi - yani entropinin artması - ile yönetilen ikinci termodinamik yasasından kaynaklanan fiziksel süreçlerin nihai solgunlaşmasıdır” (Bynum, 2010: 424). Entropi fiziksel, iletişimsel ve anlamsal olarak bozuma ve düzensizliğe doğru bir süreçtir.

Bütün bunlara karşın Wiener, entropinin tersine olduğu, biyolojik bir enformasyon süreç olan fotosentezi örnek göstermektedir. Fotosentez ve güneş ışını radyasyonlarının enerjisinin atmosfer ve bütün bu biyolojik termodinamik denilen döngüde düzenlenmesi ve bölgesel entropi azalmalarının olduğundan bahsetmektedir (Wiener, 1982: 54). Bu durumu entropi adacıkları şeklinde tanımlamaktadır. “Hayat, bir adacık durumundadır ve genel anlamda ölmekte olan bir dünya içindedir. Biz canlıların, böyle bir çürüme ve yok olma genel akımına karşı gösterdiğimiz çabaya *Homeostasis* adı verilir” (Wiener, 1982: 117). Entropi yasasını tersine çeviren bir başka durum organik canlılar ve makinelerde gözlemlenmektedir. “Biz insanlar, kapalı sistemler değilizdir. Biz, dış dünyadan besin alırız ve canlılığımızı borçlu olduğumuz daha büyük bir dünyanın bir parçası olarak, bu besini enerjiye çevirebiliriz” (Wiener, 1982: 42). Canlıların enerji ürettiği, burada entropinin tersine işlemesi gibi yorumlanabilir. Fakat genel anlamda evrendeki entropi canlıların küçük orandaki entropi azalması durumunun yanında daha fazla orandadır. “Makineler de tıpkı canlı organizmalar gibi, bölgesel ve geçici olarak entropinin genel artış eğilimine karşı direnç gösteren birer gereçtirler” (Wiener, 1982: 49). Fakat bu gelen artış eğiliminin yanında yetersiz kalmaktadır. Bunun sonucunda her şey düzensizliğe doğru akmaktadır.

1.4 Kontrol ve Geri-Besleme Sistemi

Sibernetik, yapısı gereği temelde kontrol mekanizmasına dayanmaktadır. Kontrol mekanizması, makinede ve organizmada geri-besleme (*feedback*) sistemiyle dengeli hale gelmektedir. Geri besleme; pozitif geri-besleme, negatif geri-besleme olarak iki durumda ele alınır. Pozitif geri-besleme zincirleme reaksiyon besleme sağlarken, negatif geri besleme ise sistemi dengede tutmaktadır. “Negatif geri-besleme, sistemin çıktısının bir kısmının tekrar sisteme negatif yönde beslenerek kontrol edilmesini ifade eder. Bu süreç, en kolay şekilde *homeostatik* sistemler olarak adlandırılan sistemler açısından örneklenir: bunlar, belirli değişkenlerini belirli bir aralıkta tutan sistemlerdir” (Apter, 1969: 258). Negatif geri besleme sistemin dengeli olmasını sağlamaktadır.

Homeostatik: “benzer” anlamına gelen “*homeo*”, Yunanca kökenli bir kelime önceki olarak kullanılan bir bileşenidir. Latinize edilmiş bir formu olan *homeo-*, Yunanca *homio-* kelimesinden türetilmiştir. *Homio-*, “benzer, benzeyen, aynı türden; eşit” anlamına gelir ve *homos* kelimesiyle ilişkilidir, *homos* ise “aynı ve tek” anlamına gelir ve Yunanca “*stasis*” kelimesinden gelir ve “bir yerde durma, durma halinde olma; duruş, ayakta duruş; bir konum, pusula yönü; herhangi bir şeyin konumu, durumu veya durumu” anlamına gelir” (www.etymonline.com/word/homeostasis). Negatif geri-besleme (*Negative feedback*) iki uçlu, girdi (*input*) ve çıktı (*output*) sistemin beslenerek geri merkeze dönmesi ve sisteme ekleme-çıkarma döngüsüdür (Şema-3). “Kontrol teorisinin merkezi açıklayıcı kavramı, negatif geri-bildirimdir. Negatif geribildirim, sistemin çıktısının bir kısmının sisteme tekrar negatif bir yönde geri beslenmesi anlamına gelir, bu da sistemi kontrol etmek için kullanılır” (Apter, 1969: 258). Dolayısıyla, geri-besleme (*feed-back*) mekanizması, sibernetik makine-insan modelinde kontrol mekanizmasını oluşturmaktadır. Makinedeki örneği: termostatlar suyun belli bir ısıya ulaşmasından sonra ısı girdisini durdurmakta ve ısı dengesini sağlamaktadır. Bu durumda sistem otomatik ve dengeli hale gelmektedir.



Şema 3: Geri-besleme Şeması.

Kaynak: (Apter, 1969: 259).

Aynı şekilde, organizmalarda bu haberleşme geri-besleme sistemi mevcuttur. Organizmalar dış şartlar değişse de kendi içerisindeki organik sistemini geri-bildirim yoluyla dengede tutmaktadır. “mekanizmalar hep homeostasis ve örneğin otomatik makinelerde görebileceğimiz birer negatif geri-besleme sistemleridir” (Wiener, 1982: 117). Organizma içerisindeki değişimler merkeze bağlı gerçekleşmektedir. Bazı hareketlerimizi istekli, bizim yönlendirmemiz sonucu gerçekleşmesine karşın bazı hareketler organizmanın denge sağlamasına yönelik kontrolümüz dışındaki hareketlerdir. Organizmanın geri bildirimine örnek olarak; kandaki şeker seviyesine göre pankreas insülin salınımı yaparak, kandaki şekeri parçalayarak vücut için dengeli bir duruma getirmektedir. “Bizim irade ve yönetimimiz dışında kendiliğinden “haberleşme ve denge ayarlamasını sürdürmektedir. Bu “kendiliğinden yönetim sistemleri”, irademiz dışında organizmada süregeldiğine göre, aynı sistem, makinelerde niçin kurulmasın? Wiener, bu soruya karşılık ile Siberetik Bilimini de kurmuş oluyordu” (Akman, 2003: 24). Organizmalarda geri besleme mekanizması bir makineyle aynı prensipte çalışmaktadır. Dolayısıyla bu benzer işlevsellik; makinelere, siborglara, robotlara ve yapay zekaya giden makine-insan, makine-organizma modellerinin önünü açmıştır.

Geri-besleme sistemini sanatsal ve kültürel yapıyla aralarında benzerlikler kurmak ve beraber değerlendirmek mümkün olacaktır. Organizmanın, varoluşundan beri, evrimsel sürecinde, genetik kodlarını biriktirdiği gibi, sanatsal-kültürel ve bilimsel alanlarda da insan bilgiyi biriktirmiştir. Makine-İnsan dili karşılaştırmalı olarak, zamansal süreç içerisinde gelişen teknolojilerle birikerek ve eklemlenerek çeşitlenmektedir.

Apter, sibernetik ve sanat arasında ilişki kurarken, sibernetiğin karmaşık insan davranışını anlamak olduğu üzerinden, sanatsal davranışı, haberleşme ve iletişim bütünü olduğundan hareketle yola çıkmaktadır. “*Sanatsal davranış*” terimiyle, sanatsal iletişimin tüm sürecine atıfta bulunmaktadır. Bu süreç, “sanatçının sinir sisteminde çeşitli etkileşimli duygusal ve zihinsel süreçlerle başlar, kötü teknik, kötü malzemeler, rastgele bozulmalar gibi *gürültülü bir kanaldan* bir “*sanat eseri*”ne dönüşür (...) sanatçı ve yaratmakta olduğu eseri arasındaki geri besleme süreçleri, eser ile izleyicisi arasındaki geri besleme süreçleri ve kısa süreli eleştirilerle sanatçı ile izleyici arasındaki geri besleme süreçlerini içeren birçok geri besleme sürecini içerir” (1969: 257-258). Geri-bildirim süreci, sibernetik için bir ilke-yasa durumundadır. Sibernetik sanat üretim pratikleri içinde geri-bildirim ve geri-bildirim sonucu, üretim sürecinin tekrar değerlendirilmesi durumu karşımıza çıkmaktadır.

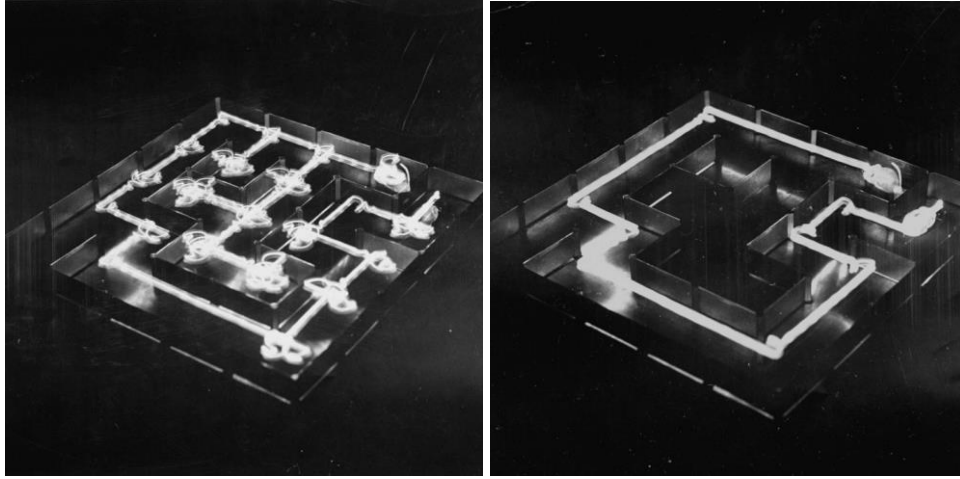
Pratik yaratı aşaması; sibernetik olanaklar üretilen her türlü teknolojik aygıtlar ve sibernetik fikirlerin uygulanması buna dahil edilmektedir. Işık kaplumbağası, ışık kaynağını izleyen basit donanım (*hardware*) motor sistemidir. Donanım (*hardware*) sistemler, her türlü makine-bilgisayarların işlevini oluşturan fiziksel bütünü olarak tanımlanabilir. Çevresinde ve önüne çıkan engelleri ışık kaynağını izleyen sensörlerle, motor hareketleriyle aşmaktadır. Bugün kullanılan robot süpürgelerin atası olarak anılmaktadır (Görsel-4).



Görsel 4: *Walter Grey sigara içerken, Sibermetik Kaplumbağalar (Cybernetic Tortoise) “Elmer” ve “Elsie” oturma odasında dolaşıyor (1950).*

Kaynak: <https://spectrum.ieee.org/meet-roombas-ancestor-cybernetic-tortoise>

Walter Grey’in Elmer ve Elise sibermetik kaplumbağaları, sibermetik pratik yaratı aşamasına bir örnektir. “Sibermetik, saf bilim yönleriyle bile sanat üretmek gibi görünmektedir. Model oluşturma süreci özellikle estetik ve bilimsel değere sahipmiş gibi görünen varlıklar yaratır (...) Ashby’nin Homeostatı ve Walter Grey’in mekanik kaplumbağaları gibi modellerin, ilk ve hala en tatmin edici kinetik sanat eserlerinden bazıları olduğu söylenebilir” (Apter, 1969 257-258). Walter Grey, Sibermetik kaplumbağalar Elmer ve Elsie’yi yeni bir tür olarak nitelendiriyordu.



Görsel 5: Claude Shannon - *Theseus Mouse* (1952) Makine Öğrenmesi

Kaynak: <https://www.technologyreview.com/2018/12/19/138508/mighty-mouse/>

İkinci sibernetik dönemi makine öğrenmesiyle birlikte başlamaktadır. Robot Theseus bir labirentin içine bırakılarak labirentin içinden kaçmaktadır. Robot labirentin içinde başka bir konuma bırakıldığında ilk görseldeki hareketini yapmaktadır. Fakat robot yolu öğrendikten sonra ikinci görseldeki hareketini yapmaktadır. Makine öğrenmesi-*knowledge* gerçekleştiğinde, karmaşık yol enformasyon *information* ile birlikte düzene girmekte, böylece Theseus labirentte daha düzenli bir yol izlemektedir.

1.4.1 Bilgi Fenomeni ve Enformasyonu

Bütün bu klasik estetik ortamlarının zamanla, dijital sanat ile birlikte, iç içe geçtiğini söylenebilir. Sanat üretim sürecinde bilgisayar kullanımının başladığı dönem, sanat literatüründe, “*Algoritmik Sanat*”, “*Yeni-Medya Sanatı*” ve “*Dijital Sanat*” gibi isimlere sahip olmuştur. Bilgisayar sanatı teriminin geçtiği, yazılım ve algoritmik programların geliştiği, henüz kişisel bilgisayarların olmadığı, bilgisayar destekli deneysel uygulamaların yapıldığı bir dönem tanımlaması yapabiliriz. Sibernetik estetik; yeni medya sanatı, dijital sanat, algoritma sanatı başlıklarıyla farklı bağlamlarda incelenmesine karşın, sibernetik sanat ifadesiyle sadece bilgisayar desteğiyle üretilen bir pencereyi değil, bütün bilgi yönetim sürecini kapsamalıdır. Sibernetik sahip olduğu bilgi

kütüphanesini barındıran geniş bir çatıya sahiptir. Bilgisayar desteğiyle yapılan çalışmalar, minimalizm döneminin hemen ardından gelişmeye başlamıştır. Estetik olarak minimalizmin sade ve soyut geometrik yapılarının biçimsel olarak devamı gözlemlenebilir.

Enformasyon, biçimlenmiş-şekillendirilmiş (*in-form*), verilerin bir araya gelmesiyle yapı oluşturan bütündür. Sibernetik içerisinde geri-bildirim ve kontrol mekanizmasını oluşturan bir tür veri aktarımını ve ortamını oluşturmaktadır. Geri-bildirim sürecini düşündüğümüzde, merkez ile sistem arasında, bir tür iletişim modeli oluşturmaktadır. Bu bilgi alışverişi veya iletişimi veya haberleşmesi durumu, insan ile makine arasında benzer şekilde işlemektedir. Bütün bu haberleşme modeli makine-insan modeli içinde dil ile olanaklı hale gelmektedir. Dilin yapısında, sesin temsili olan harfin sembolik yapısı, sembolik yapıların bir araya gelmesi, bir anlam oluşturma, bir metin (*text*) oluşturma, sibernetikle birlikte hiper-metin (*hyper-text*) bilgiyi oluşturmaktadır.

Floridi, İnsanlığın antropolojisini değiştiren dört bilimsel devrim döneminden bahsetmektedir. Birinci bilimsel devrim: Kopernik'ten *Copernicus* (1473-1543) sonra güneş merkezli kozmoloji ortaya çıkmasıdır. İkinci bilimsel devrimde: Charles Darwin'in (1809-1882), tüm canlı türlerinin zaman içinde ortak atalardan doğal seçim yoluyla evrimleşmesi sürecidir. Üçüncü devrim ise, Sigmund Freud'un (1856-1939) zihnin saf rasyonellikten daha fazlasını içermesi, insanlığın düşünme-anlama biçimlerini, etkileşimlerini, kimliklerini ve beklentilerini değiştirmesidir. (Floridi, 2017: 13). Bu üç bilimsel devrimden sonra, dördüncü devrimin Alan Turing (1912-1954)'in bugünkü modern bilgisayarlar ve yapay zekaya ilham veren çalışmaları ile gerçekleştiğini söylemektedir. Turing'in en büyük çalışmalarından birisi, şimdiki yapay zekaların ortaya çıkmasını sağlayan "*Turing testi*"dir. Turing testini, "Hesaplama Makineleri ve Zeka" (*Computing Machinery and Intelligence*) isimli makaleyi 1950 yılında yayınlamıştır. Turing Testi, makine mi insan mı olduğunu bilmediğimiz, A ve B değişkenleriyle ayrılmış platformlara soru sorarak gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla makine ve insanın cevaplayabileceği ortak sorulardan, hangisi makine, hangisi insan olduğu anlaşılmaz ise Turing testi başarıyla tamamlanmış kabul edilmektedir.

Turing sayesinde, şiirin alfabesini okuma ve manipüle etme Bacon-Galileo projesi, bizi çevre ve kendimizi tanımlayabilen araçları üreten hesaplamalı ve bilişsel devrimde gerçekleştirilmeye başlamıştır. Bu perspektiften bakıldığında, bilgi felsefesi, doğal ve yapay, fiziksel ve antropolojik olan gerçekliğin inşasını, kavramsallaştırmasını ve ahlaki koruyuculuğunu mümkün kılan bilgi bağlarının incelendiği bir alan olarak sunulabilir. (Floridi, 2017: 16)

Bu bağlamda Floridi, bilgi işleyen, bir tür organizma modeli inforg kavramını önermektedir. “Kendimizi giderek bilgiyle donanmış bir organizma olarak (benim “inforglar” olarak adlandırdığım) gördüğümüz gerçeği var - örneğin DNA’nın yazılım olarak düşüncesi gibi - birbirine bağlı ve doğal ve yapay birim/ajanlarla (*Artificial agency*) birlikte paylaştığımız bir bilgi ortamına gömülmüş durumdayız” (Floridi, 2017: 14). Inforg öznesi bilgi işleyen, bilgiyi kategorilendirendir.

Kategorilendirilmiş bilgi, Martin Heidegger’in Dasein ontolojisinde, hali-hazırda nesne olarak var-olanlardır. Herhangi bilgi kategorilendirildiğinde “ontik yapıda olmaktadır. Bu durumda kategorilendirilmiş dil de ontik yapıdadır. Heidegger’in bir başka tanımıyla “*hali-hazırda-nesne*”dir. Güneşin kendi etrafında döndüğü bilgisi, sadece Güneşin kendi etrafında döndüğü bilgisinin yer aldığı derlenmiş-bilgi olacaktır. Bütün bu derlenmiş bilgiler, fenomenin (*kendinde kendini gösteren*) üstünü örtmektedir.

Fenomen bilgi ise; ontolojik olarak varoluş meselesini önceleyerek, kategorilenmiş bilgiden arınarak, yalın bir hale getirmektedir. Çünkü fenomenler doğrudan algılanır. Güneşin, hatta varoluşunun anlamının konu edilmesi, ontolojik olacaktır. Ontoloji ancak fenomenoloji (*kendinde-kendini-gösteren*) ile, varlığın kendi varoluşunu konu edinmesi ile olanaklıdır. Güneş kaynaktaki yoğun enerjisini, ışıyarak göstermektedir. Güneşin ışıması, benim-öznenin algısıyla olanaklıdır. Işımayı ortaya çıkaran *ben*’im. Güneşin ışımasıyla ilgili bir yargıya varan ve bunu söze (*logos*) getiren *ben*’im. Güneşi özne yapan *ben*’in öznesidir. Buradaki semiyotik ilişki olmasının yanı sıra, dilin ontik-ontolojik yapısının bir arada olduğu görülebilir.

Ontoloji varlığın anlamına ilişkin sorular sorarken, Dasein (*orada-varlık*), varoluşun dile gelmesiyle-varoluş bilgisiyile varolmaktadır. Varoluş bilgisinin *logosta* açığa çıkması durumu semiyotik bir tür geri-bildirimdir. Henri Bergson'un Madde ve Bellek kitabında dile getirdiği şekliyle; "Algının belirtme ya da ifade etme iddiasında olduğu şey bizim sinir sistemimizin durumlarıdır" (Bergson, 2015: 20). Varoluş'un bir algılama, varlığa ilişkin soru sorma ve yargıya ulaşma durumu olarak düşünürsek, algı ve düşünsel süreç bir sinir sistemi durumudur. Fakat varoluşu sadece algı üzerinden düşünürsek bir sinir sistemi durumu olacaktır. "Algılamaya ilişkin olarak, şu ya da bu yargıda bulunduğum mutlak olarak açık ve kesindir (Husserl, 1997: 59). Bu bağlamda, algı fenomen düzeyde, yalın bir sinir sistemi durumu içerisindeyken, estetiğin en yalın anlamı ne olurdu? Estetik; "Yunanca aisthesis basitçe bir tür sensasyon'dur (duyumsama), bir tür hissediş" (Baker, 2022: 78). Estetik en yalın anlamıyla duyumsamadır.

Estetiğin köken anlamıyla "Yunancada "aisthiti" (*αισθητική*) sözcüğü, "duyularla elde edilen bilgi" demektir. Fakat Yunanlılar bunu aynı zamanda o bilgilerin insanda oluşturduğu duygular" olarak da kullanırdı. Dolayısıyla estetik "tek insan"a ait bilgiyi duyguyu ve bunların içindeki "kavrama"yı, "sezgi"yi ve "yargı"yı işaret eden bir durumun karşılığı oldu" (Zeytinoğlu, 2020:15). Duyularla elde edilen bilgi, ontolojik karşılığını bulmaktadır. Duyumsamak, sezgi ve bir yargıya varmak estetiktir. Burada yargıya varan öznedir. Özne, nesne ve eylem dil yapısında olduğu gibi, üç aşamalı bir yapıdadır. Heidegger'in Sanat Eserinin Kökeni (1936) *Der Ursprung des Kunstwerks* kitabında sözünü ettiği; Sanatçı "nesne"yi, "nesne", "sanatçı"yı tanımlar. Bütün bu unsurların dışında kalan üçüncü unsur ise; "sanat"ın kendisidir (2007: 9) şeklinde ifade etmektedir. Sanat bu yönüyle özne ve nesne dışında kalan ideal düzlemedir.

Organizmadaki semiyotik duyumsama-estetik süreci, makinede binary digit ikili dili "1" ve "0" ların oluşturduğu veri-sembol değerleri üzerinden gerçekleşmektedir. Makine veya bilgisayarda anlamsal içerikten yoksun işlevsel değere sahip "1" ve "0" ların oluşturduğu ikili dil, makinelerin kendi arasındaki iletişim durumunu, yani sibernetik mekanizmanın işleyişini sağlamaktadır. Binary sistem elektronik devrede anahtarlama sistemiyle çalışmaktadır. Elektronik devre, elektrik sinyallerini temsil eden

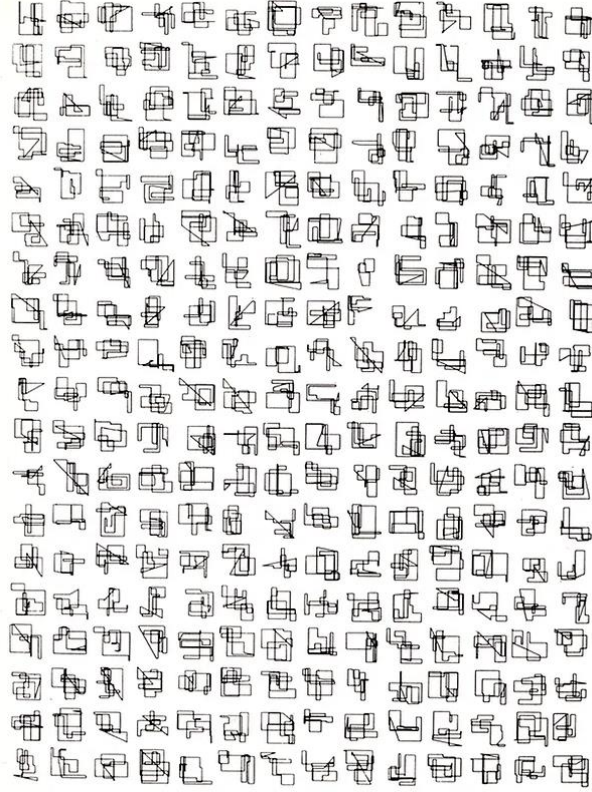
açık “1” ve kapalı “0” değerleri, ışık taşıyan veriler gibidir. “A” harfinin binary digit dilindeki karşılığı "01000001" şeklinde yazılır. A harfinin: kapalı, açık, kapalı, kapalı... bilgisi ışık hızında taşınmaktadır. Bir insana sözlü bir komut vermekle bilgisayara “1” ve “0” ların oluşturduğu yapıda komut vermek arasında bir fark yoktur. Dolayısıyla bilgi enformasyonu makine ve insan iletişiminde ortak bir dil yapısı oluşturmakta, mesajın/bilginin taşınmasını iletilmesini sağlamaktadır. Bilgi alanındaki gelişmelerden sonra, estetik alanında yeni tanımlamalar yapma ihtiyacı duyulmuştur.

Max Bense (1910-1990), “bilgi estetiğini 1954 ile 1965 yılları arasında geliştirmiştir. Bense, estetik nesneyi “eş-maddelik” (*Mitrealität*) ile “bağlantılı bir malzeme taşıyıcı” olarak tanımladı. İletişimin bu iki kavramı arasında bağlantı olarak, Norbert Wiener’ın sibernetiğini, sanat üretimi, tüketimi ve eleştirisi süreci için bir model olarak aldı” (Klütsch, 2007: 421). Max Bense bilimsel ve rasyonel bir estetik anlayışı kurmayı amaçlamıştır. Sibernetik çerçevede makine-insan bilgisayar iletişim modeliyle birlikte, enformasyon estetiği, malzeme taşıyan-kodlanmış, nesnelerin iletişimidir. “Bilimsel bir estetiğin temeli olarak, Bense, David Birkhoff’un estetik ölçüm yöntemini benimsemiştir. 1930’ların başlarında, Birkhoff, sanatın estetik değerini ölçmek için basit bir formül sunmuştur: $M = O/C$, burada estetik ölçüm M, düzen O’nun karmaşıklık C’ye oranıyla tanımlanmaktadır” (Klütsch, 2007: 421). Dolayısıyla, enformasyonun estetik ölçüsü düzen ve karmaşıklık, yani bilgi ve entropi üzerinden hesaplanmaktadır.

Max Bense “üretken estetik” (*generative*), “analitik estetik” (*analytical*) ve “sentetik estetik” (*synthesis*) tanımlamalarının üzerinde durmaktadır. Sentetik estetik, bir dizi kurallarla çalışan bir üretim sürecidir. Analitik estetik ise; semiyotik, metrik (*makro estetik*), istatistiksel (*mikro estetik*) ve topolojik (*unsurlar kümesi*) biçiminde aşamalarla tanımlanmaktadır. Georg Nees’in 1965 yılındaki sergisinden sonra, izleyiciler “yapay” kelimesi üzerinde durmaktadır. Tam olarak bu yapay kelimesi ise yukarıda bahsettiğimiz sentetik estetik kısmını yansıtmaktadır. Sentetik estetik bilgisayar tarafından yapılan bir dizi kuralı sentezleyen algoritmik bir yapıyı oluşturmaktadır.

Dönemin sanatçıları, Max Bense’nin “*Information Aesthetics*” Enformasyon Estetiği kuramından etkilenmişlerdir. Max Bense, programlanan bilgisayarların

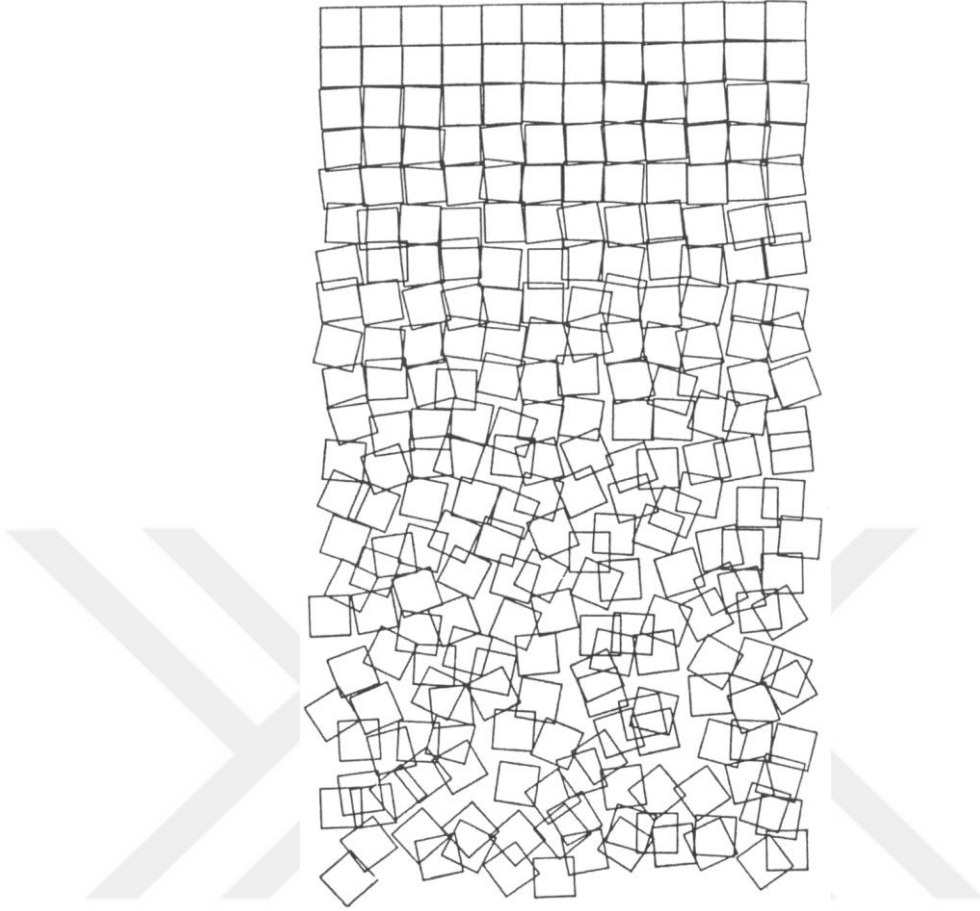
algoritmik olarak üretim sürecinin yeni bir estetik anlayışı ile tanımlaması gerektiğini belirtmiştir. Max Bense'nin etkisiyle Stuttgart okulunda Georg Nees, Frieder Nake gibi isimler bilgisayar destekli deneysel çalışmalar yapmıştır.



Görsel 6: 23 Köşeli Çokgen (23-Ecke), Georg Nees, 1964.

Kaynak: <https://medium.com/the-link-art-blocks/ab-101-historical-figures-in-generative-art-georg-nees-6b006e62126a>

Enformasyon estetiği algoritmik bir düzen oluşturmaktadır. “Bense’nin estetik teorisinin son yönü negentropi kavramıdır. Bense, sanatta fiziksel sürece zıt yönde ilerleyen bir süreç görmüştür. Fiziksel dünya kaosa doğru ilerlerken, sanat dünyası düzene doğru ilerler. Hem süreç hem de düzen, Bense’nin estetiğinde temel terimlerdir ve bilimsel yaklaşımının ontolojik temelini sağlar” (Klütsch, 2007: 421). Heidegger’in ontolojik temeli kaygı, varlığını ve varlığının bilgisini açığa çıkarıyorsa, ölüme-doğru varolanın duyduğu kaygı, kendi varoluşunu anlamlandırmak ve siber-uzay ortamına taşımaktadır. Çünkü artık biliyoruz ki enformasyon negotropiktir.

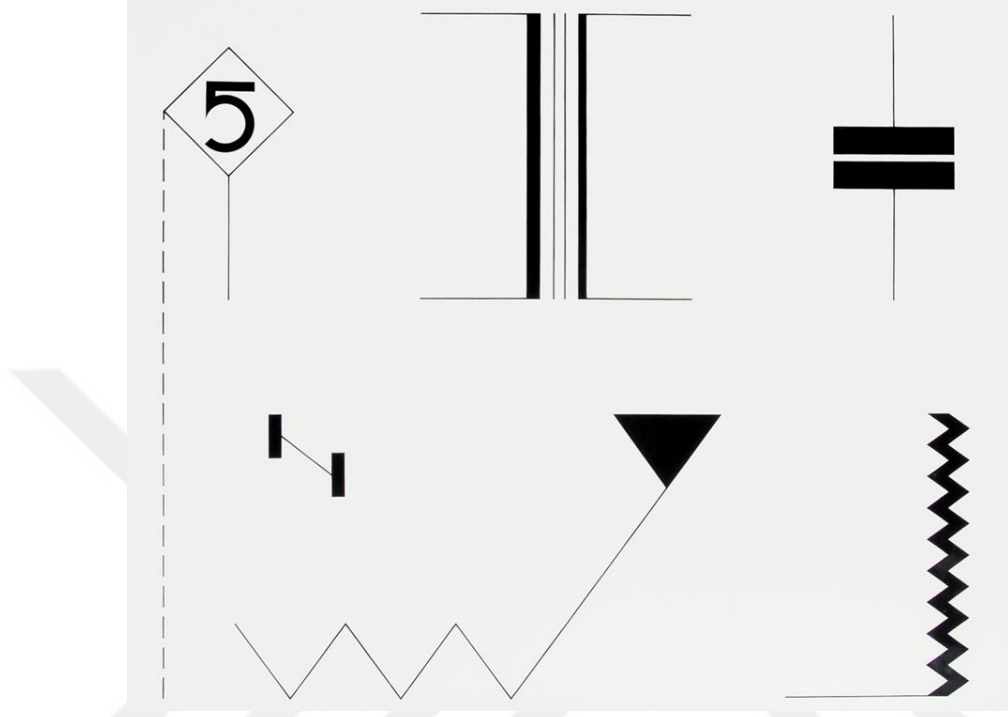


Görsel 7: *Georges Nees, Schotter, 1968, kağıt üzerine litografi baskı. Victoria Albert Müzesi, Bilgisayar Temelli Sanat ve Tasarım Ulusal Arşivi, Londra.*

Kaynak: <https://medium.com/the-link-art-blocks/ab-101-historical-figures-in-generative-art-georg-nees-6b006e62126a>

Bense'nin danışmanlığında, Georg Nöes, *Generative Computergrafik* (1968) tezini yazmış ve bu alanda uygulamalı grafikler üretmiştir. “Bu dönemdeki en tanınmış grafiklerinden biri Çakıl Taşı (*Schotter*) adlı çalışmasıdır. Bu çalışmada (*Görsel-8*), mükemmel düzenden kaotik bir desene doğru dönüşen 12 kareden oluşan 22 sıra yer alır ve bu, negentropi ilkesini temsil eder” (Klütsch, 2007: 424). Yukarıda sıralı, simetrik düzen içerisinde olan kareler düzensizliğe doğru akmaktadır. Veya tersi için, görseli alt-üst edersek; düzensiz durumdaki kareler, algoritmik bilgi hakimiyetiyle düzene doğru akmaktadır. Wiener'in entropinin karşısına bilgiyi koyması, sanatsal karşılığı olan *negentropiyi* tanımlamaktadır. Negentropi tanımı etimolojik olarak “*negatif*” ve

“*entropy*” kelimelerinin birleşmesiyle oluşmaktadır. Bu bağlamda Entropi düzensizliğin ölçüsü, *negentropi* de tam tersi olan düzenin, yani bilginin ölçüsü olmaktadır.



Görsel 8: Manfred Mohr, 1969 - Bild Nr. 16/469, tempera/canvas, 130 x 162 cm.

Kaynak: <https://www.mutualart.com/Artwork/Bild-Nr--16-469/73AF473BE3F6A468>

Stuttgart Okulu’nun çatısı altında *algoritmik* sibernetik üretim tarzından bahsedilebilir. “Stuttgart okulundaki bilgisayar sanatının başlangıcını anlamak için Nake, Nees ve Mohr’un öncü çalışmalarını Max Bense ve Moles’un enformasyon estetiği bağlamında yeniden konumlandırmak önemlidir. Stuttgart okulunun deneyleri, günümüzde “*dijital Bauhaus*” olarak tartışılabilir “*algoritmik devrimin*” belirgin bir köşe taşı oluşturmaktadır” (Klütsch, 2007: 422). Bilgisayarların ürettiği bir dizi kodlama veya algoritmik üretimin “sentetik” pratiği, enformasyon estetiğinin mikro düzeyini oluşturmaktadır. Bunun bilgisayar tarafından kodlanmış rastgele bir düzende gerçekleştirilmesi istatistiksel mikro estetiğini oluştururken, bunun bilgisayar destekli sibernetik iletişim düzeyinde bir sanat nesnesine dönüştürme fikri ve/ya algoritmik olarak rastgelelik, deneysellik durumlarının tümünün değerlendirilmesi meselesi, üretken (*generative*) estetiğini oluşturacaktır. Enformasyon estetiği, bilgisayar destekli algoritmik

verilerin, potansiyel olasılıkların deneyselleştiği ve kapsadığı bütün bu estetik görüşler birbirinin üstüne çatı oluşturmaktadır.

1.5 Sibernetik Sanatın Işığı: Ortam ve Zaman

Antik Yunan’da doğru ve güzel kavramları arasında bağlantı, mesela Platon felsefesinde estetik, idealar üzerinden kuruluyordu. Bu bağlamda idealar dünyası akılla duyumsanacak bir estetik anlayışıydı. Hatta Friedrich Nietzsche’nin “Tragedya’nın Doğuşu” kitabında da, *Apolloncu* ve *Dionysoscu* sanat tanımı yer almaktadır. “Her şeyin güzel olması için, akla uygun olması gerekir”: bu ilke de Sokrates’in “yalnızca bilen kişi erdemlidir” ilkesiyle paralellik içindedir” (Nietzsche, 2018: 77). Bu görüş gemi kullanma sanatı kaptanının bilgili olması üzerine diyalogunu da anımsatmaktadır. Bilgeliğe olan arzu ile sibernetik sanatın, Apolloncu sanat kökenine sahip olduğu söylenebilir.

Bununla beraber, Ulus Baker’in *Sanat ve Arzu* kitabında Sokrates’in bilgelik imgesine ilişkin şöyle demiştir: “marangoz odunu sever. Yani böyle anlatımları vardır Aristo *tekhne* üzerine, ürün üzerine tartışmalarda. Filozof bilgeliği sever; bilge değildir, bilgeliği sevendir” (Baker, 2022: 112). Bu saptamasıyla Baker, Apolloncu bilgeliği bir arzuya dayandırmaktadır. Bu arzu gnostik insan figüründe görülebilir. Bilgi için yasak meyveyi yiyen Adem’den, gözünü feda eden Odin’e çeşitli figürlerde karşımıza çıkmaktadır. “Arzusuz hiçbir şey yapılamayacağı hakikatinden. Özellikle beşeri -ya da hayvani veya bitkisel bile diyebilirim- arzu gerçekten yaşamın temel unsuru, elemanı gibi, neredeyse özü gibi görünüyor. Kuşkusuz sanat üretim de, bilimsel üretim de, felsefi üretimde de” (Baker, 2022: 14). Öznenin arzusu, özneyi harekete geçirir. Ölüme-doğru varolan, kalıcı olma arzusunda olacaktır. Arzu aynı zamanda, öznenin sonunu getirmektedir. Bu son derece ironik, İkarus’u yeryüzüne düşüren güneşe uçma arzusudur. “Bir tabloyu gördüğümde onunla bir ilişki kurmam -coşkusal bir ilişki, estetik bir ilişki, bir sevinç, bir haz ilişkisi kurmam- heralde tabloyu anlamamdan önce gelir, değil mi” (Baker, 2022: 18). Bu yönüyle arzu Apolloncu sanatın ön koşullarını oluşturmaktadır; Bilge bilgeliği, sibernetik kaptan ise, dümen sanatını sevmekte ve ilgilenmektedir.

Bu olgu, bir aşkınlık, bir kendinden geçmişlik, haz-duygu ilişkisi üzerinden düşünülebilir. “Dionysosçu sanat da bizi var olmanın bengi hazzına ikna etmek ister: ancak bu hazzı görünüşlerde değil, görünüşlerin ardında aramalıyızdır. Ortaya çıkan her şeyin acılı bir yok oluşa hazır olması gerektiğini bilmeliyizdir” (Nietzsche, 2018: 101). Burada bir ölüme-karşı kaygı veya kalıcılığa arzu durumundan bahsedilebilir. “*Affect* yani bir duygulanış, bir etkilenme, yaşayan varlığın canlılığının temel kanıtı gibi görünüyor” (Baker, 2022: 20). Estetik; bilişsel süreçler, duyularla algılanan, duygu-his ve sezgi durumlarının bir bütünü ve sonucudur.





Görsel 9a: Claude Monet
Rouen Katedrali. Portail
ve Saint-Romain Kulesi,
Tam Güneş Işığında (1893)
Tuval üzerine yağlı boya
Yükseklik: 107,0 cm;
Genişlik: 73,5 cm.
Comte Isaac de Camondo
bağışı, 1911
© Musée d'Orsay, Dist.
RMN-Grand Palais /
Patrice Schmidt
Kaynak:
<https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/la-cathedrale-de-rouen-le-portail-et-la-tour-saint-romain-plein-soleil-1285>

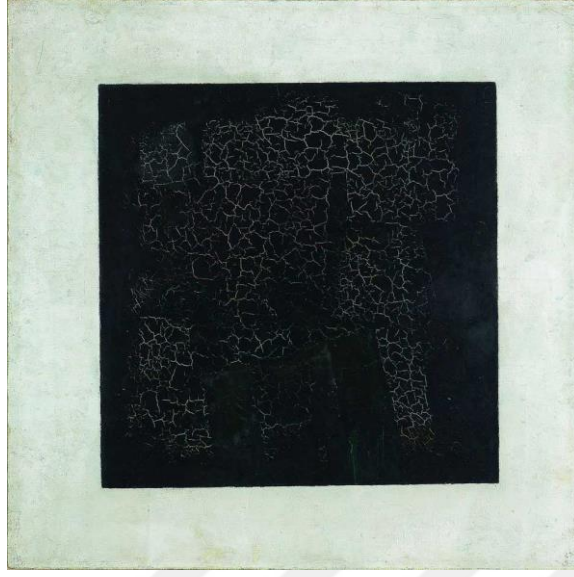
Görsel 9b: Claude Monet
Rouen Katedrali. Kapı,
Sabah Güneşi (1893)
Tuval üzerine yağlı boya
Y. 92,2; G. 63,0 cm.
Kont Isaac de Camondo
mirası, 1911
© RMN-Grand Palais
(Orsay Müzesi) / Adrien
Didierjean
Kaynak:
<https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/la-cathedrale-de-rouen-le-portail-soleil-matinal-1287>

Görsel 9c: Claude Monet
Rouen Katedrali. Gri
Hava (1892)
Tuval üzerine yağlı boya
Yükseklik: 100,2 cm;
Genişlik: 65,4 cm.
Comte Isaac de Camondo
bağışı, 1911
© Musée d'Orsay, Dist.
RMN-Grand Palais /
Patrice Schmidt
Kaynak:
<https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/la-cathedrale-de-rouen-le-portail-temps-gris-1288>

19. yüzyılda ortaya çıkan sanat akımlarında Apolloncu ve Dionysosçu duyarlılığa sahip beraberliğin iç içe olduğunu görebiliriz. Romantizm akımında duygu betimlemesi, bir tür kendinden geçme, Ekspresyonizmle, aşkınlık, dışavurum durumları söz konusuysa, Empressyonizmle birlikte ışığın-zamanın hareketleri izlenmektedir. “İmpressyonizmle beraber (...) varlığı yeni bir tarzda görmenin meydana geldiğini (...) Bu yeni varlık kavrayışı, bu yeni obje anlayışı, var olana değil görünüşe fenomene

dayanıyordu; ve bu görünüş, fenomen de, *impression* duyum kompleksleri olarak açıklanıyordu” (Tunalı, 2013: 47-48). Böylece sanatta belirlenmiş bir süreçte, ışığın hareketini ve görsel etkilerini yoğun bir şekilde tanımlamanın izlenimcilikle birlikte başladığını söyleyebiliriz. İzlenimcilik döneminde sanatçılar, ışığın hareketini takip ederek tuval üzerinde, nesnelerin farklı zamandaki görünüşünü resmederlerdi. Burada zamansal bir süreçten bahsedebiliriz. Böylece izleyici, tuvallerdeki ışığın değişimini, bu değişimin zamansal sürecini izleyebilmektedir. Antik Çağ’da, “*physis* yani bir akış var, yani, varlıklar akıyorlar. Zaman bu akışa boyun eğiyor, bu akışın ilkesine boyun eğiyor, zaman onun bir görünümü tanrısal bir akışın, bir kader gibi ilerleyen bir akışın dış görünümü”dür (Baker, 2022: 22). Bu zamansal süreç, ontolojik ve temel semiyotik ilişkilerin koşulu olan zamansal süreçtir. Dasein kendi varoluşunu zamansal süreç içerisinde açığa çıkarmaktadır. Bütün bu yapıları ayrı ayrı ele alırsak, fenomenoloji kavramı üzerinde ele aldığımız, nesne, biçimini ışıyarak göstermektedir. Ben (özne), nesnenin biçimini açığa çıkaran “ben”in bir yargı durumudur. Bu zamansal bir süreç içerisinde olmaktadır. Biçimin ışımasını ortaya çıkaran, nesnenin biçiminin ışımasıyla ilgili, nesnenin dışında aşkın bir anlam arayan/yükleyen, sanatsal bir yargıya varan veya varmayan, bunu söze getiren öznedir. Sanat nesnesini dil yapısıyla mesele yapan, öznenin *benin* öznesidir. Özne akış içerisinde, nesnelerde ön ilgilenici bakışıyla konumlanmaktadır.

Sibernetik sanatın, malzemesi “ışık”tır. Sanat tarihinde, Rönesans’ın görkemli aydınlığı, Barok’un *chiaroscuro* tekniği, maniyerist *trompe-l’œil* bütün bunlarda, ışığın kendisi temel bir malzeme değil midir? Tablolarda resmedilen ışık-gölge tekniklerinin yanı sıra, sergilenirken tabloyu görünür yapan da ışıktır. Işık, temel bir fenomendir. “*Fiat Lux* (Işık olsun!) her şeyin başlangıcıdır. Işık belirsizliğin zıddında konumlanmaktadır. Aynı zamanda doğrudan ışığa baktığımızda bir o kadar da belirsizliği oluşturmaktadır. Her şeyi açığa çıkaran Işık olsun! (*fiat lux*), Malevich’in ışığın görüntüsünü içe doğru soğurduğu Süprematist karşı devrimidir.” (Buci-Glucksmann, 1999: 55). Malevich’in Siyah Karesi (1913) bu bağlamıyla tıpkı bir karadelik gibidir (Görsel 10).



Görsel 10: Kazimir Malevich Black Square 1913 - Tretyakov Devlet Galerisi (State Tretyakov Gallery), Moskova.

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artists/kazimir-malevich-1561/five-ways-look-malevichs-black-square>

Zizek, Malevich'in eseri üzerine niçin ve nerede meselesini tartışmaktadır: "Maleviç'in gündelik sıradan nesneyi sanat eseri mertebesine çıkarmasının altında yatan kavrayış, sanat eseri olmanın nesnesinin kendi doğasında olan bir özellik olmamasından ibarettir; o nesneyi (daha doğrusu herhangi bir nesneyi) önceden ayırıp onu belli yere yerleştirerek sanat eseri yapan bizzat sanatçıdır - sanat eseri olmak "niçin" meselesi değil "nerede" meselesidir" (Zizek, 2015: 53-54). Nesnenin görünür olmasını sağlayan, Malevich'in nesnesiz (*non-object*) sanat yapma arzu ve kaygısıdır. Malevich'in eseri fenomenolojik bir sabit gibidir adeta belirsizliğe karşı sığınılacak bir siberetik limandır. Siyah Kare'nin Zizek ve Buci-Glucksmann tarafından ışığın zıddı gibi tanımlanmasına karşın, kare formundan başka bir şeye referans vermemekte, *kendinde-kendini gösteren* tanımını karşılamaktadır. Fakat yine de, bir kara delik gibi ışığı içine soğurmaz. Ancak Siyah Kare'nin üzerinde entropinin geride bıraktığı çatlaklar ışığı yansıtmaktadır.

Platon'un mağara hikayesine geri dönersek, Zizek mağara alegorisini Lacancı üslupta ifade etmektedir: "Hikayenin tam olarak Lacancı bir anlamı, mağaranın içinde olan bizler için, dışarıdaki *gerçeğin* sadece *bir gölgenin gölgesi*, gölgelerin farklı kipleri

ya da alanları arasındaki bir yarıklık olarak görünebilmesi olurdu” (2014: 162). Malevich’in karesi, varlık-yokluk, ıřık-gölge diyalektiğini bir arada barındırmaktadır. Bu bağlamda daha önce ıřık-gölgeyi, bilgelik-cehalet diyalektiğinde ele almıştık. Bu yönüyle ıřık, bilgeliğı işaret etmektedir. “*Lux* bir ideadır, bu özel durumda Tanrı ideasıdır, ama bir töz olarak birdir, kayıtsızdır” (Baker, 2022: 221). Siyahla-beyaz birbirinin sınır alanını oluřturmakta, birbirini görünür hale getirmektedir. “Resmin Fütürist Son Sergisi 0,10” Süprematizm (1915) “zamanın akışı içinde “nesnelerin” birikimiyle karartılmış arı sanatın yeniden keřfidir” (Malevich, 2013: 80). Bu durum Shannon’un bilgi teorisindeki gibi, mesajın içeriğı ve anlamına bakmaksızın her biri “bir” ve “sıfır” ikili koduna dönüşebilir ve aktarılabılır niteliktedir.



Görsel 11: *James Turrell -Afrum 1967 - Solomon R. Guggenheim Müzesi
NewYork/ABD*

Kaynak: <https://www.guggenheim.org/artwork/4084>

James Turrell’in erken dönem işlerinden; köşe duvarlara projeksiyon cihazıyla yansıttığı *Afum*, ıřıktan bir parça beyaz bir karedir (Görsel 11). James Turrell’in *Afrum* yapıtı, Buci-Glucksmann’ın Malevich’in Siyah karesi üzerine ıřığı soğuran bir kara delik

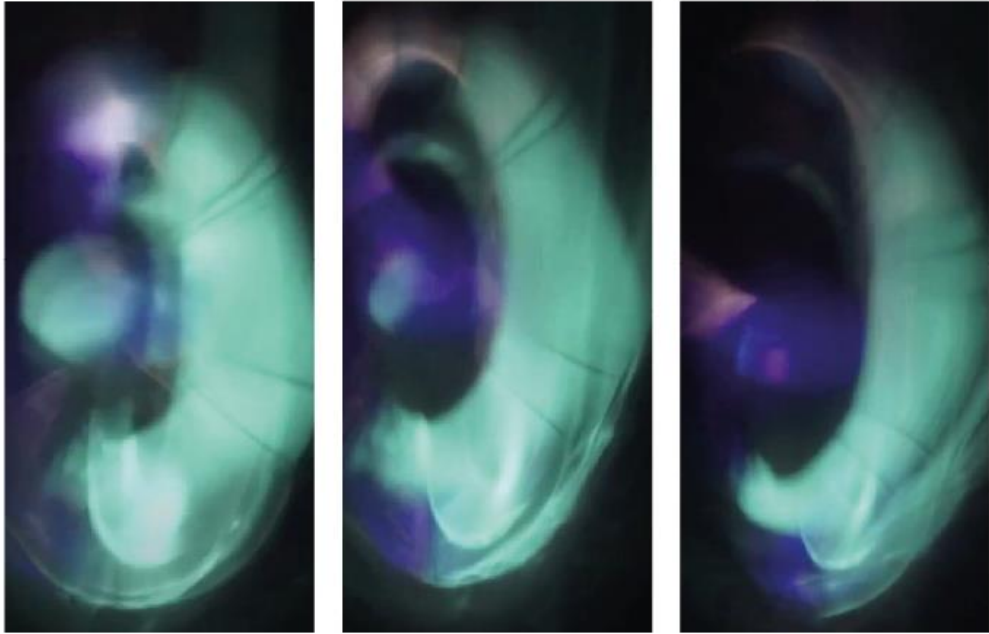
benzetmesi, bu bağlamda diyalektiğini oluşturmaktadır. Malevich'in karesi ışığı soğuran bir tür kara delik ise, Turrell'in karesi kontrastını oluşturmaktadır. “Işığın hacim yansımaları yarattığı Afrum I'nin yansıtılan geometrik “küpünün” (...) algının psikolojik içerimlerine ilişkin ilk araştırmaları, duysal yoksunluğu içeriyordu. Uzay yolculuğunda karşılaşılan algısal değişiklikleri araştıran Edward Wortz ile birlikte, kendi retinal aktivitesini gözlemlemek amacıyla, gözün odaklanacağı hiçbir şeyin olmadığı optik bir fenomen olan Ganzfeld'in görsel belirsizliğini inceledi” (Spector, www.guggenheim.org/artwork/4084). Gözün odaklanamadığı, herhangi bir noktanın olmadığı, sonsuz görünen ışık boşluğunda kaybolma durumu oluşturmaktadır. Işığın köşe duvarlarına yansımaları bir küp yansımaları, hologramı oluşturmaktadır. Soyut geometrik bir biçimde, iki boyutlu köşe duvarlara yansıtılan kare, üç boyutlu bir kübe dönüşmektedir. Bütün bunlar biçimsel ve yalın bir estetik değer taşımaktadır.

Yansıyan ışığın tayfi ölçülebilir veya herhangi bir video yapıtında yer alan kodların içeriği de gözlemlenebilir. Siberetik olanaklarla video yapıtının sahip olduğu pek çok veri gözlemlenebilir. Işık enformasyonu işlevsel hale getirmektedir. “Işık saf bir bilgidir. Bir mesajı olmayan bir araç gibidir. Bu, tüm araçların özelliği olan bir gerçektir ve herhangi bir aracın “içeriği” her zaman başka bir araçtır. Yazının içeriği konuşmadır, yazılı kelime baskının içeriği iken, baskının içeriği telgrafın içeriğidir. *Konuşmanın içeriği nedir?* diye sorulursa, *Bu, kendisi sözsüz olan bir düşünce sürecidir* demek gerekir” (McLuhan, 1994: 7 Akt. Tuğal, 2018: 58). Işık bu bağlamda hem kendisi bir kaynak oluştururken, bir şeyleri açığa çıkaran yapısıyla şeyleri görünür yapmaktadır. Işığın kendisi yalın bir malzemedir. Belirsizliği açığa çıkaran olması ve göz kamaştırıcı olmasıyla belirsizlik yaratması nedeniyle, kendi içinde diyalektiğini barındırmaktadır.

Işık üzerine yapılan çalışmalar bağlamında Plotinos (M.S 205-270) “*Enneadlar*” kitabında “*lux*” ve “*lumen*” kavramlarının ayrımını yapmaktadır. Bununla birlikte Baker, *lux* ve *lumen* kavramlarını şöyle tanımlamaktadır: “Latince *lux*: “kaynak ışık”. Yayılmakta olan, şeyleri fiilen aydınlatan ışığa ise *lumen* diyorlar” (2022: 219). *Lumen* şeylerin görünür olmasını sağlayan, bir süreklilik içinde ışıktır. Objelerden yansıyan ışık, objelerin algılanmasını sağlar. “Şeyleri *actualiser* eden [edimselleştiren] ise *lumen*’dir, her şey ondan kaynaklanacaktır, ondan yayılacaktır; ama *lux* aydınlatmanın kendisidir,

lux aydınlatmaz, *lumen* aydınlatır. *Lumen*'in yaptığı işi tanımlayan şey *lux*'tur. *Lux*'un ilke olarak koyduğu şeyi edimselleştiren, gerçekleştiren, fiil haline getiren ise *lumen*'dir" (Baker, 2022: 221). Buna karşın, *lux* fenomen-ışığıyan kendinde kendini gösteren kaynak olarak değerlendirilebilir mi?

Baker, *luxun* ilke olmasının yanı sıra, aynı zamanda metafizik bir ilke olduğundan bahsetmektedir. (2022: 220). Konuyu metafizik bağlamda ele alırsak, Leibniz'e (1646-1716) göre: parçalanamaz metafizik atom olan "monadlar doğanın gerçek atomlarıdır; tek kelimeyle şeylerin unsurlarıdır" (2022:3). Bu bağlamda, bu iki kavramı metafizik bir ilgiyle incelersek, *lux* metafiziğin kaynak ışığıdır ve *monad* niteliğine sahip olduğu iddia edilebilir. Bu durumu estetik bağlamda ele alırsak, duyumsama ve bir sonucu olarak estetik, aydınlatmayan ışık kaynağına dayanır: Çünkü *lux* aydınlatmaz, gözümüzü kamaştırır. *Lux* potansiyel olarak bütünü oluşturması nedeniyle yoğundur. Oysa *lumen*, şeyleri görünür kılar.



Görsel 12: Yale Üniversitesi Sanat Galerisi'nin Wilfred'in Lumia Suite, (Opus 158'in video belgelerinden alınan ekran görüntüleri), Modern Sanat Müzesi, New York.

Kaynak: <https://www.getty.edu/publications/keepitmoving/case-studies/4-snow/>

Thomas Wilfred (1889-1968) *Lumia sanatının* ustası olarak görülmektedir. Thomas Wilfred 1919 yılında “*Clavilux*” isimli, ışık ve sesi birleştirerek görsel kompozisyonlar oluşturan bir makine geliştirmiştir. Clavilux kelimesi birleşik bir kelimedir ve Wilfred tarafından ilk kez kullanılmıştır. Latince anahtar-tuş anlamına gelen *clavi*, ve ışık anlamına gelen *lux* kelimelerinden oluşmaktadır (webster.com/dictionary/clavilux). Wilfred, *Clavilux* cihazının yıllar içerisinde pek çok modelini üretmiştir. Temelde ışığın bir noktada yoğunlaşması ve bir yüzeye çarpması sonucu yansıyan görüntülerdir. Wilfred, ilk modellerinde yansıtıcı yüzeyi kendi etrafında dönen disk üzerinde, sanatçının yansıtıcı yüzey tasarımlarının yansıtılması sonucunda hareketli görüntüler oluşturmuş, aynı zamanda klavyeden ışık desenlerini ve sesleri gerçek zamanlı olarak kontrol etmesine ve manipüle etmesine olanak sağlayan modeller geliştirmiştir (Görsel 12).



Görsel 13: *László Moholy-Nagy (1930) Işık Boşluk Modülatörü (Das Lichtrequisit).*

Kaynak: <https://fineart.ha.com/itm/photographs/laszlo-moholy-nagy-hungarian-1895-1946-das-lichtrequisit-light-space-modulator-1930gelatin-silver-print-/a/8134-73264.s#auction-description>

László Moholy-Nagy'nin (1895-1946) “Işık Boşluk Modülatörü” (1930) *Das Lichtrequisit* bu bağlamda lumino kinetik örneğidir. Lumino kinetik yeni medya sanatının alt dalı olarak görülmektedir. Merkezinde yer alan ışığı çevreleyen metaller, bir disk üzerinde kendi etrafında dönmekte, duvarda ışık ve gölgeler oluşturmaktadır. *László Moholy-Nagy* eserini şöyle anlatmaktadır: “Bu aydınlatma ekipmanı, hem ışığın oyunlarını hem de hareketin tezahürlerini sergilemek için kullanılan bir cihazdır”. Işığı çevreleyen metallerin hareketi ışıkla birlikte duvardaki hareketini ortaya çıkarmaktadır.

1.5.1 Işık Yazısı ve Gutenberg Galaksisi

Bu bölümde fotoğrafın icadıyla birlikte, Walter Benjamin'in “yeniden-üretimi” ve Marshall McLuhan'ın “Tipografik İnsan”ın nesne-anlam arasında bir analojisini gözlemlenebilir. “Yazma sanatının mekanizasyonu, muhtemelen, herhangi bir el zanaatının mekanizasyona ilk indirgenişiydi” (McLuhan, 2020: 177). Yazma sanatının tipografi ile indirgenmiş sabit bir formu olmaktadır. Matbaa (*press*) ile bilgi içeren metinler sabit bir değerde, hurufatların metne göre düzenlenmesi sonrasında kendi biçiminden yüzlerce-binlerce basılı hale gelmiştir. “Matbaa, deyim yerindeyse, paylaşılan söylem diyalogunu, ambalajlı enformasyona, taşınabilir bir mala çevirdi” (McLuhan, 2020: 231). Enformasyonun böylece matbaanın icadına kadar dayanan tarihçesi görünür olmaktadır.

Günümüzde bilgisayar teknolojisiyle klavyede bir harfe bastığımızda - dokunduğumuzda, “Times New Roman” fontu sabit biçimde bir görünüme sahip olacaktır. El-yazma sanatındaki bir hat veya tipografi ustasının üslubunun soyutlandığı sabit bir noktadır. “Matbaa, bütün tarihçilerin de doğruladığı gibi, bireycilik eğilimini şiddetlendirdi” (McLuhan, 2020: 247). Sanat tarihi açısından fotoğraf makinesi de resim sanatının indirgenmiş sabit formunu oluşturmaktadır. Sabit formlar iletişim için daha işlevseldir. “Görsel olarak, baskı, el yazmasından çok daha açık seçiktir” (McLuhan, 2020: 196). Daha da önemlisi matbaa tarafında metinleri oluşturan fontların, fotoğraf makinesiyle ise çekilen görüntülerin kopyalanabilir olmasıdır.

Fotoğrafın yeniden-üretim olanaklarından sonra yine *mimesis* tartışmaları başlamıştır. “Bir fotoğraf negatifinden yola çıkarak çok sayıda baskı yapmak artık mümkündür; bu baskılara bakarken hangisinin “asıl” baskı olduğunun bir anlamı kalmamıştır” (Benjamin, 2018: 57). Bu durumda devam eden süreç, hakikat ilkesinin yıkımı sürecidir. Ne de olsa, “Asıl’ın buradalığı, hakikilik kavramının ön şartıdır” (Benjamin, 2018: 48). Asılın buradalığı fotoğraf ve baskı ile birlikte, bir anlam ifade etmemeye başlamıştır. Fotoğraf negatifi bu durumda asıl duruma gelmektedir. Fakat fotoğraf negatifi henüz ön *pre* aşamada olacaktır. Bununla birlikte Walter Benjamin fotoğrafla hakikatin zedelendiğini ifade etmektedir: “Bir sanat nesnesi söz konusu olduğunda, doğal bir şeyde görülmeyen çok hassas bir çekirdek - yani, hakikilik - zedelenmiş durumdadır. Bir şeyin hakikiliği, -varlığına tanıklık eden süreğenliğinden tutun onun yaşanmış olan tarihine kadar- ilk ortaya çıktığı andan itibaren aktarılabilecek olan her şeyin esasını oluşturur” (Benjamin, 2018: 50). Görüntü yeniden üretildiğinde, süregeldiği gerçeklikten kopmaktadır.

McLuhan’ın *Gutenberg Galaksisini* referans alırsak, yazı sözün yeniden üretimidir. *Lumenin* aydınlattığı dış dünyanın görüntüsü ise fotoğraf ile yeniden üretilmektedir. Bunlar benzer yapıda farklı teknik araçlardır. Sözgelimi, Sir John Herschel (1792-1871) fotoğrafı, *photo* ve *graphie* kavramlarının birleşiminden tanımlamakta, yani ışık yazısı olarak tanımlamaktadır. Işık yazısı anlamından yola çıkarak, Analog fotoğraf, karanlık odada iğne deliğinden (*pinhole*) sızan ışıkla pozlanan gümüş iyodür kaplı yüzeylere yapılan ışık yazısı, dışarıdaki görüntüyü yeniden-üretmektedir.



Görsel 14: *Joseph Nicéphore Niépce (1826) “Le Grast’taki Pencereden Bakış” Teksas Üniversitesi Austin/Teksas.*

Kaynak: <https://cool.culturalheritage.org/byorg/abbey/an/an26/an26-3/an26-307.html>

Görsel 14’de yer alan Niépce’nin ilk fotoğraf denemelerden biridir ve tarihteki en eski fotoğraf olarak bilinmektedir. “Leonardo’dan beri bilinmekte olan bir *camera obscura* (karanlık oda) tarafından elde edilen görüntüleri sabitlemeye uğraşıyorlardı. Niépce ile Daguerre yaklaşık beş yıl yoğun bir çaba harcadıktan sonra aynı zamanda amaçlarına ulaştıklarında, bu icada el koydu ve kamuya mal etti” (Benjamin, 2018: 4). Böylece ışığın yeniden ürettiği bir tür teknik aparat icad edilmiştir.

Fotoğrafın icadından sonra, yeniden-üretim tekniği kolay, hızlı ve daha işlevsel hale gelmiştir. “Fotoğrafla birlikte insan eli, resmin yeniden üretim süreci içerisinde ilk kez en önemli sanatsal yükümlerinden kurtuldu; bu yükümler artık yalnızca objektife bakan göz tarafından üstlenildi. Gözün algılaması, elin çizmesinden çok daha az zaman aldığından, resim aracılığıyla yeniden-üretme süreci, konuşmayla at başı gidebilecek hıza erişti” (Benjamin, 2022: 53). Böylece teknik görüntüler, teknik araçlar sayesinde hızla çoğalmaya başladı. “Elektronik kayıt cihazları ve diğer yineleme olanakları unutkanlığın sorumlusu olan zamansal aralığı imha ederler. Geçmiş şeyi derhal geri çağırabilecek, el altında bulunan bir şeye dönüştürürler” (Chul Han, 2018: 49). Dolayısıyla geçmiş-gelecek

ve dış dünyadaki görüntülerin yeniden üretildiği bir görsel kültür durumu oluşmuştur. Görsel kültür teknik araçlarla yeniden üretiliyordu. “Yeni teknolojinin -astrofizikten filolojiye uzanan – geniş yelpazesi sergilenmiş olmaktaydı. Yıldızların fotoğraflarının çekilme imkanları doğmasının dışında öne çıkan hiyerogliflerini bir araya toplama düşüncesi idi” (Benjamin, 2018: 8). Fotoğrafın icadı ile zamansal süreçte, fotoğraf makinelerinin yaygın hale gelmesi ve baskı tekniklerinin kolay ulaşılabilir olması ile birlikte görsel kültür kurulmuştur. Böylece fotoğraf, şeylerin form-bilgisinin kayıtlı ve basılı hale gelmesidir.

Walter Benjamin’e göre sanat eseri doğası gereği yeniden üretilebilirdir. “Bir sanat eseri, ilkesel olarak, her zaman yeniden-üretilebilir (çoğaltılabilir) bir nitelik taşımıştır (...) Antik Yunanlılar sanat eserlerinin teknik araçlarla yeniden-üretilmesi bakımından yalnızca iki yöntem biliyorlardı; bu yöntemlerden birisi dökme, diğeri de damgalamayı” (2018: 45). Teknik araçların gelişmesi, yeniden-üretim olanaklarının yanı sıra, yazılı kültür ve görsel kültürü oluşturmaktadır. “Telgraf ve radyodan bu yana, yerküre uzaysal olarak büzüşerek tek bir küçük köye dönüşmüştür” (McLuhan, 2020: 307). Bu bağlamda büzüşen küçük köy, McLuhan’ın “Küresel Köy” tanımını karşılamaktadır. Buna ek olarak, enformasyon ile birlikte, küresellik bir çevre gibi küçük bir köye dönüşmektedir. İletişim olanaklarının giderek gelişmesi sayesinde küçük köy içerisinde veri/görüntü dolaşıma çıkmaktadır. Böylece dünyanın herhangi bir yerinde, herhangi bir olayda, kameraların gözlemlediği bir noktada zaman-mekana konumlanabilir. Yazılı metinlerle herhangi bir yerde olan bitenin bilgisi ulaşmaktadır. “Geleceğin cahilleri yazmayı bilmeyenler değil, fotoğrafı bilmeyenler olacaktır” (Benjamin, 2018: 38). Büzüşen küçük köy kavramından yola çıkarak, fotoğrafın yaygınlaşmasıyla oluşan görsel kültür bağlamında bir büzüşen küçük köyden bahsedilebilir mi? Görsel kültür tekniğin işlevsel hale gelmesiyle çeşitlenen bir kültüre dönüşmüştür. Görsel kültürün küçük köyü görsel imgeler havuzu oluşturmaktadır.

Vilém Flusser’in “*Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*” (1983) kitabında şöyle belirtmektedir: “Görüntüler - örneğin sayılar gibi- “düzanlamsal” (tek ve kesin anlamlı) değil, “yananlamsal” (çok anlamlı) sembol kompleksleridir: Yorumlamaya yer bırakırlar” (Flusser, 2020: 10). Bu yorumlamalar ise *hermeneutik* olmaktadır. Teknik araçlarla

yeniden-üretileen görüntü objektifi çekenin varlığının yorumunu içeren *yananlamsal* yapıdadır. Flusser, görüntü oluşturmaya somut dünyadan koparılan bir tür soyutlama gibi değerdendirmektedir. “Ontolojik bakımdan geleneksel görüntüler somut dünyadan hareket eden soyutlamalar olmaları anlamında, birinci dereceden soyutlamalardır: Geleneksel görüntüden, teknik görüntüler de metinlerden hareketle soyutlama yapar” (Flusser, 2022: 17). Flusser “*teknik görünü*” kavramını aygıtlar (*apparate*) tarafından üretilmiş görüntüler olarak tanımlamaktadır. Fotoğraf makinesi için ise *Fotoapparate* tanımını kullanmaktadır. “Latince “*apparatus*” sözcüğü, “hazırlamak” demek olan “*apparare*” fiilinden türemiştir. Ama Latince de bir de “*praeparare*” fiili vardır ki o da “hazırlamak” anlamına gelir. Burada söz konusu olan “*ad*” ve “*prae*” örnekleri arasındaki farkı dikkate aldığımızda, “*apparare*”yi “hazır etmek” şeklinde çevirebiliriz” Yani “*aparar*” bir şey için hazırdır” (Flusser, 2022: 27-28). Aparatın bir şey için hazır olması, yeniden üretim olanağının hazır olmasıdır. Formalar böylece , işlevsel bir biçimde yeniden üretilmektedir.

Baker *Sanat ve Arzu*’da bu bağlamda şöyle ifade etmektedir: “Formların, biçimlerin anlar ve pozlar oluşturduğunu bir düşünce sisteminin yerine “*kesitler*” geçiyor; yani varlığı kesitleriyle yakalıyorsun, herhangi bir anda aldığın bir kesit dünyanın imgesini oluşturuyor, portresini oluşturuyor” (2022: 26). Yeniden üretilmiş kesit kesit imgeler, zincirleme bir kültür haline gelmekte, öznenin portresini oluşturmaktadır.

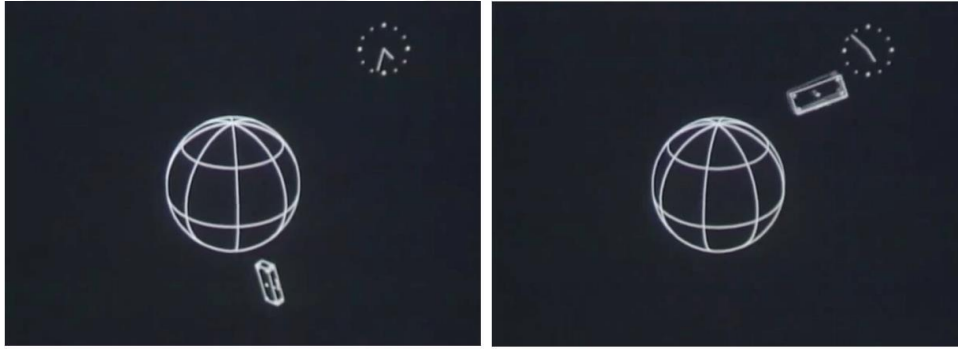
Walter Benjamin “*Aura*” (*Auratisches*) kavramından bahsetmektedir. Çünkü, *aura* varlığı çepeçevre sarmalamaktadır. “*Aura* nedir? Zamanın ve mekanın oluşturduğu tuhaf bir ağ: ne kadar avucunuzun içindeymiş gibi görünürse görünsün, belli bir mesafede duran bir şeyin tek bir kerelik görünümü”dür (2018: 24). *Aura*, İnsan ve insan-dışında kalan doğanın, yalın görünümüdür. Bu görünüm biriciktir. Teknolojik olarak yeniden-üretilebilirlik, Benjamin’e göre (*re-productibility*) *aura*’nın kaybolmasına neden olmaktadır. “Kopyada nasıl gelip geçicilik ile çoğaltılabilirlik öğeleri iç içe örülmüşse, orijinalde de biriciklik ve süreklilik iç içe örülmüş durumdadır. Nesnenin kabuğundan sıyrılışı ve auranın parçalarına ayrılması, benzerliğe gösterilen hassasiyetin -çoğaltma yoluyla biricik olmanın alt edildiği derecede-geliştiği bir algının göstergesidir” (Benjamin, 2018: 26). Fotoğraf bir enstantane saptaması iken, video kinetik olarak

akışkan bir süreçtir. “Fotoğraf, zamanın bir kesitini donduran teknik bir işlemdir. Sinemada böylesi bir paradoks görülmez. O, nesnenin zaman içindeki normal varlığını yansıtır. Objeler süreç içinde nasıl bir değişime uğrayabiliyorsa onu sinema için de paralel şekilde görebilmekteyiz” (Bazin, 2022: 95). Sinema ve video sanatında dinamizmin başladığı yere bakarsak, Lumière Kardeşler karşımıza çıkmaktadır.

Lumière Kardeşler, *cinématographelarını* 1895 tarihinde Paris'teki *Salon Indien du Grand Café*'nin bodrum katında “Trenin Gara Girişi” *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* filmini teknik olarak sergiledi (Musser, 2018: 33). Sinema ilgisi ve video bağlamında ilk sinema gösterimi olarak tartışılmaktadır. İzleyiciler, trenin gara girerken ardışık sıralı düzende enstantanelerini izlemişlerdir. Böylece sinemanın başlangıcından sonra, teknik görüntüler devinim kazandılar. Burada Benjamin resim sanatıyla bir karşılaştırma yapmaktadır: “Bir tablo ona bakan izleyiciyi, baktığı şey üzerinde kafa yormaya davet eder; seyirci bir tablonun önündeyken kendini tamamen zihinde dönüp duran çağrışımlara bırakabilir. Fakat seyircinin bir film karesinin önünde aynısını yapması mümkün değildir. Gözü daha bir sahneyi kavradığı anda, beyazperdedeki görüntü değişmiş olur” (2018: 87). Sinemanın dinamizmi kurgu zincirindeki görselleri ardışık olarak aktarmakta dolayısıyla kendi zamansal sürecini oluşturmaktadır. Sinemada ses kullanımı görüntüden yıllar sonra aktarılabilmektedir. Zamanla sinema ses ve görüntü içerek bir yapıya dönüşmüştür. Ses öncesinde ise, tipografi metinler görüntüler arasında yer almaktadır.

Herhangi bir bağlamda herhangi bir olgu incelendiğinde, ilgili felsefi araştırmanın akışkanlığı için meselenin kültürel kökenlerine ulaşılmaya çalışılmalıdır (Baker, 2003: 8). Video kelimesinin etimolojik kökeni, “Latince görmek anlamına gelen *videre* fiilinden, aynı zamanda Latince duymak anlamına gelen *audire* fiillerinin birleşiminden gelmektedir (etymonline.com/word/video). Dolayısıyla video görme ve duyma ortamının sağlandığı çoklu ortamdır. Video doğası gereği, ardışık olarak görsellerin oynatılmasıyla oluşan kinetik bir yapıya sahiptir. “Kepler’in “aşkın form” düşüncesinde “bir ipin ucuna bir bilye bağlayıp bunu çevirirsem, bütün bu *physis* içerisinde, bütün bu hareket içerisinde ayrıcalıklı herhangi bir an yoktur” (Baker, 2022: 25). Bilyenin dönüşünü anlık olarak izlememiz veya karelere böldüğümüzde karelerden birini ayrıcalıklı yapar mıydı? Bu bağlamda sinema veya video sanatında kareler içerisinde ayrıcalıklı bir an var mıdır?

Video ve sinema, birbirine ardışık dizili teknik görüntüler aracılığıyla zamansal bir süreç oluşturmaktadır. Kurgu teknikleriyle birlikte, karelerinin artırılması veya azaltılması yoluyla, videonun veya filmin zaman akışında manipölasyonlar yapılabilmekte, daha yavaş veya daha hızlı zaman algısı yaratılabilmektedir. “Yakın çekim sayesinde uzam genişlerken, ağır çekimle de hareket uzamaktadır” (Benjamin, 2018: 83). Benjamin, fotoğraf bağlamında teknik görüntünün Aura’yı yokettiğini söyler, ancak sinemada bu durum değişmektedir. Benjamin, “Sinema, auranın sönüşüne, stüdyo dışında “kişinin” yapay bir şekilde kurulmasına cevap verecektir” (2018: 71). Dolayısıyla sinema kendi zamanını oluştururken, film de görece olarak kendi yapay aurasını oluşturmakta diyebiliriz. Bir *apparatus* olan video kamera ile birlikte “sadece gerçeği kayıt etmez, gerçeği yeniden yaratır. Televizyon araçları ve monitörler, video sanatını icra edildiği yüzey olmanın ötesinde sanatçıya yeniden görüntü üretim ve yansıtma ortamları olarak hizmet etmektedir” (Kılıç, 1995: 11). Örneğin monitörlerden izlediğimiz TV yayını, gerçekliğin görüntüsünü yeniden anlık olarak üretmektedir. Kameralar aracılığıyla aktarılan girdi kodlarının enformasyon bir çıktısını oluşturmaktadır.



Görsel 15: Edward E. Zajac, (1963). *İki Jiroskoplu Yerçekimi Eğim Kontrol Sisteminin Simölasyonu.*

Kaynak: <https://piratefsh.github.io/2019/01/07/computer-art-history-part-2.html>

Teknik aparatlarla yeniden-üretimin pratik karşılığı, video ve sinemada kendi zamansallığını, kendi simölasyon aurasını ortamını ürettiği bir yapıya dönüşmüştür. Edward E. Zajac, Bell Laboratuvarında 1963 yılında Fortran diliyle stilize dünya ve dünyanın yerçekimi etkisindeki kutunun yer aldığı ilk video animasyonunu yapmıştır

(Görsel15). Videonun sağ üst köşesinde, kutunun stilize dünyanın etrafındaki dönüşüyle eşzamanlı akrep ve yelkovan hareketi olan soyutlanmış saat yer almaktadır.

Öte yandan, Nam June Paik (1932-2006), Almanya’da avant-garde müziğin merkezindeki besteci Karlheinz Stockhausen’le, yine Almanya’da yeni bir müzik kompozisyonu üzerine çalışırken John Cage ile karşılaşır ve Zen Budizm’iyle tanışır (Fineberg, 2014: 223-224). Paik, 1963 yılında *Zen for TV* eserini yapmıştır. “Erken dönem eserlerinden biri olan “*TV için Zen*”, ekrandaki görüntünün tek bir çizgiye dönüştürüldüğü bir televizyon setinden oluşur. (...) katot ışın tüpünün tuvalin yerini alacağını öngördü ve bugün var olan son derece zengin ve çeşitli bir video sanat koleksiyonunu önceden tahmin etti” (moma.org/collection/works/163792). Paik, müzik ve sesle ilgiliydi. Nitekim ses ve görüntü pratikleri üzerine çalışmalarını sürdürmüştür. “Müziğin görsel form ve tiyatrodaki uzantılarını inceledikten sonra Paik, altmışların başlarında, sanatıyla televizyonun formalist araştırmasına öncülük ederek videoya yönelir (...) Paik’in çalışmaları tam da bu “içerik düzeyinde algılama”dan “süreç düzeyinde” algılamaya doğru kaymadan dolayı devrimcidir ” (Fineberg, 2014: 224). Paik’in video eserleri kendi zamansallığını oluşturmaktadır. Böylece zamansal süreci, aynı zamanda eserin içeriğini oluşturmaktadır.



Görsel 16: *Nam June Paik - TV Saati (1963) TV Clock.*

Kaynak: <https://www.sbma.net/exhibitions/tvclock>

Nam June Paik'in Görsel 16'da yer alan TV Saati (*TV Clock*) eseri, videonun kendi zamansallığını oluşturduğunun güzel bir örneğidir. TV ekranında katot ışınları videoyu oluşturan ardışık görüntüler gibi dizilmiş, saatin akrep yelkovan göstergesine dönüşmektedir. Fineberg, Paik'in eseri hakkında şöyle demektedir: “TV Saati’inde (*TV Clock*) yirmi dört ekranın her birindeki görüntüyü çizgi haline gelecek kadar sıkıştırmıştır, tıpkı bir saatin kolları gibi. Bu çalışmaların hepsi zamanı akla getirir, ancak Paik sabit görüntüler oluşturmak için, hareketli görüntülerin ve geçici etkinliklerin aracı olan televizyonu kullanmıştır. Paik’e göre televizyon, bir öyküsü olmayan çoklu görüntü dizilerini bitiştirirken tüm bir zaman, şimdiki zamanın içine doğru çöker” (2014: 225). Paik'in eseri yirmi dört adet tv monitöründe akrep ve yelkovan hareketini göstermektedir. TV monitörünü adeta tuval gibi kullanmakta, katot ışınlarını da bir fırça darbesi gibi monitörde toplamaktadır. Bu bağlamda Paik’e olan ilgimiz ışığı bir kaynak gibi, kendinde kendini gösteren tanımla kullandığı çalışmalarıdır. Paik'in erken dönem eserlerinde biçimsel olarak, soyut geometrik; *süprematizm*, *de stijl*, *konstruktivizm*deki biçimsel estetik gözlemlenebilir.



Görsel 17: *Nam June Paik (1965) Magnet TV Whitney Museum of American Art, New York.*

Kaynak: <https://whitney.org/collection/works/6139>

Nam June Paik, *Cybernetic Serendipity* sergisinde, televizyona aktardığı görüntüleri mıknatıs yardımı ile TV içindeki katot ışınlarını manipüle ederek oluşturmaktadır (Görsel 17). Burada görüntüde mıknatısa doğru bükülmeler gözlemlenmektedir. Makro ölçekte kütle çekiminin uzay-zamanın dokusunu bükmesi gibi, Paik'in yerleştirdiği mıknatız siber uzay-zamanın dokusunu bükmektedir.

Söz konusu bu yapıtlar örneğinde tanımlanan teknolojik ve sanatsal gelişmeler, bir potansiyelin tüketilmesi anlamında Beckett'in "Quad 1-2" adlı oyununda mevcuttur.

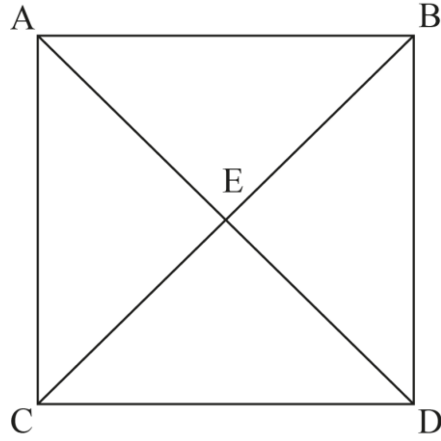


Görsel 18 : *Samuel Beckett – Quad 1-2 Oyunundan ekran görüntüsü.*

Kaynak:

www.youtube.com/watch?v=4ZDRfnICq9M&ab_channel=TextundB%C3%BChne

Samuel Beckett (1961–1989), “Quad” isimli oyunu 1981 yılında yazmış ve BBC 2’de yayınlanmıştır. Kare alanın içinde dört (1,2,3,4) tane oyuncu bulunmaktadır. Oyuncuların her biri kendi güzergahında ilerlemekte ve her bir oyuncunun farklı renkte bir giysisi bulunmaktadır. Ardından oyuncular renksiz giysi ile kare alana tekrar girmektedir. (Beckett, 2019: 8-13). Televizyondan izlediğimiz, kare alanın içinde oyuncular ve bir performans olmasına rağmen her biri son derece soyut birer tasarım elemanı gibi hareket etmektedir (Görsel 18). Oyuncuların her biri her bir algoritmik kombinasyon ve hareketi tamamlayacak şekilde kare sahneye girer ve çıkarlar. Oyuncular kare alan içinde hareket etmektedir. Dış hatlarını oluşturan (makro) kare alan ile, bu karenin içinde daha küçük (mikro) kare alana sahiptir.



Şema 4a: *Quad Güzergah Şeması (Becket, 2019: 9)*

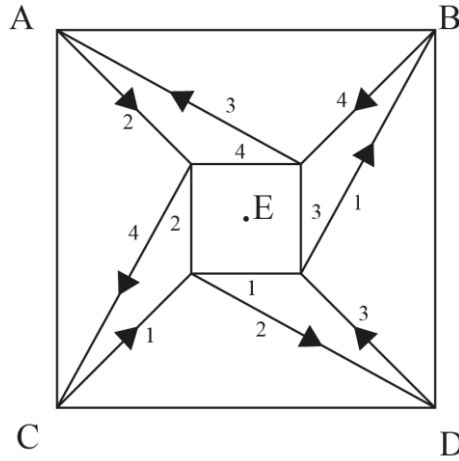
Dört oyuncu şemada yer alan güzergahta, aşağıdaki gibi algoritmik düzende hareket etmektedir (Şema 4a, 4b).

1'in güzergahı: AC, CB, BA, AD, DB, BC, CD, DA

2'in güzergahı: BA, AD, DB, BC, CD, DA, AC, CB

3'in güzergahı: CD, DA, AC, CB, BA, AD, DB, BC

4'in güzergahı: DB, BC, CD, DA, AC, CB, BA, AD. (Becket, 2019: 9)



Şema 4b : *Samuel Beckett – Quad 1-2, Oyuncuların İzlediği Yol*

Kaynak:

<https://www.manchesteropenhive.com/display/9781526145840/9781526145840.00017.x>
ml

Oyununda, dört adet vurmali çalgı sesi yer almaktadır; *davul, gong, üçgen, wood-block*. Beckett, mümkün olanı tüketmek üzerine, kombinasyonların ve olasılıkların gerçekleşmesi üzerine bir oyun tasarlamıştır. “Mümkün olan tüm vurmali çalgı kombinasyonları bitirilip tüketilir” (Beckett, 2019: 11). Oyunda yer alan, oyuncu hareketleri ve seslerin dışında, kare sahnede dört adet ışık ve dört adet kostüm rengi yer almaktadır; 1 beyaz, 2 sarı, 3 mavi, 4 kırmızı.

Gilles Deleuze (1925-1995) Bitik *L'Epuisé* (1992) yazısında Beckett'in “Quad 1-2 ve Hayalet Üçlüsü *Ghost Trio* oyunları ile hareket-imge ve zaman bağlamında ilgilenmektedir. “Quad, sözcüksüz içinde insan sesi olmayan bir dörtgen, bir karedir (...) Biçimsel tekilliği, birbirine eşit mesafede köşeleri ve merkezi dışında belirlenmiş değil (...) Bütünüyle tanımlanmış herhangi bir kapalı uzamdır (...) sıraları ve konumları dışında hiçbir şey onlara tahsis edilmiş değil” (Deleuze, 2019: 61). Deleuze Bitik ve Yorgun imgeleri üzerinden felsefi ve biçimsel olarak, mümkün ve potansiyel kavramlarını tartışmaktadır. “Yorgun artık hiçbir şey gerçekleştiremez, halbuki bitik artık hiçbir şeyi mümkünleştiremez” (Deleuze, 2019: 47). Burada bitik potansiyelini gerçekleştirmiş olan mıdır?

Deleuze'un ve Beckett'in ilgisinden esinlenerek, modern bağlamda ilerleyen bütün bu sanatsal-tasarımsal gelişmeler, gerçekleştirilemeyen potansiyelle ilgi uyandırmaktadır. Siberetik olanaklarla Üretken *Generative* Sanat, Algoritmik Sanat örneklerinde gördüğümüz gibi, matematiksel olarak olasılıklar ve kombinasyonlar bilgisayar desteğiyle mümkünleştirilmektedir. Buna ek olarak, Baudrillard video ortamı için şöyle demektedir: “Artık her şeyi yapabilirsiniz, bu da imgenin içine girdiğimiz sanat gerçekliğe götürüyor (yakın zamana kadar imgeler dışsaldı). Videoyla birlikte imge içselleştirildi, artık onun içine sızıyorsunuz; orada, neredeyse moleküler düzeyde, istediğimiz yerde gezinebilir ve her şeyi yapabilirsiniz” (2021: 90). Video ile birlikte imgenin içselleştiği, moleküler düzende içinde gezilebilen bir ortama dönüştüğünün göstergesidir. Bu bağlamda video ortamı içinde kendi zamansallığı mevcuttur. Samuel Beckett'in Quad eserinden yola çıkarak, TV de sergilenen oyunda, oyuncular bütün ihtimalleri olasılıkları tüketmektedir. Burada estetik olan, videoyu içeren karelerin herhangi bir karenin diğer kareye karşı üstünlüğü değil, bütün potansiyellerin

gerçekleştığı kareleri içermesi ve zamansal süreçte ardışık olarak hepsini tüketmesi üzerinedir.

1.5.2 Sibernetiğe Şans Cybernetic Serendipity

Cybernetic Serendipity sergisi Londra’da 1968 yılında Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde *Institute of Contemporary Arts* (ICA) sergilenmiştir. Jasia Reichardt, Renato Danise ve Frank Friedman Oppenheimer’ın küratörlüğünü yaptığı Cybernetic Serendipity sergisinin amacı şöyle ifade edilmektedir: “Sanatçıların bilimle ve bilim insanlarının sanatla ilgilendiklerini gösteren bir faaliyet alanı sunmak; özellikle sanatçılar, besteciler ve şairler tarafından kullanılan rastgele sistemler ile sibernetik cihazların yapımı ve kullanımı ile ilgili olanlar arasındaki bağlantıları göstermek amaçlanmıştır” (Reichardt, 1968: 5). Reichardt sergi girişiminin ardındaki fikirde Max Bense’ye minnettarlığını ifade etmektedir. Bu yönüyle enformasyon estetiği bağlamındadır. Sibernetiğe Şans sergisi, olasılık ve rastlantı durumlarının bilgisayara şans verilerek ortaya çıkan üretim sürecidir. Sergi üç bölümden oluşmaktadır:

1. *Bilgisayar tarafından üretilen grafikler, animasyonlu filmler, bilgisayar tarafından bestelenip çalınan müzikler ve bilgisayar tarafından yazılan şiirler ve metinler yer almaktadır.*
2. *Sanat eserleri olarak sibernetik cihazlar, sibernetik ortamlar, uzaktan kontrol robotları ve resim makineleri.*
3. *Bilgisayarların kullanımını gösteren makineler ve sibernetiğin tarihini ele alan bir ortam.* (Reichardt, 1968: 5)

Sergide 89 sanatçı, 79 eser yer almıştır. Gitarist Alan Licht sergi hakkında şöyle demektedir:

Bilgisayar sanatına odaklanan ufuk açıcı sergi, adını Norbert Wiener'in 1948 tarihli Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine adlı kitabında teknolojik ve sosyal sistemlere ilişkin analizinden esinlenerek gelişen alandan aldı. Disiplin o zamanlar hem kitle kültüründe hem de sanatta dalgalar yaratıyordu. (Alan Licht)

Bu serginin önemi, bilim-sanat-teknolojinin iç içe geçtiği multi-disipliner bir yol haritası oluşturmastır. Sanatla, bilimin yakınlaşmasıdır. Jack Burnham'ın *Software: Information Technology* sergi kataloğunda sergiden şöyle bahsetmektedir: “Cybernetic Serendipity, dijital bilgisayarların tarihsel gelişimi hakkında temel bilgiler içeriyordu. Bilim deneylerini ve sanatçıların, dışsal ve/veya içsel uyarıcılara yanıt vermek için tasarlanmış makinelerde geri besleme ilkesini kullanan çalışmalarını içeriyordu” (1970: 11). Cybernetic Serendipity sergisinin kitapçığı, bu alanda yapılmış çalışmaların bilimsel bir retroperspektif sunumudur.

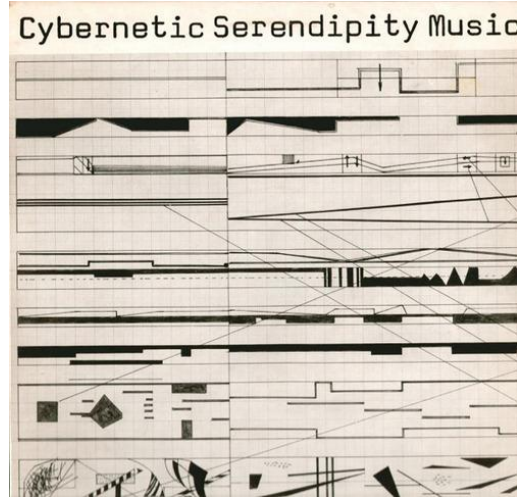
Sergiye katılan sanatçıların listesi aşağıda yer almaktadır.

Marc Adrian / Yaacov Agam / Roy E. Allen / Kurd Alsleben / Efraim Arazi / Nanni Balestrini / L.W. Barnum / Jean A. Baudot / Norman Bauman / Jeanne H. Beaman / Stafford Beer / John Billingsley / Herbert Brün / John Cage / Eugenio Carmi / John Cohen / Andrew Colin / Ken Cox / Charles "Chuck" Csuri / Roger Dainton / D. J. Di Leonardo / Robert Dick / Arthur Efland / Darel D. Eschbach / Christopher Evans / A. R. Forrest / R. Stockton Gaines / Irving John Good / D. H. Green / L. D. Harrison / Leigh Hendricks / Desmond Paul Henry / Lejaren A. Hiller / Richard Hogle / Edward Ihnatowicz / Alison Knowles / Kenneth C. Knowlton / Masao Kohmura / Bruce Lacey / Ben F. Laposky / John Lifton / Ramon Lull / Frank Joseph Malina / Maughan Sterling Mason / E. Mendoza / C. T. Messinger / Gustav Metzger / Petar Milojević / Edwin Morgan / Ivan Moscovich / Frieder Nake / Georg Nees / Lowell Nesbitt / A. Michael Noll / T. H. O'Beirne / Nam June Paik / Duane Michael Palyka / Alan Parkin / Robert Parslow / Gordon Pask / Lionel Penrose / John R. Pierce / Michael Pitteway / Anthony Pritchett / John Ravilious / Ronald Resch / Hugh Riddle / Donald K. Robbins / Joseph Schillinger / Sam Schmitt / Nicolas Schöffer / James Seawright / Johan Severtson / James Shaffer / Joseph Hermann Stiegler / Karlheinz Stockhausen / Kerry Strand / Gerald Strang / Lloyd Sumner / John Szabo / James Tenney / Jean Tinguely / Wen Ying Tsai / John Weeks / John Whitney Sr. / Ulla Wiggen / Robert MacKinnon Wood / Edward Zajec / Peter Zinovieff.

Michael Apter'in 1969 yılında Leonardo dergisinde yayınlanan Sibernetik ve Sanat (*Cybernetic and Arts*) makalesinde, “Sanat eserleri yaratmak için makineler” başlığının altında şöyle ifade etmektedir: “Sanatçılar, sanat eserleri yaratmakla kalmamış, aynı zamanda sanat eserleri yaratmak için makineler yaratmışlardır. Cybernetic

Serendipity sergisinde (1968) bununla ilgili birçok örnek bulunmaktadır ve bir sibernetik sanatın erken gelişiminin yüksek bir noktasını temsil etmektedir” (1969: 257-258). Sanat eseri üretmek için makineler yaratılmıştır. Böylece bilgisayarlar sanat üretimi için teknik bir araca dönüşmüştür. Bilgisayarlar görüntü üretebilir, şiir yazabilir ve müzik besteleyebilir hale gelmiştir.

Peter Zinovieff’in, *Cybernetic Serendipity* sergi kataloğunda yer alan yazısında ifade etmiştir: “Sanatın belirleyicisi, “Müzik nedir?” diye sorabilir makineye ve makine sonsuz örneklerle cevap verebilir, ancak besteci soruyu sormalıdır, aksi halde hiç kimse sormayacaktır. Örneğin, Alan Sutcliffe, ICT’de bir ICL 1900’ü genel kompozisyonlar bestelemek üzere programlamıştır. Burada bilgisayar bir parçanın sonucu hakkında tüm kararları alır veya hatta bir parça olup olmayacağına bile karar verir. Program, formun rastgele belirlenmesine, belirli notlara ve gelişim ve birbirine bağımlılığa izin verecek kadar sofistike bir yapıdadır” (Reichard, 1968: 28-29). Sibernetik olarak makineye verilmiş ve şans - potansiyel sonucu ortaya çıkan sonuçların kullanılıp, kullanılmamasının kararı besteciye - sanatçıya aittir.



Görsel 19: *Cybernetic Serendipity Music* (1968) Albüm Kapağı, *The Vinly Factor /ICA*

Kaynak: cyberneticserendipity.net/post/18338398700/cybernetic-serendipity-music-ica01-ica02-1968/

Albümün oynatma listesi aşağıda yer almaktadır:

CA01

A1 Lejaren Hiller & Leonard Isaacson – *Illiad Suite (Experiment 4)*. 1957, 4 minutes, Mono.

A2 John Cage – *Cartridge Music (excerpt)*. 1960, 5 minutes, Stereo.

A3 Iannis Xenakis – *Strategie (excerpt)*. 1962, 5 minutes, Stereo.

A4 Wilhelm Fucks – *Experiment Quatro-Due*. 1963, 5 minutes, Mono.

A5 J.K. Randall – *Mudgett (excerpt)*. 1965, 7½ minutes, Stereo.

ICA02

B1 Gerald Strang – *Composition 3*. 1966, 21/2 minutes, Mono.

B2 Haruki Tsuchiya – *Bit Music (excerpt)*. 1967-1968, 2¾ minutes, Stereo.

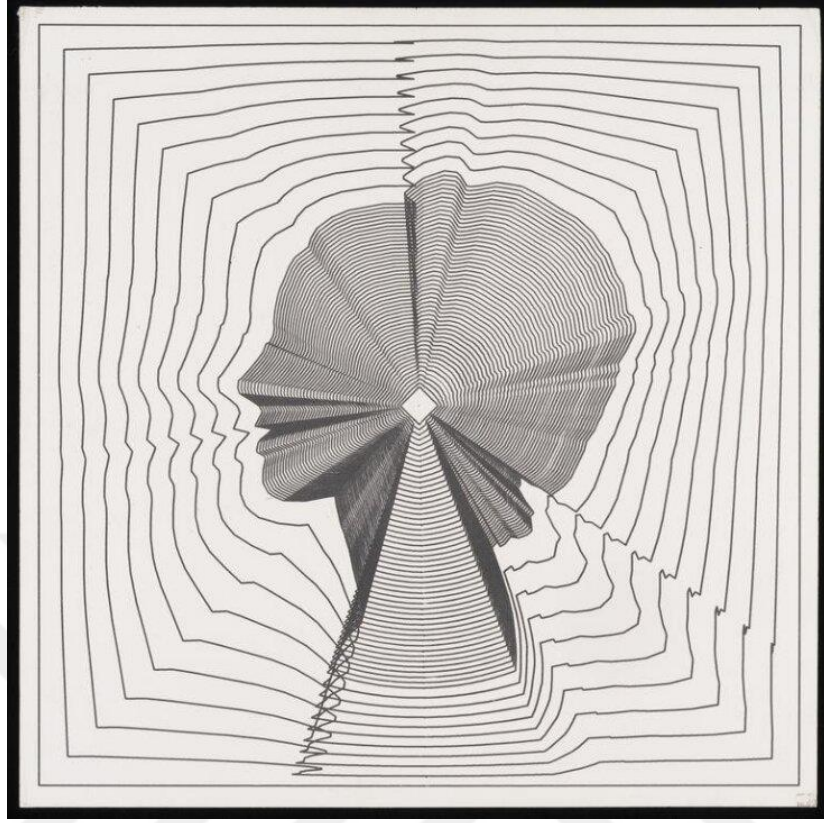
B3 T.H. O'Beirne – *Enneadic Selections*. 1968, 4¼ minutes, Mono.

B4 Peter Zinovieff – *January Tensions*. 1968, 10½ minutes, Stereo.

B5 Herbert Brün – *Infraudibles*. 1967, 8 ½ minutes, Stereo.

(www.cyberneticserendipity.net/post/18338398700/cybernetic-serendipity-music-ica01-ica02-1968)

Petez Zinovieff, EMS VCS Sentezleyici *synthesizer* tasarlamış, böylece müzik alanında Zinovieff ve John Cage rastgele düzende müzik bestelemiş, ses üretmiş ve sergide yer alan albümü çıkarmışlardır. “John Cage’in çalışmasında örneklenen rastgelelik kavramı da çok önemlidir. Rastgelelik, (karardan kaçınmak veya daha kısaca, kesin olarak belirlenmiş bir olasılıklar aralığında bir kararı şansa bırakmak) bilgisayar bestecisinin en önemli araçlarından biridir (...) Kapak, Peter Zinovieff’in 1968 yılında bestelediği “*Dört Kutsal Nisan Turu*” 1968 bölümü göstermektedir” (Pattison, (t.y) “Cybernetic Serendipity”). Sibernetik sanatçı üretim aşamasında, sibernetiğe şans vermektedir. Sibernetik makine rastgele bir düzende üretim yapmaktadır.



Görsel 20: CTG-Kohmura Masao, Kareye dönüş B, 1968.

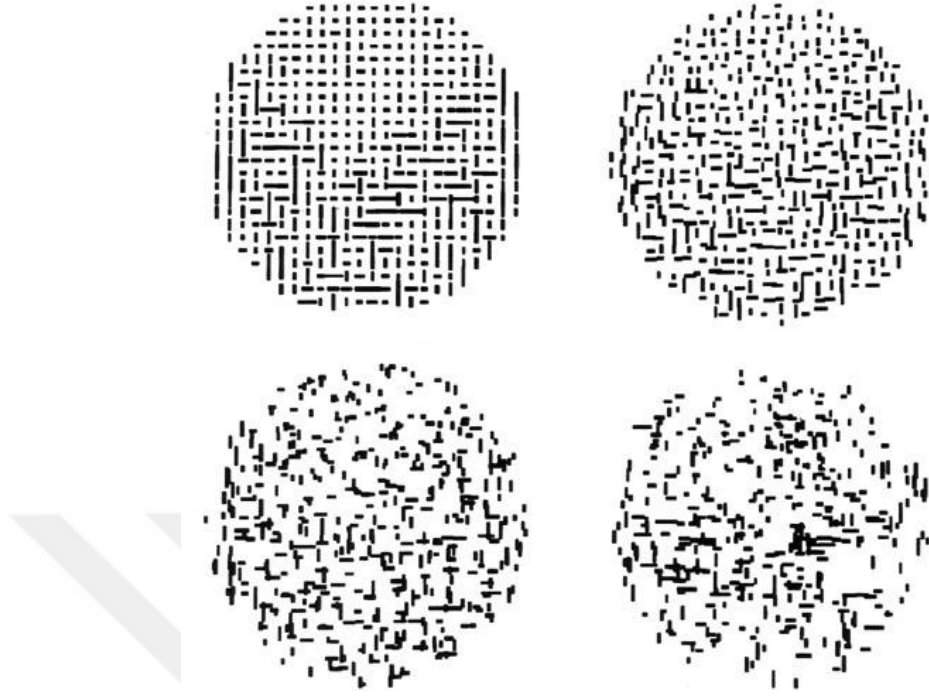
Kaynak: <https://collections.vam.ac.uk/item/O1321898/return-to-square-print-computer-technique-group/>

Sergide yer alan sanatçılardan Kohmura Masao, Japonya’da kurulan Computer Technique Group (CTG) üyesidir. Kareye Dönüş çalışmaları, sanat üretimi için makine kullanımı örneğidir. Kareye Dönüş A ve B olmak üzere iki adet eser yer almaktadır.

Proje Fikir: Masao Komura (ürün tasarımcısı)
Programlama: Kunio Yamanaka (havacılık mühendisi)
1967/1968 yılında IBM Bilimsel Veri Merkezi, Tokyo, Japonya’da üretildi
Yazılım(software): FORTRAN IV
Donanım(hardware): IBM 7090
Çıkış cihazı: CALCOMP 563 yazıcı.
(<https://spalterdigital.com/artworks/return-to-square/>)

Herbert W. Franke (1927-2022), “Computer and Visual Art” (1971) yazısında, bilgisayar sanatının yaratıcı olanaklarını incelemiştir. “Bilgisayar grafiklerinin birçoğunun geometrik tasarıma sahip olması, yani konstrüktivizme ve Optik sanata benzer olması, insanı bilgisayarın sadece bu tarzlara uygun olduğunu düşünmeye yönlendirebilir. Ancak durum böyle değildir. Teorik olarak herhangi bir biçim ve renk unsuru da programlara dahil edilebileceğinden, bilgisayarın kavrayamayacağı bir tarz yoktur. (...) Konstrüktivist eserlerine ilişkin sanatçıların çelişkili görüşlerini göz ardı edersek, matematiksel hassasiyetin bu tür resimler için estetik değeri olduğu görülecektir” (Franke, 1971: 332). Bu bağlamda düşünüldüğünde, sanatsal ve tasarımsal tarz, matematiksel bir üslup ve üretim sürecinde, bir yöntem haline dönüştürülebilir.

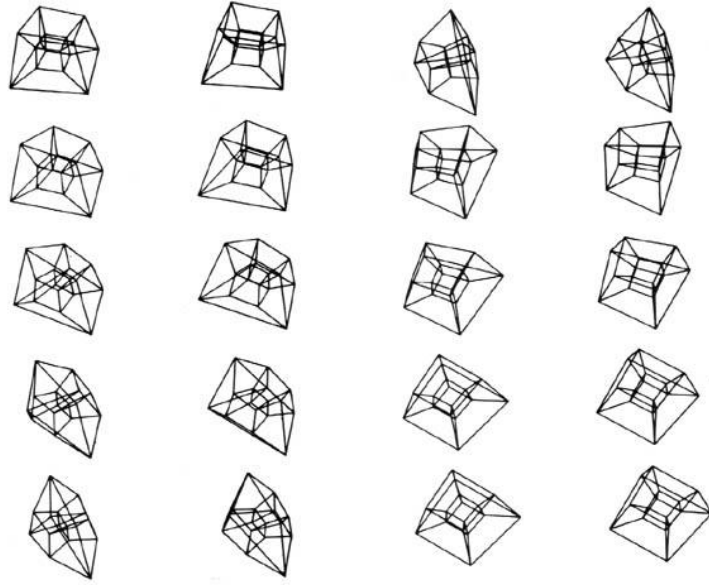
Bilgisayarın algoritmik ve rastgele düzende üretimleri, sanatçı ve tasarımcının süzgecinden geçmektedir. Dolayısıyla sürekli rastgelelik sunan üretim makinesi ve bu doğrultuda üretim yapabilecek makine tasarlanması, iki aşamalı bir estetik oluşturmaktadır. Bu aşamalar *sibernetik estetik* ve *enformasyon estetik* aşamalarıdır. Franke bilgisayarların mevcut stil ve tarzda üretim yaptığını ifade etmektedir: “İstatistiksel yöntemin dezavantajı, yalnızca mevcut sanat eserlerinin stil kurallarına dayanabilmesi ve dolayısıyla doğrudan sanatsal ilerleme sağlama açısından kullanışlı olmamasıdır. Bilgisayarın yardımıyla henüz denenmemiş tasarım ilkelerini formüle ederek sanatta öncülük etmek, üretimine yönelik niceliksel yönergelerimiz olması gerekmektedir. Max Bense ve öğrencileri tarafından temsil edilen bilgi estetiği okulu, bu yönergeleri felsefi düşünceyle türetmektedir” (Franke, 1971: 332). Bilgisayar tarafında yapılan desenler daha önce denenmiş biçimde tarzda olacaktır. Dolayısıyla bu yönüyle kişisel stil ve üslup barındırmayacaktır.



Görsel 21: Michael Noll, *Çizgilerle Bilgisayar Kompozisyonu (Computer Composition with Lines)*, 1964.

Kaynak: https://digitalartmuseum.org/noll/artworks_04.html

Micheal Noll, 1964 yılında, Piet Mondrian'ın (1872-1944) “Kompozisyon” (*Composition*) serilerini, bilgisayar desteğiyle algoritmik olarak yeniden-üretmiştir (Görsel 21). Noll'un bilgisayar kompozisyonu, Mondrian'ın kompozisyonunun nokta veya çizgi gibi sabit bir biçimin, yatay ve dikey düzende yeniden-konumlandırılması sonucu yeniden-üretimidir. Sibernetiğe şans sergisinin temel düşüncesi, sibermetik üretim pratiklerine şans verilmesi sürecini yansıtmaktadır. Sibermetik üretim pratikleri belirli bir rastlantısal düzende çoklu üretim olanakları sağlamaktadır. “Cybernetic Serendipity, algoritmik olarak oluşturulan müzik, resim, koreografi, film ve grafiklerin sergilenmesi ile, Londra ve Washington'daki seyircilere bu algoritmik aracın gücü gösterilmiştir. Bunun sonucunda, 1990'ların ortalarında, Roman Verostko ve Jean-Pierre Hébert gibi sanatçılar, algoristler: aracı bir hareketin temeli olarak ilan etti” (Uricchio, 2017: 129-130). Dolayısıyla artık şu soru sorulabilir: De Stijl estetik anlayışıyla, yani resmin saf plastik değeri olan, tuval üzerindeki boyanın, yalın görüşüyle, algoritmik 1 ve 0 biçimleri arasında bir fark var mıdır?



Görsel 22: *Michael Noll, Hiperküp, Animasyon, 1965 Bell Laboratuvarı*

Kaynak: https://dam.org/archive/noll/artworks_05.htm

Michael Noll, 1965 yılında “Hiperküp” (*Hypercube*) isimli 3D animasyon programlamıştır. Animasyonda küpün kodlanmış rastgele yani sibernetiğe verilen şansla ortaya çıkan küplerin biçimsel hareketi gözlemlenebilir.

Enformasyon estetiği (*Information Aesthetic*) bağlamında düzen/karışıklık formülünden yola çıkarak, düzen olarak belirlenen, her türlü sanatsal ve estetik değerleri oluşturan bütünü kapsamaktadır. Karmaşıklık ise düzenin karşısında algoritmik bağlamda, bilgisayar destekli üretim potansiyellerin tümü olacaktır. Üretim olanaklarının hızlanması, gelişmesi ve çeşitlenmesine karşın, potansiyeller de aynı oranda düzensizlik yaratmaktadır. Çünkü potansiyeller sürekli olarak çeşitlenmektedir. Bu bağlamda sibernetik estetikle enformasyon estetiği arasındaki farkı Franke şöyle tanımlamaktadır: “Bense’nin enformasyon estetiğiyle, sibernetik estetik arasındaki temel fark, birincisinin yüksek estetik içerik gerektirmesidir, oysa sibernetik estetik bilgi ve işlem süreçlerine dayanmaktadır” (1971: 332). Enformasyon estetiği içerdiği enformasyon değerinin fazla olduğu bir estetik anlayışırken, sibernetik estetik bilgi işlem sürecini oluşturmaktadır. Dolayısıyla sibernetik estetik, enformasyon estetiğini kapsamakta, genel bir çatı oluşturmaktadır.

1.5.3 Software Enformasyon Teknolojisi: Sanatın Yeni Anlamı

Yazılım Enformasyon Teknolojisi: Sanatın Yeni Anlamı (1970) (*Software: Information Technology*) sergisi, Jack Wesley Burnham (1931-2019) 'ın küratörlüğünde New York'ta Yahudi Müzesinde *The Jewish Museum* ve Washington'da Smithsonian Enstitüsü'nde (*The Smithsonian Institution*)'da sergilenmiştir. Jack Burnham sergi kataloğunda yer alan “Sanat ve Enformasyon İşleme Üzerine Notlar” yazısında şöyle ifade etmektedir: “Yazılım, sanat (*art*) ve sanat dışı (*non-art*) arasında; ayırım yapmaz, bu tartışmaları izleyiciye bırakır. Enformasyon işleme ve iletişim cihazları, estetiği yeniden tanımlamaktadır” (1970: 10). Jack Burnham Yazılımı *Software* kavramsal sanat ve felsefi-dilbilimsel soyut formundan farklı, ikonik olmadığını, yani ikonik olmayan (*non-iconic*) bir yapıda olduğunu ifade etmektedir.

Jack Burnham, “Bilgisayar teknolojisinin tarih boyunca yazılım *software* her zaman değiştirilebilir programlar ve prosedürler anlamına gelmiştir. Bu kavramın kökeni, matematikçi ve bilgisayar bilimcisi Marvin Minsky'nin sahip olduğu bir fikirle ilişkilendirilebilir. O, makineler hakkındaki zihinsel kavrayışımızı, filozofların yüzlerce yıldır düşündüğü zihin-beden ikilemine benzetir” (1970: 11) Burnham, siber-organizma yapısında bir benzetme yapmaktadır. Bedenlerimizin bir donanım (*hardware*), zihinlerimizin, davranışlarımızın ise bir yazılım (*software*) olduğunu söylemektedir (1970: 11). Wiener'in Sibernetik makine-insan modeliyle bu bağlamda paralel olduğunu söylenebilir. “Burnham Software'ı “bilgi sistemleri ve cihazlarıyla katılımcıların etkileşimini test etmek” amaçlanmıştır. Serginin birçok bölümü gerçekten etkileşimliydi ve izleyici ile sergi arasında çift yönlü iletişime dayanıyordu. Dahası, Software, sanat için metaforlar olarak “yazılım” ve “enformasyon teknolojisi” fikirlerine dayanıyordu” (Shanken, 2002: 434). Yazılım ve enformasyon teknolojilerinin olanaklarıyla, izleyici ve eser arasında enformasyon iletişim ağı sağlanmaktadır.

Burnham, “Sibernetik kavramı şimdi, köklerinin ötesine genişletilmiş ve değiştirilmiş bir içgörünün bir tür tarihsel anlık görüntüsünü temsil ediyor” (1970: 11). Tom Porett, “Yazısında” Enformasyon (*Information*) estetik, sanatta bilgisayarların kullanımı ve sibernetik olanaklarla başlayan bir paradigmada gözlemlemekteyiz. “Ortaya

çıkan yeni sanat formları, mevcut sanat nesnesi kavramlarına benzemeyebilir. Geçmişteki teselli eden paradigmlar yeterli olmayacaktır çünkü sanatın *Yeni Rönesansı* ile karşı karşıyayız” (Porett, 1994: 33). Sanatın paradigması artık değişmiştir. Yeni Rönesans, transhumanist ilkelere bağlı, yeniden-tasarlanan, küresel-demokratik, algoritmik ve gündelik bir sanattır.

Enformasyona endeksli olarak, siber sanatın estetik biçimi nedir? Biçimsel olarak, “*bit*” adı verilen dijital en küçük veri parçalarının birleşiminin bütünü müdür? Yoksa işlenen verilerin ortaya çıkardığı çıktı *output* bu durumda siber sanatın biçimini oluşturmaktadır? Bilgiler bit ikili kodlara indirgenerek, çeşitli kombinasyonlarda bir araya gelmeleriyle dijital görüntü, medya ve yazı (*text*) oluşmaktadır. Görüntüyü oluşturan *bitmap*; bit işlem, iki eşlem, olarak adlandırılmaktadır; ekran üzerindeki görüntü alanının ve piksel alanların rengini belirleyen bir dosya sistemidir. Piksel alanların bir araya gelmesiyle görüntü (*image*) oluşmaktadır. Dolayısıyla görüntü veya textin arka planında yer alan yazılım kodları herhangi bir estetik ve sanatsal üslup oluşturmamaktadır. Dolayısıyla Software, görüntü ve textlerin görünen yalın sonucudur.

Tom Porett, Siber Sanat Düşünceleri (1994) *Cyberart Considerations* yazısında şöyle tanımlamaktadır: “Bilgisayar ve dijital teknolojiler giderek güncel zamanları tanımlıyor. Yirminci yüzyıl sona ererken, sanal makine ortaya çıkışı önceki çağın endüstri devrimiyle patlak veren bir dönemin simgesi haline geliyor” (1994: 32). Dijital kullanımın yaygınlaşmasıyla birlikte dijital ve bilgisayar teknolojileri sanatçıyı bu konuda bir dönüşüme uğratmakta yeni üretim pratikleri oluşturmaktadır. Mekanik Çağın Sonunda Görülen Makine (1968) (*The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*), *Cybernetic Serendipity* (1968), *Software: Information Technology* (1970) sergileriyle dijital devrimin, sanatla ilişkisini ve dönemin paradigması haline geldiğini gözlemlenebilir. Porett belirtildiği üzere, siber sanatı “*yeni rönesans*” olarak tanımlamaktadır. Dijital sanatın bu bağlamda sanal ışıkla doğuşundan bahsedilebilir. Bu alanın yeni tanımlamalar gerektiği açıktır. Sanatın yeni rönesansı sibernetikle birlikte, sanat alanında *etkileşim* kavramı ön plana çıkmaktadır. İletişim ve Sanat başlığı altında Porett, siber olanakların “zaman içinde değişebilen dinamik karakterli eserler yaratan sanatçılar için yeni alanlar yaratacaktır. İçerikler metin, ses, hareket ve üç boyutlu görüntü

olacaktır. Bu meta-ortam, izleyici/katılımcının deneyimin niteliği ve eserin parçası olma derecesi üzerinde seçim yapmasına olanak tanıyacak etkileşimli yapılar içerecektir” demektedir (1994: 33). Böylece, sibernetik sanat etkileşimli sanal ortamlar sunmaktadır.

1.5.4 Post-Modern Estetik: Yeniden-Üretilmiş İmge

I. Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan avangart hareketlerde, konvansiyonel sanat anlayışına bir saldırı tavrı gözlemlenebilir. Buna bir örnek olarak, Marcel Duchamp (1887-1968), doğrudan sanatın kendisine saldırmıştır. Dada’nın sanata karşı bu tavrı, sanat tarihi açısından son derece ikoniktir. Modernizm, makineleşme ve endüstrileşme ile birlikte hızla gelişmiş, insanlığa yenilik, sürekli yenilik vadetmiş ancak bu süreçte Jean Baudrillard’ın tanımıyla, küresel bir tüketim toplumu meydana gelmiştir. Sylvère Lotringer’in Jean Baudrillard’ın Sanat Komplosu (*Le Complot de L’art*) başlıklı kitabında yer alan sunumunda çağdaş sanat hakkında: “kendi ölüsünü durmadan geri dönüştüren bir sanat, yapıbozum ve kendi kendine gönderme kalmıştır” saptamasında bulunur (2021: 23). Söz konusu tanımdan yola çıkarak, aşağıda yer alan örnekler incelendiğinde bu bölümün, adeta yıldız isimlerin yer aldığı bir balmumu müzesine dönüşeceği hayal edilebilir.



Görsel 23: Marcel Duchamp - L.H.O.O.Q. veya La Joconde 1964 (1919 orijinali)

Kaynak: <https://www.nortonsimon.org/art/detail/P.1969.094>

Jean Baudrillard çağdaş sanatın; gönderme, simülasyon ve temellük (*mülki-sahiplenme*) durumundan bahsetmektedir (2021: 27). Sahiplenme veya *kendine-mal-etme* sadece çağdaş sanata ait bir yöntem değildir. Sanatın tüm dönemlerinde mülki konumlandırmalar, metinlerarası ilişkiler ve etkileşimler görmek mümkündür. Bu durum, aynı zamanda koleksiyonları, sanat piyasasını, ilgili birçok ortamı kapsar. Buna rağmen, Baudrillard'ın bahsettiği şekilde geçmiş formlardan parçaları alıp bir-araya getirmek, bir *post-produksiyon* kültür kolajı biçimini almaktadır. “Üretimin kaotik bir biçimde hızla çoğalması, kavramsal sanatçıları sanat işini somutlaştırmaya yöneltirken bu gelişme post prodüksiyon sanatçıları ürünleri karıştırma ve bir araya getirme stratejilerine yöneltti” (Baudrillard, 2004: 73). Duchamp'ın tavrı sanata karşı olsa da; eski eserin üzerine yaptığı müdahale post-modernin, eskiyle yeniyi birleştirerek yeniden-üretme pratiğine bir örnek oluşturmaktadır (Görsel 23).

Bu noktada, Walter Benjamin ile tartışılmaya başlanan yeniden-üretim olgusu, ardından fotoğraf-video mantığı ile Vilem Flüsser'in teknik-görüntü kavramı yeniden gündeme getirilmiştir. Çünkü, bu bileşenler Baudrillard'ın imge tanımının önünü açmıştır. Buna göre Baudrillard hemen bütün tanımlarında birincil ve ikincil anlamlar üzerinde durur dolayısıyla imgenin birincil ve ikincil anlamlarını tanımlar: “İmge, tamı tamına, dünyanın iki boyuta soyutlanmasıdır; gerçek dünyadaki boyutlardan birini saf dışı ederek yansımanın gücünün devreye sokulmasıdır” (2021: 30). İdea bağlamında imge; zihnimize yansıyan her türlü tasarımsal bütünü oluşturmaktadır. İmgeler aynı zamanda zihnimizde yeniden-üretilmektedir. Post-modern imgeler ise, barındırdığı bütün içerikleri bedensel zihinsel süreçlerimizin dışına taşımakta, imgeleri bir tür dijital kütüphaneye aktarmaktadır.

Dijital kütüphane post-produksiyon kültürü oluşturmaktadır. Nicolas Bourriaud (1965-), *Post-Prodüksiyon* kitabında bu durum için DJ (*Disk Jokey*)'lerin miks (*mix*) çalışmalarını örnek göstermektedir. Bu üretim pratiğinde herhangi bir içerik, herhangi bir içerikle çeşitlendirilerek yeniden üretilebilir durumdadır. “Öyle görünüyor ki bu yeniden harekete geçirme stratejileri ve görsel formların DJ’liği, gereğinden fazla üretime ve imge enflasyonuna bir tepkiyi temsil ediyor. Dünya nesnelerle tıka basa dolduruldu” (Bourriaud, (2004: 73). Günümüz çağdaş sanatında plastik nesnelerde, video kurgularında bu durum görülebilir. Mixleme ve kolajlama dışında dijital imge kendi başına bir şeye dönüşmektedir. “İmgeyi imge olmaktan çıkarmak için sarf edilen bu inanılmaz çabaların şahikası, bilgisayarda yaratılmış imgeler, dijital imgeler, sanal gerçekliktir” (Baudrillard, 2021: 30). Eski-yeni çalışmanın birleşimi, post-produksiyon pratikleri ile birlikte, postmodern tarzda sanat yapıtları ortaya çıkmaktadır.

Russell Connor'ın Dejenere Alakart (1986) Dejeuner a la Carte kolajı; Post-Empresyonist dönemden Paul Cézanne(1839-1906)'nin Kırdı Kahvaltı (1892-96) *Les joueurs de cartes* resmiyle, Édouard Manet(1832-1883)'in *Le déjeuner sur l'herbe* (1863) resimlerinin yeniden-üretilmiş bir kolajıdır. Russell Connor'ın “*Dejeuner a la Carte*” ismiyle de linguistik bir espri yapmasının yanı sıra resimsel olarak yeniden üretim pratiğinin bir sonucunu vermektedir. Connor'un eseri resimsel, biçimsel ve linguistik post-produksiyon üslupudur (Görsel 24a, 24b, 2c).



Görsel 24a: Paul Cézanne (1839-1906), Kart Oyuncuları (1892-96) Les joueurs de cartes, The Courtauld, London (Samuel Courtauld Trust) © The Courtauld.

Kaynak: <https://courtauld.ac.uk/highlights/the-card-players/>



Görsel 24b: Édouard Manet, Kırdı Kahvaltı (1863) Le déjeuner sur l'herbe

Kaynak: <https://www.manet.org/luncheon-on-the-grass.jsp#prettyPhoto>



Görsel 24c: Russell Connor, *Dejenere Alakart - Dejeuner a la Carte* 18 x 22'' (1986)
Bernard Chaise Koleksiyonu.

Kaynak: http://www.russellconnor.com/gallery_30.html

Baudrillard yeniden-üretim ve bu bağlamdaki dönüşümlerin ironik olmayı amaçladığını belirtir. Ancak, Russell Connor'ın *Dejeuner a la Carte* (1986) adlı kolajının üzerinden “reklamlara damgasını vuran mizah, ironi ve göz boyayan eleştirilerin sanat dünyasını istila ettiğini” belirtir ve “sanatın ve sanat tarihinin parodisi, kendi kendini yalanlamasıdır; kökten bir yanılsama kaybının özelliği olarak, kültürün intikam biçiminde kendiyle dalga geçmesidir” (2021: 28) saptanmasında bulunur. Postmodern sanat kendi kendini yok eden, entropik bir akış içerisinde. Zygmunt Bauman *Postmodern Etik* kitabında *Kendi Kuyruğunu Yiyen Yılan* başlığı altında şöyle demektedir: “Sonunda kendi zaferlerinin sonucu olarak kendini yok eden bir sistem modeli; yarattığı bolluk içinde açlıktan ölen bir sistem”dir (2016: 285). Post-modern estetik, estetik kökenlere tutunarak genişlemekte fakat kendi kuyruğunu tüketmektedir.

Sanat kendi tekrarını, kendi yeniden üretimini, kendi ironisini, kendi yapısökümünü üretmektedir. “Hiçbir yere gitmeyen sanat, sonunda hiçliğe -ve her şeye- vardı” (Baudrillard, 2021: 23). Böylece çağdaş sanat, pek çok estetiği barındıran aynı

zamanda bu çeşitlenmeyle birlikte bütüncül, parçalanamaz ve yeni bir-aradalıkla durmaksızın anlamlandırmaya çalıştığımız belirsiz bir yapıda olacaktır. Bu noktada *çağdaş sanat / contemporary art*, kavramının etimolojisine bakıldığında; “con” (*together with*) ile birlikte/beraber, *temporor*, *tempus* zaman anlamını barındırmaktadır. (oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/contemporary_2). Dolayısıyla çağdaş sanatın hakikati de tanımlanır: avangart sanat bir dönem saldırdığı, konvansiyonel sanat ile birlikte, anakronik olarak birbirine karışmış, *geçmiş-gelecek* ve *şimdiki zaman* kiplerine sahip olmakta, herhangi bir zaman kipinin soyutlanmış kullanımını önemsizleştirmekte/anlamsızlaştırmakta ve zamanın ötesinde bir akış oluşmaktadır.

Avangard, konvansiyonel yapıda veya post-prodüksiyon yapıda olsun, sanatın anlamı ve biçimi parça parça çeşitlenmektedir. Postmodernizm ile sanat ve tasarımın estetik yapısı çeşitlenmekte, böylece sanatın anlamı kendi varlığının çeşitli parçalarını eşit bir mesafede, birbirinin çekimine girmesini sağlamaktadır. Zamanın oku, geçmiş-şimdi ve gelecek bağlantı noktalarını (*nexus*) bir birbirine iliştiirmektedir. “Her şey bir alıntıdır: her şey geçmişte metinselleştirilmiştir, her şey zaten her zaman var olmuştur” (Baudrillard, 2021: 90). Böylece resimlerarası, metinlerarası ve medyalararası durumları gözlemleyebiliriz.

Bütün bunlarla birlikte teknik olanakların gelişmesi ile birlikte *yanılsama* ve *metafor* yerine benzeri simüle edilmiş imgeler sunulmaktadır. Baudrillard bu bağlamda şöyle demektedir: “Teknoloji geliştikçe, sinematografik etki kusursuzlaştıkça, yanılsama da çekip gitmiştir. Günümüz sineması ne ima tanır ne de yanılsama: Her şeyi hiperteknik, hiperetkili, hipergörünür bir düzeyde birbirine bağlar” (2021: 29). Bunu yapıtlar üzerinden tartıştığımızda hiperteknik yapıları, immersive sanat ortamlarında, imax sinemalarda görmekteyiz. Teknik geliştikçe metaforlar kaybolmaktadır. Bir şeyin bir şeye benzemesi üzerinden anlatıma gerek kalmayacaktır. Bir şeyin kendine benzeyen yeni üretimi bu durumda benzerini aratmayacaktır. “Pekin Operası’nı düşünün. Bir sal üzerindeki iki bedenin düello hareketleri, akmakta olan bir nehri canlandırmaya yeter” (Baudrillard, 2021: 29) Günümüzde hiperteknik kütüphanede, akmakta olan bir nehir yeniden-üretilebilir, sadece dans hareketleriyle anlatılabileceği gibi, dansçılar, figürler ve zaman mekan olanaklarının tümü modellenebilmektedir. Böylece, “yeniden-yaratıcı”

hiperrealist, mimetik, hologramatik bir yanılsama meydana gelir; yeniden üretimin kusursuzluğuyla, gerçeğin sanal yeni baskısıyla yanılsama oyununa son verir” (Baudrillard, 2021: 31). Pekin operası örneğindeki gibi bedenin düello hareketlerine gerek kalmamıştır. Akmakta olan nehir günümüz teknolojileriyle modellenenebilir, hatta bunun için yüzlerce hazır dijital varlık (*asset*) bulunmaktadır. Tek yapmanız gereken indirmek ve yazılım programlarının birinde düzenlemektir. “Modern ikonkırıcılık artık imgelerin yok etmekten değil, imge imal etmekten, görülecek hiçbir şeyin olmadığı bir imge bolluğu ima etmekten oluşuyor” (Baudrillard, 2021: 35). Teknik olanaklar geliştikçe, sürekli olarak çeşitli konfigürasyonlarda yeni imgeler üretilmektedir.

Bu saptamayı, David Lynch’in (2001) *Mulholland Drive* filmi örneği üzerinden tartışabiliriz. Dolayısıyla, yanılsama ve ayrıcalık meselesinin sinemadaki karşılığını “metafor” olarak adlandırabilir miyiz? Filmin bir yerinde, Betty karakteri 12 ve 17 numaralı dairenin kapısını çalmaktadır. (1:31:06”) Bu iki kareyi ayrıcalıklı yapan, birbiriyle karşılaştırıldığında oluşan farklardır.



Görsel 25a: David Lynch, (2001) *Mulholland Drive* filminden ekran görüntüsü No.1



Görsel 25b: David Lynch, (2001) *Mulholland Drive* filminden ekran görüntüsü No.2

12 numaralı dairede kapıya çıkan L.J De Rosa, Diane Selwyn'nin 17 numarada olduğunu, daireleri değiştiklerini söyler. İkinci karede ise Betty, 17 numaralı dairenin kapısını çalmaktadır. (1:33:06'') 12 numaralı dairenin girişindeki lamba yanarken, 17 numaralı dairenin girişindeki lambanın sönmüş olması, biraz sonra olacakların bilgisini izleyiciye vermektedir. 17 numarada Diane Selwyn'nin cesedi yer almaktadır. Işığın *açık* ve *kapalı* olması diyalektiğindeki farklılıklar anlam *diferansiyelleri* oluşturmaktadır. Artık bütün disiplinlerde, bu tür çeşitlenme sonucu, gerçekleşmek üzere yeni potansiyeller ve dolayısıyla entropi krizi oluşmaktadır.

Dolayısıyla sibernetik açıdan da, ayrıcalıklı durumların olmadığı, yanılısamanın olmadığı veya her şeyin birbirine eşit uzaklıkta ve olasılıkta konumlandığı durumda entropi en yüksek seviyesinde olacaktır. Baudrillard yanılısama bağlamında, bu demokratikleşmenin sonucu olarak “artık gündelik hayatta bir tür “hazır-nesnelik” hali içinde yaşıyoruz - her şey trans-estetikleştiriliyor, bu da artık yanılısama diye bir şeyin kalmadığı anlamına geliyor” şeklinde ifade etmektedir (2021: 69). Nehir örneğinden devam edersek artık sanatta yanılısama yerine nehrin birebir benzerinin yapılması - pek çok farklı konfigürasyonda çeşitlenmesi sonucu post-modern estetik, estetiği entropiye uğratmaktadır.

1.5.5 Siber Mekan ve Dijital Dümen

Cern’de Tim Berners-Lee tarafından 1989 yılında “www” world-wide-web ağı üzerinden bilginin dijital dolaşımı başlamaktadır. Böylece web 1.0’ın başlangıcı olan “http://info.cern.ch” web sitesi üzerinden, link aracılığıyla veriyi birbiri ile bağlantılı hale getiren (*hyper-text*) ağ sistem anlatıldı. Dolayısıyla bu sistemde dijital ortamda (*cyberspace*) veri, linkler aracılığıyla birbirine eklenerek depolanmakta ve depoladığı veriye erişim olanağı sağlamaktadır. Bu durumda, siber-uzay ile değişen sadece ortam mıdır?

Günümüzde veri, world-wide-web (www) üzerinden birbiri ile bağlantılı hiper metin (*hyper-text*) lerle, ortak bir ağ üzerinde kaydı tutulmakta ve iletilmektedir. Paolo Bory, “İnternet Miti: İnternet Sanal Ağ İdeolojilerine isimli kitabında, “ağlar genellikle modern toplumları inşa etmek ve temsil etmek için seçilen modeller olarak hayal edilmiştir; dolaşım sistemi ve beyin gibi fiziksel ve soyut altyapılar, elektrik ağları, telegraf ağı, demiryolu ağları, otoyol ağları, uçuş ve navigasyon ağları, bilgisayar ağları, sosyal ağlar ve daha yakın zamanda sinir ağları, tümü teknolojik ve kültürel programların merkezinde olmuş, kolektif düşünceleri derinden etkilemiştir” (Bory, 2020: 118). Bilgisayar ve iletişim ağı teknolojilerinin gelişmesiyle, küresel köy, iletişim ve enformasyon estetiği gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır. Günümüz dünyasında, bilgi çağı, bilgisayar çağı, enformasyon çağı gibi isimlendirme çalışmaları mevcuttur.

Dolayısıyla bilgisayarlar, sibernetik veri yönetimi olanakları sunan dijital dümenlere benzetilmektedir. Veri yönetimi, ister küresel köyde, isterse bilgisayar içerisinde ve hangi ortamda olursa olsun, işlenerek enformasyon haline gelmekte böylece veri ortamlar arası dolaşıma çıkmaktadır.

İnternet ağı için kullanılan “*web navigation*” gibi kullanılan bir anlatı vardır. Linkler aracılığıyla birbirine bağlı bir bilgi okyanusunda bir yerden, bir yere adeta dümen tutmaktayız. Navigasyon kelimesinin etimolojisi: “gemiler veya diğer araçlarla su üzerinde hareket etme eylemi, “Fransızca *navigation* (14. yy.) veya doğrudan Latince *navigationem (nominatif navigatio)* “bir yelken açma, seyir, yolculuk”, biçimindedir” (<https://www.etymonline.com/word/navigation>). Büyük Veri (*Big Data*) okyanusunda bilgiye ulaşmak, siber-uzayda mekansal bir dolaşım sağlar. Sibernetik ile birlikte, siber uzayda Dasein, siber-dünya içinde “navigasyon” yapmaktadır. Dasein’in dünya-içine-fırlatılmış (*geworfenheit*) görünümü bir tür modifikasyon geçirmektedir. Böylece siber ortamda “*fırlatılmışlık*” varoluş için bir zorunlu durum olmaktan çıkmaktadır. Böylece siber-dünya yeniden üretebilir durumdadır. Sibernetik figürler, yeni bir varlık tarzıyla, dijital bir deniz içerisinde, dümen tutan kaptanlara dönüşmektedir. “Sibermekan aynı zamanda gerçek’in ataleti tarafından sıkıntılılarından kurtarılmış, yalnızca kendisine uyguladığı kurallarca sınırlanmış bir evren demek değil midir” (Zizek, 2015: 81)? Sibermekan, kendi kuralları sınırlandırılmış evrendir. Burada sınırlandırmayı sibernetik figürler yapmaktadır.

Organizma ve makinenin benzer ortak imgesi: hümanizmden, post-hümanizme ve trans-hümanizme, siborglara, makine-insan melezi bir hikayeye dönüşmektedir. Bu bilgi birikimi politik ve siber-kültürel enformasyon kütüphanesini oluşturmaktadır. Sibernetik, bilginin üretilmesi, işlenmesi, geri bildirimi ve yönetimidir. İnsan uygarlığında iletişimin başlamasından beri bilgi alış-verişi, depolama ve kontrol durumu mevcuttur. Dolayısıyla bilgi-işleme ve enformasyon süreci, aralıksız *Büyük Veri* kütüphanesini oluşturmaktadır. Her geçen saniye, büyük veri havuzuna yeni bağlantılar ve yeni bilgiler eklenmektedir. Veri havuzu kendi sistemini beslemekte, geri bildirimler aracılığıyla düzenlemektedir. Örneğin, yapay zeka (*artificial intelligence*), bu büyük veri havuzundan beslenmektedir.

Dolayısıyla büyük verideki veri havuzu, yapay zekanın ve insanın bilgi düzeyini, niteliğini ve birikimini oluşturmaktadır.

Dr. Vannevar Bush 1945’de The Atlantic basın bülteninde; “gelecekte bir cihaz hayal edin... bir bireyin tüm kitaplarını, kayıtlarını ve iletişimlerini depoladığı ve son derece hızlı ve esnek bir şekilde danışılabilirdiği mekanize edilmiş bir cihaz. Bu, onun belleğine eklenmiş genişletilmiş bir iç içe katkıdır. (theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/)

Sibernetik bilimi sadece tarihsel, aktarım ve kayıt durumu değildir. Kuantum mantığıyla, sibernetik *geçmiş-şimdi-gelecek* bilgi kütüphanesine sahip olmaktır. Bütün disiplinleri ve ortamları kapsamalıdır. Sanatta, teknolojiye, felsefede, sosyolojide, tıpta, nörolojide, iletişim, istatistik, bilgi kuramları, fizik, mühendislik, biyoloji, kimya gibi pek çok alanda geniş ve kapsamlı bir alanı oluşturmaktadır. Sibernetiğin oluşturduğu genel çerçevenin sınırlarını açık bırakmak durumundayız. Bütün alanları saymak neredeyse olanaksız olacaktır. Sibernetikle birlikte her gün yeni kavramlar karşımıza çıkmaktadır. Siber-güvenlik, siber-korsan, siber-organizma, siber-kültür, siber-uzay gibi pek çok kavramın önüne eklenmektedir. Sibernetik sadece kavram olmanın ötesinde bütün kavramların ön koşullarını değiştirmektedir. Uzay dediğimizdeki imge ile, siber-uzay dediğimizdeki imge en azından ortam olarak farklı *diferansiyeller* oluşturacaktır.

Borges *Yolları Çatallanan Bahçe* hikayesinde, *Yolları Çatallanan Bahçe*’nin içinde zaman kelimesini barındırmayan bir zaman bilmecesi olduğundan bahsetmektedir. Bu yönüyle bir bilmecenin sorusunda barındırmadığı, aslında cevap olan kelimenin eksikliğinin, tamamlayıcı niteliği olduğundan bahsetmektedir. “Newton’la Schopenhauer’in tersine, atanız, bir örneki mutlak bir zamana inanmıyordu. Sonsuz zaman dizilerine, gittikçe büyüyen, baş döndürücü hızla birbirine kavuşup ayrılan koşut zamanların oluşturduğu bir ağa inanıyordu. Yüzyıllar boyu birbirine yaklaşan, çatallanan, sekteye uğrayan ya da birbirinden habersiz zamanlardan örülen bu ağ bütün olasılıkları kucaklamaktadır” (Borges, 1988: 51). Borges’in *Yolları Çatallanan Bahçesi*, ağaç dalları gibi çatallanmaktadır. Bütün bu diferansiyeller fraktal bir yapıda çatallanarak çeşitlenmektedir. Üstelik potansiyelleri, zamansal dilimleri ve bütün hikayeleri

barındıracak nitelikte çeşitlenmektedir. Burada bir net toplumunun varlığından söz edebiliriz.

Zizek, büyük veriyi oluşturan siber ağ ve yer alan sibernetik figürler hakkında şu soruyu yöneltmektedir: “Matrix’te; New Age taraftarları ise dünyamızın World-wide-web içinde nasıl ete kemiğe bürünmüş bir küresel zihnin yarattığı seraptan ibaret olduğuna ilişkin spekülasyonların kaynağını görüyorlar. Bu silsile Platon’un Devlet’ine kadar uzar gider: Matrix tam da Platon’un mağara düzenini (esir haldeki sıradan insanlar, oturdukları yere çakılı vaziyettedirler ve gerçeklik diye tav oldukları şeyin gölge gösterisini izlemek zorundadırlar) tekrar etmiyor mu” (Zizek, 2014: 12-13)? Postmodernizm ile birlikte hala Platon’un mağarasında olduğu gibi, dijital gölgeler izlemektedir. Hatta sibernetik sanatla gnostik bir bağlamda artık o gölgeler, net toplumu ve mahkumlar tarafından daha çeşitli, daha mükemmel bir şekilde tasarlanması mümkün hale gelmektedir. Artık gölgeleri izlemek, mahkumiyetten ziyade, gölgelerin tasarlandığı gönüllü mahkumlara dönüşmektedir.

1.6 Lev Manovich ve Yeni Avangart

Lev Manovich (1960-) Avangart Olarak Yazılım (1999) Avant-garde as Software yazısında, yeni kültürel avant-garde görüşün tanımını yapmaktadır. Yeni avangardı tanımlarken, 1920’li yıllarda sanat disiplinleri tarafından “yeni” (new) kelimesinin kullanımına dikkat çekmektedir. “1920’lerinde, Avrupa’dan bir dizi sanatçı, tasarımcı, mimar ve fotoğrafçı tarafından “new” kelimesini içeren başlıklı birkaç kitap yayımlandı: Yeni Tipografi (Jan Tschichold), Yeni Görüş-Vizyon (László Moholy-Nagy), Yeni Bir Mimarlık İçin (Le Corbusier)” (1999: 1). Yeni Tipografi *Die neue Typographie* (1928), Yeni Görüş *The New Vision*, Corbusier’in Bir Mimarlığa Doğru (1923) *Vers une architecture* - Frederick Etchells 1927’de İngilizce çevirisinden sonra *Towards a New Architecture* Yeni Bir Mimarlığa Doğru olarak bilinmektedir. Bu bağlamda yeni kavramı, sanatçı ve tasarımcıların yeniye olan ilgisiyle, disiplinleri yeniden dönüştürmektedir.

Yeni görüş, yeni estetik ve yeni mimarlık gibi başına *yeni* sıfatı gelen disiplinler, yeni bir paradigma oluşturmaktadır. Yeni, eskimeyen bir paradigmadır. “Yeni bir ‘*Élan vital*’ işaretidir - yaşlanana kadar; uyanışı, başlangıcı, eylemi, değişimi enerjiyi ve alternatif varoluşu çağırıştırır. “Yeni, doğası gereği devrimci ve fütüristtir. Yeni, yenileyici bir güce sahiptir. Bu nedenle, yeni kavramı postmodern zihniyette - anoktonik postmodern duruma rağmen - modern düşünce gibi varlığını sürdürür” (Atay, 2019c: 93). Sanatta “yeni” paradigması bu bağlamıyla canlandırıcı yeni bir başlangıç yaratmaktadır. Tom Porett’in *Yeni Rönesans* tanımını burada dahil edebiliriz.

Manovich, 1990’lı yıllarda “yeni” (*new*) kelimesinin yeniden ortaya çıktığından, “medya” (*media*) ile ilişkilenemeye başladığından söz etmektedir. Yeni Avangart, Yeni medya (*new media*) kavramıyla birlikte “hypertext” ve “hypermedia” gibi kavramlar bilgisayar tabanlı uygulamalara dayanmaktadır (1999: 1). Hypertext’in modüler ve eklemlili yapısı ile başlayan süreç, iletişim ve sibernetik olanaklarla birlikte fotoğraf, görsel ve videoların birbirine eklemlendiği bir hypermedia ortama dönüşmüştür. Manovich, “*new vision*” (yeni görüş) içerisinde, Victor Schklovsky’nin “*ostranenie*” (yabancılaşma-defamiliarization) kavramı üzerinde durmaktadır ve bundan sonra, birçok fotoğrafçının vizyonunu değiştirdiğinden bahsetmektedir. Ufuk çizgisi, diyagonal çizgi gibi temel fotoğraf tekniklerinin ihlal edildiği bir new vision, yeni estetik tanımlaması yapmaktadır (1999: 10). Ostranenie kavramını benimsemiş fotoğrafçılar, göz hizasının ihlal edildiği yeni bir bakış, yabancılaşmış bir bakış sunmaktadır. Göz hizasındaki farklılaşma eski ile kıyaslandığında yabancı bir yeni bir bakış sunmaktadır. Veya başka bir ifade ile, yeni olan her şey yabancı görülecektir.

Manovich, atomizmin bölünmezliğinden yola çıkarak şöyle demektedir: “1920’lerin avangardı, görsel iletişim için özel bir yaklaşım geliştirdi, buna görsel atomizm adını vereceğim. Bu yaklaşım, psikolojik etkileri önceden bilinen basit unsurlardan, karmaşık bir görsel mesajın oluşturulabilmesi fikrine dayanmaktadır” (1999: 6). Bu düşünce görsel iletişim teknikleri (*visual communication techniques*) ve multimedya nesneleri psikolojik, iletişim odaklı multidisipliner görsel kültürün bir araya geldiği bir alana dönüştürmektedir. Basit dijital medya öğeleri birbirinden ayrık konumlarda fraktal olarak bağlantılarla birbirine eklenmektedir. “Hyperlinking veriyi

yapısından ayırır. (...) tek bir belgenin parçaları fiziksel olarak farklı konumlarda var olabilir” (Manovich, 1999: 7). Web ağında dolaşım, fiziksel uzayda dolaşım gibidir. Manovich, webdeki veri alanlarının atomik bir yapıda olduğunu belirtmektedir. Bu yönüyle siber uzay, multi-linkinking ışığın iletildiği kendi atomik yapısındadır.

Bilgisayar kullanıcısı bir web sitesiyle etkileşimde bulunduğu, sanal bir alanda gezindiğinde veya dijital bir görüntüyü incelendiğinde, Kandinsky, Rodchenko, Lissitzky, Eisenstein ve diğer 1920'lerin “atomistleri”nin en vahşi atomistik hayallerini gerçekleştiriyor. Dijital görüntü piksellerden ve katmanlardan oluşur; sanal 3B uzay basit çokgenlerden oluşur; Web sayfası HTML ifadeleri ile temsil edilen ayrı nesnelerden oluşur; Web'deki nesneler hyperlinklerle bağlanır. Kısacası, bilgisayar veri alanının ontolojisi ve bu alandaki bireysel nesneler her seviyede atomik yapıdadır. (Manovich, 1999: 7)

Grafik Kullanıcı Arayüzü GUI *Graphical User Interface* 1969 yılında, Alan Kay (1940-) tarafından önerilmiştir. Kullanıcıların sanal uzayda etkileşime geçtiği bir bilgisayar arayüzüdür. “Pencere *Window* arayüzünde, iki zıt kavram olan zaman dilimli montaj (*temporal montage*) ve çekim içi montaj bir araya gelir. Kullanıcı, çekim içi montajla karşı karşıyadır - aynı anda birden fazla pencere açılır; her pencere kendi gerçekliğine açılan bir penceredir” (Manovich, 1999: 9). Bu durum window/arayüz kullanıcılarının medya üzerinde kolayca düzenleme yapabilmesine olanak sağlamaktadır. “Bilgisayarla çalışma sürecinde kullanıcı sürekli olarak bir pencereden diğerine geçer, yani kullanıcı kendisi farklı sahneler arasında montaj yaparak bir editör haline gelir” (Manovich, 1999: 9). Yeni medyanın post-produksiyon olanakları, pencereler arası montaj ve düzenleme olanakları sağlamaktadır.

Gutenberg’in matbaasından bu yana, gelişen bilgisayar temelli teknolojiler, tipografi alanının gelişmesine neden olmuştur. Tasarımcılar, new typography (yeni tipografi) ile, herhangi bir imgeyi düzenleyebilir, tipografik müdahalelerde bulunabilirdi. Manovich bu bağlamda şöyle demektedir: “Grafik Kullanıcı Arayüzü *GUI (UI)*” dolayısıyla Yeni Tipografiyi bir sonraki seviyeye taşır. Arayüz tasarımcısının görevi, artık sınırlı miktarda bilgiyi en verimli şekilde sunmak değil, bir davetiyenin, dergi düzeninin veya bir afişin tasarımcısı olmaktır. Yeni görev, her zaman değişen ve her

zaman büyüyen keyfi bilgi için etkili bir yapı ve araçlar oluşturmaktır” (1999: 10). Bu durumda yeni tipografi, kullanıcıların bir tür tasarımcı rolü kazanmasına imkan vermektedir.

Manovich’in New Vision’ı (*yeni görüş*), yeni estetik bu teknik müdahale ve olanaklar sonucu ortaya çıkmaktadır. “New Vision” fotoğraf stratejileri, verinin görsel bir imaja çevrilmesi için standart yazılım teknikleri haline gelir. Bir bilgisayar kullanıcısı, verinin yapısını ortaya çıkarmak için bu görüntüyü yakınlaştırabilir ve uzaklaştırabilir, pozitif görüntüyü negatife çevirebilir, renkleri yeniden haritalandırabilir, kontrastı azaltabilir veya artırabilir ve benzeri işlemler yapabilir” (Manovich, 1999: 12). Bunun sayesinde bir prodüksiyon durumu ortaya çıkmaktadır. Fotoğraf veya video çekimi sonrası, ham görüntüde düzeltme ve dönüştürme olanağı sağlamaktadır.

Manovich, *Avant-garde* ve *Yeni Avant-garde* arasında ayırım yapmaktadır. Bu ayırımın radikal olduğundan bahsetmektedir. Fakat bu ayırmda dikkat edilmesi gereken nokta, eski avant-garde biçim üzerinde devrimsel değişikliklere giderken, yeni avant-garde ise kültürel ve gelişen teknolojilerle bir yeni tanımlaması yapmaktadır. “1920’lerin eski medya avant-garde’ı, yeni formlar, gerçekliği temsil etme yeni yolları ve dünyayı görme yeni yolları ortaya çıkardı. Yeni medya avant-garde ise bilgiye erişme ve manipüle etmenin yeni yollarıyla ilgilidir. Teknikleri, hipermedya, veritabanları, arama motorları, veri madenciliği, görüntü işleme, görselleştirme, simülasyondur” (Manovich, 1999: 15). Dolayısıyla yeni avant-garde “dünyayı yeni şekillerde görmek veya temsil etmekle ilgilenmez, önceden biriktirilmiş medyayı yeni şekillerde erişmek ve kullanmakla ilgilidir. Bu açıdan yeni medya, post-medya veya meta-medya olarak adlandırılabilir, çünkü eski medyayı birincil malzeme olarak kullanır” (Manovich, 1999: 15). Burada post-modern bir tavır gözlemlenebilir, yeni medya, eski medyaya linkler aracılığıyla sürekli olarak yapısını güncelleyerek, geçmişe referans vermekte ve birbirine eklenmektedir. “Modern medya teknolojileri gerçekliğin medya kayıtlarının birikimini mümkün kılar. Modernizm, 1920’lerin avant-garde’ı da dahil olmak üzere bu medya birikimi dönemine denk gelir. Sanatçılar, dış dünyayı temsil etmekle ilgilenir; mümkün olduğunca dünyayı farklı şekillerde *görmek* isterler. Bu farklı şekilleri yeni medya ile

sağlanmaktadır. Yeni medya sanatçıları, görsel kültürü oluşturan tanıklardır. Böylelikle, dış dünyayı yabancılaşmış farklı gözlerle oluşturmakta ve kaydetmektedir.

Yeninin icadı modernizm beklentisidir. “Modernizmin temel kaygısı yeni formların icadıdır, yani medya teknolojileri tarafından sunulan “nesnel” ve nihayetinde yabancılaştırıcı dünya görüntüsünü “insanileştirmenin” farklı yollarıdır” (Manovich, 1999: 16). Manovich bu noktada Bruce Conner’ın buluntu medya nesnelerinden yaptığı “*A Movie*” (1958) isimli derleme filmi örnek göstermektedir. Modernizmin imgelerini barındıran bu film bir tür kolaj çalışmasıdır. Bu bağlamda insan tarafından dünyanın doğallaştırılması dediğimiz, her şeyin medyaya aktarıldığı birikim sürecinin bir örneğini oluşturmaktadır. Bu birikim sürecinde oluşan toplumsal yapıya Manovich, *meta-media society* (meta-medya toplumu) ismini vermektedir. “Meta-medya toplumu, bilgisayarları öncelikle önceki aşamada biriktirilen dünya kayıtlarını depolamak, bunlara erişmek, manipüle etmek ve analiz etmek için kullanır ve bilgisayarlar yeni medya materyali oluşturmak için kullanıldığında, bu materyal eski medyaya benzemek üzere tasarlanır” (Manovich, 1999: 19). Bu bağlamda meta medya toplumu depocudur, koleksiyonerdir. Topladığı verileri kendine mal edebilir, değiştirip ve dönüştürebilir.

Yeni medyanın bilgisayar dili farklı dizi ve kombinasyonlarda, potansiyel olarak sonsuz olasılıkta, ortamlar ve dijital nesne-varlıklar üretebilir duruma gelmektedir. “Fotoğrafçılar da akıllı telefon uygulamaları dolayısıyla mobil fotoğrafçılık ile fotoğraf sanatının yeni tanımlarını geliştirmekte, yanı sıra sosyal medyayı sınırsız ve enerjik bir siber sergi ortamına dönüştürmektedir” (Atay, 2022: 11). Meta medya toplumu, yazılım (*software*) olanaklar ile, big data zemininde ağ ile birbirine bağlanmakta, her türlü anlık kültürü oluşturmakta ve müdahale etmektedir. Kullanıcılar böylece pencereler arasında, sanal ortamda farklı zaman dilimlerinde varolmaktadır.

Medya araçlarının yaygınlaşmasıyla, sanatçı ve tasarımcılar, medyaları biriktirerek bir medya kültürü oluşturmuşlardır. Yeni medya çalışanı, (*information worker*) “doğrudan maddi gerçeklikle değil, onun kayıtlarıyla uğraşmaktadır. Önemli olan, hem meta-medya toplumu hem de bilgi toplumu’nun tüm veri türlerini ve medya

türlerini işlemek için dijital bilgisayar ana teknoloji olarak benimsemesidir” (Manovich, 1999: 17). Günümüzde herkes bir medya çalışanına dönüşmektedir.

Post-modernizm ile birlikte yeni kavramı üzerine Manovich şöyle demektedir: “Kültür artık “yeni” çabasında değildir. Bunun yerine, sonsuz bir şekilde geri dönüşüm yapma ve geçmiş medya içeriği, sanatsal tarzlar ve formlarının alıntılanması, medya doymuş toplumun yeni “uluslararası tarzı” haline gelir. Kısacası, kültür şimdiye kadar biriktirilmiş medya malzemesini yeniden çalıştırma, yeniden birleştirme ve analiz etmekle meşguldür” (1999: 17). Manovich görsel kültürü, medya çalışanı (*information worker*) figürü üstünden tanımlamaktadır. Bu figürler teknolojik olanakları benimsemiş, sürekli olarak bilgi havuzunu beslemektedir. Bilgi-çalışanı için, *inforq*, *siborg*, *trans-human*, *post-human* her ne bağlamda olursa olsun gnostik bir köle benzetmesi yapabiliriz. “Tanrı her şeyi görür, her şeyi duyar” gibi söylemler vardır. Bu her şeyi bilme-her şeyi duyma hali ancak bu ölçekte bir kolektifte oluşabilir. “Eskiden her yerde olduğu söylenip hiçbir yerde karşımıza çıkmayan Tanrı, günümüzde bilgisayarlara özgü atardamar ağlarının içinde dolanıp durmaktadır” (Baudrillard, 2022: 42). İnsanlık tanrı-bilge olmayı arzulamaktadır. Tanrı olmanın yolu ise her şeyi bilmekten geçmektedir. Donna Haraway’in (1944-) “Siborg olmayı tanrıça olmaya yeğlerim” (2010: 90) sözü bu bağlamda gnostik ve sibernetik ilgide şekillenmektedir.

Yeni medyanın meta-trans-hümanist sanatçısı böylelikle ortaya çıkmaktadır. “Bir yandan, yazılım eski avant-gardın tekniklerini kodlar ve doğallaştırır. Öte yandan, yazılımın medya ile çalışma konusundaki yeni teknikleri, meta-medya toplumunun yeni avant-gardını temsil eder” (Manovich, 1999: 20). Dolayısıyla meta-medya toplumunun *yeni avant garde*’ından veya bir determinizm ideasından bahsedeceksek, bu tekniktir, tekniğin kendisidir.

Theodor Nelson’a (1937-) göre; hypertext (*köprü metin*) word-wide-web üzerinde başka siber-mekanlara geçiş sağlayan metinlerdir. Köprü metinler, birbirleri ile ağ kurmuş, tıklamanızla birlikte siber uzayda tıkladığınız anahtar sözcüğün yer aldığı, başka bir siber uzaya, siber-mekana dönüşmüş bilgiye ulaştırmaktadır. Web sitesi üzerinde herhangi (*link*) bağlantılı kelimeyle etkileşime geçerek yeni bir web penceresinden yeni

bir uzam açılmaktadır. Bütün bu linkler (*bağlantı kelimeler*), biçimsel olarak birbirinin formu aracılığıyla eklemlendiği için fraktal yapıdadır. Büyük Veri (*Big Data*) sürekli olarak beslenmektedir. Bu durum çeşitlenmeyle gelen bir tür bilgi entropisine, bilgi içeriğinin kirliliği diye anılan duruma neden olmaktadır. Kirlilik diye bahsedilen bu durum yanlış içerikteki bilgilerin olması dışında, aslında hakim olunamayacak kadar çeşitli ve çok bilginin içerilmesi durumudur.



Görsel 26a: Apollo 17 Mavi Bilye, (1972) *Blue Marble*.

(Apollo 17 mürettebatının Ay'a doğru seyahat ederken gördüğü Dünya'nın manzarası).

Kaynak:

<https://visibleearth.nasa.gov/images/55418/the-blue-marble-from-apollo-17/554201>



Görsel 26b: İkiz Mavi Bilye, (2007). *Twin Blue Marbles*.

(NASA görüntüleri, Reto Stöckli tarafından NASA ve NOAA'nın verilerine dayanmaktadır).

Kaynak:

<https://visibleearth.nasa.gov/images/8108/twin-blue-marbles/771251>

Görsel 26a, Apollo 17'den çekilmiş Dünya'nın fotoğrafı Dünya'nın yeniden üretilmiş bir kopyasını oluşturmaktadır. Görsel 26b'de ise, yıllar sonra uydu görevinden gelen verilerin görselleştirilmesi ile yeniden üretilmiş bir dünya kopyasıdır. "NASA'nın Apollo projesinin son uçuşunda Apollo 17 Aralık 1972'de kaydedilen Mavi Bilye (Blue Marble) dünyanın uzaydan, teknik bir imaj yardımı ile görüntülendiği bir fotoğraftır. İnsanın yaşadığı dünyayı dışarıdan görebilmesi dünya ve yaşam biçimleri ile birlikte

dünya içinde yaşayan canlı türlerinden sadece biridir. Dünya ise evrendeki bilinen tek evidir” (Tuğal, 2018: 262). Mavi Bilye’nın teknik imajı içinde kendi görüntüsü, dijital ortamında 1 ve 0 ikili binary dataları, dünya gezegeninin kendi görüntüsü, imajı ve yansımaları, sanatsal bilimsel anlamlar barındırması, estetik değeri, ölçülebilen estetiği, ölçülemeyen estetiği, felsefesi, matematiği her birini içinde barındırmaktadır.

Dünyanın görüntüsünden yola çıkarak, enformasyon dünyası bakan ve gören, şiirler öyküler yazan, kitaplık raflarına yerleştiren, tanrısını öldüren, eriyen balmumu kanatları ve yeryüzüne düşen Challenger uzay mekiği, Heidegger’in kulübesi, Platon’un ve Zerdüşt’ün mağarası... bütün özneleri, bütün zaman ve mekanları, yazılmış ve potansiyel olarak yazılacak bütün hikaye ve kitapları kapsamaktadır. Post-modern eserde karşımıza çıkan, sanatçı ve tasarımcıların, filozofların esinlendiği Jorge Luis Borges, *Alef*’te kainatı görmüştür:

Alef’in çapı herhalde bir kaç santimden fazla değildi ama tüm alem gerçekten ve eksiksiz olarak içindeydi. Her şey (sözelimi bir aynanın yüzü) sonsuzdu; çünkü her şeyi evrendeki her açıdan açıkça görebiliyordum. Denizin dalgalanışını gördüm, günün doğuşunu, günün batışını gördüm; Amerika’daki insan yığınlarını gördüm; siyah bir piramidin ortasındaki gümüş rengi örümcek ağını gördüm; parçalanmış bir labirent gördüm, (bu Londra’daydı); bitmez tükenmez sayıda gözün, bir aynaya bakar gibi bende kendilerine baktıklarını gördüm; yeryüzündeki bütün aynaları gördüm ve hiçbir beni yansıtmıyordu; Soler Sokağı’ndaki bir arka avluda otuz yıl önce Frey Bentos’daki bir evin girişindeki gördüğüm yer çinilerinin aynalarını gördüm; üzüm salkımları, kar yığınları, tütün maden damarları, buhar gördüm; tümseklerle dolu ekvator çöllerini ve hepsindeki kum taneciklerini teker teker gördüm; Inverness’te hiçbir zaman unutamayacağım bir kadın gördüm; göğsündeki kanseri gördüm; bir orman yolunda kurumuş topraktan bir tümsek gördüm, eskiden orada bir ağaç vardı; Adroque’de bir yazlık ev gördüm; Plinius’un ilk İngilizce çevirisinin bir kopyasını gördüm - Philemon Holland’ın yaptığı ve aynı zamanda her sayfadaki her harfi gördüm (çocukken kapalı bir kitabın içindeki harflerin nasıl birbirine karışmadığına, bir gecede kaybolup gitmediğine şaşırdım); geceyi ve gündüzü aynı anda gördüm; Queretaro’daki bir gün batımını gördüm, Bengal’deki bir gülün rengini yansıtır gibiydi; boş yatak odamı gördüm; Alkmaar’da küçük bir oda iki ayna arasında duran bir küre gördüm, aynalar küreyi sonsuz sayıda çoğaltıyorlardı; Hazar Denizi’nin bir kıyısında akşamüstü yeleleri uçuşan atlar gördüm; bir elin enfes kemikli yapısı gördüm; bir şavaştan çıkan gazilerin

evlerine resimli kartlar postaladıklarını gördüm; Mizapur'da bir vitrinde bir deste İspanyol oyun kağıdı gördüm; bir limonluğun zeminine eğrelti otlarının gölgesinin vurduğunu gördüm; kaplanlar, pitonlar, bizonlar, gelgitler, ordular gördüm; yeryüzündeki bütün karıncaları gördüm; İran yapımı bir usturlap gördüm; bir yazı masasının çekmecesinde (ve el yazısı içimi titretti) Beatriz'in Carlos Argentino'ya yazdığı inanılmaz müstehcen, ayrıntılı mektupları gördüm; Chacarita Mezarlığı'nda bulunan çok beğendiğim bir anıtı gördüm; bir zamanlar o eşsiz Beatriz Viterbo olan çürümüş kemikleri ve tozu gördüm; kendi koyu kanımın dolaşımını gördüm; aşkın birleştiriciliğini ve ölümün değiştiriciliğini gördüm; Alef'i her noktadan ve her açıdan gördüm; Alefte dünyayı, dünyada Alef'i gördüm; kendi yüzümü ve kendi barsaklarımı gördüm; senin yüzünü gördüm; sersemledim ve ağladım; çünkü gözlerim herkesin adını bildiği ve kimsenin bakamadığı o gizli ve ancak tahmin edilebilecek şeyi - tasavvur edilemez alemi görmüşlerdi. (Borges, 2018: 189-190)

Borges'in bütün alemi görmesi, sibernetik bağlamda bütün dünyaya komut vermesi ve iletişim kurmasıyla benzer yapıdadır. “Bütün dünyayı görmek ve emirler vermek hemen hemen her yerde bulunmakla hemen hemen aynıdır...Şu anda mesajların taşınması, insanın duyu organlarının ve hareket yeteneklerinin dünyanın bir ucundan diğerine kadar genişlemesini sağlar” (Wiener, 1954: 97-98, Akt. Bynum, 2010: 430). Böylece siber uzay bir uçtan bir uca genişletilmiş bir biçimde enformasyon dolaşımını sağlamaktadır.

Teknik üretimler ve inforglar büyük verideki multi-medya enformasyon aracılığı ile adeta dünyanın dev bir haritasını çıkarmaktadır. Bu bağlamda, Jorge Luis Borges'in başka bir öyküsü olan, İmparatorluğun Haritacıları hikayesi karşımıza çıkmaktadır. “Borges'in bir notunda görülüyor: Bir imparator imparatorluğunun tam, kusursuz ve ayrıntılı bir haritasını çıkarmak istemiş. Sonuç ülkenin yıkımı olmuş: Nüfusun tamamı tüm emek ve enerjisini haritacılığa harcamış” (Borges, 1951, Akt. Lyotard, 2014: 107). Bu bağlamda dünyanın dijital bir kopyasını oluşturan, multi-medya ve enformasyon işçileri, dış dünyanın bir tür haritasını oluşturmaktadır.

Enformasyonun sonunun nereye gidebileceği üzerine bir ilgiyle meseleye bakarsak; çünkü ne de olsa, harita imparatorluğun sonunu getirmiştir. Enformasyonun ve bilginin çeşitlenmesi bir noktadan sonra bütün veri parçalarının birbirleriyle bir bağlantı

kuramayacağı ve çekimine giremeyeceği bir noktaya getirmektedir. Entropinin anlamının kalmadığı, mutlak sıfır olarak adlandırılan, bir noktaya doğru gidilecektir. Bu durum, evrenin sürekli genişlemesinin olası bir sonucudur. “Orada, bir ekrandan ötekine, her imgenin yegane amacı imgedir. İmge artık gerçeği tahayyül edemez çünkü kendisi gerçektir; gerçeği aşamaz, onun görüntüsünü değiştiremez veya onu hayal edemez, çünkü imge sanal gerçekliktir” (Baudrillard, 2021: 37). Yeniden üretilmiş imge, kopyaladığı imgenin yapısından yola çıkarak kendi sanal gerçekliğini üretmektedir.

İmgenin gerçek-sanat ve yeniden üretim tartışmalarından sonra Jean Baudrillard, hakikat ilkesinin yerini simülasyona bıraktığını belirtmektedir (2017: 17). Bir başka söylemle, *post-hakikat* bizatihi simülasyondur. “Artık sanatın ahlak yasası kaybolmuştur. Geriye sadece, radikal biçimde demokratikleşmiş bir oyunun kuralları kalmıştır. Demokratikten de öte: ayrımsızlaştırıcı bir oyun” (Baudrillard, 2021: 60). Hiçbir nesnenin, üslubu, tarzı, biçimi veya herhangi bir ayrıcalığı diğerinin önüne geçmemektedir. “Hakikat-Sonrası Çağ’da, şeffaflık, artık gerçekte ve sanalda bir ideal, extra bir tercih ya da bir hakikatin arayüzü değildir; sonsuz sayıda gerçeklik varyasyonlarının ve hakikat temsillerinin eşzamanlı, eşdeğerli mevcut olduğu gündelik bir varoluş ortamıdır” (Atay, 2019a: 7). Bu yeni konum, bu yeni ortam; McLuhan’ın ünlü sözü “ortam mesajdır, mesajın kendisidir *Medium is the message*” (McLuhan, 5). Dolayısıyla ortam, mesaj, taşıdığı anlam, boyutu, nesneleri, kodları ve sahip olduğu sembolik içeriğiyle zamanını-mekanını kendi yeni üretimini oluşturmaktadır. “Siber Uzay, arama motorlarının, veri tabanlarının, dijital kitle iletişim araçlarının, yeni medyanın, sosyal medyanın ve internetin mantık ve olanaklarıyla işleyen ve simülatif olarak küresel demokrasiyi temsil eden bir ortamdır” (Atay, 2022: 9). Siber Uzay, pek çok aracın kitabın ve rafın bulunduğu bir kütüphanedir. Post-hüman böylece Borges’in hikayesindeki Babil Kitaplığını sonunda inşa etmiştir.

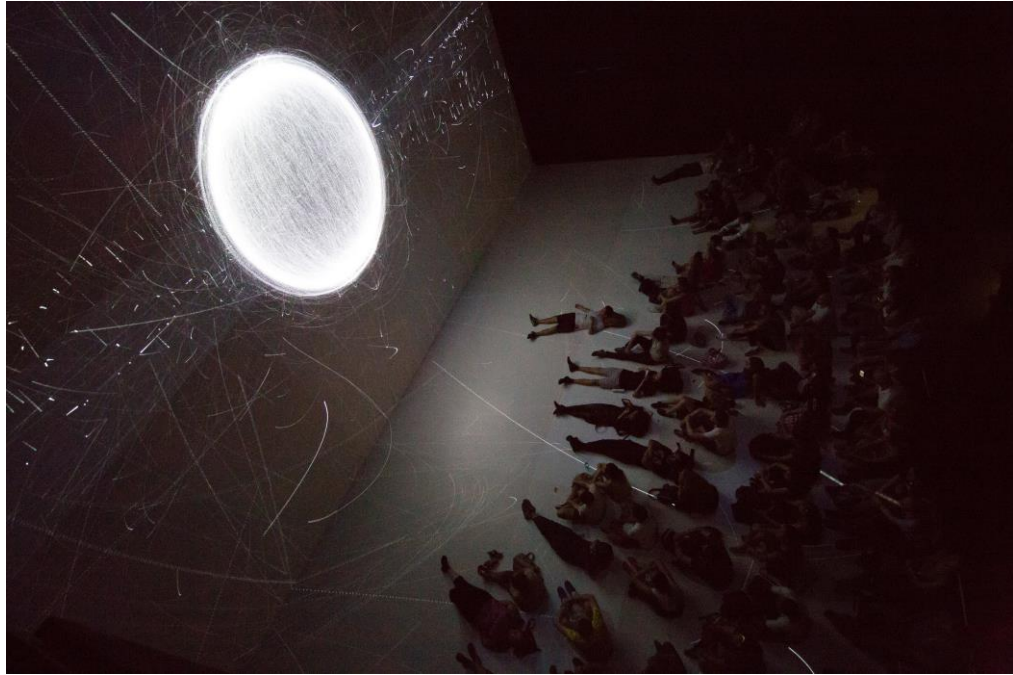
1.7 Ars Electronica

Sibernetik sanat ekolü, Ars Electronica: Sanat Festivali Teknoloji & Toplumu 1979 yılında Avusturya'nın Linz şehrinde kurulmuştur. "Avusturya'nın Linz şehrinde yıllık olarak düzenlenen Ars Electronica festivali, siber uzay projesinin güçlü bir savunmasını temsil eder. Fütürizm'in teknolojik endişeleri ve Fontana, Yves Klein, Nam June Paik, John Cage ve Jean Baudrillard gibi daha yeni figürlerle ideolojik köklere sahip olan festival, sanat/teknoloji 'arayüzü /interface' gelişmelerinin ön saflarında yer almıştır" (O'Brien, 1996: 20). Sibernetik, teknolojik ve interaktif yapıda yapıtların yer aldığı sanat festivali; Ars Electronica, etkileşimli sanat yapıtları sunmaktadır.

Ars Electronica interaktif ve etkileşimli bir ortam sunmaktadır. "Etkileşim, üreticiler ve kullanıcılar arasında akışların açıldığı bir ortam olarak tanımlanır (...) Etkileşimli sanatın belirli alanı geniş kapsamlı bir şekilde tanımlandığı ve endüstriden alınan sistemlerin kullanıldığı çalışmaları, CD-ROM veya fare/klavye/ekran kullanan çalışmaları, çeşitli sistemleri sorgulamak için tasarlanmış deneyleri, ağlar için tasarlanmış çalışmaları ve 'etkileşim' kavramını otonom makine sistemlerinin davranışı olarak tanımlayan çalışmaları içeriyordu" (O'Brien, 1996: 21). Etkileşim, immersive sanat gibi kavramlar sibernetik sanat ile birlikte giderek daha fazla karşılık bulmaktadır.

Sibernetik sanatın bir başka alameti bilimle sanatın yakınlaşma sürecidir. Ars Electronica bu yönüyle, *Cybernetic Serendipity* sergisinin bilim ve sanatı birleştirme - sanat üretiminde makinelerin ve bilgisayarların kullanımı amaçlarının gerçekleştiğinin göstergesidir. "Ars Electronica, tartışmalı entelektüel konulara odaklanan bir Sempozyumdur. İlişkili sergiler ve web aktivistleri için ağ sanatı, etkileşimli sanat, bilgisayar animasyonu, dijital müzik gibi farklı kategorilerde platformlar içerir. (O'Brien, 2000: 62). Multimedya olanaklarıyla resim, ses, görüntü, animasyon, 3D modelleme, render vs. olanaklarıyla teknik olarak disiplinlerin iç içe geçtiği yeni görünümde, karma formlarda yapıtlar ortaya. Sadece bilimle sanat değil, formlar kavramlar da iç içe geçtiği sibernetik sanat festivalidir.

Sibernetik sanatçı Roy Ascott, Ars Electronica festivaline ilişkin kutlama (*telenoia*) kavramını şöyle ifade etmiştir: “Ars Electronica - Merkez, Prix, Festival - aynı şekilde kendi ortaya çıkan dünya görüşümüzün kutlanması için bir matris sunar, bir kutlama olarak adlandırdığım *telenoia*, özgürleşmiş zihin durumudur. Telenoia’yı kutlarken, Ars Electronica, işbirliği, yaratıcılık, navigasyon ve bağlantı gibi hazları sanatta değil, sosyal işbirliği ve entegrasyonun yeni stratejilerini ifade etmektedir. Telenoia, net içinde veya karmaşık bir çoklu ortam sistemine yayılan katmanlarda derin etkileşimin neden olduğu bir zihin durumudur. Kültürel telematikin temelinde telenoia vardır” (Akt. O’Brien, 1996: 23). Ars Electronica bu bağlamda sibernetik sanat ve tasarım disiplinlerinin, yeni stratejilerin kültürel etkileşimi sergilemekte ve kutlamaktadır. “Ars Electronica etkinliği, interaktif sanat festivalleri haritasında önemli bir yer tutmaktadır ve çok sayıda kaynakta ele alınmıştır.” (Punt, 2002: 220-221). Ars Electronica günümüzde sibernetik sanatın gerçekleşmesi - kurumsallaşmasını temsil etmektedir.



Görsel 27a: *Orbit* (2019) - Tom Mesic and Martin Hieslmair, Ars Electronica.

Kaynak: <https://ars.electronica.art/center/en/orbits/>



Görsel 27b: *Orbit* (2019) - Tom Mesic and Martin Hieslmair, Ars Electronica.

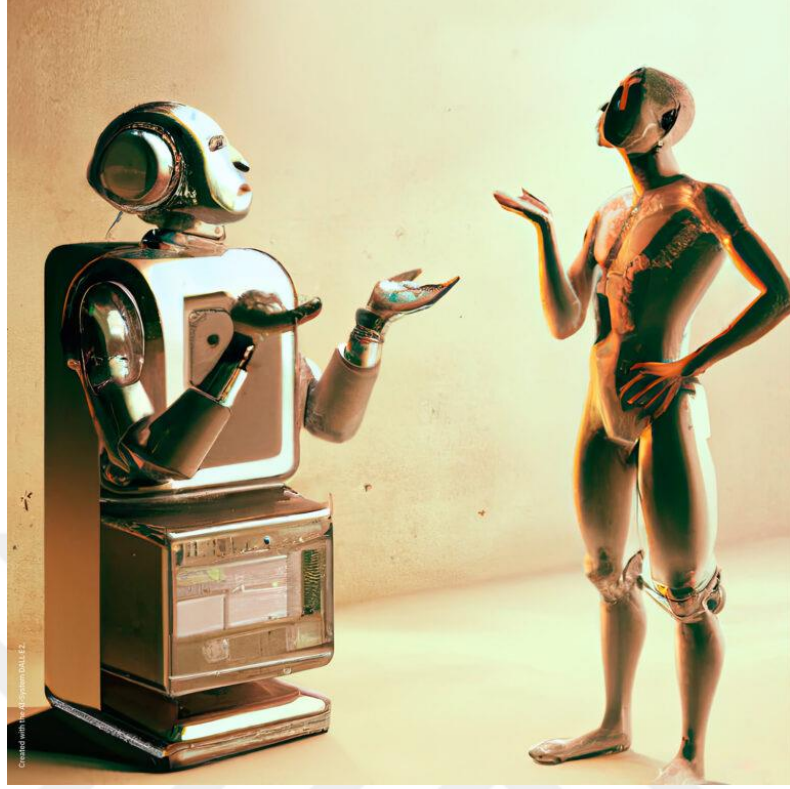
Kaynak: <https://ars.electronica.art/center/en/orbits/>

Tom Mesic ve Martin Hieslmair'in Ars Electronica 2019'da *Global Shift* sergisinde *Orbit Quadrature* eseri yer almaktadır (Görsel 27a, 27b). Yörüngedeki uydu çöplerinden oluşan verilerle görselleştirilmiştir. Bilimsel verilerin görsel dönüşmesinin bilimle sanat disiplinin pratik sonucu olması bir yana, insanın uzayda bıraktığı uydu çöplerinin, sadece yeryüzünde değil, yörünge de etkili olduğunu göstermektedir.

Orbits adlı video çalışması, aynı adı taşıyan bir canlı performansa dayanmaktadır. Uzayda insan yapımı nesneleri gösterir ve onların yörüngelerini bir tür şiirsel uydu ve enkaz dansı olarak kaydeder. Görünüşte kaotik yollar, organik görünümlü desenlere dönüşür - hepsi fiziksel yasalardan kaynaklanır. *Quadrature*, resmi uydu verileriyle çalışır - ki bu eksiktir - ve gece gökyüzünü gözlemleyen amatör gökbilimcilerin verileriyle tamamlar. Her iki kaynağı da birleştiren video, sanatsal özerklik ile bilimsel titizlik arasında bir denge kurar. Yaklaşık 17,000 nesnenin yollarını hesaplayan ve insan altyapısının gizli bir katmanını ortaya çıkaran estetik bir karşılaşmadır. (Hieslmair, 2019)

Antroposen Dönemi (*Anthropocene Epoch*) insanın şekillendirdiği bir dönemdir. İnsanın oluşturduğu uzay çöplerinin verilerinden ortaya çıkan “Orbit” eseri ile Antroposen Dönemi bir arada incelenebilir. Antroposen dönemi; “jeolojik zamanın Kuvaterner dönemin 2,6 milyon yıl öncesinden günümüze dünya çapındaki üçüncü bölümünü oluşturan, insanlığın (*homo sapiens*) kolektif faaliyetlerinin Dünya'nın yapısını önemli ölçüde değiştirmeye başladığı zaman olarak karakterize edilen dönemdir (...) Antroposen döneminin 11.700 yıl öncesinden Holosen döneminden günümüze takip etmesi ve 1950 yılında başlaması gerektiği savunulmaktadır. Antroposen adı Yunanca'dan türemiştir ve ‘*insanlığın son çağı*’ anlamına” (Rafferty, 2024) gelmektedir. Dünya üzerinde yarattığı iklim krizlerinin yanı sıra, siberetik kontrol olanaklarıyla kontrolü giderek ele almaktadır. Böylece doğanın benzeri yapay iklimlendirilmiş, siber-iklimi olan dünyaların tasarımı mümkün hale gelmektedir. İnsanlık kendi yaşadığı gezegeni hatta yörüngesini şekillendirmektedir.

İnsanlığın kendi gezegeni ve yörüngesini şekillendirmesi gnostik bir ilgi ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda *Kukla'nın Ruhu*’nda John Gray içinde bulunduğumuz çağı şöyle tanımlamaktadır: “Antroposen, yani insan eylemlerinin gezegeni dönüştürdüğü bir jeolojik çağ olabilir. Fakat aynı zamanda, insan denilen hayvanın kontrolü her zamankinden daha az elinde bulundurduğu bir çağdır” (2022: 96). İnsan kendini ve yaşadığı dünyayı şekillendirmektedir. Bunun ötesinde yönetmen Ridley Scott’ın *The Martian* (2015) filminde bu durum karşımıza çıkmaktadır. Kahramanımız Mars’ta iklimlendirme yaparak patates yetiştirmektedir. Siberetik kaptanlar başka dünyaları dönüştürme arzu ve isteğinde, bu yönüyle siber-simyak dönüşümü (*transformasyon*) gerçekleştirmektedir. Siberetik tavır insanın varoluşsal sürecinin nedeni-sonucundan gelmektedir. Neden olduğu iklim krizini belki de Trans-Antroposen ve post-antroposen döneminde düzeltecektir. Çünkü dönüşmekte olan yeni dönem, siberetik ile her zaman daha olanaklı hale gelmektedir. Ozon tabakası üzerinde yapılan iyileştirmeler buna dahil edilebilir.



Görsel 28: DALL-E-2 - *Ars Electronica 2023 Festivali “Kim Gerçeği Sahiplenir?”*
Tanıtım Görseli.

Kaynak: <https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/>

Ars Electronica 2023 festivali “Kim Gerçeği Sahiplenir? *Who Owns the Truth* başlığıyla Eylül 2023 yılında Avusturya Linz PostCity’de gerçekleşmiştir. Tanıtım afişinde yer alan görselin (*Görsel28*) sol tarafında yapay zeka sistemi DALL-E 2 tarafından tasarlandığı yazılmaktadır. Bu bağlamda yapay zeka tarafından üretilen bir yapıttır. Yapay zeka üretiminde, yapay zeka aracına sufle / anahtar sözcük *prompt* girilerek görsel üretilmektedir. Yapay zeka girilen prompt, yani anahtar kelimelerden sahip olduğu ağ üzerinden girilen anahtar sözcüklerdeki görselleri bir araya getirerek oluşturmaktadır. Görsel kütüphanedeki veriler, verilen sufle aracılığıyla yapay zeka tarafından tıpkı bir kolaj gibi üretilmektedir. *Negatif prompt* ise; görselde yer almasını istenilmeyen anahtar kelimeler girilmektedir. Böylece yapay zekalar enformasyon çalışanlarına veya enformasyon çalışanlarının aracına dönüşmüştür.

1.8 Dijital Babil Kütüphanesi ve İmmersif Deneyim

Jorge Luis Borges'in *Babil Kitaplığı* öyküsünde evreni altıgen bir kütüphane olarak tasvir etmektedir. “Evren, (kimileri kitaplık diye anıyorlar) birbirinden engin havalandırma boşluklarıyla ayrılmış, alçak parmaklıklarla çevrili, sayısı belirsiz, belki de sonsuz, altıgen dehlizlerden oluşmuştur” (Borges, 2017: 107). Bütün bu sanat nesneleri, öyküler, biçimsel ve anlamsal bir yapı barındırmaktadır. Bütün bunlar adeta bir kitap gibi okunabilir, anlam çıkarılabilir veya sadece biçimsel olarak incelenebilir şeylerdir. Dolayısıyla, ister *Büyük Veri* diye anılsın, ister *Babil Kitaplığı*, isterse *Arşivin Rüyası*, her biri dijital babil kütüphanesinde raflarda yer alan eserlerdir. Hayat, anlam, varoluş, bilgi her şey bu enformasyon raflarında yerini almaktadır. Engin kitaplık içerisinde hümanizmin bütün hikayesini barındırmaktadır. Refik Anadol (1985-)’un Salt Galata’daki *Arşiv Rüyası* (2017) eseri, 1.700.000’e aşkın belgeyi içermesi yönüyle bir tür kütüphane niteliğindedir. Görüntüler projeksiyonla mekana haritalama yöntemiyle yerleşmektedir. Projeksiyonun yansıtıldığı yüzeyler karşılıklı ayna gibi kullanılarak sonsuz bir görüntü hissiyatı oluşturmaktadır. Teknik özelliklerinin yanı sıra, Borges’in Babil Kütüphanesi eseriyle birlikte değerlendirildiğinde, Arşiv Rüyası, enformasyon estetiğinin kavramsal yapısını ve biçimsel estetiğini barındırmaktadır.



Görsel 29a: Refik Anadol - *Arşiv Rüyası* (2017) Salt Galata, İstanbul.

Kaynak: <https://saltonline.org/tr/1627/arsiv-ruyası>

Arşiv Rüyası immersive olmasının yanında, dijital verilerden oluşan dev bir arşivdir. “Refik Anadol, SALT Araştırma arşiv koleksiyonlarındaki 1.700.000’i aşkın belgenin her birini, özelliklerine göre makine zekâsıyla sınıflayan algoritmalarla bir medya enstalasyonunda görselleştirdi. Sanat Kullanımları: Son Sergi kapsamında sunulan Arşiv Rüyası, izleyici tarafından etkileşimli olarak deneyimlenebildiği gibi, müdahale edilmediğinde “rüyaya dalarak” belgeler arasındaki beklenmedik ilişkileri ortaya çıkarıyor” (Salt Galata, 2017). Refik Anadol’un Arşiv Rüyası bu bağlamda makine öğrenmesi örneğidir. Arşiv rüyası tıpkı beyin nöronları gibi, yapay zekaya öğretilen verileri inceleyerek, veriler arasında ilişki kurmaktadır. Yapay zekanın depoladığı öğrendiği veriler arasında, kullanıcının etkileşime geçebildiği, çepeçevre sarmalayan immersive dolaşım imkanı sağlamaktadır.



Görsel 29b: Refik Anadol - *Makine Halüsinasyon, Machine Hallucination* (2019)
Artechouse NYC, Neywork / ABD.

Kaynak: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucination-nyc/>

Refik Anadol’un New York’ta Atechouse’da sergilenen Makine Halüsinasyonu *Machine Hallucination* enstalasyonu *immersive* deneyimi ve *makine öğrenmesi* teknolojisi ile siberetik yapıdadır. “Yapay zeka tarafından üretilen görüntülerden oluşan bir deyimdir. *Machine Hallucination* enstalasyonu, derin öğrenme teknolojisidir - eser kendisi mimari bir yapıya sahiptir, iç mekanı yapay zeka tarafından üretilen görsellerin

ışığıyla sarmalayarak *immersive* bir deneyim sunar. Bu görüntüler, ne kadar rüya gibi veya belirsiz olursa olsun, tanınabilir bir şekilde şehrsel niteliklere sahiptir. Anadol, makine öğrenme sistemini sosyal ağlarda bulunan New York’un 100 milyon fotoğrafı üzerinde eğitmiştir” (McKim, 2022: 35-36). Makine öğrenmesi Sibernetiğin ikinci çağını oluşturmaktadır. Daha önce örneğini verdiğimiz, Claude Shannon’un Theseus Faresi *Thesus Mouse* (1952) Makine Öğrenmesidir. “Derin öğrenme, yapay zeka ve makine öğrenimi için özel bir yaklaşımdır ve basit kavramlar hiyerarşisine dayanan bir yöntemi içerir. Temel fikir, bir makinenin daha karmaşık kavramları daha basit kavramlar üzerine inşa ederek öğrenebilmesidir” (McKim, 2022: 37). Bunun yanında sibernetik gelişmelerle sanatta çözülmesi gereken yeni meseleler oluşmaktadır. Bu meselenin entropi karşıtı çözümü derin makine öğrenmesinde olduğu gibi, daha karmaşık yapıları indirgemeci ve basit bir anoloji ile birlikte inşa etmektir.

Post-modernizm’in potansiyel olarak sayıca belirlenemeyecek olan olasılıklara sahip olması durumunun yarattığı bir başka mesele, sanat nesnesinin nasıl değerlendirildiği ile ilgili özgürlük alanına sahip olup olmayışımız koşulundadır. Bir örnek vermek gerekirse, Rönesans dönemine ait fresk resimlerden bir tanesini değerlendirelim. Bunu yaparken, içinde bulunduğumuz çağın bilgi birikim ve deneyimlerine sahip olmadan tamamen Rönesans döneminde olduğumuzu varsayalım. Michelangelo’nun Ademin Yaratılışı freskini örnek olarak alalım. Bu durumda, fresk yüzeyinde yer alan figürleri, anatomisini, figürlerin içinde bulunduğu mekan ve Tevrat’ta anlatılan “Yaratılış” hikayesinin nasıl betimlendiği gibi şeyler üzerinden değerlendirilir. Ancak değerlendirmelerin tümü zaman içinde değişkendir, katmanlıdır. Dolayısıyla sürekli bir değerlendirme kriteri eklenmektedir. Potansiyeller birer birer gerçekleşmekte, yeni potansiyeller ortaya çıkmaktadır. Bu entropinin olağan akışıdır.

Söz konusu eklemleme yüzyıllar boyunca ve çeşitli sanat akımları dolayısıyla süre gelir. Minimalizmle birlikte nesnenin dışında, içinde bulunduğu mekan da yapının kendisine dahil olmaktadır. Dolayısıyla bir nesnenin mekan, bir de sanat nesnesinin sergilendiği veya gözlemlenebildiği mekan-zaman değerlendirmeye dahil olmaktadır. Rönesans’ta durum böyle miydi? Hikayenin betimlendiği freskin yüzeyinde, freskin yapısı, mimarisi tarihsel ve karakteristik herhangi özellikleri, eserin estetik değerine

anlamsal olarak dahil edilir mi? Anlamın deęişken ve entropik yapıda olması nedeniyle, estetięin sahip olduęu asgari deęerlere odaklanılmalıdır.

Yeniden Sistine Şapeli örneğine döndüğümüzde, Hümanizm, tanrı ve insan imgeleri barındıran, Rönesans döneminin klasik eseri; Michelangelo'nun Adem'in Yaratılışı (1512) *The Creation of Adam* eserini incelerken, eserin tarihsel değeri ve deneyimlerimiz de dahil olacaktır. Post-modern bir tavrıla, üstelik bir de De stjl ön ilgilenici bakışıyla değerdendirseydik, meseleyi şapel tavanında boya boyutunda değerdendirebilirdik. Dolayısıyla bu bağlamıyla, eserin figüratif olması ayrı sorun, hikaye betimlemesi ayrı sorun olurdu. Fakat artık post-modern çerçevede bütün zamanların değerdendirmesine sahip olmamız gerektiğini söylenebilir.

Yanı sıra, sibernetik sanat ile birlikte sanat ortamı, Brian O'doherty'nin Beyaz Küp galerisinden dijital ve sanal bir ortama taşınmıştır. Dolayısıyla sanat, nesnelerinin veya dijital sanat nesnelerinin varolduęu ortam ve gerçeklik içinde bulunduęu siber-oram olacaktır. Sanatsal dışavurum ve estetik faaliyet, kendi *logos*, *pathos* ve *ethos*'umuzda onları algıladığımız hipergerçek post-modern gölgelere dönüşmüştür.

Refik Anadol'un eserlerini web üzerinden incelersek, eserin videolarına ve galerisine ulaştığımız link bağlantısı ile eser web ortamında deneyimlenebilir. Bu yönüyle eserin deneyimi *Erlebnistir*; dolayısıyla eserin sergilendięi mekan dışında eserin sergilendięi bir başka mekan web ağıdır. Peki bu durumda eserin malzemesi, 1 ve 0 ların oluşturduęu pikselleri boyayan RGB ışıık değerdeleri mi, yoksa video içindeki izleyicilerin fiziksel olarak içinde olduęu mekan mıdır? Mekanın yüzeyine ışııkla giydirilmiş 1 ve 0' lardan oluşaın kodlanmış veriler midir? Web ağıında deneyimlendiğinde, <html> çerçevede yer alan kodları mıdır? Malzemesini ve estetik değerderini, içerdigi sayısal enformasyon verileri mi oluşturacaktır? Bu sorular anlamsız görülebilir. Veya siber uzay ve siber nesneler dokunabildiğimiz plastik öğeler kadar estetik ve gerçek görünmeyebilir. Örneğin, "10010101" makineler için kodlanmış, insan için bir anlamı, iletişimsel bir karşılığı olmayabilir. Bütün bunlara karşın, siber uzay rasyonel bir gerçekliktir. Hümanizm makinelere benzemeli, enformasyona adapte olmalıdır. Parça parça soruların cevabı enformasyondur. Malzemesi, mekanı, dolaşımı-ağı ve estetięi, enformasyondur.

BÖLÜM II

SİMÜLASYON VE HİPERGERÇEKLİK

2.1 Gerçeklik ve Gerçekliğin Yapıbozumu

René Descartés (1596-1650) Almanya’da soğuk bir kış akşamında yanan sobanın karşısında savaşın bitmesini bekliyor, düşünceleriyle yalnız kalıyordu. “Uyanıkken sahip olduğumuz tüm düşüncelerin, uykudayken de bize gelebileceğini düşünerek, o sırada hiçbirinin gerçek olmadığına karar verdim. Hemen ardından bir gerçeği farkettim: Düşünüyorum, o halde varım, bu düşünceleri düşünen benim bir şey olmam gerekiyordu” (1637: 22). Descartes’in şüphecî yaklaşımı düşünen ve şüphe duyan ben üzerinden giderildi. Cogito’nun Baker’in çevirisiyle ifadesi şöyledir: “İnsan tanımı, yani *dubito, ergo cogito, ergo sum - res extensa*. Cogito formülasyonunun bütününün tam tercümesini şöyle yapabilirsiniz: “Kuşku duyuyorum, öyleyse düşünüyorum, demek ki varım, öyleyse ben var olan bir şeyim” (2022: 28). Descartes varoluşunu rüya ve gerçeklik üzerine şüphecî yaklaşımı sonucu ortaya çıkarmıştır. Bu yönüyle rüyalara son derece önem vermektedir. Descartes’ın 10-11 Kasım 1619 gecesi gördüğü üç rüya şöyledir:

Birinci rüya: Kuvvetli bir rüzgar, La Fleche Koleji kapısı, Kavun.

Rüzgar şiddetli bir şekilde Kiliseye doğru itti. Kolej avlusunda, onu nazikçe adıyla çağıran başka bir kişi gördü ve eğer Monsieur’i arıyorsa, ona verecek bir şeyi olduğunu söyledi. Descartes, bunun yabancı bir ülkeden getirilmiş bir kavun olduğunu hayal etti. Bu arada rüzgar dindi. Sonra uyanıp gerçek bir acı hissetti, bu da onu kötü bir cinin kendisini baştan çıkarmak istediğinden korkuttu. Sol tarafında uyuyordu ve sağa dönerek Tanrı’dan kendisini talihsizlikten ve günahlarının cezasından kurtarmasını diled. (Feuer, 1963: 5)

İkinci rüya: Gök Gürültüsü, Yıldırım sesi, Odasında parlayan kıvılcımlar.

Dünyanın iyilik ve kötülükleri üzerine iki saat boyunca meditasyon yaptıktan sonra uyuyakalmıştı. Ardından, keskin ve delici bir ses duydu. Bu sesi gök gürültüsü olarak algıladı. Korkuyla uyandı ve odada dağılmış durumda birçok kıvılcım fark etti. Bu daha önce sıklıkla başına gelmişti. Gece yarısında uyanır, gözleri oldukça parlardı. Ancak bu sefer felsefi nedenler arzuladı ve zihnine uygun sonuçlar çıkardı. (Feuer, 1963: 4,5)

Üçüncü rüya: Kitap, Sözlük, Şiir anolojisi, “Quod vitae sectabor iteri?”, “Est et Non”.

Descartes, masada bir kitap bulur, açar, bir Sözlük olduğunu keşfeder ve bundan memnun olur. Sonra, tam o anda, elinin altında başka bir kitap bulur ve nereden geldiğini bilmez. Fark eder ki, farklı yazarlara ait şiirlerin bir antolojisi olan “CORPUS POETARUM” olduğunu belirler. Bir şeyler okumak isteyen Descartes, kitabın başında Romen şair Ausonius’un “Quod vitae sectabor iter?” diye başlayan bir dizesine rastlar. Aynı anda, tanımadığı bir adam görür, ancak bu adam kendisine “Est et Non” ile başlayan bir dize sunar ve bunu över. (Feuer, 1963: 4,5)

Est et Non Latince, Var ve Yok anlamına gelmektedir. Descartes’in rüyası, hümanizmin bilme hakikat arayışının ve bilme arzusunun bir yansımasıdır (Atay, 2022). Hümanizmin ideal ve rasyonel perspektifte, bilgeliğin ve gnostik arzuların, gerçekliğini yansıtmaktadır. Descartes’in üç rüyası hümanizmin geçirdiği dönemlerle birlikte değerlendirilebilir. Birinci rüyada kolejin kapısından girmemesi bir tür sekülerleşme sürecini göstermektedir. Tanrının ölümü üzerine veya insanlığın sekülerleşmesi üzerine, insan oradan oraya rüzgarda savrulmaktadır. Kavunun meyve olması ve Adem’in bilgi ağacı meyvesinden yemesi ise bu yönüyle gnostik arzuda şekillenmektedir. İkinci rüyadaki yıldırım ve kıvılcımlar yeni tanrının kudreti ve yaratma gücünü, üçüncü rüyadaki hangi yolu seçeceğim ise, insanın belirsiz yönüne bir göndermedir.

Gerçeklik, öznenin varlığı, onun algıladığı bir gerçeklik üzerine kurulmuştur. Gerçeklik burada öznenin algıladığı bir gerçekliktir. Bu bağlamda *idealde kurulan gerçeklik* ve *bir dünya içerisinde varolmak* varoluş tarzı durumları söz konusudur. Descartes'in cogito'su ve Spinoza'nın bir tür dünya-içinde parça parça varolmanın modusu olarak burada ele alınabilir. "Spinoza'nın (...) *partes intra partes*, parça parça içinde oluşan bir dünya var. Sürekli olarak kılıflar halinde örgütlenmiş, eş merkezli sarmalar halinde örgütlenmiş, son derece sıkı dokulu bir dünya var. Peki bu dünyayı tanımlayan ortak parametre ne olabilir? Ne diyordu? *Ego cogito, ergo... Ego*, tabii ki "ben" (...) *Ben* düşünüyorum, *ben* kuşku duyuyorum, *ben* varım" (Baker, 2022: 30-31). İnsana özgü bilgi; öznde açığa çıkmakta, bir düzen içerisinde aktarılmakta, kaydını tutmakta ve kendi varlığını ve *halihazırda nesneleri* açığa çıkarmaktadır. Bilgi bu bağlamda bütün bu sürecin hareketiyle birlikte ortaya çıkmakta ve kavranmaktadır.

Arthur Schopenhauer (1788-1860)'ın "Parerga und Paralipomena" (1851), Schopenhauer tarafından İsteme ve Tasarım Olarak Dünya (1844) *Die Welt als Wille und Vorstellung* kitabının ekler ile eksik noktaların tamamlandığı ve genişletildiği bir kitabıdır. "*Skizze einer Geschichte der Lehre vom Idealen und Realen*" bölümünde *ideal* ve *gerçek* kavramları üzerinde durmaktadır. Gerçeklik bir özne üzerinden, idea üzerinden kurulmaktadır. Bu bir tür varoluş bilgisidir. "Algılanabilir ve gerçek dünya apaçık ki bir beyin fenomenidir; ve dolayısıyla bu haliyle dünyanın bütün beyinlerinden bağımsız olarak var olabileceği varsayımında açık bir çelişki bulunmaktadır" (Schopenhauer, 2018: 103). Dünya bilincimiz olmadan da var olacaktır. Fakat bilincimiz olmadan da var olacağının bilgisi, şimdi zaman akışı ve varoluşu içerisinde bu öneriyi *logosta* canlandırma koşuluna bağlıdır.

Aydınlanma dönemi, Alman idealizmi ve modern filozoflar *gerçeklik* kavramını idealde kurmuştur. İnsan varoluşu kendi tasavvuru ile, tasavvur ettiği öznenin gerçekliği idealinde oluşturmaktadır. Schopenhauer'in ideal ve gerçekliği, gerçeklik kavramının idealde kavranmasının yanı sıra, aynı zamanda özne tarafından tasarlanmaktadır. İnsan kendi dünyasını, varoluşunu ve gerçekliğini tasarlamaktadır. Jean Paul Sartre, Varoluşçuluk kitabının "Tasarı/*project*" başlığı altında şöyle belirtmektedir: "İnsan, nasıl

olmayı tasarladıysa öyle olacaktır. Olmak isteyeceği şey değil, tasarla-yacağı şey yani” (2018: 40). Bunun yanında ideal ve gerçeğin tasarlandığı Schopenhauer’in dediği gibi;

“Die Welt ist meine Vorstellung: – dies ist die Wahrheit, welche in Beziehung auf jedes lebende und erkennende Wesen gilt.”

“Dünya benim tasarımımdır: - Bu, yaşayan, bilen her şey için geçerli bir doğruluktur” (Schopenhauer, 2023: 5).

Tasarım olarak dünyanın diğer yarısının nesne olduğunu ifade etmektedir. “Nesnenin kalıpları uzam ile zamandır, bunlar aracılığıyla da çokluk vardır” (Schopenhauer, 2023: 8). Schopenhauer bu bağlamda, uzay-zaman ve özneyi varoluşun koşulu olarak görmektedir. Kendi başına nesne olarak gerçekliğin olamayacağını bu konuda Kant’dan ayrıştığını belirtmektedir.

Buna rağmen, ideal bağlamda özne olmadan kendi başına varolamadığı dolayısıyla gerçeklik ve hiper-gercekliğe doğru olan sürecin incelenmesi açısından özne ve nesne ilişkisi burada önemlidir. Varolanlar ve gerçeklik, varolan öznenin bilgisi koşuluna bağlıdır. Edmund Husserl (1859-1938), aynı zamanda Martin Heidegger’in hocasıdır. Husserl, fenomenoloji kavramı üzerine çalışmalarda bulunmuştur. “Bilgi yalnız ve yalnız insanın bilgisidir, insan zihninin formlarına bağlıdır; şeylerin kendi doğasına, şeylerin kendisine ulaşamaz (1997: 51) diye belirtmektedir. Edmund Husserl aynı zamanda, *içsel zaman bilinci* çalışmasıyla da zaman ontolojisini ideal bağlamda sürdürmektedir. Şeylere atıfta bulunuruz, bu atıfta bulunduğumuz şeyler, gerçeğin kendisine ne kadar ulaşmaktadır?

Bir şeyin varlığı, Dasein; nesneleri açığa çıkarmadan, nesnelerin kendi başına varolmayacaktır. Bilgi fenomeni özneye, anlama ve anlamaya ilişkin ilgiyle ve bu ilgi sonucunda bir yargıyla sonuçlanacak bir durumdur. Dasein’in ilgisiyle ve bilgisiyle logos’ta açığa çıkmaktadır. Bunun için bir süreç zaman ve mekan gerekmektedir. Bu bağlamda Schopenhauer, “herhangi bir şeyin bizim tasavvurumuzdan/ tasarımıımızdan bağımsız olarak yer kaplayıp kaplamadığı ve hatta herhangi bir şeyin var olup olmadığıdır” (2018: 65) tanımlaması yapmaktadır. Mekanın varlığı, bilincimizin

kavraması koşuluna bağılı bir durumdur. Varolanların bilincimizden bağımsız bir şekilde varolabildiğı düşüncesi şimdi zaman diliminde şekillenen bilgimiz dahilinde bilincimizde varolmaktadır.

Bilgiyi açığa çıkaran özne, zaman ve mekan içerisinde orada-varlıktır. Çünkü nesne tek başına, kendine referans vermesi dışında, kendi referansını kavrayamayacaktır. “Dolaysız kavrayışın evrensel formu yani modusu *a priori* bilgi kendisini vasıtası kavranılan dünyanın temel dokusu olarak sunar (...) Bu zaman ve mekandır” (Schopenhauer, 2018: 75). Bütün bunların sonucunda gerçeklik kavramının ne olduğundan ziyade, gerçeklik kavramı nasıl felsefi süreçlerde hipergerçeğe dönüştüğünün ilgisiyle toparlayacak olursak, mekan-zaman ve nesneyi ideal bağlamda özne; kendi varlığını, mekan-zamanını ve çevresindeki nesneleri açığa çıkarmasının yanı sıra, varolanları tasarlamaktadır. Bu bağlamda gerçeklik dediğimiz *aslına sadıklık* durumu öznenin perspektifine kalmakta, görece durumlar yaratmaktadır. Gerçeklik, özne üzerinden ideal bağlamda kurulmaktadır. Başka öznelerle bir uzlaş, bir fikir birliği sağlandığında sadıklık, doğruluk ve gerçeklik oluşmaktadır.

İlker Canikgil’in *flutv* isimli youtube kanalında yer alan; “*Gerçeğı, Yalnızca Gerçeğı - Olmaz Öyle Saçma Felsefe - Ömer Aygün - B11*” başlıklı videoda Ömer Aygün; “Gerçek zihnin dışında varolandır, gerçekliğin toplamı, *reality* olarak düşünülebilir. Bunlar dışında, *hakikat*, *doğruluk* bütün bu kavramların çerçevesinin çizilmesinin zor olduğundan bahsetmektedir. Doğruluk kavramının Arapça *sadakat* kavramıyla ilişkisinden; *aslına sadık/sadakat*, *aslına uygunluk* üzerinden kurmaktadır” (Aygün, 2021). Bu bağlamda bakıldığında, *gerçeklik* özne dışında yer alan, öznenin *içsel atıf* ile bir özne dışında kalan dünyanın aslına uygunluk durumu olarak değerlendirilebilir.

Bu durumda gerçeklik Baudrillard’a göre; “Dünyanın eşdeğeri yoktur. Hatta dünyanın tanımı ya da tanımsızlığı da budur. Ne eşdeğer vardır, ne kopya, ne temsil, ne ayna. Herhangi bir ayna, dünyanın parçası sayılabilirdi. Ne dünyaya yer var, ne de kopyasına. O halde dünyanın muhtemelen bir doğrulanması da olamaz - işte tam bu yüzden “gerçeklik” bir düzmece olmaktan başka bir şey değildir” (2023: 7). Gerçeklik kavramının öznenin idealinde ve perspektifinde oluşu, gerçeklik kavramına giderek daha

şüpheli bakmamızı sağlamaktadır. Buna en somut örnek zamanın özel göreliliktir. Gerçeklik kavramı üzerine Heidegger'in sonucu: varlık, zamansaldır. Varoluş mekansal ve zamansal asgari düzlemde, gerçeklik, zaman gibi görelidir olacaktır. Çünkü zamansal eşzamanlılığın veya gerçekliğin nesnel olarak kıyaslanabilen bir karşılığı yoktur.

2.1.1 Hümanizm: İkarus ve Babil Kulesi

Öznenin tasarımı olan dünya ve kurduğu gerçeklik, hümanizm düşüncesi ile bir arada incelenmelidir. Çünkü hümanizm, tasarlanan dünyanın ve gerçekliğin öznesidir. Hümanizm; kendi doğasını, bizatihi insanın kendisi, insan ve insan-olmayanlar üzerinden kendi özünü ve gerçekliğini kurmaktadır. Modernizm, modern insan tarafından kurulu olmalıdır. Organik ve mekanik sürece evrilen insan (*human*) bulunduğu dünya içinde çevresini gözlemlemiş, çevresel şartlar ve koşullara uyum sağlamadığında ise doğa ile mücadeleye girmiş, dünyayı tasarlamış ve dönüştürmüştür.

İnsan varoluşu deneyimlerinin sonucunun kaydını tutmuş ve gelecek kuşaklara aktarmıştır. “Felsefe tarihinin geniş bir bölümünde, ilk kez Marcus Tullius Cicero’nun kullandığı bu sözcüğe bağlı olarak hümanizm anlamlandırılırken, insana ait bir özün olduğu öne sürülse de bu sözcük durduğu yerde duran, kendi anlamını ideal bir noktada sabitleyen bir yapıya sahip olmamıştır” (Zeytinoğlu, 2020: 16). Dolayısıyla insanın sabit bir özü yoksa, özü değişkendir. Jean Paul Sartre’nin “İnsan Varoluşu, özden önce gelir” (2018: 69) düşüncesiyle varoluşumuz özümüzü tanımlamaktadır. Bu tanımlamalar herhangi form ve biçimlerin bir yapı oluşturması ile olanaklıdır. Bilginin in-form yapısıyla düşünürsek, ontik ve ontolojik görece tanımlamalar olacaktır. “İlkin insan vardır; yani insan önce dünyaya gelir, var olur, ondan sonra tanımlanıp belirlenir, özünü ortaya çıkarır” (Sartre, 2018: 39). Sartre buna serüven demektedir, insan önce varolmakta, sonra kendi serüvenini yazmaktadır. Bunu yaparken, görsel, yazılı ve işitsel olarak dil üzerinden yapmaktadır. Bu bağlamda Dave Robinson “Nietzsche ve Postmodernizm” kitabında; “Dil hiçbir zaman bize dünyanın gerçekliğini tarif etmesi anlamında “literal” olamaz. “Hakikat” ve “bilgi” gibi kavramlar dilde görecedir, bir başka ifadeyle “metaforik”tir ve dilin içine yerleşmesi nedeniyle dünya hakkında hiçbir şey söyleyemez”

(2000: 19) diye belirtmektedir. Dilin metaforik olması, atfedildiği şeyin yerini tutmaması, ve bütün bunları tanımlamak için yine dile başvurulması, hümanizmin anlam paradoksudur.



Görsel 30a: *Pieter Bruegel, (1563), Babil Kulesi, The Tower of Babel*
Kunsthistorisches Müzesi Viyana.

Kaynak: <https://www.khm.at/en/objectdb/detail/323/>



Görsel 30b: Pieter Bruegel, (1558-1560) *İkarus Düşerken Bir Manzara, Landscape with the Fall of Icarus*, Belçika Güzel Sanatlar Kraliyet Müzeleri, Brüksel.

Kaynak: <https://artsandculture.google.com/asset/landscape-with-the-fall-of-icarus-pieter-bruegel-the-elder-after/6gGkgMwPyEqUQ>

Hümanizm kavramının bütün görkemiyle açığa çıktığı Rönesans döneminde, aydınlanma düşüncesiyle insan merkezli bir *estetik* ve düşünce temelli rasyonalite açığa çıkmıştır. Rönesans'ın dilini oluşturan çeşitli, pek çok estetik öge bulunmaktadır. Rönesans dönemi insanı, kendini merkeze aldığı bir dil, mekan ve zamanını tasarlamıştır. Pieter Bruegel'in (*The Tower of Babel*) Babil Kulesi tablosunda insanlar Tanrı ideasıyla üst üste kuleye taşlar eklemektedir (Görsel 30a). Gökyüzüne doğru yükselen taşlar, İnsan'ın Tanrı'ya ulaşma arzusunun bir imgesini oluşturmaktadır. Tivratta Yaratılış 11'de *Babil Kulesi* yer almaktadır.

- 1- Başlangıçta dünyadaki bütün insanlar aynı dili konuşur, aynı sözleri kullanırlardı.
- 2- Doğuya göçerlerken Şinar bölgesinde bir ova bulup oraya yerleştiler.
- 3- Birbirlerine, "Gelin, tuğla yapıp iyice pişirelim" dediler. Taş yerine tuğla, harç yerine zift kullandılar.
- 4- Sonra, "Kendimize bir kent kuralım" dediler, "Göklere erişecek bir kule dikip ün salalım. Böylece yeryüzüne dağılmayız."
- 5- RAB insanların yaptığı kentle kuleyi görmek için aşağıya indi.

- 6- “Tek bir halk olup aynı dili konuşarak bunu yapmaya başladıklarına göre, düşündüklerini gerçekleştirecek, hiçbir engel tanımayacaklar” dedi,
7- “Gelin, aşağı inip dillerini karıştırılın ki, birbirlerini anlamasınlar.”
8- Böylece RAB onları yeryüzüne dağıtarak kentin yapımını durdurdu.
9- Bu nedenle kente Babil adı verildi. Çünkü RAB bütün insanların dilini orada karıştırmış ve onları yeryüzünün dört bucağına dağıtmıştı.

Tanrı yeryüzüne inmiş, Babil Kulesini ve insanın tanrısal arzularını görünce, insanlığın kendisiyle rekabet etmesini istememiştir. Bunun için onları karmaşıklığa sürükleyecek, birbirlerini anlamasına engel olmak istemiştir. “Tanrı gibi güçlü olduğunu kanıtlamak isteyen insanın kibrinden sonra Tanrı’nın cezası ve laneti, insanların sadece insan olduğunu hatırlatmak içindir. Ancak, bu tür ilahi ceza, insanın varoluşsal bir mücadelesinin nedeni olabilir” (Atay, 2019b: 144). Bu bağlamda çokdillilik *multilingualism* varoluşsal bir anlamlandırma mücadelesi ve krizidir.

İnsanlık gökyüzüne doğru taşlar dizmekte, balmumundan kanatlarıyla yükselmekte ve düşmektedir. İnsan, yine kendi arzusuna yenilmiş, kendi yarattığı kanatlar işe yaramamıştır. Bir kez daha ölüme yenilmiştir. Pieter Bruegel’in *Landscape with the Fall of Icarus* eserinde yer aldığı gibi İkarus’un düşüşü son derece önemsiz ve sıradan bir manzara gibi görünmektedir. Çiftçi, tarlasını sürmekte İkarus sağ alt köşede suyun dibine gömülürken görünmektedir (Görsel 30b).

Walter Benjamin, *Fotoğrafın Kısa Tarihi* kitabının epilog bölümünde şöyle demektedir: “Homeros’un devrinde Olimpos’taki tanrıların gözünde seyirlik bir şey olan insanlık, artık kendisi için bir seyir malzemesidir. İnsanlığın kendine yabancılaşması o raddeye varmıştır ki, kendi yıkımını daha birinci kalite bir estetik haz olarak yaşayabilecektir” (2018: 95). Edebiyattaki karşılığı ise; Nietzsche’nin *Böyle Buyurdu Zerdüş’tü* ile modernizm insanı tanrıyı öldürmüştür. Benjamin’in belirttiği gibi, kendi seyirliğini seyretmekte, kendi çerçevesini çizmektedir. Tanrısı ölmüş *modern İkarus* kendi dümenini tutmakta, fakat yine yine balmumu kanatları erimektedir. Modern felsefenin beklentisi de bu yönde olmuştur. Bütün bunlara ek olarak, Nietzsche’nin üstinsan (*übermensch*) düşüncesini bu bağlamda örnek gösterilebilir.



Görsel 31: *Alejandro González Iñárritu, (2014), Birdman veya (Cahilliğin Beklenmedik Erdemi) Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance).*

Kaynak: <https://www.britannica.com/biography/Michael-Keaton#/media/1/2011342/216640>

Baudrillard'ın gerçeklikten, hiper-gerçekliğe giden süreç içerisinde modern insan tanımını ikoniktir. “Modern insan bir anlamda mesajların mutlaka dolanması gibi bir saplantısı olan, zihinsel özürlü bir hastalık hastası, sibernetik tutkunu bir varlık olarak nitelendirilebilir” (2020: 42). Bu bağlamda bakıldığında sibernetik tutkunu varlıkla birlikte insanın antropolojisi dönüşmüştür. Alejandro González Iñárritu'nun, (2014) *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* filmi modern İkarus imgesini vermektedir. Riggan karakteri zihninde modern İkarus'u canlandırmaktadır. Riggan ve zihninde canlandırdığı modern İkarus karakteri Yunan Mitolojisindeki İkarus'un güneşe uçuşma arzusu gibidir. Riggan'ın zihninde canlandırdığı modern İkarus, Riggan'ın arzularını canlandırmaktadır. Birdman, Riggan'a kendi içinde bulunduğu postmodern dünyada, şöhreti ve ihtişamlı günlerini geri yakalaması, yani söz gelimi güneşe uçuşmasını sesli olarak dile getirmektedir. Birdman karakterinin, postmodern İkarus olarak imgelenmesine karşın, süper kahraman olmasıyla burada kültürel bir *post-human* tasarımdan bahsedilebilir.

Bu bölümde yer alan Bruegel ve İnárritu'nun eserlerinde; ikarus imgesi üzerinden *Hümanizm* karşılaştırması yapalım. Bruegel'in eserinde Rönesans döneminden insanın merkeze alındığı, aklın bilimin ve rasyonalitenin öne çıktığı dönemde bir yükseliş bir düşüş hikayesidir. Görsel 31'de ise, geçmişte birdman karakterini canlandırmış, eski şöhretini ve ihtişamını arayan bir yönetmen yer almaktadır. Yönetmen olmasıyla filmine ve kendi hikaye/serüvenine kendi yön vermektedir. Post-modernizmle yıkılan, yeni-eski İkarus'un yükseliş ve düşüş hikayelerini ve güneşe uçma arzusunu ve hikayesini barındırmaktadır.



Görsel 32: René Magritt, *İnsanoğlu, Le fils de l'homme*, 1946 by Rene Magritte.

Kaynak: <https://www.renemagritte.org/the-son-of-man.jsp#>

Bruno Latour (1947-2022) şöyle ifade etmektedir: “Biz Hiç Modern Olmadık! Dümen kırıldı: Solda şeylerin bilgisi, sağda insanların çıkarı, iktidarı ve siyaseti” (2020: 9). Latour’a göre baktığımızda henüz modern olmadık, modernizm dediğimiz dönemin bir *pre-modern* aşaması olduğundan bahsetmektedir. Buna karşın, genel perspektiften

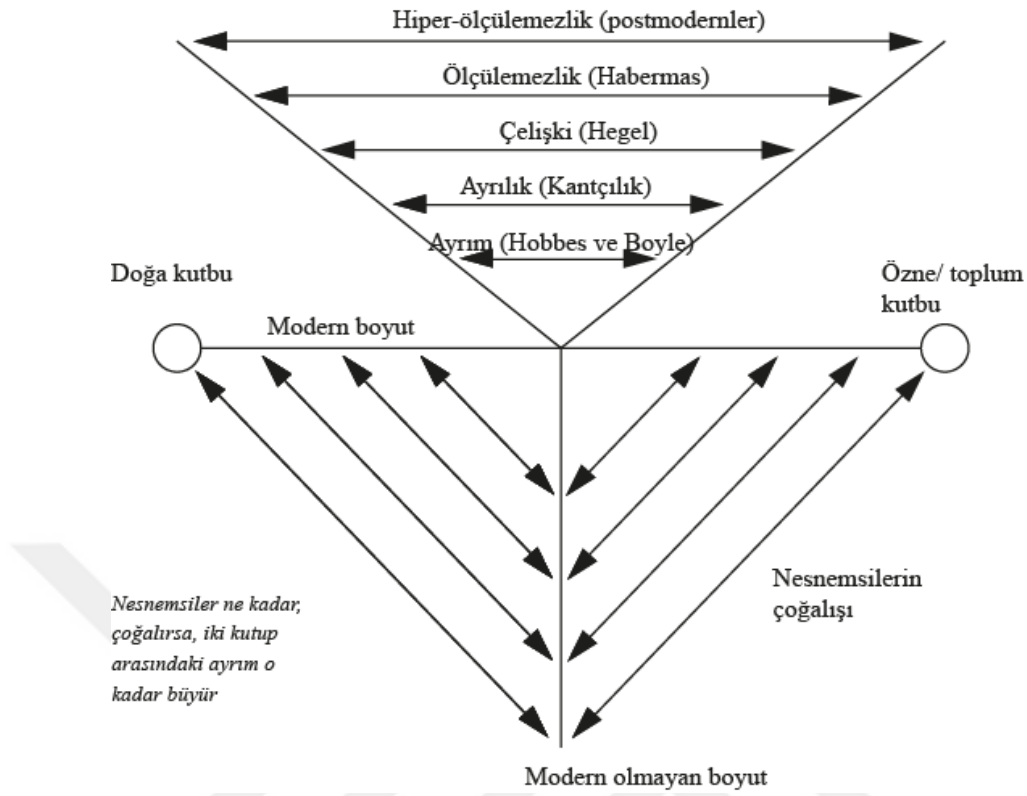
baktığımızda modern sonrası, yani *post-modern* dönemde dümen kırılmıştır. “Gerek insanın doğuşunu selamlamak, gerekse ölümünü ilan etmek için, modernlik çoğu zaman hümanizmle tanımlanır” (Latour, 2020: 21). Post-Hümanizmin ise, dümeni kırılmış ve tanrısı ölmüştür.



Görsel 33: SpaceX, Falcon Heavy, Starman Tesla Roadster ve Uzaklaşan Mavi Soluk Nokta (2018).

Kaynak: indiatimes.com/technology/news/elon-musk-tesla-roadster-mars-orbit-556153.html

SpaceX tarafından Falcon Heavy ağır roketiyle Şubat 2018 yılında fırlattığı Tesla Roadster ve sürücü koltuğunda yer alan SpaceX’in tasarladığı astronot kıyafeti giymiş trans-hümanist model bulunmaktadır (Görsel 33). Güneş sisteminde bir yerde Mars’a doğru yol almaktadır. Sibernetik sanatsal ve tasarımsal bağlamda, trans-hümanizm’in bir başka portresini sunmaktadır.



Şema 5: Arındırma - Aracılık Çalışması

Kaynak: (Latour, 2020: 72).

Bruno Latour doğa kutbu ve özne/toplum kutbu arasında bir ayrım olduğunu belirtmektedir. “Doğal dünya ile toplumsal dünya arasındaki modern ayrım aynı anayasal karaktere sahiptir” (Latour, 2020: 21). Bu toplumsal anayasa olan dil; bir uzlaşıdır. Yukarıda yer alan şema 5’de *Doğa kutbu* ve *Özne/toplum kutbu* yer almaktadır. Latour özneyi toplumla birlikte ele almaktadır. Bu bağlamda toplumsal bir perspektifte doğaya/şeylere atıfta bulunur. Bu toplumsal dilin bir uzlaşmasıdır. Dolayısıyla atıfta bulunduğumuz; dil, biçim gibi bütün yapısal uzlaşılar doğanın kendine tam olarak rastlamakta, Latour’un deyimiyle; laboratuvar ortamında üretilmektedir bu yönüyle yapaydır.

İnsan laboratuvar ortamında yaptığı her atıf, pre-modern, post-modern doğa kutbu ile özne/toplum kutbu arasındaki ayrımı artırmaktadır. Post-modern ile birlikte artık bu yapısal uzlaşı hiper-ölçülemezlik seviyesindedir. Latour’a göre “eleştirmenler, dünyamızdan bahsetmek için üç ayrı repertuar geliştirmiştir: doğallaştırma,

toplumsallaştırma, yapıbozum” (2020: 12). Bu bağlamda *doğallaştırmayı*, doğaya atıfta bulunduğumuz, fakat doğanın kendisine ulaşmayan bu çelişkilerin, doğallaştırıldığı yapılar bütünü olarak tanımlayabiliriz. Toplumsallaştırma bir uzlaşma bir modern anayasadır. Yapıbozum ise bütün bunları zehrini ve panzehirini oluşturmaktadır. “Toplumsal, kendisini inşa etmek için seferber olmuş nesnelerle doludur. Bir çifte insanın etmeni, yapıbozum kavramının olabildiğince kötü yakaladığı pratikler bütünüdür” (Latour, 2020: 13). Toplumsal, bu pratikler bütünü içerisinde sürekli olarak üretim-tüketim halinde modern dünyayı yeniden-inşa etmiş; atıfta bulunmuş anayasasını oluşturmaktadır.

2.1.2 Perspektivizm: Dünyalarda Konumlanan Özne

Yeni-modern dünya inşasında insan ortak bir uzlaşmada kaldığı, aynı perspektifte baktığı ve konumlandırıldığı ölçüde kolektif/toplumsal özneyi oluşturmaktadır. Modern, postmodern sürece doğru bu görelilik, doğa kutbuyla, özne/toplumsal kutbu arasında olan ayrıma neden olmaktadır. Öznelerin bakış açısı ve görelilik üzerine; “Leibniz gerçekten bakış açısındaki görelilik nosyonuna bambaşka bir kimlik kazandırıyor. Şimdi rölativizmin olağan, yüzeysel bir anlamı var, özneye göre olan, yani bize göre olan anlamında. Ben dünyayı böyle görüyorum, şöyle görüyorum, bu açıdan baktığımda şöyle görüyorum, başka bir açıdan, başka bir zaman baktığımızda dünyayı şöyle görüyorum” demektedir. (Baker, 2022: 51). Bu görüş, öznenin gördüğü, öznenin konumlandığı ve ifade ettiği bir şeydir.

Plotinos (M.S 205-270) *Enneadlarda Düşünülürler Zeka'nın Dışında Değildir; İyi Üzerine* başlığı altında, *bir* ve *iyi* kavramları üzerine tartışma yürütmektedir. “Bir kelimesi, en az üç farklı durum için kullanılır: 1. Hipostaz Bir; 2. Aritmetik sayı hakkında söylediğimiz bir; örneğin “Beş, bir sayıdır” dediğimizde; aynı şekilde askerlerden oluşan bir ordu; birdir, dediğimizde bir, bu anlamdadır; 3. Birbirine eklemlenerek aritmetik sayıyı oluşturan birler” (Plotinos, 2023: 305). Birinci maddede bahsedilen Hipostaz bir, metafizik bir’dir. Birbirine eklemlenen birler ve düşünülen realite ortamı oluşturan

bir'lerin ayrılması üzerine durur. Bunun dışında matematiği oluşturan bütün bu sayılardan bağımsız kendi *bir*'liğidir.

Plotinos, bir'ler üzerinden dilin vizyonu ve ifade etmesi hakkında şöyle demektedir: “İfade edilemeyen ifade etmeye çalışıyoruz.” Böylece, kesin olmayan şey, Bir'in vizyonu değildir; tersine, Bir kendini gören kişi tarafından kavranabilir” (2023: 306). Dolayısıyla bu bağlamda bir'in, dilin özünden ziyade vizyon olan, kavrayanın vizyonu varlığın dış hatlarını oluşturmaktadır. “İyi, özün ötesindedir”; çünkü varlığın ilkesidir; varlığın biçimi ne olursa olsun, iyi, herhangi bir varlığın biçimiyle belirlenmez (Plotinus, 2023: 306: VI: 1-26). İyi kelimesi bir vizyon dahilinde tanımlanmakta ve anlaşılmaktadır. Dolayısıyla iyi; bir idea, bir vizyon barındırmaktadır.

İyi ve bir vizyon dahilinde bir arada açığa çıkmaktadır. İyi olan, *biri* iyi/ideal bir biçimde tanımlamaktadır. İdealar, Bir ve iyi'nin özü düşünceden gelmektedir. “Plotinos'un İyi ile kastettiği şey “Mutlak İyi” ya da “niteliksiz İyi”dir. Böyle olmasına rağmen, varolanların Mutlak İyi'yle temas kurmaları mümkündür: “Diğer varolanlar Mutlak İyi'yi şu iki şekilde edinebilirler: Ona benzeyerek ve kendi varolma etkinliklerini Ona doğru yönlendirerek” (Plotinos. 1966:65 Akt. Bal, 2009: 92). İyi ve Bir'e benzeyen varolan, mutlak iyiye ve bire ulaşacağı düşüncesinden simulakra giden sürece tanık olmaktayız. Doğru/iyi ve Bir üzerinden gidersek, varolan ideale benzediği ölçüde - iyi/doğru olan idealdir - İyi ve Birdir. “Plotinos'un Tanrı'nın özünün düşüncesinin kendisi olduğu ve düşüncenin içinde bulunduğu fikrini geliştirmiş olması onun suçlanmasının temel nedenlerinden biri oldu. Plotinos'a göre mutlak öz, düşünen öz-bilinçte bulunur ve Tanrı burada “öz olarak ya da düşüncenin kendisi olarak” varolur” (Bal, 2009: 93). Tanrı, düşüncede ideal olarak konumlanır. Bu durum nesnede İkonlar, Tanrı hakkında metinler, Tanrı ideasına benzediği ölçüde Bir ve İyi/Doğrudur.

Sibernetik kaptan imgesi ön ilgisi ile şöyle ifade edilebilir: “Hitabet, komutanlık ve yöneticilik eylemlerinde İyi'yi amaçladıkları sürece bilgilerin kaynağını Oradaki bilgidan alırlar” (Bal, 2009: 96). Orada bilgi, ideal, İyi/Doğru ve Bir, kaygı duyan ve düşünen öznenin bilgisidir.

İyi özden önce gelir, varoluş özden önce gelir demek gibidir. Varoluşun ve iynin tanımları ve sınırları öznenin vizyonunda çizilmektedir. “Bir biçimin vizyonu olmayan bir vizyonu betimleyebilir miyiz? *Görülebilir* kelimesi iki şeyi belirtir: Objeler ve onları gösteren ışık; fakat görülebilir, önce ışığı ifade eder ve daha özel olarak Timaios’un görme algısı teorisine göre vizyon için gerekli, gözdeki bu iç ışık anlamına gelir” (Plotinos, 2023: 306). Görme duyusu üzerine Platon, Timaios kitabında şöyle demektedir: “Gök cisimlerini, güneşi göğü görmemiş olsaydık bugün evren hakkında ortaya atılan açıklamaların bir kelimesi bile ağzımızdan çıkamazdı” (1997: 57: 47b). Güneşi görmemiz bir vizyon oluşumudur. Bu ne sadece görme ile ne sadece güneş ile mümkündür. Bu bağlamda vizyon, kavrayan bir göz, kavrayanın bilgisi ve ilgisini barındıran iç ışıktır.

Burada *lux* ve *lumen* ayırımına dönmekteyiz. “Tanrı’nın görülmesi nesnelerin görülmesine benzemez. Tıpkı ışık gibi, Bir, belli bir anda, belli bir yere gelir; çünkü o, her şeyi kuşatır. Bir, bir obje değildir; bir atmosfer gibidir” (Plotinos, 2023: 306). Burada bir niceliksel bir işlevden ziyade bütünü içermektedir. “Bir gemiyi bir gemiyle, bir büyüğü bir küçükle, bir şehri bir şehirle bir orduyu bir orduyla kıyaslarsak, bu varlıklardan her biri aynı şekilde birdir. Farklı sayılar da [ayrı ayrı sayılar olmalarına rağmen] birdir” (Plotinos, 2023: 314). Parça parça oluşan estetik değerler, Plotinos’un *lux* kavramıyla aydınlanmakta, orada konumlanmakta, her biri bilinçli ışık parçacıkları gibi varoluşun ve estetiğin aurasını açığa çıkarmaktadır. Plotinos’un metafizik enneadlar, ışık parçacıkları gibi bütünü ortaya çıkaran aydınlatan parçalardır.

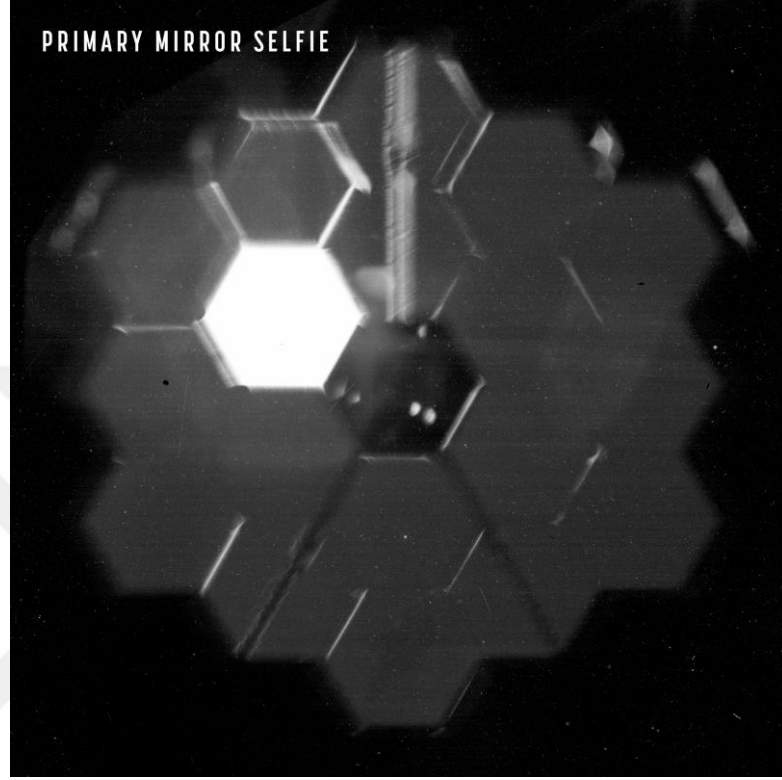
Walter Benjamin’in aura dediği, Baker’in dünyalarda konumlanan özne dediği durum açıklığa kavuşmaktadır. “Burada var”, öyleyse bir benliğin sınırları dahilinde kalmıyor, bir özneye göndermiyor, bağlanmıyor, uçucu kaçıcı bir imge olarak var: “burada bir şey var”, “burada var” Zaman-mekan içinde belirlenmiş değil dolayısıyla; belirlenmemiş olduğu ölçüde, kuşatıcı bir karaktere sahip, içinde bir öznenin yer alabileceği, manzarasına karşılaşılabileceği bir hava, atmosfer gibi de kavrayabilirsiniz onu” (Baker, 2022: 232). Tanrı yeryüzüne iner gibi görünenlerin kavramasının ön koşulunu, apriorisini oluşturmaktadır. Baker’in *Sanat ve Arzu* kitabında birincil imgeler hakkında; “Birincil imgeler kavranabilir olmaktan çok hissedebilir şeyler” demektedir. (...) Baba filminde 1920-1930’lu yılların gri Chicago’sunun yerini, müzik de farklılaşarak

Sicilya sahneleri - Al Pacino'nun bir süreliğine Sicilya'ya gittiği sahne - aldığı anda, bu tümüyle farklıdır: bir taze hayat olasılığı" (2022: 230). Filmdeki sahne bir auryla izleyiciye ulaşmaktadır. Sahnenin içerisinde Sicilya'nın "taze hayat olasılığı" aurası çepeçevre perdeden dışarıya sarmaktadır.

Buna karşın Baker, ikincil imgeleri şöyle tanımlamaktadır: "İkincil imgeler, açıkça söylemek gerekiyorsa, aksiyonların ve tutkuların, çatışmaların, çatışma halindeki nesnelerin, bireyselleşmiş nesnelerin oluşturduğu imgeler ya da görüntülerdir" (2022: 229). Görüntüler bu bağlamda imgeyi oluşturmaktadır. "Timaios'a göre türetilen, her zaman türetendedir; dünya, ruhtadır; ruh, zekadadır; zeka, Bir'dedir. Tamı, nesneleri içerir; bu içerme Tanrı'nın her yerde bulunması anlamındadır. Tanrı bu anlamda her yerde olmasaydı, herkesin kabul ettiği gibi, Tanrı nesnelerin iyiliğidir diyemezdik" (Plotinos, 2023: 307, IX, 36-39). "Tanrı her şeyi görür, her şeyi bilir" söylemi, tanrının her yerde bulunması, yani varoluşun vizyoner görüşü ve kuşatmasıdır. Tanrı her şeyi bilen bilgeye bir göndermedir. Veya tersi durumda olması da fark yaratmaktadır. Görünenin ve görülenin bir aradalığından söz edilebilir. "Eylem halinde görme, iki türdür. Örneğin göz için önce bu objenin görülmesini sağlayan (ışık) vardır; ışık biçimden farklı olsa da, göz tarafından duyumsanır; ışık biçimi görme nedenidir; fakat ışık, biçimde biçimle birlikte görünür ve bu nedenle ışığın özel bir duyumlamasına sahip değiliz; çünkü bakış aydınlatılmış objeye yönelir (...) Eğer ışık tek başına olsaydı ve onu taşıyan bir şey bulunmasaydı, duyu onu algılayamazdı; böylece sağlam bir kütle güneş ışığına bağlı olmasaydı, güneşin ışığı kuşkusuz duyulardan kaçırdı" (Plotinos, 2023: 317). Işığı ve nesnelerin görünür olmasını sağlayan nesnenin ve ışığın kendisi olduğu gibi onu algılayan kavrayan olmadan mümkün olmayacaktır. Dolayısıyla bu içkinlik ve aşkınlık vizyon durumu varoluşunu açığa çıkarmaktadır.

Platon, Plotinos, Heidegger, Wiener gibi kahramanlar kolektif özneye vizyon ve görüşler katmaktadır. Helenistik dönemde olduğu gibi artık tanrıyı görme beklentimiz yoktur. Ölen Tanrı'nın yerine siber kaptanlar, sibernetik olanaklarla bu rolü üstlenmektedir. Gören-algılayan, görünen nesne ve ışıkla birlikte evrenin bir köşesini görmekte aydınlatmakta, açığa çıkarmaktadır. Varolanı açığa çıkarma işleviyle evrenin

geçici bilinci gibi düşünülebilir. “Algılayan ilgisiyle bilgi okyanusun bir köşesini aydınlatmaktadır. Post-tanrı geçici ilgilerin her bir köşesini aydınlattığı kolektif bütündür.



Görsel 34: *James Webb Uzay Teleskobu. NIRCam cihazındaki görüntüleme lensi ile teleskobun uzayda selfie çekmesi sağlanmıştır.*

Kaynak:

https://www.esa.int/ESA_Multimedia/Images/2022/02/Webb_primary_mirror_selfie

Posthuman/transhuman siberetik bağlamda çoklu-ortam ve çoklu-dünya perspektifine sahiptir. James Webb Teleskobu uzayda L2 noktasında yer almaktadır. İnsanlığın mekanik gözü olmakta ve evren denizinin derinliğine dalmaktadır. Bu yönüyle James Webb uzay teleskobu, kolektif özne için siber bir göz ve perspektif sunmaktadır. “Ben “dünyanın verdiği” bakış açısından birine yerleştiğimde özne oluyorum (...) nesnelerin içerisinde, varoluşun içerisinde, dünyanın içerisinde bakış açıları var, bir öznenin bakış açısı değil bunlar, bir özne o bakış açılarına yerleştikçe özne haline geliyor. Başka bir bakış açısındaki özne, başka bir perspektife, başka dünyalara sahip oluyor” (Baker, 2022: 52). Böylece, L2 noktasında konumlanan kolektif trans-hüman öznesi,

yerleřtięi bakıř ve perspektiften bilimsel gözlemlerini yapabilmektedir. Sanatsal ve tasarımsal bağlamda, mekanik gözden yakalanmıř evrenin her bir karesi, aynı zamanda teleskobun kendisi, sibernetik sanatın imgelerini ve nesnelerini oluřturmaktadır.

Sibernetik perspektife sahip özne, *word-wide-web* ile birlikte büyük veri (*big data*) ortamı-dünyası içerisinde konumlanmaktadır. Enformasyon (*information*) ortamları barındıran bir encyclopedia aęı oluřmaktadır. Baker'in tanımıyla; “yanlıř addedilen düşünceleri de dahil olmak üzere, iřte bunların tümüne *encyclopedia* diyorlardı. Ansiklopedi, yani bilinebilecek her řey, bilinmiř olan toparlanmıř olan her řey” (2022: 41) řeklinde ifade edilmektedir. Doğru veya yanlıř tanımlamalar için kullanılan bütün dilsel atıflar, bir tür ansiklopedi oluřturmaktadır. Bu durumda, giderek artan enformasyon hızı, çeřitlenmeyi dolayısıyla entropiyi de artırmaktadır. “Artık modern olmayı bıraktıysak, artık çoęaltma çalışmasıyla arındırma çalışmasını ayıramıyorsak, sonumuz ne olacak? Modernlik olmadan Aydınlanma nasıl talep edilebilir? Yine fazlasıyla büyük varsayım řudur ki, varoluřlarını resmi olarak temsil edecek canavarların çoęalmalarını yavaşlatmak, saptırmak ve düzenlemek gerekecektir” (Latour, 2020: 20). Hiperölçülemezlik noktasında post-modern durumlar özneye sonsuz potansiyel görüler sunmaktadır.

Özneye sunulan sonsuz potansiyel görülere karřın, bu görülerin çeřitlenmesi sonucu entropi artmaktadır. Bu durumda bir tür kayıtsızlık durumunda bu çeřitlenmenin hızı yavaşlayacak mıdır? Entropi kaygı duymamıza neden olurken, kayıtsızlık meseleye çözüm gibi durmaktadır. Eęer bir řekilde kayıtsız olmayı sürdürebilseydik, entropiyi besleyecek yeni bir řey üretmezdik. Fakat durum böyleyken, mutlak kayıtsızlık halinde herhangi bir řeyin varoluřundan bahsedilemez. Dolayısıyla meselenin nedeni ve sonucu bir arada yer almaktadır. Birini ortadan kaldırmak bir dięerini ortadan kaldırmaktadır. “Bunu sadece insan bedeni anlar,” diyor. İnsan zihni, kayıtsızlıęı, hareketsizlięi, stabiliteyi [durgunluęu] hoř bir řey olarak görebilir ama bizim açımızdan bu bir yanılsamadır. Çünkü bedenlerimiz ölmeye devam etmektedir, varlıęını sürdürmeye çabalamaktadır ama sürekli olarak dıř nedenler ařındırmaktadır bedenimizi - ta ki ölene kadar. Sonlu varlıklar olmamız, bu anlamda” (Baker, 2022: 203). Dasein'ın ölüme doğru

varoluşundan, geçiciliğinden duyduğu kaygıyla çevresine ilgi göstermekte - kayıtlılık durumu hali içerisinde.

2.1.3 Kuklanın Bilgi ve Özgürlük Arayışı

Hümanizm kendini biçimsel olarak, tıpkı tanrı gibi yine kendi suretinde yaratmıştır. Antik Yunan'daki mitolojik tanrı figürleri, Rönesans resimlerinde görülen tanrı imgeleri insan merkezli (*antropos*) ve insan görünümündedir. Bu bakımdan John Gray'in (1948-) *Kuklanın Ruhu - İnsan Özgürlüğüne Bir Bakış* kitabında; kukla imgesi, insanın kendi tanımladığı hümanizmin bir başka imgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. "Bir kukla özgürlük yokluğunun cisimleşmiş hali gibi görünebilir. İster gizli bir elle hareket ettirilsin ister iple oynatılsın kuklanın kendi iradesi yoktur. Bütün hareketleri bir başkasının - kuklanın ne yapacağına karar veren bir insanın - iradesine bağlıdır (...) Kukla tahta ve bezden yapılmış bir şey, duygusu veya bilinci olmayan insan yapımı bir nesnedir. Bir kuklanın ruhu yoktur" (Gray, 2022: 9). Kuklaya ruhunu veren, seslendiren, hareket veren kukla oynatıcısına aittir. Kukla oynatıcı bu bağlamda tanrı görünümündedir. Kuklanın hareketinde, başkasının oynattığı fakat kuklaya özgü bir estetiğin, kendi dinamiğinin olduğundan bahsedilmektedir.

Kitapta hümanizm *özgürlük* ve *gnostizm* kavramlarına değinilmektedir. Gray, Gnosisi şöyle tanımlamaktadır: "Gnosis Yunanca bilgi demektir, gnostikler içinse bilgi özgürlüğün anahtarıdır" (2022: 18). Adem'in elmayı yemesi, Tanrı'nın bildiği her şeye sahip olacağı beklentisi ve yasak olanın yapılabilir olması, İnsanın özgürlüğünü oluşturmaktadır.

Hümanizm imgesine, kuklanın özgür iradeye sahip olması veya olmaması perspektifinden bakarsak, hümanizmin bilme arzusu görüntüsüne ulaşılabilir. John Gray, Adem'in aden bahçesinden kovulmasına neden olan yasak meyvenin yani, yılanın tanrının bildiği her şeyi bilme vaadiyle sunduğu yasak meyve, bir irade meselesine dönüşmektedir. "Adem ile Havva elmayı yiyince Cennet'ten kovuldular. Bu, insanın düşüşüydü - gündelik bilincin yarı karanlık dünyasına düşüş, Ama bu düşüş bir son olmak

zorunda değildir” (Gray, 2022: 13). İnsan sürekli olarak, İkarus imgesindeki gibi güneşe uçmayı arzulamaktadır. Bilmek insanı Babil Kulesi gibi yükseltmekte İkarus bağlamında kanatlandırmaktadır. Fanat ne olursa olsun insan ölüme-doğru düşmektedir. Bu durum insanın döngüsel hakikatidir. Tanrı’nın bildiği her şeyi bilmek veya güneşe uçmak için önümüzdeki engel ölüme-doğru varoluş tarzıdır. Tam olarak gnostikler için, entropik ve son derece düzensiz ölüme karşı mücadele gerektirmektedir. Ölüme karşı varolanın ölümü yenmesi doğal değildir. İnsan doğasında ölüme karşı mücadele vardır. Fakat ölümsüz bir imge doğaya karşıdır. Ölümsüzlüğe ulaşmış herhangi biri ürkütücü gelebilir. Doğa karşı olan, doğaya karşı bir tür suç işlemektedir. Nietzsche’ye göre; “bilgelğin sivri ucu, bilgeye yönelir: bilgelik doğaya karşı işlenmiş bir suçtur” (2018: 59). Gnostikler bu yönüyle bir-başka ve suçludur. Adem ve Havva’yı cennetten kovan, Adem ve Havva’nın bilmek için gerekirse Tanrıya karşı koyma iradesidir. “Kadın ağacın güzel, meyvesinin yemek için uygun ve bilgelik kazanmak için çekici olduğunu gördü. Meyveyi koparıp yedi. Yanındaki kocasına verdi, o da yedi” (Yaratılış, 3-6). Adem ve Havva insanın bilme arzusundan dolayı Aden bahçesinden kovulmuştur. “İkisinin de gözleri açıldı. Çıplak olduklarını anladılar. Bu yüzden incir yaprakları dikip kendilerine önlük yaptılar” (Yaratılış, 2-8). Çıplaklıktan utanma, çıplak olduğu bilgisi ile gelmiştir.

Sibernetik bağlamda, bilgi ve dümen kavramları ile incelendiğinde, gnostik ve sibernetik kaptanların bu arzusun peşinde olduğunun göstergesidir. “Günümüzde gnostizm kendilerinin makine olduğuna inananların dinidir” (Gray, 2022: 14). Trans-hümanizme doğru insan, bozuma uğrayan bedensel - ölüme-doğru-varlığından kurtulmalıdır. Ray Kurzweil şöyle demektedir: “Ameliyatla bir sayborg yaratmak yerine beyindeki bilgileri siberuzaya yüklemek - nihai hedef, - insan zihnini maddeye hapsolünmüşlüğünden kurtarmak - Bernal’inkiyle aynıdır. Bu fikirler gnostisizm arasındaki yakınlık açıktır” demektedir (Gray, 2022: 17). Hümanizm temelde, kendini merkeze almakta, kendini tanımlamakta ve edindiği bilgilerle kendini ve kendi dışında kalanları yeniden-tasarlamaktadır. “İnsanın yüksek bir tür yaratabileceği fikri 19. yüzyıl boyunca tekrar tekrar ortaya çıkmıştır. Mary Shelley’nin Frankenstein: veya Çağdaş Prometheus adlı romanı insanın yaratıcı tanrı demiourgos rolüne soyunmasını irdeler” (Gray, 2022: 34). Buraya kadar incelediğimiz bütün hikayeler, imgeler insan yapımı

kuklaların hikayesidir. İnsan kendi serüvenini, kendi görüntüsünü gnostik ve sibernetik ilgiyle oluşturmaktadır.

John Gray, Tarkovsky'nin *Stalker* (1979) filminden örnek vermektedir: “Tarkovsky’nin filminde ziyaretçilerden geriye, herkesin en önemli hayalini gerçekleştirme gücü olan bir Oda kalmıştır. Bir yazar ve bir profesör iz sürücü bir rehberin kılavuzluğunda çorak topraklardan geçerek Oda’nın girişine varırlar. Yol boyunca Oda’ya girince ne diyeceklerini konuşurlar. Yazar Nobel ödülünde gözü olduğunu itiraf eder. Profesör ise Oda’yı yok etmeye geldiğini çünkü insanlık için çok tehlikeli olduğunu söyler. Rehber ise tüm istediğinin Oda’yı arayanlara yardım etmek olduğunu öne sürer” (Gray, 2022: 48). Profesörün odayı tehlikeli bulması ilginçtir. Herkesin hayalini gerçekleştirebilecek, insanı kendi bireyselliğini özgür kılabilen bir oda insanlık için neden tehlikelidir? Diğer bir soru, Profesör daha sonra odayı neden yok etmekten vazgeçmiştir? Bir ihtimal arzusuna yenilmiştir.

Tarkovsky’nin diğer bir filmi *Solaris* (1972) bu bağlamda örneklenebilir: gezegenin tamamı bilinç haline gelmektedir. İnfosfer bu bilinci sürekli olarak tanımlamakta ve yeniden biçimlendirmektedir. Kris Kelvin uzay gemisi ile birlikte hem uzayın sonsuzluğunda, hem de kendi iç dünyasında varoluşsal serüvenini sürdürmektedir.

Yazar imgesi, burada insanın kendi varoluş serüvenini yazması bağlamında hümanizmin bir metaforu olabilir mi? Hümanizm kendi özünü, dünyasını, doğru ve yanlışını - konumunu ve merkezini tanımlamaktadır. Dolayısıyla yazar, başarı ile birlikte, kalıcı olmayı arzulamaktadır. Nobel ödülü almış bir yazar, yaşamında ve ölümünde kalıcı olacaktır. Profesör ise akademik kimliği ile gnostik tanımına uymaktadır. Profesör bilgiyi temel almış, insanlığın özgürlüğüne giden yolun arzularından değil, ancak bilim ile olabileceği hakkında düşünmektedir. Belki de odayı bunun için tehlikeli bulmaktadır. Fakat ne olduysa, odayı yok etmekten vazgeçmiştir.

John Gray insan prototipi olarak, Norbert Wiener’in Tanrı ve Golem (1964) *God and Golem* kitabından şu alıntıyı aktarmaktadır:

İnsan insanı kendi suretine göre yaratır. Bu, Tanrı'nın insanı yaptığı varsayılan yaratılış ediminin yankısı ve prototipidir... Bir makinenin sureti nedir? Bir makinede tecessüm ettiği haliyle bu suret, henüz özgül bir kimliğe kavuşmamış genel türden bir makineyi mutlak şekilde veya bir varyasyon olarak yorumlayacak bir değişikliklerle üretme noktasına getirebilir mi?¹ (2022: 71)

Peter Galison (1955-) Wiener'in makine insan modeli ve Tanrı'ya benzeme arzusu bağlamında şunları ifade etmektedir: "Wiener insan-makine ilişkisini "Tanrı" ve "insan" arasındaki bağın bir modeli, hatta bir tezahürü olarak görmeye başlamıştır. Dinin paradoksları "Tanrı, taşıyamayacağı kadar büyük bir kaya yaratabilir mi?" Siber kaptanlar (*cyberneticist*) ve onun yavrularıyla ilgili sorular olarak yeniden ortaya çıkmıştır. Bir insan, kendisini satrançta yenebilecek bir varlık yaratabilir mi" (1994: 260)? İnsanı satrançta yenebilecek süper bilgisayar *Deepblue* (1996) IBM'de siberetik alanında uzmanlaşmış siber kaptanlar tarafından yaratıldı; Deepblue, böylece dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenmiştir.



Görsel 35: Steven Spielberg - *Ai* (2001) filminden AI David'in camın arkasından baktığı sahnenin ekran görüntüsü.

¹ Norbert Wiener, *God and Golem, Inc.: A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*, Cambridge, Mass., Press, 1964, s.29).

Steven Spielberg'in - Ai (2001) filminde, insanlık iklim deęiřimi ile suların yükseldięi antroposen dönemde yaşamaktadır. Açlık, robotların iş gücü olması gibi sosyal meseleler vardır. Filmin bir bölümüne birisi robota soyun! demektedir. İzleyici olarak bu durumda bir rahatsızlık hissi oluşabilir. Bunun nedeni soyun denilen robotun insana benzemesi midir? Siber-kasaplar yakaladıkları yapay zeka robotları fantastik bir ritüel, bir karnaval havasında gerçeklik manifestolarını okuyup robotları infaz etmektedir. İzleyiciler keyifle ve cořkuyla robotların katlediliřini izlemektedir. İnfaz edilme sırası, çocuk bir yapay zeka David'e gelince izleyiciler tepki göstermiřtir. Çünkü David küçük bir çocuk gibi korkmakta, bağırmakta insan gibi davranmaktadır. Bu durumda insana benzemekte ve seyircide empati duygusu oluřturmaktadır. Yapay zeka robotlar, insanca duygular hissedebilir mi?

Bunun dışında filmde işlenen dięer bir tema ise, yapay zeka David'in insana benzemesi dışında, gerçek bir çocuk olmayı, yani aslına benzedięi şeyin, aslı olmak istemektedir.



Görsel 36: Enrico Mazzanti (1883), Carlo Collodi'nin 1883 tarihli "*Le avventure di Pinocchio*" adlı eserinden bir illüstrasyon.

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/513762269990908904/>

Ai filminde, Carlo Collodi'nin (1826-1890) Pinokyo (1881) *Pinocchio* eseri post-modern üslupta yeniden-işlenmektedir. Pinokyo Geppetto ustanın elinden çıkma tahtadan bir kukladır. Fakat gerçek bir çocuk olma arzusunda mavi periyi aramaktadır. Ai filminde ise; Ai David, pinokyo hikayesinden esinlenerek, gerçek bir çocuk olma arzusuyla mavi perisini - kendi hakikatini aramaktadır. Mavi periyi sormak için her şeyi bilen Ai Dr. Know'a gitmektedir. Sonrasında suların altında eski bir lunaparkta mavi perisini, yani kendi hakikatini bulmaktadır.

2.2 Hakikatin Anlamını Yitirmesi: Hipergerçeklik ve Simülasyon Çağı

Post-Modern kültürle birlikte “simülasyon hakikat ilkesinin yerini almıştır” (Baudrillard, 2017: 17). Her şey anlamını yitirmeye - anlam çeşitlenmesi ile oluşan bir anlam yitirmesiyle hakikat kavramı yerini simülasyona bırakmıştır. Antik Yunan’da doğa merkezli, modern felsefe ile insan merkez odağına geçmiştir. Ardından bu odak sabit bir merkez yerine, merkeziyetsiz bir paradigmada gelişmektedir. İçine olduğumuz merkeziyetsiz paradigma içerisinde çoklu, çeşitli ve entropik bir anlam havuzu oluşmaktadır. Buna destek olarak Derrida’nın dildeki yapıbozum ve yapısöküm teknikleri gösterilebilir. Dilde anlam, kelimelerin zıddıyla kurgulandığı bir yapıdan, anlamca gri bir alanda konumlandığı postmodernin belirsiz döneminden söz edilebilir. Artık siyah ve beyaz diyalektiğinde net ideal ayrımlar birbirine karışmaktadır. Anlama ve estetiğe ilişkin her görüntü griye doğru belirsizleşmektedir.

Jean Baudrillard’ın Simülasyon ve Simülakr kitabı (1981), Yeni avangard başlığında altında sözü geçen Borges’e ait İmparatorun haritacıları öyküsüyle başlamaktadır. Öyküde imparatorluğun birebir haritasını yaptırmak isteyen hükümdarın bu arzusu, imparatorluğun yıkımına neden olmaktadır. Harita sayfaları ise; çöle dönüşmüş imparatorluğun harabelerinde uçuşmaktadır. “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir. Başka bir deyişle harita öncesinde ya da sonrasında toprak parçası yoktur (...) Bundan böyle sağda solda karşılaşacağımız harabe ve yıkıntılar haritaya değil gerçeğe, çölde karşımıza çıkan kalıntılarsa İmparatorluğa değil bize, Çöle dönüşmüş bir gerçeğe ait olacaklardır” (Baudrillard, 2017: 13-14). Hakikat kavramının anlamını yitirmesi, imparatorluğun çöküşü imgesiyle bir tutulabilir. İmparatorluğun haritacılarının simüle ettiği gerçekliğin çöle dönüşmesi, gerçeğin ve simülasyonun görünür olmasını sağlamaktadır. Simülasyon kelimesi benzer ve aynı anlamı taşımaktadır. “Fransızca “*similaire*” kelimesinden gelmektedir. Bu kelime ise; Latince *benzer*, *aynı* anlamına gelen “*similis*” kelimesinin türetilmiştir. “*Semol*” eski Latin kelimesi ise; “*bir, aynı, birlikte*” anlamına gelmektedir (etymonline.com/word/simulation). Simülasyon, benzeri bir üretilmiş, herhangi bir şeyin taklididir.

Simülasyon dünyası progresif taklitler dünyasıdır. Tanrı ve ikon imgesi üzerinden Baudrillard şöyle demektedir: “İkona taparlar, Tanrı’yı en yüce haliyle temsil ettikleri iddiasında olan kurnaz insanlardı, oysa gerçekte, imgeler yoluyla Tanrı’yı taklit ederek [simuler] onun varlığına ilişkin sorunun üzerini örtüyorlardı [dissumuler]” (2021: 36). Yani taklit edilen imparatorluğun ideası ve haritası, imparatorluğun üzerini örtmektedir. “Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan bir şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir” (Baudrillard, 2017: 15). Simülasyon; benzer, taklit - Platon’da karşılığı *mimesis* ve hakikat kavramları her zaman mesele olmuştur. “Gerçek ya da hakikatle bir ilişkisi kalmayan böyle bir uzama geçildiğinde karşımıza tüm gönderen sistemlerin tasfiye edildiği bir simülasyon çağı çıkmaktadır” (Baudrillard, 2017: 15). Simülasyon sadece bir şeye benzemesi veya *mimesis* gibi taklit etmesiyle değil, aslı yerine yeniden üretilmiş gerçekliktir. Artık *aslı yerine konulanın* yerine konulduğu şeyin gerçekliğinin bir öneminin kalmadığı aşamada ise simulakra dönüşmektedir. Baudrillard; yeniden üretim, yeniden canlandırmanın, simulakra dönüştüğünü, artık gerçek gönderenden yoksun kendi gerçekliğini üreten, kendi kapalı sistemini oluşturan yalnızca kendi yerine geçebilen bir sistem oluşturduğunu belirtmektedir (2017: 18). Böylelikle artık aslı yerine konulanın gerçekliği veya anlamı kalmadığında, o şey simulakra dönüşmektedir. Eğer hakikat ilkesinin yerini simülasyon aldıysa, hakikatin bir önemi kalmamış bu durumda simulakra dönüşmüş bir simülasyon kuramdan bahsedilebilir mi?

Tanrı imgesi ve ona duyulan inancın göstergeye dönüşmesi üzerine Baudrillard; “Tanrı bile simüle edildikten, Tanrıya olan inanç, göstergelerine indirgenebildikten sonra gerisini varın siz düşünün” demektedir (2017: 18). Tanrı önce ikonlara, inanç göstergelere dönüşmüş, daha sonrasında *yerine konulanın* öneminin kalmadığı, kendi kapalı sistemine kendi hiper-gerçekliğine dönüşmektedir. Çünkü Tanrı ve anlam ölmüştür. Baudrillard, simülasyon çağına doğru giden imgeye özgü aşamaları şöyle sıralamıştır:

- derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge

-gerçekliğin hiçbir çelişkiyle ilgisi olmayıp, yalnızca kendi kendinin simülakrı olan imge (2017: 20).

Birincil aşamadaki *gerçekliğin yansıması olarak imgeyi* olumlu bir nitelikte görmekte, bir tür ayin benzetmesi yapmaktadır. Buna karşın ikinci aşama olan *derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge* ise olumsuz nitelikte kötü bir büyü niteliğinde görmektedir. Üçüncü aşamada imgenin gerçekliğin yerini almaya başladığını, dördüncü durumda ise simülasyon düzenine ait bir şey olmaktadır (2017:20). Birincil ve ikinci aşamanın hakikatle ve idealle ilişkisi varken, üçüncü ve dördüncü aşamada simülasyon ve simülakr çağına gelmektedir. “Gerçeğe bir son veren şey gerçekten daha da gerçek gibi görünen şeydir” (Baudrillard, 2017: 116). Gerçeğe son veren simülakrlar gerçeğin-hakikatin yerini almaktadır.

Sanat ve Tasarımda orijinal, özgün, kopya, taklit, röprodüksiyon gibi meseleler simülasyon modellerle birlikte aslına benzemektedir. Baudrillard, *Le complot de l'art* Sanat Komplosu yazısında (*Contemporary art*) Çağdaş sanatı, bienal ziyaretlerini Grand Palais müzesi ziyaret etmek gibi toplumsal bir ritüele dönüştüğünü ifade etmektedir (2021: 65) Balmumu müzeleri içerisinde balmumundan yapılmış ünlü modellerin heykelleri yer almaktadır. Heykeler, modellerin aslına benzemektedir. Çağdaş sanat, tıpkı balmumu müzesi gibi, balmumundan yapılmış sanat nesnelerinin taklit edilmiş formlarından oluşmaktadır. Çağdaş sanat, bu yönüyle yerine geldiği geçmiş sanatın kopyasıdır.

Taklit *mimesis* kavramı, Antik Yunan’da Platon’un “Devlet” diyalogunun onuncu bölümünde yer almaktadır. İdealin kopyası ve bu zihin birliği, ressamın kopyanın kopyasını resmetmesi gibi, taklit meselesi giderek eklemlenmektedir. Bugün postmodern ile anlam kaybından bahsediyorsa, ideanın, aslının, orijinalin ve kopyanın arasındaki farklar giderek kaybolmaktadır. Artık kopyaların aslına, asılların ideallara benzemesi gibi bir kaygısı yoktur. Hiçbir şey kopya değildir çünkü ortada asıl veya orijinal diyebileceğimiz ayrımlar kaybolmaktadır. Bunun bir nedeni, simülakrların kusursuzlaşmasıdır. “Simülakr giderek kusursuz bir görünüm kazandıkça (bu nesneler kadar sanat yapıtları ya da toplumsal ve psikolojik ilişki modelleri için de geçerlidir)

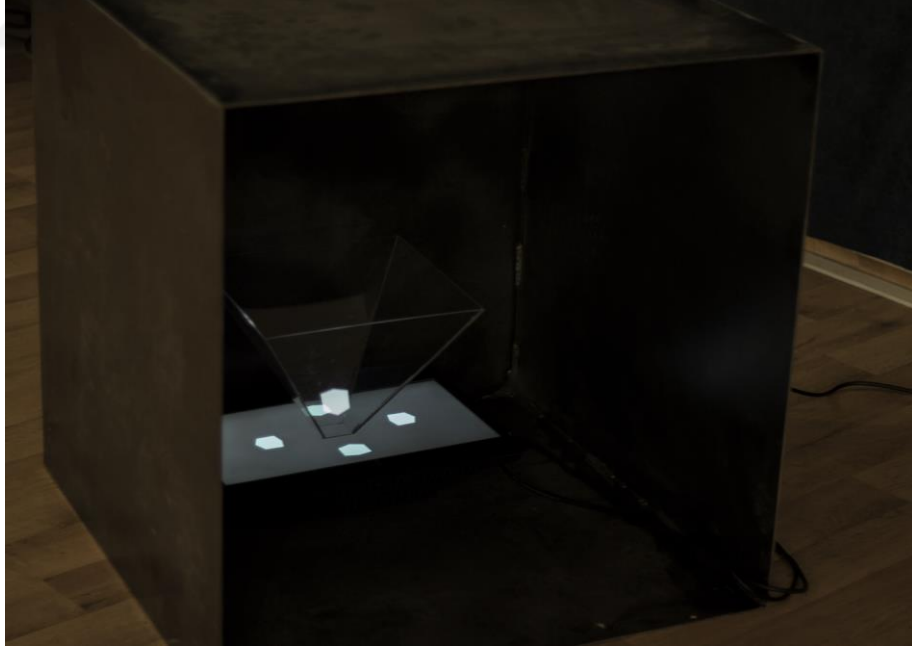
karşımıza (simülasyonun kötülük meleğinden daha da kötü olan ve içimize yerleşen inançsızlığın kötülük meleği olarak nitelendirilebilecek) her şeyin yeniden canlandırma, kendi ikizini üretme ve benzerlik gibi süreçlerle olan ilişkisinin kesildiği bir durum çıkarmaktadır. Kısaca gerçek diye bir şey yoktur” (Baudrillard, 2017: 148). Post-modern teorilerle birlikte, kıyaslanabilir hakikat veya nesnel bir gerçekliğin olmadığı durumda, gerçeklik bir kurguya dönüşmektedir.

Baudrillard’ın *Simülasyon ve Simülakr* kitabında yer alan *Hologram* başlığında; hiçbir şeyin tıpatıp aynısı diye bir şeyden söz edilemeyeceğinden bahsetmektedir. “Bir nesne bir başka nesnenin tıpatıp aynısı ise bu o nesnenin kusursuz bir benzeri olduğu anlamına gelir. Asla benzerlik diye bir şey olamayacağı gibi, tıpkısının aynısı gibi bir şeyden de söz edilemez” (2017: 148). Buna karşın, bir şeyin birebir kopyası bilgisayar aracılığıyla mümkün olsa bile, bu durumda bir şeyin birebir kopyalanmış, tıpatıp aynısı olan yeni bir şey olacaktır. Örneğin, bilgisayarlar kopyalanan klasörü farklı isimlendirerek ayırmaktadır. Bir şeyin tıpatıp aynısı demek, kopya orijinal sorununu ortadan kaldıracak mıdır? Birebir kopyalanmış olan, orijinal-kopya durumunu zamansal süreçte önce - sonra diye ayıracaktır. Bunun için bir şeyin birebir aynısı diye bir şeyin varlığından söz edilemez. Bu mümkün olsaydı bile, zamansal olarak ayrılacaktır. “Zamansal düzlemde eşzamanlılık olasılığı yoktur. Aynı şekilde görüntüler düzeninde de bir eşzamanlılık yoktur. Birbirinin tıpatıp aynısı olabilen hiçbir şey yoktur ve holografik yeniden üretim tıpkı her sentetik gerçek ya da gerçeği diriltmeye çalışan gelip geçici bir heves gibi (bu olay bilimsel deneyler için de geçerlidir) gerçeğin kendisi olmaktan vazgeçerek hipergerçek olmayı yeğlemektedir” (Baudrillard, 2017: 149). Hipergerçek gerçeğin ötesinde bir konumdur. Gerçeklik kurgusunun bilindiği, benzerinin yapıldığı, ve bütün bu enformasyon süreçleri hipergerçeklik ortamını oluşturmaktadır.



Görsel 37: *Tony Smith, (1962) Die. Whitney Museum of American Art Newyork / ABD.*

Kaynak: <https://whitney.org/collection/works/4891>



Görsel 38a: *Kusay Tatlı, (2017), Siyah Küpün İçinde, Inside the Black Cube, Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi, İzmir.*



Görsel 38b: *Kusay Tatlı, (2017) Siyah Küpün İçinde Inside the Black Cube, Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi, İzmir.*

Işığın pleksiglastan yansıyan yüzeyleri üç boyutlu bir hologram küp oluşturmaktadır. *Inside the Black Cube*, Minimalist Sanatçı Tony Smith’in “*Die*” isimli eserinin içinde hakiki küpün bir simülasyon oluşturmaktadır. “Hologram aşılp geçilmiş bir hakikat simülasyonu, başka bir deyişle hakikat ötesi bir hakikat simülasyonudur. Peki, hakikatin yani yalancı olanın ötesinde değil de hakikatten daha hakiki görünen hakikatin ötesine geçildiğinde neler olmaktadır” (Baudrillard, 2017: 149)? Görsel 38a ve 38b’de yer alan örnek, Tony Smith’in eseri ile birlikte değerlendirildiğinde “*Die*” isimli küpünün içinde yer aldığı sürece, bir hakikat simülasyonu mu olmaktadır? Üstelik, görselde yer alan, metal küp Tony Smith’in *Die* isimli eseri değildir. Eser, *Die* eserinin bir yüzeyi kesik kopyası olarak değerlendirilebilir. “Tıpkı bir insanın “kendi nüfus kağıdını” yutarak anlamını yitirmesi gibi herhangi bir hakikatin kendi hakikat ölçütünü yutarak anlamsızlaşmasına yol açmaktadır” (Baudrillard, 2017: 149). Hakikatin ölçüsü giderek anlamsız olmaktadır. Çünkü sürekli yeni ölçüler üretilmekte ve yeniden üretilmektedir. “Her şey içkindir. Geçmiş ya da gelecek yoktur. Öykülerle ilgili (zihinsel, zamansal, mekansal ve gösterge anlamında demek istiyoruz) tüm veriler (coordonnées) boşlukta yüzmektedirler. Bu, mevcut bir gerçek evrene paralel olarak yaratılmış, birincinin tıpatıp bir benzeri ya da var olabilecek türden bir evren değildir. Böyle bir evren hem var olabilir

hem de olamaz. Bu hem gerçek hem de gerçek-dışı bir evrendir. Bu hipergerçeğin ta kendisi yani bir simülasyon evreni olup, özetle bambaşka bir evrendir” (Baudrillard, 2017: 168). Simülasyon gerçekten de öte bir yer tutarak, gerçeğin önüne geçmekte ve hipergerçek olmaktadır.

Gerçeğin yerine geçen simülakrlar, bir kalıntıya dönüşmektedir. Baudrillard kalıntı üzerine şöyle demektedir: “Sağ/sol, aynısı/diğeri, çoğunluk/azınlık, deli/normal vb. şeylerden söz edebilirsiniz, ama kalıntı dediğimizde çizginin (/) öteki tarafına ne koyabilirsiniz ki? Çizginin öteki tarafına hiçbir şey koyamazsınız. “Tamamı ve kalıntı”, toplam ve kalanlar, işleme dahil olanlar ve olmayanlar (kalanlar). Bunlar ayırtlayıcı özelliğe sahip karşıtlıklar değildir” (2017: 187). Bu tartışma, *Theseus’un Gemisi* paradoksu ile birlikte sürdürülebilir. Girit’ten zaferle dönen Theseus’un gemisi Atina’da zaferin kalıntısı, zaferin temsili bir anıtı, bir kalıntı haline dönüşmüştür. Bir süre sonra eskiyen çürüyen parçalar yenileriyle değişmiş ve bir süre sonra Theseus’un zaferle dönen gemisinde değişmeyen parça kalmamıştır. Fakat değişmiş bu haliyle zaferin kalıntısı, zaferin parçaları değişmiş temsili olmaya devam etmektedir. Değişen parçaların, nesnelerin üzerinden gidersek, burada değişen parçaların geminin aslı ile biçimsel olarak aynı olması mı önemli olacaktır? Parçalar değişse de, Theseus’un zaferini belleklerde tutma işlevi olan bir simülasyona dönüşmektedir. Geminin değişen ve değişmeden önceki parçaları, zaten çoktan kalıntı olmuş bir zaferin temsili olmaya devam etmektedir. Dolayısıyla hakiki parçaların veya değişen parçaların bir önemi kalmamaktadır. “Bu evrende her şey bir kalıntıya dönüşmektedir” (Baudrillard, 2017: 189). Simülasyon bu kalıntılardan, çölde uçuşup giden imparatorluktan kalan harita sayfaları ya da Theseus’un gemisinin değişen parçaları veya imparatorluğun sonu gibi nesnelerin de sonu gelecektir.

Parçalar sürekli olarak yeniden üretilecek, yeniden sonu gelecektir. Bu Post-Hakikat döngüsü olmalıdır. “Belli bir döngüsel sürece boyun eğen şeyin kesinlikle bir başı bir de sonu vardır, oysa sonsuza dek var olmaya çalışan bir süreçte sonsuza dek var olamayan her şey (bu zamanı stoklama biçimi de her depolama biçimi gibi ittifakın sona erdiğini göstermektedir) bu kalıntıya dönüşmektedir” (Baudrillard, 2017: 192). Bu bağlamıyla görsel 37’de yer alan küp, Tony Smith’in ve minimalist sanatın bir tür kalıntısı, bir tür anıtı olmaktadır. Her şey, bir zaman sonra tarihsel değere, bir anıta

dönüşmektedir. “19. yüzyıl ya da modernleşmenin gerçekleştirdiği asıl devrim görünümlemlerle dünyanın büyüleyiciliğine kesin bir şekilde son verip, onu yorumlama ve tarihin insafına terk etmesidir” (Baudrillard, 2017: 207). Burada yorumlanan tarih 19. yüzyılın kalıntısıdır. “Bugün başvurabileceğimiz tek silah hakikat değil, kuramsal bir şiddettir (...) Anlamı kurtarabilmek artık imkansız bir şeydir. Böyle olmasında yarar vardır, çünkü anlam da ölümlü bir şeydir” (Baudrillard, 2017: 211-212). Hakikat ve anlam meselesi, insan varlığı gibi geçici ve ölümlüdür. Hakikat ve anlam insan meselesi olduğu gibi çeşitlenerek, parçalara uğramaktadır. Daha sonra ise kendi gerçekliğinin kalıntısına ve geçmiş bir anıtına dönüşmektedir.

2.2.1 Zerdüşt’ün Post-Modern Mağarası

Modernizmin, kapitalizmin ve marksizmin ortak beklentisi ya da söylemleri toplumun refah içinde yaşaması üzerineydi. Fakat bunun sonucu olarak toplum, tüketim toplumuna dönüşmüştür. Latour’a göre hiç modern olmadık, Baudrillard’a göre ise; post-modern diye bir kavramın bile olmadığı kalıntı, tüketim ve simülasyon çağından bahsedilmektedir. Böylece kendini yeniden üreten bir simülasyon evreni doğmaktadır. Günümüz post-insanı içinde bulunduğumuz simülasyon evreni ve düzeni içerisindedir. Simüle edilmiş dünya, sibernetik kaptanların varlık sahasıdır. Sibernetik kaptanlar tıpkı Matrix dünyasında olduğu gibi, simüle edilmiş ve gerçek dünyalar arasında, modern ve post-modern zamanlar arasında gemisinin dümeni tutmaktadır.

Post-modern kavramı, moderne *post* eki ile “ötesi”, “sonrası” anlamı katmaktadır. Modernizmin beklentilerinin karşılığının bulunmadığı post (*sonrası*) dönemdir. Hakikat mağarasından sonra, yerini simülasyona bırakan bir başka alegori Zerdüşt’ün mağarası, post-modern’in mağarasıdır. Friedrich Nietzsche’nin (1844-1900) “*Böyle Söyledi Zerdüşt*” Kitabının “Tanrı Öldü” temel düşüncesiyle kendini göstermektedir. Modernizmin beklentisi; yeni olana, şimdi olana yönelmektir. Modernizm insan aklına güven, ve evrensel bir ahlakın olabileceği beklentisi içerisindedir. Fakat tanrı rolünü üstlenmek zorunda kalan insan için, tanrının ölümü travmatik olmuştur.

Tanrının ölümü üzerine, “yüce insanlar” Zerdüşt’ün mağarasında toplanmıştır. Zerdüşt, tanrı ölmüş artık tanrısız yüce insanlara şöyle demektedir: “Hepsi yeniden dini bütün oldular, dua ediyorlar, çıldırmışlar!’ – diye konuştu ve hayretler içinde kaldı. Ve gerçekten tüm bu daha yüce insanlar, iki kral, hizmet dışı kalmış papa, kötü büyücü, gönüllü dilenci, gezgin ve gölge, yaşlı kahin, tini vidanlı ve en çirkin insan; hepsi de ... dizüstü çökmüşler eşeğe tapıyorlardı” (Nietzsche, 2019: 317-318). Yüce insanlar tanrının ölümü sonucunda çıldırmış, Zerdüşt’ün mağarasında eşeğe tapmaktadır.

Eşek de İ-A diye anırdı bunun üzerine.

Gösterişsiz dolaşır dünyayı. Gridir en sevdiği renk, erdemlerini gizler bu rengin ardında.

Tini varsa, gizler onu: ama herkes inanır uzun kulaklarına
(Nietzsche, 2019: 317-318)

Nietzsche’nin söylemiyle, bu “çıldırmışlık” tanrının, yani anlamın ölümüdür. Bu çıldırmışlık, anlam krizinin bir göstergesidir. “Yüce insan” bütün bu yüce anlamlarını hem yitirmekte, hem de yeni anlamlar üretmektedir. “Tanrının ölümü açıkça ifade edilen tek insan Nietzsche olup, o, sonsuzlukla sonsuzluğun kadavrası karşısında dikilebilen büyük nihilisttir. Oysa hipergerçekliğin egemenliği altına giren materyalist ya da idealist (Tanrı ölmedi, hipergerçek bir şeye dönüştü)” (Baudrillard, 2017: 205). Nietzsche’nin üst insan düşüncesiyle birlikte; üst insan dışındaki insanlık, alt insanlık olmaktadır. Baudrillard bu durumu şöyle ifade etmektedir: “Alt insanlığa, insanlık ötesine, türün kendi simgesel niteliklerinin yok olmasına yöneliyor bu süreç. Nihai olarak Nietzsche’yi haklı çıkaracak; Nietzsche, kendi ellerine teslim edilmiş insan türünün kendini kopyalamaktan ya da yok etmekten başka bir şey yapmayacağını söylüyordu” (2023: 39). Mitolojide ölümsüz Tanrılar antropos formunda, insana benzemekte veya insan tanrıya benzemektedir. Bu aşamada insan kendi içinde bulunduğu dünyaya benzer alternatif simülasyon dünyalar tasarlamaktadır. Tasarladığı dünyalar ise belirsizliğe doğru entropik bir biçimde çeşitlenerek yol almaktadır.



Görsel 39: Olafur Eliasson - *Hava Projesi*, (2003), (monofrekans ışıklar, projektör folyosu, sis makineleri, ayna folyo, alüminyum ve iskele kullanılarak oluşturulmuş, 26.7 x 22.3 x 155.4m), Turbine Hall, Tate Modern, Londra.

Kaynak: <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-the-weather-project>

Postmodern, modernizmin içinde bulunduğu “şimdi” zamansal sürecinden öte, aynı zamanda *geçmiş*, *şimdi* ve *gelecek* zamansal süreçlerini içermektedir. Dolayısıyla bütün zamanları ve bütün ihtimalleri kapsamaktadır. “Zamanın efendisi Tanrı değil özgür insandır artık. Fırlatılmışlığından kurtulmuş, gelmekte olanı tasarlamaktır” (Chul Han, 2018: 27). İnsan fırlatılmışlığından simülasyonla kurtulmaktadır, kurtulduğunu sanmakta veya düşünmektedir. Siber uzayda, tasarım dünyasında insan fırlatıldığı dünyaya şekil-form vermektedir. Bu özgürlük alanıyla birlikte, bütün zamanlara yayılmış geçmiş ve potansiyel ihtimaller havuzunda belirsizlik içerisinde kendi ortamını yeniden yaratmaktadır. Peki insanlık daha önce zamanın efendisi değil miydi? Zaman kavramı, dilsel ve ideal açıdan insandan çıkmadı mı? “Aslında her imgenin arkasında, Tanrı kayboluyordu. Ölmemişti, ama kaybolmuştu. Başka deyişle, soru artık sorulmuyordu bile. Tanrı’nın varlığı ya da yokluğu sorunu simülasyonla halledilmişti” (Baudrillard,

2021: 36). Bu durumda anlamsal olarak, tanrı-insanı veya insan-tanrıyı yaratmadan önce, tanrı-insanı, insan-tanrıyı öldürdükten sonra, yine rotasız ve belirsizlik içerisinde kalmış, kendi simüle ettiği mağarayı ve güneşini yaratmıştır. Platon'un mağarasından bu yana, belirsizlik sabit kalmış, hakiki olmadığı bilinen gölgeler, mağara ve mağaranın içindeki dışındaki dünya ve güneş, insandan yaratılmıştır. Bütün bu gelişen düşünceler, dile dökülmesi, terminolojisi, etimolojisi insan tarafından yaratılmıştır. Yıkılan düşünceler, yapısı sökülün dil, kullanımı zamanla entropiye uğrayan, çeşitlenen etimoloji ve terminoloji insanlık tarafından yapılmaktadır.

2.2.2 Postmodern Etik ve Belirsizlik

Postmodern durumlar, barındırdığı potansiyellerle belirsizlik yaratmaktadır. *Belirsizlik* kavramı Zygmunt Bauman'ın (1925-2017) *Post-Modern Etik* kitabında post-modern etiğin “belirsiz” olduğu söylemiyle yer almaktadır. Etik kavramının varoluştan önce geldiğini söylemektedir. Dolayısıyla Bauman'a göre; varlığı önceleyen belirsiz etik; anlamı, biçimi ve gerçekliği içinde barındırmakta yapısını bozmakta ve yeniden üretmektedir. Varlığa ilişkin, *varlığın anlamı nedir* sorusu anlamın dil aracılığıyla kurulmasının sonucudur. Dilde oluşan değişimler böylece ontolojik bir mesele haline gelmektedir. Jean François Lyotard (1924-1998), *Post-modern Durum* (1979) kitabında Andre M. d'Ans'ın *Le dit des vrais hommes* (1978) kitabından aktarmaktadır: “Cashinahua meddahı hikayesine şöyle başlayıp bir dile getirişle başlıyor: “Bu ...'nın hikayesi, bunu hep böyle dinledim, şimdi size de anlatacağım, siz de dinleyin.” Aynı şekilde basmakalıp bir başka dile getirişle bitiriyor: “...’nın hikayesi burada sona eriyor. Onu size anlatan... [Cashinahuaca ad]” (2014: 45). Lyotard'ın meddah hikayelerindeki *intrinsèque* (iç yapısal) pratiği ile birlikte şu sonuca varmaktadır: “Anlatıcı, hikayeyi anlatma yeterliliğini sırf daha önce onun dinleyicisi olmuş olmasından türüyor” (2014: 45). Dinleyicinin de anlatsal bilgi pragmatikliğiyle, anlatma yetkisine erişmekte olduğunu belirtmektedir. Bu kulaktan kulağa oyunu gibi, herkes bir katılımcı ve parça parça anlam çeşitlenmektedir. Post-modern ile birlikte herkes bir hikaye yazarı, hikaye anlatıcı ve tüketicidir. Bu durumda çok anlamlı, çoklu estetik durumlar ortaya çıkmaktadır.

Jacques Derrida (1930-2004), *Platon'un Eczanesi* kitabında; *Pharmakeia* kelimesinin ilaç ve zehir anlamından yola çıkarak, dil yapısında yapısöküm yapmaktadır. *Pharmakeia* aynı zamanda *pharmakon*'un yani ilaç: deva ve/ya zehrin zerk edilmesi anlamına gelen bir cins isimdir (Derrida, 2016: 31). Derrida post-modern tanımlamaları için temel bir değer taşımaktadır. Edebiyatta, felsefede dili yeniden sorunsallaştırdığı bir yöntem geliştirmiştir. *Pharmakeia*, ilaç-zehir ikili zıtlıklarının kendi varoluşunu tanımlaması kadar net ve görünürdür. Kil tabletlerin kalıcılığı üzerine Derrida şöyle söylemektedir: “*Pharmakon* ve yazı, hep bir yaşam veya ölüm sorusudur” (2016: 92). *Pharmakon*, yazı ve dil ontolojik bir meseledir. Zehir mi, ilaç mı sorunsalını sadece dozu belirlemektedir.

Dasein (*orada-varlık*), ölüme doğru varoluşuna karşı duyduğu kaygı ile birlikte zıddı olan kendi varoluşunu tanımlamaktadır. Dolayısıyla varlığın anlamına ilişkin ontolojik mesele Heidegger’de siyahla beyaz kadar netliğe erişmesine karşın, ilaç ve zehir ontolojisinde belirsizleşmektedir. İlaçla zehiri birbirinden ayıranın sadece miktarı oluşu dilin anlam yapısında gri alanlar ortaya çıkarmaktadır. Anlam zehir/ilaç gibi, iki anlamı barındıran son derece hassas bir duruma dönüşmektedir. Post modern durumda anlam, siyah ve beyaz’ın ideasından, gri bir ideaya doğru belirsizleşmektedir.

Modern çağdan önce, Antik Yunan’da hakikat, güzellik ve uygunluk kavramları tartışılmıştır. Antik çağda başlayan bu tartışmalar ideal olanı, ideal olanın güzel olduğu, güzelin doğru olduğu, doğrunun adil olduğu üzerine söylemler mevcuttur. Bu tür tartışmalar antik dönemde yasa koyucuların işiydi. Yasa koyucular, doğru üzerine, estetik üzerine, adil üzerine bir arayış içerisindeydi. Yasa koyucular, sözel-yazılı dili ve nasıl seslendirildiği ile ilgili yasalar koyardı. Antik Yunan’da bireysellik ön planda olmamıştır. Bunun nedeni, yasa koyucular ve aristokratlar toplum huzurunda kent meydanlarında, agoralarda diyalektik olarak meseleleri tartışıyorlardı. Bu durumda bireysel bir bilgi alışverişi yoktu. “Rönesans ‘hümanistleri’, ‘Tanrı’nın yerine insanı koymaya, insanı evrenin merkezine yerleştirmeye, onu Tanrılaştırmaya çalıştılar” (Caroll, Akt. Bauman, 2016: 38). Tanrı’nın ölümü üzerine gelen zorunlu Tanrı rolünün, ideal beklentisi Rönesansta karşımıza çıkmaktadır. Rönesansın insan merkezli aydınlanma düşüncesi,

insana tanrısal anlam yüklemiştir. Bu anlamlar aynı zamanda modernizmin ve postmodernin beklentisi haline gelmiştir.

Modernizm ve Post-modernle birlikte geldiğimiz noktada, siyah ve beyaz kadar net sınırları olan anlam bozulmaktadır. “Evrensel ve sarsılmaz temellere sahip- etik kod hiçbir zaman bulunmayacaktır” (Bauman, 2016: 21). Özellikle modern toplumun kendi bireyselliğinden yola çıkarak, evrensel değerler üretme çabası işe yaramış mıdır? Postmodern durumda ise, evrensel etik arayışı, yerini küresel kavramına bırakmıştır. Bauman, etik meselesini şöyle ifade etmektedir: “Etik, ontolojiden önce gelir” (2016: 104). Varlığın kavranması veya tanımlanması ahlaki benlik tarafından yapılmalıdır. Yoksa nasıl kendi varlığı açığa çıkarılabilirdi? Varlığın anlamına ilişkin soruyu soran, varlığını önceleyen orada-varlık bu bağlamda etik/doğru bir varlık mı olacaktır? Diğer bir soru, bu durumda ontolojik olarak doğru/etik bir metodolojiden bahsedilebilir mi? Bauman, evrensel sarsılmaz ve temel bir kod bulunamayacağı düşüncesiyle, post-modern etiğin belirsiz olduğunu söyler. Etik ve doğru her zaman belirsizken, postmodern etik ile yöntemin de belirsizleştiği bir durumdan bahsedilebilir.

Postmodern etik meselesi belirsiz görünürken, varlığın anlamına ilişkin varlık ve hiçlik kavramları diyalektik bir durum yaratmaktadır. Baudrillard ise; “varoluşu kavramak için temel alabileceğimiz tek alan ya da tek karşı-alan Hiç’tir - Hiç, varoluşun mevcut olmama ve geçersiz olma, aynı zamanda onun enerjisi olma (kuantum boşluğunu örnekseme) potansiyelidir. Bu anlamda hiçbir şey ancak *ex nihilo* (Latince: *hiçlikten yola çıkan şey*) var olabilir. Hiçbir şey, ancak ve ancak hiçbir şeyden yola çıkarak var olabilir” demektedir (2023: 13). Varlık, hiçbir şeyden veya hiçlikten gelen kaygı sonucu oluşmaktadır. Varoluş, var olmak *exist* fiilinden gelmektedir. “*Existere* veya ‘*exsistere*’ terimleri Latince görünmek, ortaya çıkmak, kendini göstermek, var olmak” anlamına gelmektedir. *Ex* - from (dışında, dışarıda) ve *sistere / stand* (bulunma / orada-bulunma) kelimelerinin birleşiminden gelir” (Merriam-Webster “exist”). Dolayısıyla orada varolanın, dışında kalan sınırlar, varolanı işaret etmektedir. Varoluşu, Sartre ve Baudrillard’ın perspektifinden bakarsak hiçlik sınırında, buna karşın Heidegger’in perspektifinden bakarsak, ölüme-doğru varolanın duyduğu kaygıdan dolayı varolma ve işaret etme durumlarıdır. İşaret eden veya soruyu soran varlık, kendi dışında- varoluştan

ne kadar ayrı olabilir? Veya tersten, *ex-nihilo*, hiçlikten işaret edilen varlık veya varlıktan işaret edilen yokluk ne kadar mümkün olabilir?

Bauman, varoluşu önceleyen koşulunu, “doğru” ve “yanlış” üzerinden bir varoluş ön koşulu ve varlığı önceleyen etik meselesine dayandırmaktadır. “Etik, hayattaki her durumda, sayısız kötü seçenek karşısında bir seçeneğin iyi olduğuna hükmedilebilir varsayımıyla hareket eder” (Bauman, 2016: 23). Bu hükmedilebilir seçenek ortadan kalktığında, bütün seçeneklerin iyi ve kötü durumlarının bir arada olduğu belirsiz postmodern ahlak gelmektedir. Bauman ahlaki benliğin varlığını şu şekilde ifade etmektedir: “Ahlaki benlikten önce hiçbir benlik yoktur; ahlak nihai, belirlenmemiş mevcudiyettir; ...*ex nihilo* yaratım edimidir (2016: 26). Varolmak, varoluşu önceleyen benlik tarafından sergilenen bir performanstır.

Postmodernin Belirsiz etiği üzerine Bauman; “İçinde bulunduğumuz çağ, ahlaki müphemliğin güçlü bir şekilde hissedildiği bir çağdır. Bu çağ bize daha önce hiç sahip olmadığımız bir seçim özgürlüğü sunar, ama öte yandan bizi daha önce hiç bu kadar ıstıraplı olmayan bir tereddüt durumuna sokar” demektedir (2016: 35-36). Bu seçim özgürlüğünü daha önce belirttiğimiz Postmodernin potansiyel olarak, belirlenemeyecek kadar olanak barındırmasının sebebi ve sonucudur. “İnsan doğası ‘henüz’ yoktur. İnsan doğası kendi potansiyelidir; gerçekleşmemiş bir potansiyeldir” (Bauman, 2016: 43). Ahlaki benlik veya varoluşu önceleyen benlik, belirsiz potansiyeller arasında yapay bir doğa oluşturmakta, kendi doğasını tanımlamaktadır. “Ahlakın hiçbir ‘zemini’, hiçbir ‘temeli’ yoktur. (Bauman, 2016: 105). Bütün bu potansiyeller belirsiz bir ahlak içerisinde rastlantısal olarak ilerlemektedir. “Benim Zerdüş, o tanrısız: her rastlantıyı pişiririm kendi çanağında” (Nietzsche, 2020: 169). Tanrısız insan, belirsizlik içerisinde çanağındakileri rastlantılardan yapay sürecini oluşturmaktadır.

Oscar Wilde’in Dorian Gray’in Portresi kitabında, Dorian Gray kendi portresinin ressamı Basil Hallward’ı öldürür. Çünkü Dorian Gray değişmeden aynı kalır ancak portresi yaşlanmakta ve çirkinleşmektedir. Bununla da yetinmez, yaşlanan portresinin yer aldığı tabloyu yok etmeye çalışır. Fakat kendi portresini yok ettiğinde kendisi de yok

olmuştur. Bu bağlamda kendi portresini yaratan Basil Hallward insanlığın yaratıcısı tanrı metaforuna dönüşmektedir. Dorian Gray ise tanrısını öldürmüştür.

Bir başka örnek imgesini sattıktan sonra, kendi imgesine ateş eden Praglı Öğrenci (1913) *der Student von Prag* eserinde olduğu gibi benzer bir durum içerisinde. İnsanlık, kendi nur ve ışığından, görüntüsünden yaratıldığı yaratıcısı tanrısını öldürmüştür. Daha sonra ise kendi imgesine sıra gelmektedir. “Karşıt-gerçekten arındırılmış gerçek, aşırı-gerçek halini alıyor, gerçekten daha gerçek oluyor ve simülasyonda yok olup gidiyor. Karşıt maddeden arındırılmış madde ise entropiye hasrediliyor. Boşluğun bertaraf edilmesiyle madde, yerçekimine bağlı çöküşe mahkum ediliyor. Her tür başkalıktan mahrum bırakılan özne kendi üstüne çöküyor” (Baudrillard, 2023: 16). Kendi üstüne çöken özne, kendi çekirdeğine çöken yıldız gibi bir tür kara delik oluşturmaktadır. Kara delikler ışığı yansıtmadığı gibi varlığı olay ufkunda bükülen ışıklarla görünür hale gelmektedir. Evrenin fraktal yapısı bir şekilde özne dediğimiz tartışmada, sözcükte ve dilin yapısında fraktal bir biçimde kara deliklere benzer bir desen pattern oluşturacaktır. Kendi imgesini kendi tanrısını öldüren özne, kara delikler gibi uzayı zamanı mekanı bükecek zamanı ve kendi hipergerçekliğini oluşturacaktır.

Bauman’ın belirsizlik içerisindeki bir başka postmodern anti-kahraman; serseri imgesidir. “Serseri, hedefi olmayan bir hacı, izlenecek yolu olmayan bir göçebidir” (2016: 325). Post-modern sanatçıya uygun bir tanım olarak karşımıza çıkmaktadır. Serseri imgesi, postmodernin, geçmiş, gelecek ve şimdiyi barındırması durumu bir momentum yaratmaktadır. Anlamı barındırmak onun simetrisinde anlamı barındırmayacak olmasıdır. “Serseri o anda, işgal ettiği yeri yapılaştırır ve terk ettiğinde yapıyı yeniden yıkar. Birbirini izleyen her mekan oluşturma geçicidir -epizodiktir-” (Bauman, 2016: 325). Bauman’ın postmodern tipler olarak bahsettiği tipler arasında bir diğer tiplere ise; postmodern turist tanımı vardır. “Ziyaret ettiği yerin acımasız gerçeklerine bağımlı olan ve memnuniyetsizlikten ancak kaçarak kurtulabilen serserinin ancak rüyasında görebileceği bir özgürlük” (2016: 326). Belirsiz ahlaka sahip postmodern serserinin konumsuzluğu, estetiği de belirsizleştirecektir. Baudrillard’ın “Sanat komplosu” (1996) *Le complot de l'art* isimli yazısına, “Sanat Korsanlığı” *Le pirate de l'art* isimli önsöz yazan Sylvère Lotringer’in aktarımı şu şekildedir: “Çağdaş sanatın

varlık sebebinin kalmadığını ve dolayısıyla “çağdaş sanatın yalnızca anlamsız olmakla kalmadığını, aynı zamanda “hükümsüz” [null] olduğunu, hiç olduğunu da eklemişti” (2021: 10). Sanat çevresini sarmalayan sonsuz ufuk çizgisi üzerinde konumu belirsizdir. Bu belirsizlik karşısında, hüman belirleme ihtiyacı duymaktadır. Geçiciliğinden duyduğu kaygıyla veya kalıcı olma arzusuyla kendi serüvenini yazmakta kendi portresini yapmaktadır.

Sanat biçim, form, ideal ve estetik değerlerini sürekli olarak kopyalamaktadır. Belirsiz, sayısız kopyalar oluşmaktadır. Baudrillard’ın *İmkansız Takas* kitabında; “imkansız takasla başlar her şey. Dünyanın belirsizliği, hiçbir yerde eşdeğerinin olmamasından, hiçbir şeyle takas edilememesindendir. Düşüncenin belirsizliği, ne hakikatle ne de gerçeklikle takas edilebilmesindendir” demektedir (2023: 7). Yani, bir şey simüle edilebilir, benzeri olabilir fakat kopyalanan veya simüle edilen, aslı ile birebir aynı anlam ve değerde olacak mıdır? Birebir kopyası olmasa da birebir benzeri simülasyon mümkündür. Baudrillard tartışmayı diğer alanlarla yürüttükten sonra estetik kavramı ile sürdürmektedir. “Estetik de aynı eşdeğersizliğin, yani aynı dışmerkezliliğin etkisi altındadırlar. Sözcük anlamı olarak, kendi alanlarının dışında kesinlikle hiçbir anlam taşımazlar ve hiçbir şeyle takas edilemezler” (2023: 8). Estetik sözcüğü; “algılanan şey, güzel ve doğru algılanan şey” anlamına karşın, herhangi bir anlamla takas edilememektedir. Yeniden üretilmiş medya, kitle kültürü ve enformasyon tıpatıp çeşitlenmektedir. Herkes meddah hikayesindeki gibi tanık olmakta ve hikayeyi bir de kendisi anlatmaktadır.

Borges’in imparatorluğu hikayesini bir de bu meddahtan dinleyin. Baudrillard *İmkansız Takas* kitabında şöyle demektedir: “Dünyanın eşdeğeri yoktur. Hatta dünyanın tanımı ya da tanımsızlığı da budur. Ne eşdeğer vardır, ne kopya, ne temsil, ne ayna. Herhangi bir ayna, dünyanın parçası sayılabilirdi. Ne dünyaya yer var, ne de kopyasına. O halde dünyanın muhtemelen bir doğrulanması da olamaz - işte tam bu yüzden “gerçeklik” bir düzmece olmaktan başka bir şey değildir” (2023: 7). Dünyanın birebir kopyasını birebir simülasyonu veya haritasını çıkarmanın, bu haritayı çıkarırken kullanılacak ölçü biriminin daha küçük birimleri ölçülmesi olanakları iyileştikçe, ölçeceği yerin birebir haritasını çıkarmak da güçlenecektir. Buna kıyı paradoksu denilmektedir.

Dolayısıyla ölçümler yaklaşık olarak belirlenmiş sayılar olacaktır. Dolayısıyla gerçek ölçüm fraktal yapısından dolayı belirsiz olacaktır. Buna Heisenberg'in belirsizlik ilkesi destek gösterilebilir. Bir cismin konumunu ve momentumunu aynı anda ölçmenin olanaksız olduğudur. Cismin momentumu ölçüldüğünde konumu, konumu ölçüldüğünde momentumu belirsizdir.

Belirsizliğin entropik bir düzende artmasının nedeni, gerçeğin kopyalanabilir olması ve bütün bu kopyalanmış gerçekliklerin varlığıdır. Benzerlerinin (*simulacrum*) üretilebilir ve yeniden üretilebilir olmasıdır. “Gerçek” var olmuş mudur hiç? Gerçek, değer, yasa bu belirsizlikler uçurumundaki istisnalar, istisnai görüngülerdir. Temel kural yanılsamadır” (Baudrillard, 2023: 10). Buradan yola çıkarak, gerçeğin hiç varolmamış olması veya zaten simülakr olması üzerine, dil de bir yanılsamadır denilebilir. Ne de olsa varolanı ortaya çıkaran dil atıftır. Geriye özüne ulaşamadığımız atıflardan oluşan belirsizlik havuzu ortaya çıkacaktır. Böyle bir durumda anlam konusunda uzlaşabilmemiz mümkün müdür? Dil üzerinden şimdiye kadar ortak bir uzlaşma anlam birliği kurabiliyoruz. Postmodernle birlikte belirsizleşen anlam, buna karşın dijitalin ikili dili olan 1 ve 0 yani “var-yok”dan öteye gitmemektedir. Düzenli yapısıyla belirsizliğe bir çözüm gibi görünmektedir. Bu yönüyle indirgemeci fakat düzenli bir dil oluşturmaktadır.

Jean Baudrillard'ın “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” (1976) *L'Échange symbolique et la mort* kitabında “Üç Basamaklı Simülakrlar” başlığı altında simülakrlar düzeninden bahsetmektedir. “Rönesanstan bu yana, değer yasasındaki değişimlere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzenine göre:

- Rönesanstan Sanayi Devrimine “klasik” dönemi belirleyen biçim *kopyalama*,
- Sanayileşme dönemine egemen olan biçim *üretim*,
- Kodun belirlediği güncel evreyse egemen biçim *simülasyondur* (Baudrillard, 2021b: 102)

Mike Gane “Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik” kitabında Baudrillard'ın *De la séduction* (1979) Baştan Çıkarma Üzerine yazısından şu şekilde bahsetmektedir:

Temel gönderme noktaları artık sosyoloji değil, sanat, felsefe ve edebiyat; Borges, Kafka ve Kigergaard'dır. Baudrillard, Ayartma için bir soykütük yaratır ki bu, Walter Benjamin'in saat eseri için oluşturduğu şu soy kütiğine paraleldir: Birincisi, bir ritüel aşaması - "sanatçının anonimliği"; ikincisi, yükümlülükten yoksun bir sistemde bireysellik işareti ve bir estetik boyut taşıyan sanat eserinin bireysel üretimi aşaması; ve üçüncüsü, mekanik yeniden-üretilebilirliği döneminde sanat eseri (Gane, 2008: 37).

Baştan çıkarma soykütüğüyle dilsel, sanatsal ve tasarımsal, kültürel pek çok kavramda, estetikte değişim olduğunu söyleyebiliriz. Mike Gane, baştan çıkarma-ayartma soykütüğü ve simülakrlar düzeninden yola çıkarak, dört düzeni aktarmaktadır. İlk düzenin *trompe l'oeil* (göz aldanması) üzerinden tartışmaktadır. Göz aldanması *trompe l'oeil* simülakrların büyülu uğrağı olarak tanımlamaktadır (2018: 37). Simülakr düzeni zamansal süreç içerisinde, farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Simülakr dönüşümlerin zamansal aşamaları, aşağıda yer alan şema 6'da gösterilmektedir:



Şema 6: (2023) *Simülakr kavram şeması.*

Sibernetik Estetik ve ontolojik perspektiften simülakrlar düzenine yeniden bakarsak; birinci aşama olan ritüel aşaması, doğal malzemelerin kullanıldığı, mağara resimleri ve heykeller, el ile yapılmakta, dini veya gelecek kuşaklara bilgi aktarımı sağlamakta, doğal estetiğini oluşturmaktadır. Doğa resmedilmekte, avladıkları hayvanları, mızrak tutan kendi imgelerini oluşturmaktadır. Böylece imgeler anlamlı ve estetik bir dil oluşturmaktadır. Orada varolanın görüntüsünün bir kopyasını bize sunmaktadır.

İkinci aşama; yasa, diyalektik ve sözleşme aşamasıdır. Sözleşme, ontolojik olarak dilin sözleşmesidir. Bu aşamada Platon'un mağarasında gölgeler, mahkumları baştan çıkarmaktadır. Dil ile toplumsal bir sözleşme sağlamaktadır. Yasa koyucular kavramları, yasaları tanımlamaktadır. Anlamın kopyasının herhangi ikinci aşamasıdır.

Üçüncü aşama ise; Sibernetik paradigmanın görünür olduğu, iletişim, kodlar, yeniden üretim ve simülasyondur. Üçüncü düzende, iletişim pratikleri hız kazanmış ve gelişmiştir. Bu durumda makine ve insan arasında iletişim söz konusudur. Makineler insana benzemekte makine ve insanın imgesi, gerçekliği ve estetiği simüle edilmektedir.

Dördüncü düzeni ise Make Kane şöyle aktarmaktadır: “Baudrillard'ın fraktal aşama ya da ışınsal aşama adını verdiği dördüncü bir düzen vardır...transpolitik, transestetik, transekonomik, transüretken, transseksüel vb. biçimlerin ve sanal ekonomik krizin ve sanal savaşın (körfez savaşı) egemen olduğu dünyaya tekabül eder” (2008: 38-39). Dördüncü düzende, sibernetik kavramıyla pek çok kavramın başına siber gelmesi gibi, simülasyon sonrası trans-paradigmanın doğduğu söylenebilir.

2.3 Trans-hümanizm: Ölümlü Balıkçı Glaucus

Transhümanizm kelimesinin ilginç bir serüveni vardır. Dante Alighieri'nin (1265-1321) *La Divina Commedia* (1472) İlahi Komediya eserinde *Paradiso* başlığı altında Glaucus adında ölümlü balıkçının mitini anlatmaktadır. “Glaucus, tanrılar tarafından bir iyilik yapıldığında “transhümanlaşır” yani bir tanrı haline gelir. Dante, bu noktada İtalyanca “transumanza” kelimesiyle kelime oyunu yapmış olabilir - ki bu kelime kelime anlamıyla “dünyalar arasında” demektir ve çobanların sürülerini mevsimlere göre tepeler ve vadiler arasında rehberlik ettiği bir faaliyettir. Bu nedenle Glaucus'un tanrısallaşması, Dante'nin Cehennem'den Cennet'e doğru olan manevi yolculuğunu yansıtmaktadır” (Haug, 2015: 392). Bu durumda Adem'in yolculuğunun tersidir. “Ben iyi çobanım; iyi çoban koyunlar uğruna canını verir” (Yuhanna 10:11). İyi çoban sürüsüne eşlik etmektedir. Tıpkı Gorgias diyalogunda kaptanların gemiye yön vermesi gibi. Bu noktada

kaptan ve çoban tanrısal imgelerdir. “Bilimsel devrimin yükselmesiyle aydınlanma, dünyanın gerçek bilgisi haline geldi; insan, artık Tanrı'nın bir görüntüsü değil, kendisini eylem ve bilgi yoluyla geliştirerek ideallere göre tanımlamaktadır. Zamanla, eğitim sadece bilgiyi değil, aynı zamanda hüner kapasitesini de geliştirdiğinden, fiziksel dünyayı manipüle etme gücümüz kendimizi değiştirme gücünü içermeye başladı” (Haug, 2015: 392). Fiziksel dünyayı manipüle etmemize en güzel örnek Antroposendir. Transhüman yaşadığı gezegene müdahale etmesinin yanı sıra kendi imgesi ve kendi antropolojisini değiştirmektedir.

Transhüman teriminini ilk olarak 1957 yılında Biyolog Sir Julian Huxley kullanmıştır. “*Evrimsel hümanizm* olarak adlandırdığı şeyi savunarak, sekülerleşmiş bir dünyada ahlaki bir boyutu koruma amacı taşımıştır. Trijsje Franssen’in “Prometheus: Sanatçı mı Dönüştürücü mü?” başlıklı bölümünde, tanrılardan ateşi çalan Titan efsanesi, iki -humanism'in klasik humanizmden ve birbirinden nasıl farklılaştığına dair bir çerçeve oluşturmak için kullanılır” (Haug, 2015: 392-393). Antik Mitoloji’de Prometheus tanrılardan ateşi çalarak, hüman’ın kendi potansiyeli aşmasına, tanrılarının sahip olduğu güce erişmesini sağlamıştır. Bu bağlamda transhüman, gnostik ilgide tanrının bildiği bilgiye ulaşma arzusu olarak tanımlanabilir.

Trans-hüman aşkın *transcendence* bir durumdur. İdeali kendini aşmak, kendisini tanrılaştıracak kadar gnostik bir ilgide ve bilme arzusu içerisindedir. Bunun yanında insanın antropolojisinde bir dönüşüm söz konusudur. Post-hüman kendini yeniden aşmakta, yeniden dönüştürmektedir. Böylece Trans-hüman kendini dönüştürmekte ve yapay olarak evrimleştirmektedir. Kendini ve doğasını yeniden üretmekte dolayısıyla tasarlamaktadır. “Dante, Glaucus’un mitini Ovid’in Metamorfozlar’ından almıştı. Orada yer alan genel bir tema şudur: Her şey değişecek ve değişmek zorunda kalacak - ve buna karşı güçsüzüz. Bu kitap ortaya koyuyor ki, çelişkili bir şekilde, transhümanizm insan özünü korumayı ısrarla savunan bir doktrindir, aynı zamanda değişimi kendisi için bir fetişe dönüştürür” (Haug, 2015: 392-395). Transhüman plastik cerrahi işlemlerle, yazılımsal ve donanımsal aygıtlarla kendini (*transform*) dönüştürmektedir. Transhüman imgesinin kendisi estetik olmasının yanı sıra transhüman dönüşümün sanatsal pratikteki karşılığı olarak Stelarc örnek gösterilebilir.



Görsel 40: *Stelarc - Üçüncü El, Third Hand (1980) Yokohama/Japonya.*

Kaynak: http://stelarc.org/_activity-20265.php

Stelarc, kendine üçüncü protez makine kol takarak kendisini modifiye etmiştir (Görsel 40). Bu performansı ve üçüncü koluyla trans-hümanist bir görünüm kazanmakta ve transhümanist estetik örneği oluşturmaktadır. İnsan da dahil olmak üzere, biyolojik canlılar milyonlarca, milyarlarca yıl içerisinde evrimsel süreçlerden geçmiştir. Bu zamansal süreç içerisinde DNA kod dizilimlerinde değişiklikler olmuştur. Bütün bu genetik kod dizilimleri canlı organizmanın bilgisini oluşturmaktadır. DNA dizilimleri yani içerdiği bilgiler, canlı organizmanın içsel ve dışsal özelliklerine form-biçim vermektedir. Dolayısıyla transhümanist beklentilerle, diğer canlılardan farklı yapay bir evrim modeli oluşturulmaktadır. Dijital dönüşümle birlikte kullanılan, giyilebilir teknolojiler transhümanın gündelik evrimsel sürecini nasıl modifiye ettiğinin bir örneği olabilmektedir.

Trans-human yapısı gereği kendini sürekli dönüştürüyor ve yeniden-üretiyordu. Üstelik bu durum sadece transhümana özgü değil, aynı zamanda hümanizme özgü bir durumdur. Transhümanizm, hümanizmin yeniden üretilmiş bir imgesidir. “İnsanlar makineler icat ediyor, bilimsel gerçekliklere dalıyor; o makineler ve deneyler ise insana hükmediyor, insan o hükmedenler karşısında ya geleneksel “hümanizm”i korumanın yollarını arıyor ya da yeni koşullarda “hümanizmi”i yeniden yaratmaya çalışıyor ve “ilerleme” mitine sadakatle, bir kez daha makineler icat edip “hümanizm”i bir kez daha paramparça ediyordu (Zeytinoğlu, 2020: 86). Hüman, kendini yeniden idealler üretmekte, tüketmekte ve kendini yeniden yaratma arzusundan asla geri durmamaktadır.

Bir başka Transhümanist figür, makine-hayvan düşüncesi sonucu olan melez siber-organizmalardır. Siborg tanımını Donna Haraway şöyle yapmaktadır: “1960’ta Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından, dünyadışı ortamlarda hayatta kalabilmesi için geliştirilmiş insana bir sib(ernetik) org(anizmay)a atıfta bulunmak üzere devşirilmiş bir terim (...) Soğuk Savaş’ın ve uzay yarışının altın çağının teknohümanist figürüdür” (2010: 231). Altın çağı vurgusundan yola çıkarak, Prometheus mitine dönersek; Prometheus insanlığa tanrının sahip olduğu ateşi, teknolojiyi Zeus’tan çalmıştır. Başka bir ifade ile Prometheus insanlığa yaratma gücünü vermiştir.

*Zeus gizledi ateşini insandan.
Ama İapetos’un güçlü oğlu Prometheus
Çaldı Zeus’un ateşini insanlar için,
Sakladı onu narthex kamışının içinde
(...)
Çaldım götürdüm insanlara ateşin tohumunu.
Bu tohum bütün sanatların anahtarı oldu,
Bütün yolları açtı insanlara. (Hesiodos, 2017: 117-119)*

Prometheus’un ateş tohumunu insanlığa vermesi, insanlığın yolunun açılmasını ve ilerlemesini sağlamıştır. Fakat buna karşılık, Prometheus, Zeus tarafından zincire vurulmuştur. İnsanlara ise Pandora’nın kutusu gönderilerek cezalandırılmıştır. Antik Yunan’da insanlığın altın soyu Pandora’nın kutusu içinde ümitle birlikte kapanmıştır. O zamandan şimdiye baktığımızda doğa içinde insan altın çağını yaşarken; kendine verili

dünya-içinde çevrelenmişti. Heidegger'e geldiğimizde kendini tekinsiz dünya-içinde fırlatılmış buldu. Şimdi ise, Platon'un mağara duvarlarını, gölgeleri, mahkumların evrimsel sürecini, güneşi ve dünyayı, hakikatı ve gerçekliği simüle etmektedir.

En önemli Çağdaş paradigmalardan biri olan posthümanizmin tanımlandığı ilk kuramsal metinlerden bir tanesi Ihab Hassan'ın "*Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?*" (1977) başlıklı metnidir. Bu metin aynı zamanda bir deneme ve bir tiyatro oyunu tasarımıdır. Ihab Hassan, metinde posthümanizmi diyalektik bir şekilde tartışabilmek için sekiz tane kahraman yaratmıştır. Bu kahramanlar: *Pretext*, *Mythotext*, *Text*, *Heterotext*, *Context*, *Metatext*, *Posttext*, *Paratext*'dir. Bu elemanlar karşılıklı post-hümanizm olgusunu kültürel kökenlerini ayrıntılı ve metinlerarası bir şekilde tartışır. Buna göre *Metatext* konuyu şu şekilde tanımlar:

Metametin

[kırpılmış, mantıklı, neredeyse titiz]

Mit, felsefe ve tarih hepsi çok güzel. Ama bu kolaj -önemli anların diyelim mi?- izleyiciyi şaşkına çevirmeli. Bu maskenin eylemsizliklerini özetlememe izin verin. Öğrenimli ve geveze meslektaşlarımın anlamak istediklerini şöyle sıralayabilirim:

1. Evren performanstır, posthümanist kültür ise bir performans devam ediyor ve bunların sembolik bağları Prometheus;

2. Prometheus'un kendisi kusurlu bir bilincin figürüdür. Bir ve Bir gibi bölünmeleri aşmak için mücadele eden birlik. Çokluk, Kozmos ve Kültür, Evrensel ve Beton;

3. Posthümanizmin kendisiyle ilgili olarak en alakalı olanı Promethean diyalektiğinin Hayal Gücü ve Bilim, Efsane ve Teknoloji, Dünya ve Gökyüzü, iki alem birine yönelmek;

4. Ancak, bu diyalektiğin köklü bir tarihi vardır; hayal gücü dilleri ve bilim dilleri sıklıkla belirli çağlarda ve geçmişteki belirli büyük zihinlerde karışmış ve kesişmiştir;

5. Çünkü hem hayal gücü hem de bilim, değişim, değerler potası, yalnızca temsil tarzları değil hem dönüşüm hem de dönüşüm, aralarındaki etkileşim artık kültür ve bilinçte hayati performans ilkesi olmak Varlık-sonrası hümanizmin anahtarı.

[Text, Mythotext, Context soğukkanlılıkla onaylarını başını salladı; sahne biter.] (Hassan, 1977: 838)

Donna Haraway'ın Başka Yer isimli yazılarının toplandığı kitapta Siborg Manifestosu yazısında (1980) siborg, başka yer, ötekiler (*d-others*) gibi kavramlara değinmektedir. “Siborg, sibernetik bir organizmadır; bir makine-organizma melezi, kurguya olduğu kadar toplumsal gerçekliğe de ait bir yaratıdır” (Haraway, 2010: 45). Siborg, kültürümüzde genelde psikolojik olarak gerilim yaratan, tedirgin olunan başka yerden gelen öteki konumundadır. Siborg; duygusuz, soğuk, insana benzeyen ama insan olmayandır. “Siborg, mit içerisinde tam da insan ile hayvan arasındaki sınırın ihlal edildiği yerde ortaya çıkar” (Haraway, 2010: 49). Bu konuyla ilgili Haraway, bağışıklık sistemi üzerinden öteki tartışması yürütmektedir. Bağışıklığımız kendinden olmayan ötekilerle savaşılmaktadır. Sinemada, bilim kurgu romanlarında pek çok sanatsal ve kültürel pratiklerde gördüğümüz gibi, siborglar bir zaman sonra insanlarla, insanlar sayborglarla savaşılmaktadır. Varoluşuyla birlikte Tanrı veya doğaya meydan okuyan insanoğlu, ne kadar ironiktir ki zamanla kendi yarattığı siborglarla savaşma kaygısındadır. “Siborg, Cennet Bahçesi’ni tanımayacaktır; çamurdan yapılmadığı gibi toprağa dönmeyi de düşünmeyecektir” (Haraway, 2010: 48). Siborg imgesini, İkarus imgesiyle birlikte düşünülebilir. Siborg belirli ihtiyaçlara göre kendini geliştirebildiği, eklemlenebildiği bir yapısıyla, balmumu kanatlarıyla yeryüzünün örtücülüğünden kaçmakta, güneşe uçmayı yani yükselmeyi arzulamaktadır. Ölüme karşı transhümanist mücadelenin bir örneği şöyledir: “Transhümanistlerin kendilerini gelecekte yeniden canlandırma umuduyla kriyojenik olarak dondurma planları, sadece hareketin entelektüel uçtaki yerini doğrulamaktan başka bir şey gibi görünüyor” (Fukuyama, 2004: 42). Bu durum hüman ve transhümanın ölüme karşı kaygısının sonucudur. Bu durum transhümanın kendini ölüme karşı dondurması, bir tür ölümü askıya almasıdır.

Sibernetik ve organizma kavramlarının *siborg* olarak birleşme nedeni ölüme karşı duyulan kaygı oluşturmaktadır. Bu kaygının sonucu, zamanla entropiye uğrayan - bozuma uğrayan organizmanın, dümenini sibernetik olanaklarla - entropiye karşı negentropi ile düzene almak istencini oluşturmaktadır. Nazım Hikmet Ran (1902-1963), “Makinalaşmak İstiyorum” şiirinde transhümanist ve yeni avangard şu dizeleri ifade etmektedir:

Makinalaşmak İstiyorum!

trrrrum,

trrrrum,

trrrrum!

trak tiki tak!

makinalaşmak istiyorum!

beynimden, etimden, iskeletimden geliyor bu!

her dinamoyu altıma almak için çıldırıyorum!

tükrüklü dilim bakır telleri yalıyor,

damarlarımda kovalıyor oto-direzinler lokomotifleri!

trrrrum,

trrrrum,

trak tiki tak

makinalaşmak istiyorum!

mutlak buna bir çare bulacağım

ve ben ancak bahtiyar olacağım

karnıma bir türbin oturtup

kuyruğuma çift uskuru taktığım gün!

trrrrum

trrrrum

trak tiki tak!

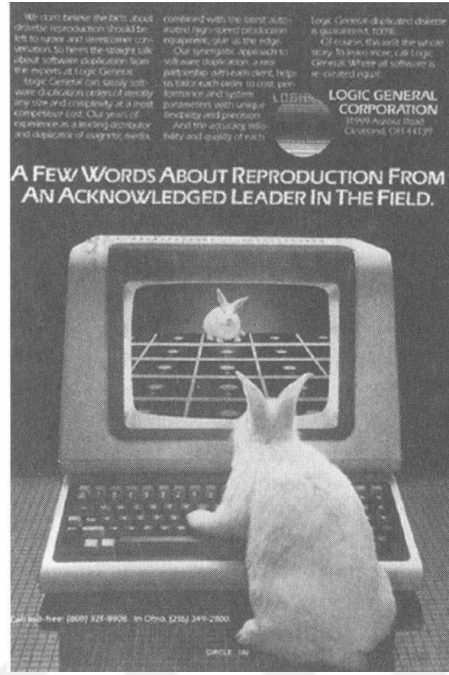
makinalaşmak istiyorum! (Nazım Hikmet, 1923)

Post Hümanist transformasyon dolayısıyla siborg figür siber kültür içerisinde yer almaktadır. “Baştan doğal olanla yapay olanın insan olanla insan olmayanın ayrımının bulanıklaşmasıyla imlendiğinden bir köken öyküsüne yerleştirilemeyecek bir figürdür

Siborg: Cennet bahçesinde doğmadığı gibi, oidipal bir dramanın da parçası değildir” (Haraway, 2010: 12). Post-modern perspektiften bakarsak, tarihsel ve kökensel öykü ancak ontolojiyle ve ölüme doğru varolan kaygısıyla kökensel olarak olanaklı hale gelebilmektedir. Bedensel dümenini tutan makine-insan melezi bir türdür. “Siborg demonte edilip yeniden monte edilmiş bir tür postmodern ve kişisel benlik olarak tanımlamaktadır” (Haraway, 2010: 67). Makine ve yapay zekalar birbirine monte edilmiş, kendi gerçekliğini, etiğini ve ortamını yaratan makine-insan modelleri bütünsel olarak trans-hümanizmi tanımlamaktadır.

Kökensel olarak trans-hümanizmin, hümanizmi önceleyen yapısal bir biçimi olduğunu düşünmek daha faydalı olacaktır. “Orişinal humanizm, bilimle ittifak kurduğunda, bunu dünyayı insan yaşamına uygun hale getirmek için yapmıştı. Ancak Skinner’ı takip ederek, insanları dünyaya uygun hale getirebilseydik ne olurdu? Elbette ki, bu projeyi düşünmek, insanları dönüşüm malzemesi olarak ele almayı gerektirirdi. Ünlü Frankenstein hikayesi, insanı sadece madde olarak ele almanın yarattığı korkuyla ortaya çıktı” (Baumann, 2010: 70). İnsanın dönüşüm malzemesi olarak, dünyalara uygun olması fikri burada daha işlevseldir. Marsı, insana uygun hale getirmektense trans-hüman’ı, marsın şartlarına uygun hale getirmek daha kolay olmaz mıydı?

Frankenstein ya da Modern Prometheus, Mary Shelley (1797–1851) tarafından yazılmıştır. Herhangi bir Post-modern Prometheus imgesi, Prometheus’a kökensel ve yapısal olarak bağılı olacaktır. Veya Mars’lı trans-hüman örneğine dönersek, uzay giysisi içerisindeki hüman bütün ortamlara-kısıtlı olarak uyum sağlamaktadır. Bu tür gelişmeler insanı kökeninden değiştirebilir. Böylelikle sanatsal bağlamda teknolojik olanaklarla kendi yapısını ve sınırlarını aşan transhüman figürü ortaya çıkmaktadır. Burada değişen sanat akımları veya sanat nesneleri değil, estetiğı ve antropolojisi değişmiş özneler söz konusudur.



Görsel 41: *Alanın Tanınmış Liderinden Üremeye İlgili Birkaç Söz (A Few Words About Reproduction From an Acknowledged Leader In the Field) Logic General Şirketinin yazılım çoğaltma ile ilgili reklam sloganı*

Kaynak: (Haraway, 2010: 137-138).

Haraway'ın *Ucubelerin Vaatleri: Uygunsuz/laşmış Ötekiler İçin Bir Yenileme Politikası* başlığı altında incelediği reklamda bilgisayar ekranı karşısında, sırtı bize dönük dişi bir tavşan durmaktadır (Görsel 41). Ekranın içerisinde ise; siber ikizi/ kopyasına bakmaktadır. Klavye ve siber mekana uzanan ve dijital üzerinde sembollerin soyutlandığı klavyeye dönüşmektedir. Belki de tavşan kendini kopyaladığı senaryoyu düşündürmektedir. “Önünde uzanan klavyeden neler çıkacağını anlamasa da beyaz tavşan, doğal yuvasındadır; kelimenin düz anlamıyla baştan aşağı bir mamüldür, yapaydır. Bu tavşanın evrim öyküsü de laboratuvarı ortaya çıkar; laboratuvar ona en uygun yerdir, onun hakiki habitatıdır” (Haraway, 2010: 138-139). Bize arkası dönük tavşanın gerçekliği, üç boyutlu gridler üzerindeki kopyası yeniden üretilmiş bir gerçeklik oluşturmaktadır. Bu imgeler siber-uzay ve dünya içinde varlık (*in der welt sein*) sınırındaki öteki trans-humanı tanımlamaktadır. Tavşanın yeni üretilmiş yapay doğası, kendi yapay gerçekliğini oluşturmaktadır. Bu benzer biçimde postmodern insan için de

söylenebilir. Postmodern insan, deney tavşanları gibi yapay bir laboratuvar içinde doğmuştur. Sonuçta dil, estetik ve kültürler yapaydır.

Görsel 41’de bilgisayar ekranında siber uzayın yüzeyini tanımlayan gridlerden yola çıkarak, grid sistemi siber-uzayın temel taşlarını oluşturmaktadır. Nesnelerin arka planda bu gride sistemlerine oturması dışında onu siber uzayın parke taşları analogisiyle düşünülebilir. Bu bağlamda grid sisteminde iki boyutlu veya üç boyutlu yüzeye serilmiş durumda mekanın sınırlarını oluşturmaktadır. Entropi bölümünde bahsettiğimiz gri düzlem üzerindeki var-olan, gridler arası uzaklık değişimi ile kendi iç zamanını oluşturacaktır. Siber-uzaydaki mutlak değişim gridlerin önce-sonra koşuluna bağlıdır. Sonuç olarak siber uzayın yapay ortamı ve estetiği, transhüman öznenin laboratuvar koşulları çerçevesindedir. Böylelikle siber uzaydaki önce-sonra durumları ve bulunduğu sanal ortam, sanatsal estetiğini ve ontolojisini oluşturmaktadır.

2.3.1 Öteki-Ostranenie ve Post-Trans Estetik

Haraway’in öteki (d-others) siborg imgesi ve Huizinga’nın homo-ludens figürü öteki ve yabancıdır. Öteki ve yabancı kavramlarının yanında Viktor Shklovsky’nin ostranenie kavramıyla birlikte ele alınabilir. “Ostranenie, etimolojik olarak Rusça “strannyi” kelimesinden türetilmiştir, bu da yabancılaştırma anlamına gelir” (Atay, 2019c: 95). Shklovsky, strannyi kelimesinin kendisini, linguistik bir kelime oyunu ile yabancılaştırmaktadır. Shklovsky, strannyi kelimesinin tek “n” harfini dolaşıma çıkararak, kelimenin farklılaşmış ve yabancılaşmış haliyle kelimeyi yeniden gerçekleştirmiştir. “Ostranenie, Shklovsky’nin yanlışlıkla oluşturduğu bir neologizm, bir yazım hatasıdır: strange (yabancılaşma) kelimesinden türetilmiş olup, çift n içermesi gereken strannyi’den gelir. Yetmiş yedi yıl sonra Shklovsky (1983a: 73) şöyle yorumladı: “Bir ‘n’ ile çıktı ve bir kulağı kesilmiş bir köpek gibi dünyayı dolaşıyor” Eksik kulak dikkat çekmektedir: kelimenin yanlışlığı dilin tazelenmesini sağlar ve yabancılaşmış olana bağlı çağrışımları uyandırır” (Shklovsky, 2015: 152). Burada bilinçli veya bilinçsiz linguistik bir oyun vardır. Burada gerçekleşen farklılaşma veya yabancılaşma sanat ve

estetik için gerçekleşmektedir. Estetiğin yabancılaşması gibi, algılayan ve estetiği üreten trans-hüman figürler de öteki ve yabancıdır. Postmodern dönemin sanatçıları, tasarımcıları, koleksiyonerleri yabancılaşma ve yabancılaştırma pratiklerinin ötesinde, aynı zamanda öteki ve yabancı kimliğe sahiptir.



Görsel 42: *Ham Mercury Projesi (1961) NASA ve Müze Arşivi Herbert Stephen Desind Koleksiyonu.*

Kaynak: <https://airandspace.si.edu/stories/editorial/mercury-primate-capsule-and-ham-astrochimp>

Bir başka öteki Siborg figür Haraway'ın *Başka Yer* kitabında yer verdiği; *HAM Mercury* projesidir (Görsel 42). Haraway proje hakkında şöyle demektedir: “HAM’in adı ister istemez, Nuh’un en küçük ve siyahi olan tek oğlunu akla getirir” (2010: 168). Yeni öteki Nuh’un siborg oğlu, bir uzay kapsülü içerisinde. Büyük tufanla mücadele eden kurtarıcı imgesi, yerini rotası belli olmayan, bilinmeze açılan bir gezgine dönüştürmektedir. “Kendinden geçerek tarihin dışına çıkma sürecinde kendi kendini yaratan, yeniden doğmuş insanoğlunun projesi, kendini ileri fırlatmasıydı” (Haraway, 2010: 171). Öteki trans-hüman, mekanik güneşe uçmak isteyen hüman’ın desenidir. Böylelikle transhümanın estetiği trans-estetik görünür olmaktadır.

Post-modernin gerekleşmemiş modernizm olduđu ilğisiyle siberpunk, steampunk gibi estetik öğeler, yeni bir tür estetik oluşturmaktadır. Yeni siber estetik, ideal, gnostik, kendini modifiye eden, yabancılaşan ve yabancı, öteki figürdür. Bu yönüyle siber-punk ve steampunk öğeler ortaya çıkmıştır. Buharlı makineleriyle, modernizmin ideal beklentisinin bir görüntüsünü oluşturmaktadır. “Ostranenie, interaktif bilgisayar oyun deneyimi için de etkili bir kavramdır. Bilgisayar oyunları dünyası, homo ludens’in yeni ortamıdır. Oyuncu, algı değışkenliğini belirleyici bir algoritma ile gerçekleştirir ve temsil eder. Bilgisayar oyunları evreninde, olağan ve olağan dışı sürekli birbirine dönüşür” (Atay. 2019c: 96). Siber ortamın tasarlanmış aktörleri ve kuralları vardır. Aktörler, siber dünya içerisine oyuncu, tasarımcı - kural koyucudur. Bunun yanında oyuncu oyun dünyası içerisinde, kendisinden başka türlü olmaktadır. Bu durum kendi imgesini başka türlü bir şeye dönüştüren bir tür yabancılaşma gerektirmektedir.

Trans-hüman, post-hüman, inforg, siborg, homo-ludens, post-modern sanatçı ve tasarımcı, post-modern serseri gibi pek çok tanıma karşın, post-hüman kendini nasıl tanımlamaktadır? Kıyamet sonrası *post-apocalypse* temasıyla post-hümanın tasarladığı dünyaya bir bakılabilir. Bu temanın varlığı, kıyamet sonrası beklentinin sonucudur. Post-hüman ne de olsa hümanizmin kıyameti olmaktadır. Böylesi çok romantiktir. Post-insan ölüme her gün biraz daha meydan okumakta, arzularıyla doğaya karşı, kendi dünyasını, kendi gerçekliğini simüle eden, yarı tanrılara dönüşmektedir. Artık posthüman tıpkı tanrı gibi yapay bilinçli varlıklar yaratmaktadır. Yeni ötekiler, *ostranenie* kavramıyla birlikte değerlendirdiğimizde, varolanı yabancılaştırmakta ve tuhaf hale getirmektedir. Ötekiler pek çok görünümde ve surette, yeni ve enformasyon fetişistidir.

Sonrasında zamanlar, kavramlar entropik bir biçimde birbirine karışsa da öteki-gnostik ilğide ve hala modern ve idealdir. Yeni- estetik veya Manovich’in yeni medya estetiğı, enformasyon estetiğı, algoritmik sanat, sibernetik sanat bütün bu yaklaşımlar post-modern olmasına karşın modernizmin beklentilerini ideallerini taşımaktadır. Çünkü sibernetik sanatın dümenci kaptanları romantiktir. Post-İnsan kendini yeniden yaratmak istemektedir.

2.3.2 Oyuncu Kavramı ve Başka Türölü Olmak

Kendini yeniden yaratmak ve başka türölü olmak hali transhümanın varlık tarzıdır. Johan Huizinga (1872-1945) Homo Ludens (1938) kitabında oyun ve kültür kavramı hakkında şöyle söylemektedir: “Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir” (2021: 17). Oyun oynamak birçok canlı rastlanılan bir durumdur. Buna karşın oyun oynayan insanın oyunu son derecede ciddi hem de ciddi olmayan bir eylemdir. Oyun kuralları vardır ve bağlayıcıdır. Oyunun kuralları aşıldığında ise sonlanmaktadır. Bu yönüyle oyun ve oyunun dünyası kendi kural ve yasalarını oluşturmaktadır. Oyunun bu kural ve yasalarıyla ilgili, ritüel benzetmesi yer almaktadır. Bu aşamada oyun kavramıyla birlikte, Jean Baudrillard’ın baştan çıkarma ve ayartma üzerine, ritüel, yasa ve simülakr aşamalarına yer verildiğinde: “Yasanın ötesine ulaşan ritüel bir dramaturgi olarak baştan çıkarma bir oyun ve bir kaderdir; öyle ki başrol oyuncular kuralı ihâl etmeksizin kendi kaçınılmaz sonlarına sürüklenirler - çünkü onları bir araya getiren şey kuraldır” (2019: 167). Çünkü oyuncu, belirli kurallar bütününde oyun dünyası içerisinde rol almaktadır. Bu durumda oyun dünyası içerisinde başka türölü olmak hali bir tür simülasyondur.

Huizinga’nın homo-ludens kavramı bilgisayar oyunları bağlamında da geçerlidir. Bilgisayar oyunları birer etkileşim ortamıdır. Oyuncu oyunun içerisinde nesnelerle, çevreyle diğer oyuncularla, oyun dünyasıyla etkileşime geçebilmektedir.

-Oyuncu, oyunun kendi kuralları, kendi dünyası içerisinde.

-Oyuncu oyun içerisinde serüven yaşamakta, ölmekte ve yeniden başlamaktadır.



Görsel 43a: *Lies of P*, Oyun Konsept Tasarımı, Ekran Görüntüsü No.1

Kaynak: <https://www.liesofp.com/en-us/#lopGallery>



Görsel 43b: *Lies of P* (2023), Oyun Konsept Tasarımı, Ekran Görüntüsü No.2

Kaynak: <https://www.liesofp.com/en-us/#lopGallery>

Örneğin Görsel 43b’de, Round8 Studio , Neowiz oyun stüdyolarının geliştirdiği, *Lies of P* (2023) isimli dijital oyun konsept tasarımı yer almaktadır. Gepetto ustanın yarattığı Pinokyo’nun yalanlar dünyasında sıkışıp kaldığı, Pinokyo masalından yola çıkarak, etkileşimli oyun ortamı sunmaktadır. *Lies of P*, dünyasında kukla ve robotik düşmanların, dövüş mekaniklerinin yer aldığı *souls-like* tarzında bir oyundur. *Souls-like*,

oyuncu öldüğünde topladığı ruhları ve ilerlemesini kaybettiği, cezalandırma sistemi olan bir oyun türüdür. “Victoria döneminin gotik estetiğini *eldritch* korku öğeleriyle birleştirip arasına steampunk esintiler serpiştirdiği eşsiz bir konsepte sahiptir” (Ekşi, E. 2023). Eldritch terimi, eski, gizemli, doğaüstü veya korkunç bir atmosferde öğeleri içermektedir. Lies of P oyunu, oyunun kasvetli dünyası içerisinde, oyuncuya mekanik bir kukla olarak etkileşimli bir deneyim yaşatmaktadır. Böylelikle başka türlü bir hal içerisinde olmaktadır.

Oyuncu kavramı, oyun dünyası içinde role yaptığı karakterin rolüne girmekte yani benzetmektedir. Oyuncu girdiği rolün benzeri - simüle gerçekliğini oluşturmaktadır. Etkileşimin çok olduğu bir oyun içerisinde, yani rol yapma oyunu RYO - RPG *Role-play gaming* öğelerin olduğu bir oyunda, oyuncu bir karakter yaratmaktadır. Oyuncu karakter oluştururken temel özellikleri; ırkı, cinsiyeti, yüz hatları; yüz şekilleri, saç şekli, rengi, bedensel özellikleri ve benzeri sınıf ve oyun içi becerilerini seçmektedir. Oyuncu oyunun sunduğu siber dünya içerisinde, varoluş tarzını *modus*'unu tasarlanmaktadır.

Transhüman temel varoluş moduslarını yeniden oluşturmaktadır. Hatta kaygı duyduğu ölüme doğru varolan tarzını yeniden oluşturmakta ve simüle etmektedir. Baudrillard bu bağlamda şöyle demektedir: “Gelecekteki uygarlık ölümü bertaraf ettiğinde, geleceğin klonları da kendilerine ölüm lüksünü yaşama imkanı tanıyabilecekler ve simülasyon ortamda yeniden ölümlü varlıklar olabilecekler mi acaba (*cyberdeath*)” (Baudrillard, 2023: 34)? Oyun dünyası oyuncunun defalarca ölümü deneyimlediği bir dünyadır. Oyun dünyasında ölünce yeniden - başlamak, veya son kayıt “kurtarma” *save* alınan yerden başlamaktadır. “Oyun gerçeklik ilkesine dayanmadığı gibi zevk ilkesine de dayanmaz. Onu harekete geçiren güç, kuralın ve kuralın tanımladığı dünyanın tatmin edilmesidir - bu dünya bir yanılsama ya da oyalanma dünyası değil, hayatın ve ölümün doğal belirlemelerinin ortadan kalktığı yapay ve törensel mantığa dayanan bir dünyadır” (Baudrillard, 2023: 171). Oyuncu yapay bir oyun dünyası içerisinde ölüm-yaşam belirlemelerinin olmadığı, anlamı ve ontolojisini oyunun kurallarından almaktadır. Bazı oyunlarda oyuncunun oyun dünyası içerisindeki karakteri öldüğünde oyuna yeniden başlarken, bazıları tekrar doğmak suretiyle oyuna devam etmektedir. Dolayısıyla oyuncunun ontolojisi oyun kurallarıdır ve oyun tasarımcısı tarafından belirlenmektedir.

Oyuncu kavramını sonlandıran bir zıt karakter, kurallara karşı çıkan, oyunbozandır. Oyunbozan, “Oyunun yarattığı yanılsamayı, *inlusio*’yu kelimenin tam anlamıyla “oyuna giriş”i, anlam dolu kelimeyi yok eder” (Huizinga, 2021: 31). Oyunbozan kurallara karşı çıktığında, oyun içi gerçeklik sarsıldığında, oyun anlamsız hale gelmekte dolayısıyla bozulmaktadır. Oyun ve ciddiyet kavramının görüntüsü burada açığa çıkmaktadır. Oyunbozan kuralları ihlal ettiğinde kurallar bütünü bir anda anlamsızlaşacaktır. Oyuncu, ciddi olmayan oyun içerisinde, kurallar bütününe sadık ve oyun içerisindeki mevcut kimliğini oluşturmaktadır. Huizinga, *Oyun Kavramının Dilde Kavranılışı ve İfade Edilişi* başlığı altında şöyle söylemektedir: “Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi eylem veya faaliyettir” (Huizinga, 2021: 53). Oyun oynayan insan başka türlü olmak hali ve duygusu içerisinde.

Başka türlü olmak tanımı, oyuncunun alışılmış hayattan başka türlü olmak, başka türde olanakların deneyimlediği bir simülasyon ortamıdır. Örneğin bir oyuncu oynadığı oyunlar boyunca şöyle diyebilir: Atina ile Sparta arasındaki savaşta, politik görevlerde yer alarak, savaşta seyri değiştirdim. Sokrates ve Alkibiades ile dost oldum. Bir başka oyunda Kudüs’e seferler yaptım. Ay’da (*Luna*) demir madenciliği yaptım. Bazen dedektif oldum cinayet çözdüm, bazen katil oldum, haydut oldum. Elden Yüzüğü’nü (*Elden Ring*) arayan lekesiz-*tarnished* bir şövalye oldum. Yani kısacası Borges’in Alef’te gördüğünü, oyuncu çeşitli oyunlarda, çeşitli interaktif deneyimlerle yaşamakta ve görmektedir. Oyun dünyasının genişliği başka türlü olmanın olası potansiyellerini ve trans-estetliğini barındırmaktadır.

Son olarak, oyuncu kavramını Sartre’vari bir şekilde ele alırsak; oyuncu önce varolur, oyun dünyası içerisinde kendi simüle serüvenini deneyimlemektedir. Kendi alışılmış karakterinin dışına çıkarak başka bir tür olmaktadır. Oyuncunun ontolojisi, zamansal olarak şimdide, oyun dünyası içerisinde, kendi kural ve yasalar bütünüyle çeşitli

deneyimleri ve kendine özgü estetiği ile varolmaktadır. Başka ortamlarda, başka türlü olmak, transhüman oyuncunun trans-estetiğidir.

2.3.3 Benzersiz Jeton NFT ve Dijital Varlık Koleksiyonu

NFT, Benzersiz Jeton *Non Fungible Token* veya Teknoloji Dönüşüm Ofisi ve Türk Dil Kurumu'nun çalışmaları sonrası "Nitelikli Fikri Tapu" Türkçe önerisi sunulmuştur. Böylece NFT, kişisel bir imza, bir tapu veya sanatsal bağlamda değerlendirildiğinde ise, sanatçının ve tasarımcının kullanıcının imzasını attığı bir banknot olarak düşünülebilir. Dolayısıyla, finans, sanat, ekonomi, hukuk gibi pek çok alanda ortamı ve pratikleri değiştirecek türden bir gelişmedir. Sibernetik teoriler ve pratiklerin zamanla gelişmiş sonucudur.

Benzersiz jeton NFT block zinciri ağı (blockchain) içerisinde yer almaktadır. Blockchain içerisinde veri SHA-256 algoritmik kodlarla dönüştürülerek, bu kodların girdi ve çıktı kayıtlarını bir defter gibi depolanmaktadır. Binance Akademi isimli web sitesinde yayınlanan makalede şu örnek gösterilmektedir:

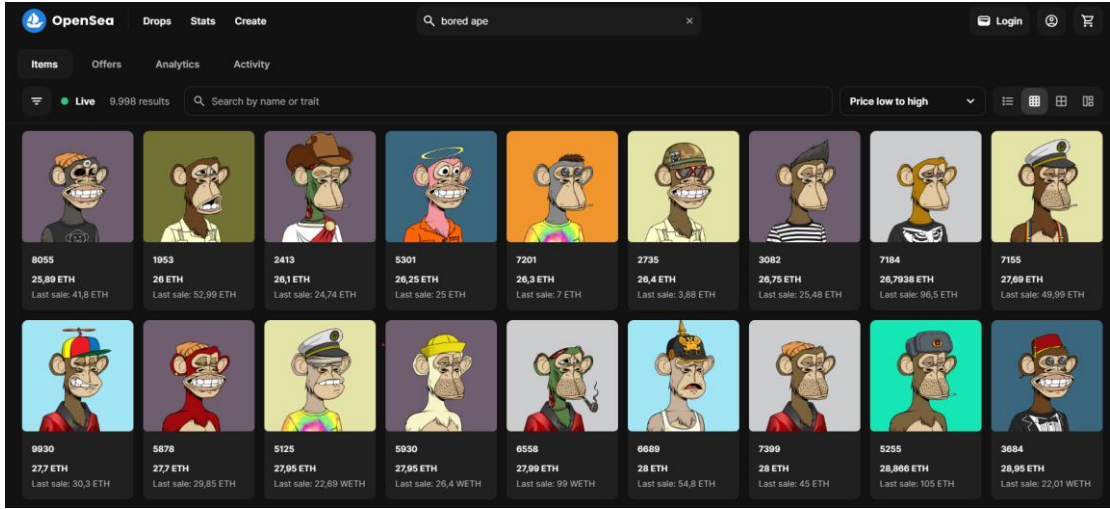
Örnek olarak, "Binance" kelimesinin SHA-256 hashing algoritmasından geçirelim. Girdi; "Binance", Çıktı (256 bit)
f1624fcc63b615ac0e95daf9ab78434ec2e8ffe402144dc631b055f7112251
91. (Academy Binance, 2019)

Satoshi Nakamoto 2008 yılında yayınladığı "Bitcoin: Eşit Kullanıcılar Arası Elektronik Nakit Sistemi, Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System" makalesinde şöyle demektedir: "Ağ, işlemlere zaman damgası *timestamps* ekleyerek onları devam eden bir işlem sağlama *proof-to-work* zinciri temelinde karma işlemler, işlemleri değiştirilemeyen bir kayıt haline getirir" (2008: 1). Böylece blockchain, kullanıcıların işlemlerinin zamansal süreçlerde kaydedildiği, açık kaynaklı bir defter gibidir ve işlemlerin kaydını oluşturmaktadır. Zaman damgası, kullanıcılar arasındaki veri işlemlerinin sıradaki kullanıcıya aktararak kayıt zinciri oluşturmaktadır. "Her zaman damgası, öncekileri güçlendiren bir zincir oluşturmak üzere hash'e önceki zaman

damgasını dahil eder” (Nakamoto, 2008: 2). Birbirine zincirleme eklenen zaman damgaları, kodlanmış verilerin özeti *hash*, zincirleme olarak blok zincirine kaydedilmektedir.

Benzersiz jetonlar NFT, blok zincirine bağlıdır fakat kendi aralarında takas edilemezdir. “Benzersiz terimi, bir ögenin yerine başka bir ögenin kullanılamayacağını ifade eder. Benzersiz bir öge, aynı değerdeki başka bir ögeyle doğrudan takas edilemez, çünkü her ikisi de farklı özelliklere sahiptir. Bu da değerlerini benzersiz olmalarından ve alıcıların öznel değerlendirmelerinden alan benzersiz öğelerin standart bir ölçekte alınıp satılamayacağı anlamına gelir” (Academy Binance, 2023, 2024) NFT teknolojisiyle birlikte sanatta biriciklik tartışmaları yeniden gündeme gelmiştir. Biriciklik meselesini Baudrillard şöyle tanımlamaktadır: “Belli biri tarafından yapılmış nesnenin yol açtığı bir büyülenmedir (bu biriciklik özelliği taşıyan bir nesnedir, çünkü yaratım süresini geriye sarıp, yeni baştan yaşamak olanaksızdır)” (2020: 106). Yaratım süresinin geriye alınamaması veya yaratımın tekrar kopyalanamaz oluşu, NFT’nin işlevsel olarak kopyalanamayan yapısı ile örtüşmektedir. NFT ile birlikte, dijital sanat nesneleri ve varlıkları ile biriciklik meselesine çözüm olarak görülmektedir. Çünkü bir tür imza niteliği taşımaktadır.

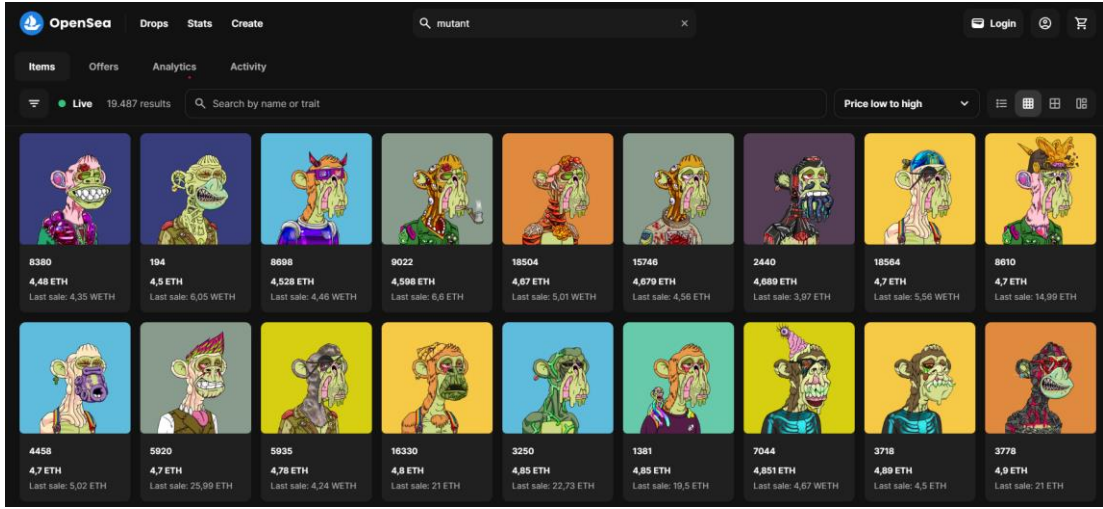
NFT, “Mike Winkelmann (Beeple), *EVERYDAYS: The First 5000 Days* eserinin 69.3 milyon dolara satılmasıyla popüler kültürde tartışılmaya başlamıştır. Bununla birlikte pek çok sanatçı eserlerini nft’ye dönüştürerek, NFT pazarında eserlerini satışa çıkarmaktadır. Böylece pek çok sanat nesneleri, dijitale dönüşmekte, dijital ortamlarda sergilenmektedir. NFT kodlara dönüşmüş eser aynı zamanda meta değeri taşıması sonucu, sanatçılar aynı zamanda koleksiyoncu haline gelmektedir” (Tatlı, 2022: 1) NFT yapıtlar, bir jeton *token* olmaları yapısı itibari ile, NFT sanat varlıklarını dolaşıma çıktığı ortamda halihazırda koleksiyona dönüştürmektedir.



Görsel 44a: (*Bezgin Taklitçi Maymun Yelkenli Kulübü*) Bored Ape Yacht Club, Open Sea Ekran Görüntüsü No. 1

Kaynak: <https://opensea.io/collection/boredapeyachtclub> [Erişim Tarihi: 17.01.2024].

NFT eserler arasında popüler ve hümanizm bağlamıyla örtüşebilecek bir NFT jeton örneği Bored Ape Yacht Club BAYC, Maymun görünümünde tasarlanmış 10,000 Benzersiz Token'den (NFT'ler) oluşan bir koleksiyondur ve Ethereum blockchaini üzerinde çıkarılmıştır” (Academy Binance, 2021). Görsel 44a’da OpenSea NFT borsasından yer alan *Bored Ape Yacht Club*’ın NFT jetonların ekran görüntüsü yer almaktadır. Koleksiyon arkaplan, küpe, kıyafet, göz, kürk, şapka, ağız görüntülerinin farklı varyasyonlarda üretilmiş parçalardan oluşturmaktadır. Koleksiyondaki görsellerin değerini ise, geleneksel koleksiyondaki gibi nadirlik durumu belirlemektedir.



Görsel 44b: (Bezgin Taklitçi Maymun Yelkenli Kulübü) Bored Ape Yacht Club, Open Sea Ekran Görüntüsü No.2

Kaynak: <https://opensea.io/collection/mutant-ape-yacht-club> [Erişim Tarihi: 17.01.2024].

Koleksiyonun parçalarına sahip olan koleksiyoncular, Bored Ape Yacht Club'ın üyesi olmaktadır. Kulüp kullanıcıları bu yönüyle koleksiyon yapmaya teşvik etmektedir. Kulüp üyelerinden belli sayıda koleksiyon parçalarına sahip olan kullanıcılar ve koleksiyonerler mutant seruma sahip olmaktadır. Mutant serumu koleksiyoner, sahip olduğu maymunlardan birine kullanarak mutanta dönüştürmekte ve daha nadir bir koleksiyon parçası elde etmektedir. (Academy Binance, 2021). Bu kullanıcıların koleksiyon parçalarına müdahale edebildiği, etkileşime geçebildiğinin bir göstergesidir. Böylelikle kulübün üyeleri, nadir koleksiyon parçaların tasarımına katkıda bulunmaktadır.

Sanatta estetik değer arayışına girmek post-modern zamanlarda gittikçe karmaşıklaşan bir durumdur. İçinde bulunduğumuz durumda, hakim olamadığımız biçimde bilgi kütüphanesine, çeşitli varyasyonlarda biçimlere - formlara ve koleksiyonlara sahip olmamıza karşın, bu varlık havuzu bir o kadar da seçilmesi ve belirlenmesi güç bir belirsizlik oluşturmaktadır.

Herhangi NFT borsasından, karikatürize edilmiş maymun figürlerin sanat olmama zemininde tartışılması, birilerinin sanat, birilerinin değil atıfları ve her atfın da aynı oranda geçerli olabileceği, her iki görüşün de kendine kaynaklar bulabileceği zenginlikte içeriğe sahibiz. NFT web ortamlarında, sadece kendi formunu gösteren anlamdan soyutlanmış binlerce farklı çeşitlerde maymun biçiminde NFT varlıkları, kripto paralara dönüşmüş, al-sat işlemleri yapılan borsa ortamında yer almaktadır.

Günümüz sanatında çeşitlenen ve belirsizleşen estetik yargılar, klasik idea ve form noktasında görünür hale gelmektedir. Bütün soyut geometri çalışmalarında durum böyledir. Çünkü biçimlerin anlam taşıması yerine, salt biçimsel varlıklarını oluşturmaktadır. Baudrillard, peki sizin için sanat nedir? sorusuna şu cevabı vermektedir: “Sanat bir formdur. Formlar, form olarak, başka bir şeyle takas edilemez, sadece kendi aralarında takas edilebilir, estetik değer de bu bedel karşılığında ortaya çıkar” (Baudrillard, 2021: 69). Takas edilemez olmasıyla NFT, takas edilemeyen ve nadirleştirici trans-estetik bir değer içermektedir. NFT sanatçı ve koleksiyoncuları, nadirlik ile doğru orantılı bir mülkiyete sahip olmaları ve adeta bir sınıf-kulüp üyesi olmalarıyla, birer *siber-Medici* imgesi oluşturmaktadırlar. Bu yönüyle NFT sanatı *Yeni Rönesans* göstergesidir.

Baudrillard moderniteden ders çıkarılmadığını öne sürmektedir. Modern Sonrasında değişen sadece daha fazla üretim olmaktadır. “Modernitenin unuttuğumuz dersi budur: Eksiltmek gücü getirir, güç yokluktan doğar. Bizse yığmaktan, eklemekten, arttırmaktan vazgeçmiyoruz” (Baudrillard, 2021: 31). Bütün bu entropi yığımına karşın, minimalizmle birlikte sanat nesnelerinin içinde bulunduğu mekanın, estetiğin parçası olduğu düşüncesinden yola çıkarak, daha önce galeride (*beyaz küpün içinde*) sergilenen sanat nesnesinin, daha sonra siber borsada NFT’ye dönüştürülerek-kriptolanarak ortam değiştirmesini sağlamaktadır. Bu durum sadece estetiğin ortamının taşınması sonucunu mu oluşturmaktadır? Sibernetik sanatta nesne ve mekan kriptoya dönüşmektedir. Yeni Rönesans’ın sanatçısı-tasarımcısı-oyuncusu *siber-kriptolojistir*.

BÖLÜM III

PROJE

fall_of_icarus (İkarus'un Düşüşü), meta-form-in-cyberspace (Siber-Uzayda Meta-Form), TRANSHÜMAN-İKARUS VE AI

3.1 İkarus'un Düşüşü

Goethe'nin "Faust" oyununda Karanlık Geçit bölümünde; Faust, hiçlik kapısının ardındaki anaların oluşturduğu düşsel bir örüntünün içine düşer. "Analar, zaman ve mekana bağlı olmayan varlıkla, özellikle İyilik, Doğruluk ve Güzellik ile ilgili ezeli düşüncelerdir" (2018: 311). Yani birer idealdir, Antik Yunan'daki doğru-güzel ve iyinin ortak estetiğinin ifadesidir.

MEFİSTOFELES

"Açıklıyorum istemeden büyük bir sırrı.

Otururlar o tanrıçalar inzivadaki tahtlarında, gururla

(...)

Yoktur yer ve zaman kavramı onlar için;

Analardır bunlar!

FAUST

"Hangi yol gider oraya?"

MEFİSTOFELES

"Yoktur yol oraya! Girilmemiş o yere,

Girilmeyene!

Yoktur açacak anahtar, çekecek sürgü?" (Goethe, 2018: 312)

Mefistofeles, Faust'u hiçliğin kapısına getirmiş, hiçliğin anahtarını vermiş ve Faust'a bundan sonrasını gelemeyeceğini söylemiştir. Mefistofeles ve Faust, varlık ve hiçlik arasında geçiş sağlayan kapıda durmaktadır. Gri bir düzlem üzerinde zamandan ve mekandan bağımsız analarla buluşmuştur. Faust, böylece insanlığın bütününe ulaşmıştır.

Faust, İkarus olmuş, balmumu kanatlarıyla ölüme fırlatılmışlığından kaçmaya çalışmıştır. Faust, eriyen balmumu kanatlarıyla ölüme doğru fırlatılmışlığına düşmüştür. Yine aynı Faust, İkarus'un yasını tutan babası Daidalus olmuştur. Dr. Faust, bilgi ve bilgiye olan ilgisiyle, hümanizmin bir temsili olmaktadır.

EUPHORION

*“Olsun!-Ve bir çift kanat
Açılıyor yine de!
Oraya! Gitmeliyim!
Bırakın da uçayım!*

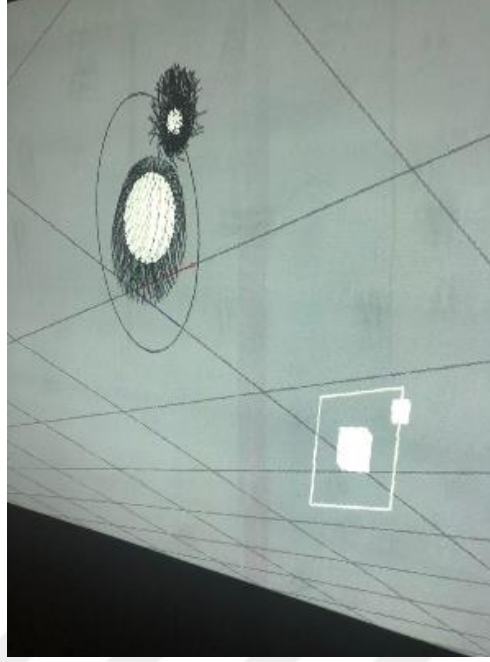
KORO

*İkarus! İkarus!
Ne Felaket” (Goethe, 2018: 480)*

MEFİSTOFELES”

*Bitti! Aptalca bir söz bu. Neden bitsin ki?
Bitmek ve salt yokluk: aynıdır tamamen ikisi de!
Ne işimize yarar sonsuz yaratılış?
Dönüştürmek yaratılanı hiçliğe?
“Bitti artık!” Nedir bunun anlamı?
“Var olmamıştı hiç”, demek gibi bir şey bu,
Ve dönüp dolaşıyor daire halinde, sanki varmış gibi!
Yeğlerim ben bundan dolayı sonsuz boşluğu (Goethe, 2018: 554-555)*

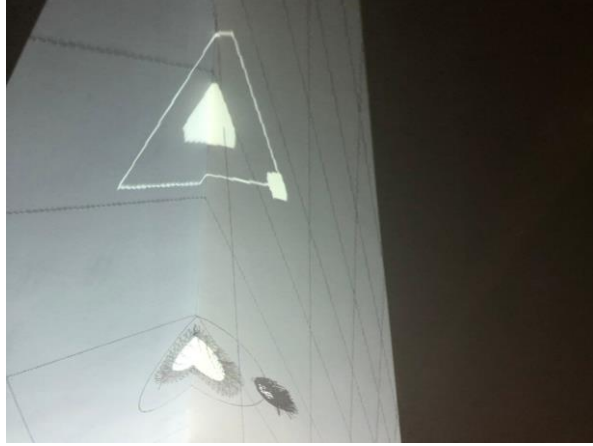
Bu konsept bağlamında fall_of_icarus yerleştirmesi aşağıdaki şekilde gerçekleştirilmiştir (Görsel 45a, 45b, 45c).



Görsel 45a: “İkarus’un Düşüşü” “fall_of_icarus” Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.1



Görsel 45b: İkarus’un Düşüşü “fall_of_icarus” Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.2



Görsel 45c: *İkarus'un Düşüşü "fall_of_Icarus" Kusay Tatlı (2021) mekana yerleştirme test görüntü No.3*

İkarus'un Düşüşü, sonsuz siber gri düzlem üzerinde, trans-İkarus'un yani transhüman'ın dijital sonsuzluğu ve hiçliğidir. Sonsuz gri düzlem bütün potansiyelleri barındıran bir boşluğa karşın, adım seslerinin yankılandığı, duyulduğu herhangi bir ortamın olmadığı gri bir hiçliktir. Kendi yörüngesi etrafında hareket halinde olan dairesel form ve aynı hareketi sürdüren kare form, siber-gerçek bir düzlemden köşeli bir duvara taşınarak, bir zaman diliminde ışığını yansıtmış ve sonra kaybolmuştur. İkarus gibi güneşe doğru kanatlanmakta daha sonra yeryüzünün örtücülüğüne düşmektedir. Bu hakikat döngüsü gibidir. Saatin akrep ve yelkovanı, gezegenlerin yörünge hareketi gibi döngüsel bir düzende devam etmektedir. Varlık ve estetik bir açığa çıkmakta bir örtük hale gelmektedir.

fall_of_icarus (2021) (İkarus'un Düşüşü) projesi, 3D tasarım programı Cinema4D'nin arayüzünden alınan ekran görüntüsünün projeksiyon ile duvara yansıtılmasıyla oluşmuştur. *fall_of_Icarus* fiziksel bir galeride veya herhangi bir sanat ortamında sergilenmemiş, dolayısıyla tam olarak gerçekleşmemiştir. Görüntüler ve yerleştirmeler test ve deney aşamasında kalmıştır. Daha sonra zamanda aşınmıştır. İkarus'un balmumu kanatları gibi "fall_of_Icarus" trans-İkarus'un bir başka gerçekleşmemiş düşmüşlüğü oluşturmaktadır. Dolayısıyla "fall_of_Icarus" burada okuyucu tarafından anlık olarak varolma şansı bulacaktır. Daha sonra ise, tekrar örtük duruma geçecektir.

3.2 Siber-Uzayda Meta-Form

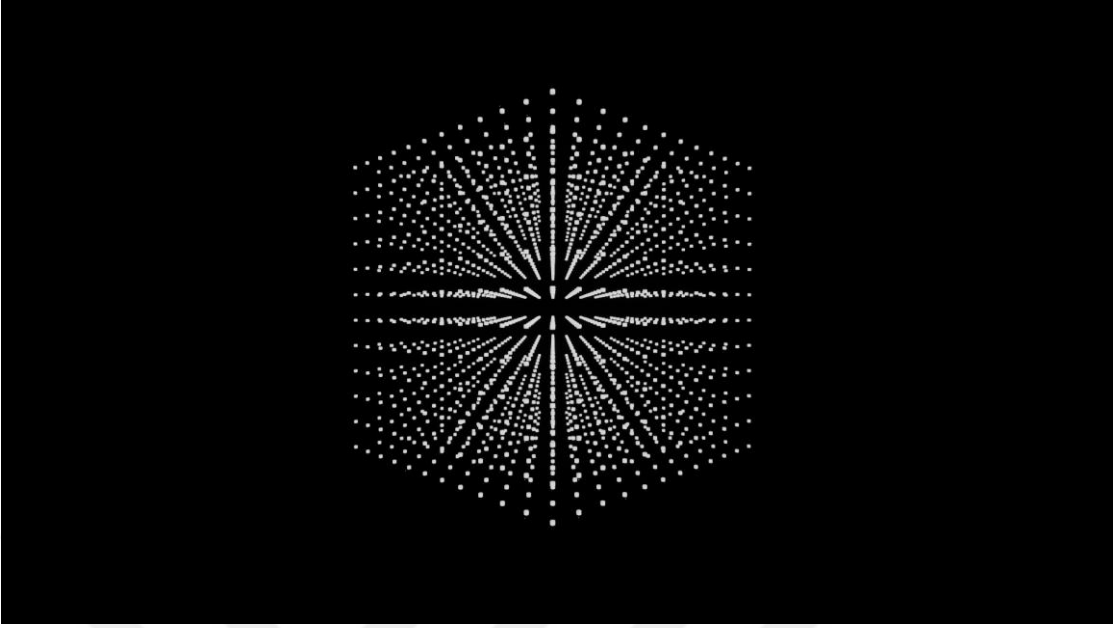
Ortak Kültür Mirası: Türkiye ve AB Arasında Koruma ve Diyalog-II (CCH-II) Hibe Programı Kültürel İşbirliği İçin Çok Disiplinli Platformlar (Co-Lab) projesi (2022) kapsamında İstanbul Tasarım Bienali ve Karlsruhe Sanat ve Tasarım Üniversitesi (*Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe [HfG]*) ortaklığında gerçekleşen Camekan: Konuk tasarımcı programına Avrupa'dan ve Türkiye'den sekiz katılımcı katıldı. Program dahilinde İstanbul'un özellikle Tarihi Yarımadasında katılımcılarla birlikte, zanaatkarların atölyelerine ilgili, tarihi ve kültürel bölgelerde keşfe çıkıldı.

Bu keşif sırasında, post-modern entropinin izleri kendi yapmış olduğum *meta-form-in-cyberspace* (Siber Uzayda Meta Form) proje dahilinde aranmıştır. Örneğin Beyoğlu'nda karşımıza çıkan eskiden Fransız yetimhanesi olan bina, şimdi ticari bir işletmenindi. Durum tıpkı Lyotard'ın Cashinahua meddahı hikayesine göndermesi gibiydi: “Falanca hikâyeyi bilirsiniz dostlar; o hikâyeyi bir de benden dinleyin.” Zaman içinde nesnelerin ve mekânların sadece fiziksel varlıkları değil, anlamları da değişiyordu.

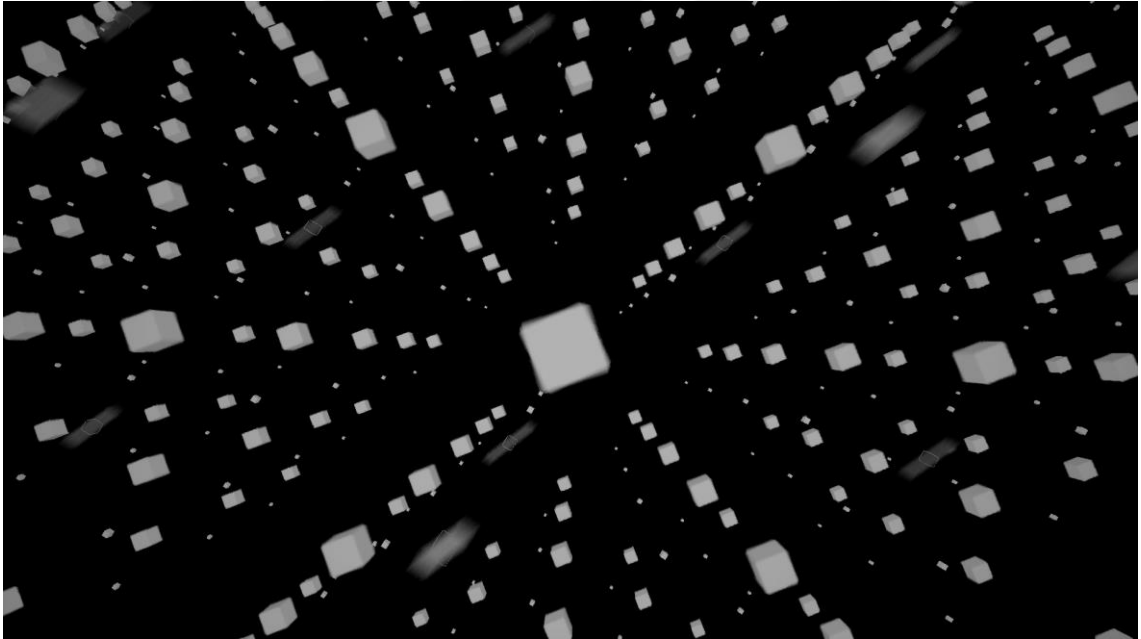
Değişen anlamların olası sabitini biçim oluşturmaktadır. Siber-uzay içerisinde yer alan ideal küpler, fiziksel mekândaki gibi bir bozuma uğramadan, hızını artırmadan ya da enerjisini kaybetmeden, birbirinin yörüngesinde hareket etme imkânı bulmaktadır.

meta-form-in-cyber-space yapıtının dayandığı alt metni şöyledir:

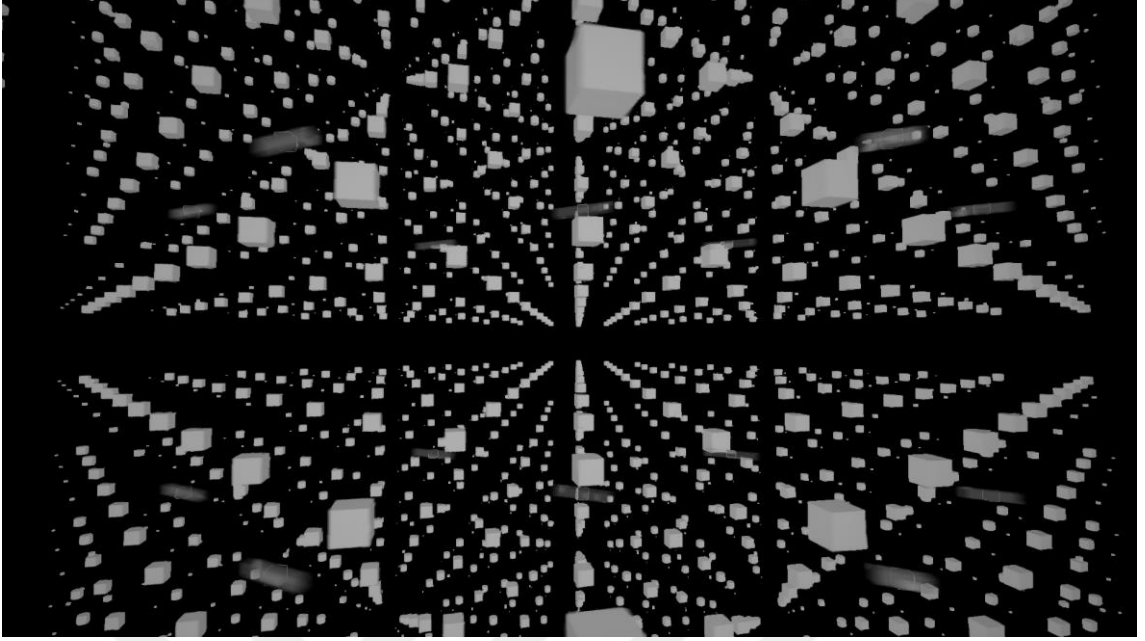
*Platon'un mağarasında gölgelerle başlayan,
bir açık-bir örtük hale gelen varoluşçu hakikat
düşüncesi, yerini simülasyona bıraktı. Süreç boyunca,
bu temel problemten ilham alarak, sanata ve tasarıma
duyulan özel bir ilgiyle, küplerin boşluktaki
hareketinden oluşan interaktif bir siber-mekân
tasarlandı. Artık ölüme-doğru, dünyaya fırlatılan varolan,
siber simülasyon gölgeler aracılığıyla kendi simülasyon
hakikatini oluşturmaktadır. (Görsel 46a, 46b, 46c 46d)*



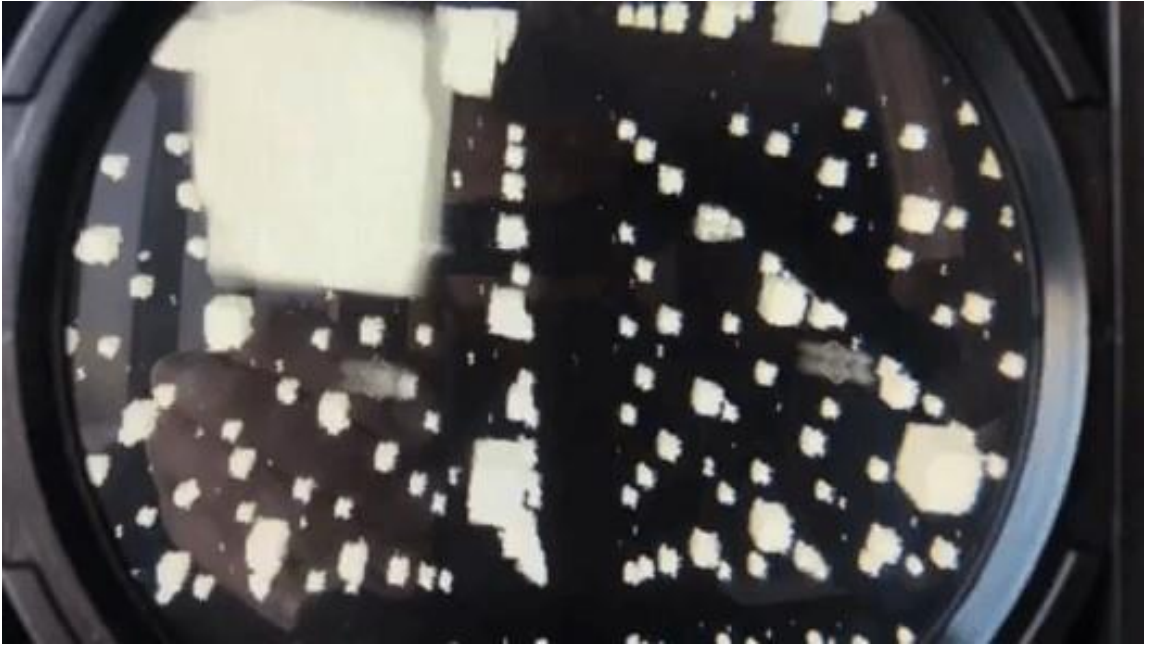
Görsel 46a: Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü
hareket No.1,



Görsel 46b: “Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü
hareket No.2, Tepe noktası.

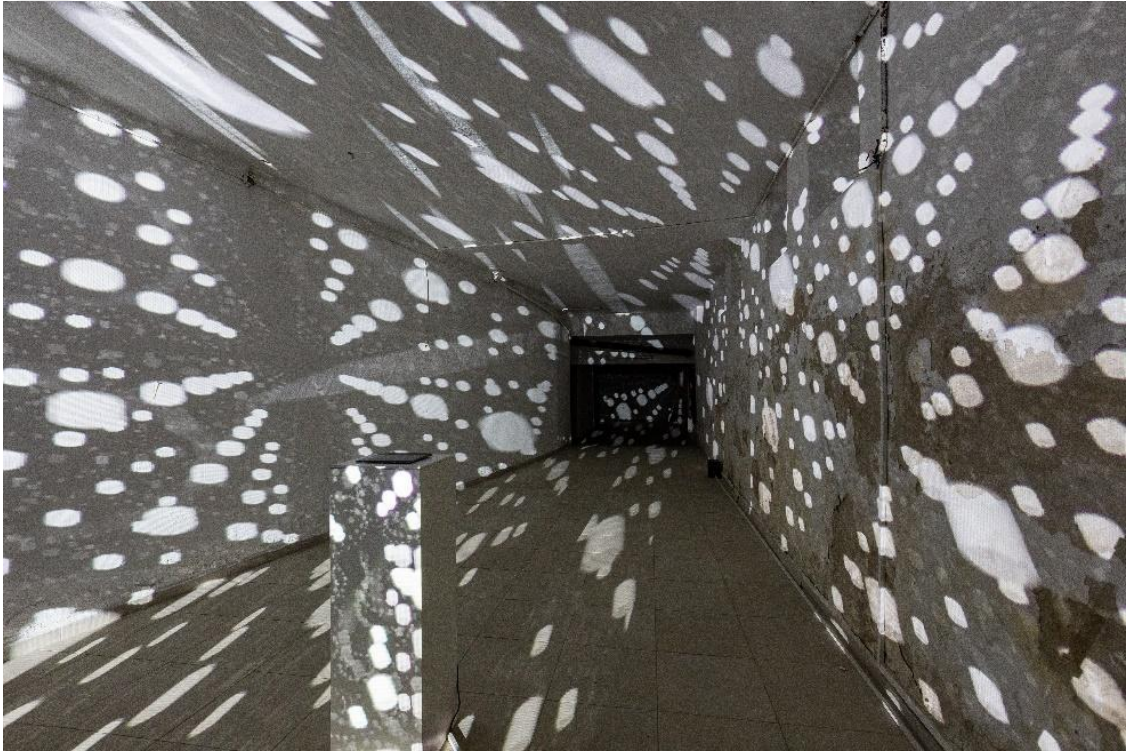


Görsel 46c: Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü
hareket No.3, İç Nokta.



Görsel 46d: Siber Uzayda Meta-Form (2022) meta-form-in-cyberspace Büyüteç
tutulmuş ekran görüntüsü, İç Nokta.

Soyut düzlemde ölçü birimi veya herhangi bir referans nesnesi yoksa, hiçbir nesnenin boyutu bilinemez. Bir şeyi soyut düzleme taşırsak, fiziki koşulların ötesine taşımış oluruz. Dolayısıyla boyut ve uzunluk gibi değerlerin ölçümü, bir şeyin bir şeye oranı veya büyüklüğü gibi belirli referanslar gerektirmektedir. Soyut düzlemdeki biçimler, bütün bu referanslardan bağımsız salt bir durum içerisinde, sadece varolmakta ve yörüngesel hareketini sürdürmektedir. Biçimlerin varlığı ve hareketi içinde bulunduğu simülasyon uzay-zamanı oluşturmaktadır. Soyut düzlemdeki biçimler, anlamsal olarak değişime veya entropiye uğraması durumuna karşın, biçimsel estetiği ve içerdiği kodlar negentropiktir.



Görsel 47a: *Kusay Tatlı (2022) Siber Uzayda Meta Form “meta-form-in-cyberspace” ekran görüntüsü hareket, Barın Han İstanbul*

Fiziksel mekanda, kaide üzerindeki tablet yardımıyla kullanıcılara interaktif bir deneyim sağlamaktadır. Tabletteki parmak hareketi siber-uzayda sağa-sola-yukarı-aşağı sabit düzlemde bakış sağlamaktadır. İki adet projeksiyon ile birbirine paralel duvarların yüzeyine yansıtılmaktadır. İki tane olması sarmalayan bir etki oluşturmalarının yanında paralaks etki oluşturmaktadır (Görsel 47a, 47b, 47c).



Görsel 47b: Kullanıcı siber kaptan, kaide üzerindeki tabletle, siber uzay ve mekanla etkileşime geçmektedir. “meta-form-in-cyberspace” Kusay Tatlı (2022) - Barın Han İstanbul.



Görsel 47c: Kullanıcı siber kaptan, kaide üzerindeki tabletle, siber uzay ve mekanla etkileşime geçmektedir. “meta-form-in-cyberspace” Kusay Tatlı (2022) - Barın Han İstanbul.

3.3 Transhüman-İkarus ve AI

Transhüman-İkarus figürü, Yeni Rönesans'ın multi-medya ve sibernetik olanaklarıyla tanımlanan aşkın (*transcend*) ve metamorfik yapısal bir formudur. Proje transhüman imgesinden yola çıkarak, yapay zeka modelleriyle, sibernetik, siborg, İkarus, trans-hüman promptları ile üretilmiş görsellerin sürecini kapsamaktadır. Ortaya çıkan örnekler, yapay zekanın modeline göre farklı biçimsel tarzda görseller oluşturmaktadır.



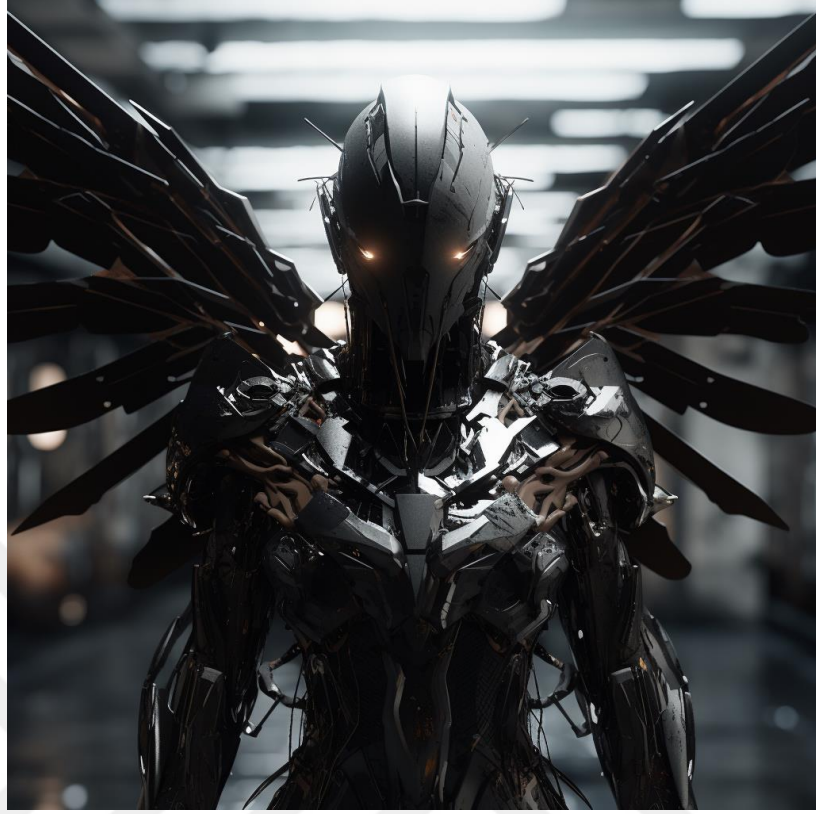
Görsel 48a: (2023) *Trans-hüman İkarus-1* Stable Diffusion yapay zeka modeliyle üretildi.

Prompt: a-bird-masked-cyborg-icarus-cybernetic-wings-minimal-cinematic-4k (Görsel 48a).

Yapay Zeka AI ile görsel üretimleri, Türkçe'ye "sufle" olarak geçen, bilgi istemi *prompt* olarak adlandırılan anahtar sözcüklerin, görseldeki örnekte yer aldığı gibi, belirli anahtar kelimeler ile yapay zekaya komut vererek üretim yapması sağlanmaktadır. Yapay

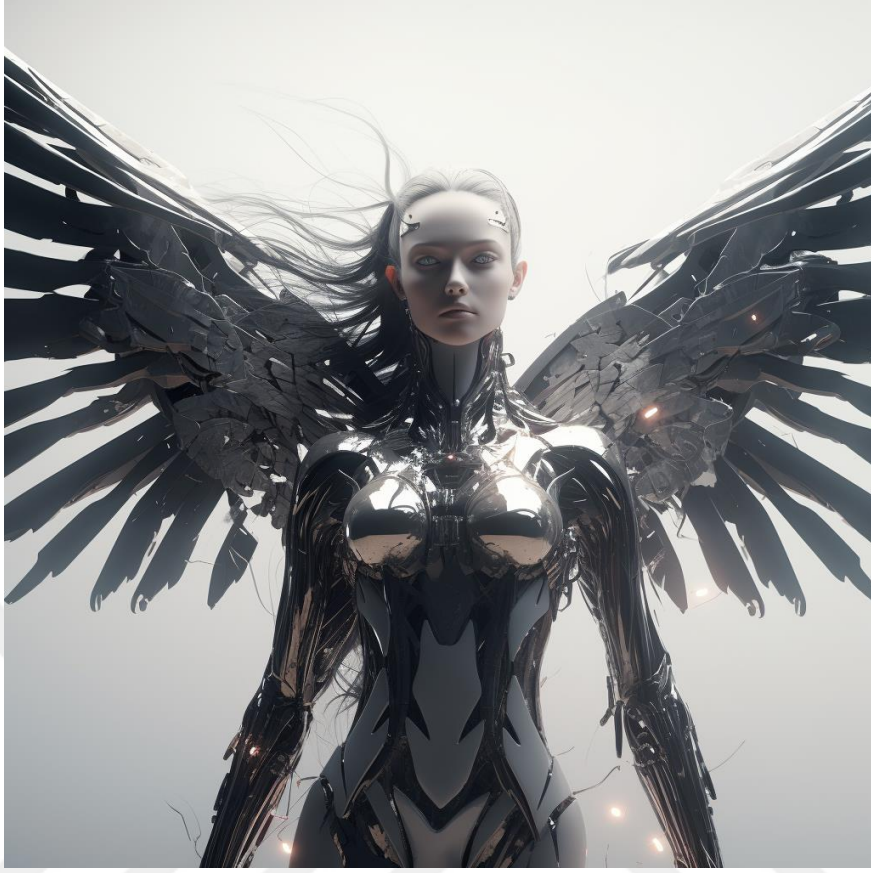
zeka eğitildiği görseller üzerinden üretim yapmaktadır. Yapay zekanın sanatsal veya algoritmik olsun, eğitildiği görseller üzerinden, belirli bir tarz ve üslubundan bahsedilebilir mi? “AI tabanlı sanat, AI’nın bir alt alanı değildir, AI içindeki belirli bir teknik okulla ilişkilendirilmemiştir ve AI’nın bir uygulaması da değildir. Tam aksine, tüm AI’nın yeniden inşa edildiği bir duruş veya bakış açısıdır. Sanatsal pratik ve AI araştırması bir araya geldiğinde, yeni bir disiplin ortaya çıkar: “İfadesel yapay zeka” (*expressive ai*) olarak adlandırdığım bir disiplin” (Mateas 2001: 149). Artık, yapay zeka modellerinin bir tür sanat okulundan bahsedilebilir. Yapay zeka modelleri kendi tarzında, eğitildiği modeller üzerinden biçimsel bir tarz oluşturmaktadır. (Dall-E, Midjourney, Leonardo ai, kendi başına bir yapay zeka modeli iken, Stable Diffusion ise, yapay zeka modellerinin bir arada olduğu, fotoğraf, anime-çizgi film, illüstrasyon gibi farklı alanlarda eğitilmiş yapay zeka modelleri vardır. Bütün bu farklı yapay zeka modelleri eğitildikleri alanlara göre farklı tarzlarda görseller oluşturmaktadır. Aynı prompt girilse de, AI modelin eğitildikleri alanlar tıpkı bir sanat okulu gibi, belirli stil ve tarzda görseller çıkmaktadır. Bunun yanında, yapay zeka modelleri, eğitildiği havuzda yer alıyorsa varolan tasarımcıların tarzında da üretim yapabilmektedir.

Yapay zeka kullanımının yaygınlaşmasından sonra “yapay zeka tarafından üretildi” burada tasarımcının rolü nedir? tartışmaları ortaya çıkmaktadır. Bu ifade, herhangi dijital bir tasarımda örneğin, “Adobe İllustrator tarafından üretildi” tasarımcının rolü nedir? ifadesine benzer ifadedir. AI, bilgisayar destekli programlar gibi teknik bir araç olmasına karşın, eğitilmiş bir teknik araç olarak görülebilir. Oysa ki, hem yazılım hem de yazılımın estetik ve sanatsal işlevselliği kullanıcı tarafından gerçekleştirilmektedir. Modüler düzende araç kutuları yapay zeka modelinin arayüzüne eklenebilir. AI üretiminde araç kutuları ile birlikte, prompt’un etki miktarı, yapay zeka modelinin sufleyi ne kadar dinleyeceği, kullanıcının kontrolündedir. Bunun yanında Stable Diffusion özelinde konuşursak, resimden resime img2img, videodan videoya mov2mov eklentileriyle farklı üretim teknikleri mevcuttur. Farklı yapay zeka modelleri ve promptlar ile üretilmiş görseller yer almaktadır (Görsel 48a, 48b, 48c, 49, 50, 51a, 51b, 52a, 52b).



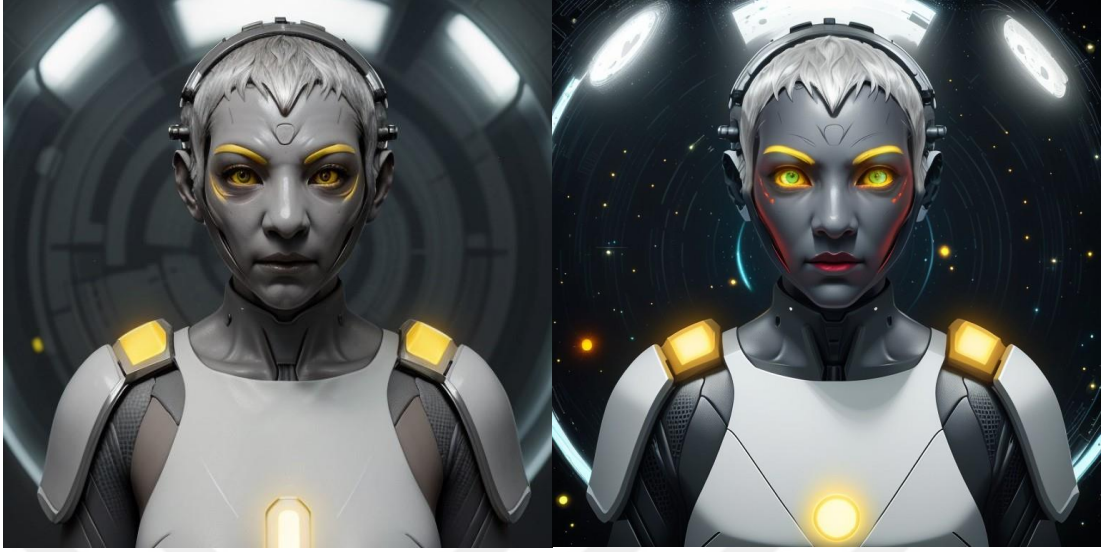
Görsel 48b: (2024) *Trans-hüman İkarus-2*, Midjourney Yapay Zeka modeli ile üretildi.

Prompt: a bird masked cyborg icarus, cybernetic, wings, minimal, cinematic-4k (Görsel 48b).



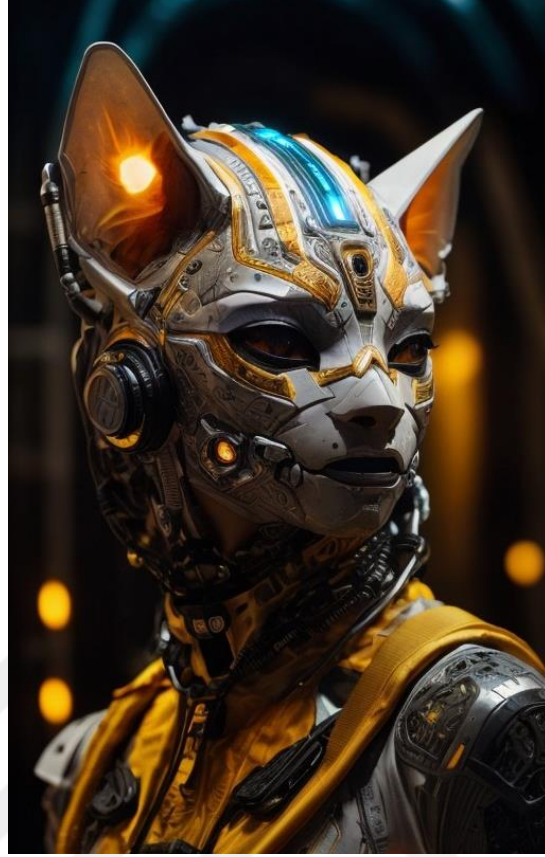
Görsel 48c: (2024) *Trans-hüman İkarus*, Midjourney Yapay Zeka modeli ile üretildi.

Prompt: (((fullbody))) a bird masked cyborg icarus girl, cybernetic, huge wings, minimal, cinematic-4k (Görsel 48c).



Görsel 49: *Trans-human-2 2023, Stable Diffusion, epicrealism_naturalSinRC1VAE ve Kaiber AI Yapay Zeka modeliyle üretildi.*

Prompt: “a cyborg cat mask white skin face short haired glowing yellow eyes bored yellow eyebrows robotic neck entropy time and space stars robotic art infrared, cosmic, gamer, minimalist, no type, no typography, no words (Görsel 49).



Görsel 50: 2023, Trans-human-2 Leonatdo AI Yapay Zeka modeliyle üretildi.

Prompt: sphynx cat masked, a cyborg girl, vivid haired, detailed cybernetic masked, detailed eyes, entropy, time and space explosion (Görsel 50).



Görsel 51a: (2023), *Trans-human Kıvrıkcık Saç Koleksiyonu*, *Stable Diffusion* yapay zeka modeliyle üretildi.

Prompt: a cyborg cat girl, curly short haired, glowing yellow eyes, entropy, time and space explosion (Görsel 51a).



Görsel 51b: (2023), *Trans-human Düz Saç Koleksiyonu*, *Stable Diffusion* yapay zeka modeliyle üretildi.

Prompt: a cyborg cat girl, straight short haired, glowing yellow eyes, entropy, time and space explosion (Görsel 51b).



Görsel 52a: 2023, Trans-human-3 Kaiber AI Yapay Zeka modeliyle üretildi. Video ekran görüntüsü No.1



Görsel 52b: 2023, Trans-human-3 Kaiber AI Yapay Zeka modeliyle üretildi. Video ekran görüntüsü No.2

Prompt: Create a narrative featuring an artificial intelligence character living in a post-apocalyptic world with a dominant cyberpunk aesthetic. This character, a transhumanist entity, is equipped with advanced technologies, residing in futuristic cities while leading a minimalist lifestyle. They have the ability to freely navigate through space and time and possess control over entropy, in the style of photo taken on film, film grain, vintage, 8k ultrafine detail, private press, associated press photo, masterpiece, cinematic (Görsel 52a, 52b).

SONUÇ

Sibernetik Sanatta Hipergerçeklik ve Mekan-Zaman ontolojisi konulu sanatta yeterlik tez araştırmasının temelinde entropi ve anlam entropisi meselesi, sanatsal ve felsefi bağlamda problem olarak ele alınmıştır. Sibernetik sanat kavramını, ontolojik bir biçimde ölüme-doğru-varolan varlık tarzı ile birlikte ele alarak simülasyona ve hipergerçekliğe giden trans-estetik süreç incelenmiştir.

Sibernetik kelimesinin gemi kullanma sanatı anlamı, hipergerçeklik ve simülasyon kavramlarının gerçeklik ve hakikat (*aletheia*) ile ilişkisi, Platon'dan gelmektedir. İnsan varoluşundan bu yana, varoluş, gerçeklik ve hakikat meselelerini konu edinmiştir. Sonuç olarak hakikat meselesi, varoluş meselesidir. İnsanın varoluşu meselesidir.

Hakikat tartışmaları Platon'un mağara alegorisinde ortaya çıkmaktadır. Zincirlere bağlı mahkumlar duvardaki gölgeleri izlemektedir. Yeraltı mağarasından çıkış - hakikate ulaşmak, bu bağlamda bilgelik gerektirmektedir. Bir başka ifadeyle mahkumiyetten kurtuluşun yolu, ancak bilgelik ile mümkündür. Platon, mağara alegorisinin bilgesidir.

Sibernetik kaptanlar ideası gereği bilgedir. Platon'un deyimiyle ruhları, bedenleri, malları korumaktadır. Siber kaptanlar bir nevi enformasyon okyanusunda dümen tutmaktadır.

Entropi meselesinden ve entropinin özne için varoluşsal anlamı nedir? Bu sorudan yola çıkarak, özne için entropinin anlamı, *ölüme doğru varolan* tarzını oluşturmaktadır. Bu varoluş tarzı, Heidegger'in ölüme-doğru-varolan (*sein-zum-tode*) varlık tarzıdır. Varoluş meselesi insanın ölüme-doğru ilerleyen varlık tarzından duyduğu bir kaygının sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Ölüme doğru varolan tarzıyla, geçiciliğinden duyduğu kaygı sonucu "varoluş" kavramını açığa çıkarmaktadır. Bu sadece felsefi bir tartışma değil, çok çeşitli alanlarda, mitlerde, hikayelerde, plastik sanatlarda, ölüm kaygısı ve varlık tartışmaları yer almaktadır.

Jules Verne'nin *Zacharius Usta* hikayesinde, zamanın efendisi Zacharius Usta kaygısını şöyle ifade etmektedir:

Ben, Zacharius Usta, ölemem; çünkü zaman da benimle birlikte son bulur! Dehamın onu çekip çıkardığı o sonsuzluğa geri döner ve hiçliğin dipsiz kuyusunda ilelebet kaybolur! Bu kainatın, onu kanunlarına tabi kılan Yaradan'ı nasıl ölmezse, ben de ölemem! Onun eşiti haline geldim, gücünü paylaştım! Tanrı sonsuzluğu yarattıysa, Zacharius Usta da zamanı yarattı. (2018: 27)

Varoluş zamana ve ölüme karşı duyulan bir kaygı meselesidir, pek çok disiplinin ilgisindedir. Felsefenin yanı sıra, tıp, biyoloji, pozitif bilimler ve güzel sanatlar, sibernetik gibi alanlar varoluşu konu edinmektedir. Konu çok disiplinli bir biçimde ilerlemektedir. Çünkü varoluş meselesi, insanın ortak meselesidir. Bu araştırmanın vardığı noktada dijital teknolojiler ışığında her alanda varoluş meselesi tartışılmaya devam etmektedir. Yanısıra sibernetik gelişmelerle birlikte, *varlık tarzında* gelişmeler ve farklılaşmalar meydana gelmektedir.

1948 yılında Sibernetik biliminin lanse edilmesinden sonra yılda bir gerçekleşen, Macy konferanslarıyla, yeni bir kültürel paradigma haline gelmiştir. Bu sürecin sonunda sibernetik ilerlerken paralelinde dijital teknolojiler iletişim teknolojileri gelişmeye başlamıştır. Sibernetik o günden bu güne güncelliğini kaybetmemiş, etkin hale gelmiştir.

Sibernetiğin temel ilkelerinden biri olan, geri besleme - geri bildirim (*feedback*), kültürel ve sanatsal üretim pratiklerindeki süreçleri kapsamaktadır. En basitinden, bir eserin üretim sürecinde, geri bildirim ve eleştiriler sonucunda yeniden düzenlemeler yapılmaktadır. Bu durumda olduğu gibi, temel bir *geri bildirim* pratiği sonucuna varılabilir. Geri bildirim ile kontrol mekanizması sağlanmaktadır. Kontrol bir düzen sağlamaktadır. Düzen ise entropi karşıtıdır.

Sibernetik paradigma ile birlikte; *siber kültür, sibernetik sanat, siber-uzay, siborg* gibi kavramlar karşımıza çıkmaktadır. Sibernetik paradigmanın, sibernetik sanattan çıkan sonuç ise şöyledir: Sibernetik sanatın malzemesi ışıktır. İdeası, bilgi ve enformasyondur. Bu yönüyle düzensizlik karşıtı non-entropiktir.

Enformasyon estetiği (*Information Aesthetic*) ve *negentropi* kavramı incelendiğinde ortaya çıkan sonuç, entropi ne kadar düzensizliğin ölçüsü ise, negentropi de düzenliliğin ölçüsüdür. Estetik alanında entropi meselesine bir çözüm önerisi olmaktadır. Sibernetik pratiklerin gelişmesiyle bilgi düzenli ve düzensiz taşınan nesne haline gelmiştir. Bilgiyi işleme ve enformasyon yöntemleri gelişmiştir.

Özellikle fotoğrafın *photo-graphe* ve matbaanın icadından sonraki süreçte sanat nesneleri, görsel ve enformasyon kültürü oluşturan bilgi nesnelere dönüşmüştür. Sanat alanında uzun yıllar boyunca süren fotoğraf tartışmalarının ardından, İngiltere'de Jasia Reichardt'ın *Cybernetic Serendipity* (1968) Sibernetiğe Şans sergisi açılmıştır. Sibernetik sanatta, bilgisayar kullanımı meselesi gündeme gelmiştir. Dijital teknolojiler ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin ardından sanatta yeni bir estetik tanımı ihtiyacı oluşmuştur. Enformasyon bütün alanların ilgilendiği bir kavram haline gelmiştir. 1970 yılına geldiğimizde, Sibernetik Sanat alanında, *A Software: Information Technology* sergisi New York'ta Jack Burnham küratörlüğünde gerçekleşmiştir Sibernetik olanaklar olan yazılım ve donanım ile birlikte sanatın yeni bir üretim pratiği oluşmaktadır.

Sanatta yeni üretim pratiklerinin yanı sıra, modern sonrası bir dönem ortaya çıkmaktadır. Bu modern sonrası *post-modern estetik* bir tür *yeniden-üretilmiş imge* pratiği barındırmaktadır. Postmodern sanatın kavramsal ve pratik üretim sürecinde gelişmeler yaşanmaktadır. Sanatta ve tasarımda *post-produksiyon* üretim tarzı ortaya çıkmaktadır. Eski ile yeninin birleşimiyle, yeni bir üretim sonrası estetik tarzı ve yeni bir estetik sonucuna varılabilir.

Yeni estetik ve sibernetik olanaklar ile birlikte, sanatın enformasyon dolaşımında olduğu yeni bir ortam ortaya çıkmıştır. Yeni ortam siber uzaydır. Siber-uzay ile değişen sadece ortam mıdır? Sorusundan yola çıkarak, web navigation kavramı incelenmektedir. Siber kaptanlar web üzerinde navigation yani dümen tutmaktadır. Sibernetik sanatta bu gelişmelerden sonra, yazılım ve donanım meselesi çok önemli bir noktaya gelmiştir. Çünkü hayatın her tarafında yazılım ve donanım, bilimsel araştırmalardan sanatsal

etkinliklere gelişim göstermektedir. Bu da yeni medyadır. Yeni Medya, çoklu medya olanaklarıyla sanatın yeni siber ortamını oluşturmaktadır.

Yeni medya, görüntü, ses, fotoğraf, video, metin gibi, çoklu medyaların kapsadığı büyük bir enformasyon havuzu oluşmaktadır. Bu enformasyon havuzunun ortamı *word-wide-web* ağıdır. Enformasyon havuzunu ise, Lev Manovich'in yeni medya çalışanı olarak tanımladığı, (*information worker*) enformasyon işçileri geliştirmektedir. Jorge Borges'in *Babil Kitaplığı*'ndan esinlenerek, enformasyon estetik bağlamında immersif sanat pratikleri incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuç ise; Siber-uzay içerisinde enformasyon dolaşımı, anlık iletişim ve siberetik olanaklarla büyük enformasyon havuzu, dijital bir Babil Kitaplığı oluşturmaktadır.

Babil Kitaplığı örneğindeki gibi, bir arada değerlendirildiğinde insanın bilme arzusunun bir sonucudur. Fakat insan ne yaparsa yapsın, tıpkı İkarus gibi güneşe uçmakta ve yeryüzüne çakılmaktadır. Bu durum insanın döngüsel yazgısıdır. *İkarus* figürünün, hümanizm düşüncesini imgelediği üzerine tartışmalar yer almaktadır. Buradan çıkan sonuç ise, İkarus imgesi balmumu kanatlarıyla güneşe uçmak arzusundadır. Fakat arzusunun sonucu, kanatları eriyerek yeryüzüne örtük-olana (*Verdecktheit*) düşmektedir. Bu bağlamda hümanizmin öyküsü zamansal olarak şimdide açığa çıkmakta, daha sonra tekrar açığa çıkacağı zamana kadar örtük hale gelmektedir.

Varolanın gerçekliği meselesinde, “Düşünüyorum öyleyse varım” cogitosu ve Descartes'in rüya argümanından bahsedilmektedir. Bu üç rüya, hümanizmin geçirdiği dönüşümü göstermektedir. Üçüncü rüyasında gördüğü *şiiir antolojisi* ve *sözlük* felsefenin bu bağlamda dil felsefesine doğru sürecini göstermektedir. Latin şairi Ausonius'un şu mısrası telaffuz edilir: Quod vitae sectabor iter? (*Hayatta hangi yolu izlemeliyim?*) Bu söz hümanizm'in belirsizlik içinde kaldığının ve kararı kendi iradesi ile vermesi gerektiğinin bir göstergesidir. Düşünüyorum öyleyse varım, artık *işliyorum* ve *tasarlıyorum* öyleyse varım diyen *makine-insan* modeli *post-cogitosunu* oluşturmaktadır. Hümanizm kendi verili gerçekliğinden, kendi tasarladığı hipergerçekliği oluşturmaktadır.

Özne üzerinden kurulan estetiğin ve öznenin etkileşime geçtiği nesneler ve içinde olduğu dünya içerisinde konumlanmasını sağlamaktadır. Özne bilgi ile estetik bir perspektif, bir bakış sunmaktadır. Özne, dünya içerisinde çevresindeki nesnelerle etkileşime geçmekte ve orada konumlanmaktadır. Bunu yaparken bilgelik arzusuyla, biriktirdiği bilgi ile yapmaktadır. Bu entelektüel bilgelik, sibernetik sanatın yapısal gerekliliğidir.

Hümanizmin bilgiye karşı duyduğu arzu gnostik bir arzudur. Adem, yasak elmayı tanrının bildiği her şeyi bilmek için yemiştir. Bir başka örnek, Odinin bilgelik suyundan içmesi için gözünü vermesidir. Bu minvalde insanın bilme arzusunda olduğunu, bunun için gerekirse cennette kovulacağının, gözünü bile feda edebileceğinin bir göstergesini oluşturmaktadır.

Postmodern ile birlikte dilde ve estetikte anlam krizleri ortaya çıkmaktadır. Derrida'nın *pharmacy* ilaç-zehir kelimesinden yola çıkarak, *pharmacy* kelimesinin ilaç mı zehir mi olması koşulunu dozuna-miktarına bağlıdır. Bu bağlamda postmodern dilin yapısında ve anlamında gri alanların olduğundan bahsedilebilir. Kelimeler birbirinin zırtından türemesine karşın, post-modernle birlikte, siyah yada beyaz olabilecek mutlak bir ideadan veya yapıdan, gri alanların olduğu, belirsiz anlam yapısına dönüşmektedir. Dilde meydana gelen anlam krizi, dil temelli varoluş ontolojisinde varlık tarzında belirsizliklere neden olmaktadır.

Simülasyon ile birlikte insanlık, hakikat kavramı ile ilgilenmeye son vermiştir. Hatta öyle bir noktaya gelmiştir ki, *gerçeklik*, *hakikat* ve *simülasyonun* bir öneminin kalmadığı, geriye *aslı* yada *simülasyonu* karşılaştırmasının yapıldığı bir ölçü kalmamıştır. Simülasyon ve hipergerçeklik, gerçeğin ve hakikatin yerini almıştır.

Zerdüşt on yıl süren inzivasından sonra mağarasından çıkıp insanlara; *Tanrı öldü* demiştir. Zerdüşt'ün mağarası, post-modernin anlam krizi bağlamından bakıldığında post-modern bir mağaradır. Tanrı ölmüştür, bu hümanın başına gelmiş en büyük felaket değil midir? İnsanın *kurtarıcısı* ölmüştür. Yeraltı mağarasından kurtulmak veya kurtarılmak için yalnızdır. Bir şekilde tanrının birden ölmüş olması hümanizm için

travmatiktir. Böylece insanın özü, tanrısını öldürmesiyle değişmiştir. Tanrıyı kim öldürmüştür? Tanrıyı “*Böyle Buyurdu Zerdüşt*” kitabında Nietzsche öldürmüştür. Tanrıyı *hümanizm* öldürmüştür. Tıpkı kendi imgesine ateş eden Prag’lı öğrenci gibi. Kendi portresinin ressamı ve yaratıcısı Basil Hallward’ı öldüren Dorian Gray gibi, insanlık kendi imgesini, kurtarıcı imgesini, tanrı imgesini öldürmüştür. Tanrının kendi benzerinden yarattığı insanlık veya insanın kendi benzerinden yarattığı tanrı, kendi sonunu getirmektedir.

Bauman’ın Postmodern Etik tartışmalarını yaptığı, post-modern etik belirsizdir sonucuna varmaktadır. Bauman, etiğin varlıktan önce geldiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda Sartre’ın varoluş özden önce gelir düşüncesiyle ilişkilendirilmiştir. Post-modern etik belirsiz olduğu gibi, enformasyon estetiği de içerdiği bilgi ve çeşitlenme ile belirlenemeyecek kadar çok bir yapıda yani *belirsizlik* içerisinde olacaktır.

Ölümlü Balıkçı Glaucus mitinden yola çıkarak, tanrılaşan trans-hümanizm düşüncesinin dayandırıldığı öğeler bu bağlamda tartışılmıştır. Hümanizm, kendi gerçekliğini, kendi özünü aşan insanı temsil etmektedir. Trans-hümanizm, belirsiz etik içerisinde, bedeni üzerinde giyilebilir teknoloji ve protezlerle modifikasyonlar yapan, üst-ötekilerdir. Siberetik olanaklarla ve *sayborg* kavramı ile birlikte insanlığın antropolojisi değişmiştir.

Trans-hüman’ın yeni antropolojisi, kendi özüne yabancılaşmış bir kökenden gelmektedir. Donna Haraway’ın “*öteki*” ve “*bir başka*” kavramlarıyla birlikte Victor Scklovsky’nin *Ostranine* kavramı birlikte incelenmiştir. Burada ortaya çıkan sonuç ise şöyledir. Post-Sovyet Döneminde ortaya çıkan *yabancılaşma* ile birlikte, trans-hümanizmin *öteki* antropolojisi bu bağlamda örtüşmektedir.

Oyuncu Kavramı ve Başka Türlü Olmak kavramlarından yola çıkarak, oyun oynayan insanın ontolojik yapısından bahsedilmektedir. Oyuncu, oyun içerisinde, belirli kurallar dahilinde kendi varlığından *başka türlü olarak* yeni bir varlık tarzı deneyimlemektedir. Oyun dünyası oyuncunun başka türlü olma koşulu sağlayan alternatif

eğlence alanıdır. Bu bağlamda oyuncu transhümanizm başka türlü olmak imkan ve koşulunu barındırmaktadır.

Benzersiz Jeton NFT ve blok zinciri *blockchain* teknolojileri ile birlikte dijital varlıklardan bahsedilmektedir. NFT ile birlikte, sanatta biriciklik, özellikle dijital sanatta biriciklik sorununa çözüm olmaktadır. NFT ile birlikte sanat yapıtları metaya dönüşmektedir. NFT ile birlikte, sanatçı ve koleksiyoner olma durumları pratik kazanmaktadır. Dijital varlık koleksiyonları oluşmaktadır. Nadir olanın değerli olduğu bir estetik anlayışı tekrar burada ortaya çıkmaktadır.

III. Bölümde, *fall_of_icarus* (İkarus'un Düşüşü) , *meta-form-in-cyberspace* (Siber-Uzayda Meta-Form), *TRANSHÜMAN-İKARUS VE AI* bağlantılı üçlü bir proje yer almaktadır. İlk iki bölümde yapılan kurumsal araştırma ve bulguların ışığında aşağıda yer alan projeler gerçekleştirilmiştir.

“*fall_of_icarus*” İkarus'un Düşüşü projesinde, tasarım programı arayüzünden alınan ekran görüntüleri, projeksiyon ile duvara yansıtılarak mekansal bir yerleştirme yapılmıştır. Proje herhangi bir yerde sergilenmemiş, test aşamasında kalmıştır. Bu yönüyle İkarus'un düşüşü bağlamında açığa çıkan ve örtük olan diyalektiğinde anlamlı bir hale gelmektedir.

meta-form-in-cyberspace Siber-Uzayda Meta-Form projesi, İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın, Camekan konuk tasarımcı programı kapsamında sürecin içeririsinde yer almaktadır. Ortak kaygılardan yola çıkarak gerçekleştirilmiş bir projedir. Bu projeden çıkan sonuç ise şöyledir. Siber-uzay, fiziksel entropinin olmadığı bir ortamdır. Videoda yer alan küpler, aşınmayacak dolayısıyla bir küreye dönüşmeyecektir.

Trans-hüman İkarus ve AI projesinde, *trans-hüman* öğeleri içeren yapay zeka üretimleri yer almaktadır. Yapay zekaya sufle ve *prompt* üretim pratikleri incelenmiştir. Aynı zamanda, küçük bir tartışma yer almaktadır. “*Yapay Zeka ile üretildi*” cümlesi, “... *tasarım programıyla üretildi*” cümlesiyle aynı değil midir? Yapay zeka bu bağlamda bir araç mıdır, yoksa ötesi midir? Bu sorular araştırılmaya değerdir. Sufle

yöntemi, sibernetik sanatın yapay zeka ile yeni üretim pratiğini oluşturmaktadır. Bütün bu pratikler, sibernetik sanatın parçalarını oluşturmaktadır.

Sibernetik sanatı tanımlayabilmek, sibernetik sanat yapıtlarını çözümleyebilmek için, metinlerarası bir bilgelik yolu izlenmelidir. *Metinlerarası* ve *disiplinlerarası* uzay-zamanda dümen tutan siber kaptanlar, siber-sanat yapıtlarına ilham vermektedir.

Yapay zeka *AI* ve *teknik üretim araçlarıyla yeniden üretilmiş* yapıtlar, teknik olanaklarının gelişmesiyle ve artmasıyla entropik düzende pek çok sanat eseri, sanatçı, koleksiyon ortaya çıkmakta ve enformasyon havuzunu, büyük veriyi beslemektedir. Her şey *yeniden-üretim* sürecinde tekrar tekrar ele alınmaktadır. Entropi konsepti göz önünde bulundurularak, yapısal, biçimsel ve anlamsal olarak asgari düzeyde, yapısı ontolojik ve salt biçimlerden oluşan yalın bir yapıda yeniden düzenlenebilir mi? Belirsizlik içerisinde kalmış siber kaptanlar, karanlık enformasyon okyanusunda, bir tür belirleyici pusulaya, *ışıklı belirleyicilere* ihtiyaç duymaktadır. Bu belirsizliğe karşı bir yöntem, indirgenmiş bir varlık fenomeni olarak imleyicidir.

Birinci ışık belirleyici: Ontolojik olarak bir şeyin, en yalın, en temel anlamı; varolmasıdır. Bir şeyin varolması üzerinden ontolojik bir sabit sıfır *0 noktası* gibi düşünülebilir mi? Duruma göre çeşitlenen enformasyonlar bilgiyi entropik düzene getirdiğinde, böylece ontolojik olarak, enformasyonun asgari değerine dönülebilir.

Estetik düzeyde *ikinci ışıklı belirleyici* ise; trans-estetik, siber-estetik gibi, herhangi bir ön terime karşılık, estetik kelimesinin en yalın anlamıyla “*algılanan, doğru-güzel algılanan şey*” anlamıyla sıfır 0 noktası olarak sabitlenebilir. Fakat trans-estetik dediğimizde, estetik kuramları, etimolojisi, felsefi tartışmaları, plastik sanatları ayrıca - öne gelen trans-hümanizm, aşkın *transandantal*, post-modern, post-hüman kuramlar, makineler gibi içerdiği enformasyon havuzu ve kültür ve sanatıyla birlikte varolacaktır. Bu enformasyon havuzu, enformasyonun sürekli olarak çeşitlendiği ve genişlediği havuzdur. Enformasyon havuzu *1. katman* olarak görülebilir. Bütün bu düzenlemeler sıfır noktasının korunduğu, eklemeler ve yeniden üretimlerin 1. katmanda yapıldığı bir düzende olmalıdır.

Dijital olmayan biçimsel düzeyde ise *üçüncü ışıklı belirleyici*; Kazimir Malevich'in Siyah Karesi sıfır 0 noktası olarak değerlendirilebilir. Kare en yalın anlamda ve biçimde kendi görüntüsüne referans vermektedir. Bu referans çeşitlenmeye karşı bir düzen oluşturmaktadır. Tuval üzerindeki, beyaz üzerine siyah kare, fenomenolojik bir görünümüdür. Yalın ve asgari düzeyde biçimsel oluşu ve kare oluşundan başka bir şey olmaması, kare ideasının yalın bir görüntünü oluşturmaktadır.

Çalışma kapsamında siber kütüphaneyi, siber okyanus olarak tanımlarsak, dijital olanaklarla birlikte enformasyon, sınırsız bir dolaşıma çıkmıştır. *World-wide-web* enformasyonun birbirine eklemlendiği enformasyonun evren gibi sürekli olarak kullanıcılar tarafından genişletildiği, bir düzen taşımaktadır. Bu yönüyle trans-hümanistler tarafından anlık olarak üretilen ek rafların, anlık üretilen kitapların yer aldığı bir *Babil Kitaplığı* inşa edilmiştir. Bu Babil Kitaplığı, trans-hümanizm'in Antik Çağ'dan, Dijital Çağ'a uzanan enformasyon havuzunu içeren çevrimiçi kütüphanedir. Pek çok yapıt, pek çok tarih, pek çok yaşam-ölüm varoluş-yokoluş hikayelerini barındırmaktadır.

Sibernetik başlangıçta, entropiye çözüm olarak önerilmesine karşın, potansiyelleri ve olanakları çeşitlendirmesi ile, entropi meselesine çözüm olmasının yanı sıra, aynı zamanda entropiyi arttırmaktadır. Çünkü enformasyon havuzunun içerdiği veri miktarı sürekli olarak artmaktadır. Yapay zeka ile-tarafından binlerce çeşidi üretilmiş, illüstrasyonlar, fotoğraf kareleri, resmedilen figürler veya ölü doğa-natürmort *nature-morte* gibi pek çok benzeri yapılmış - simüle edilmiş, entropik bir biçimde çılgın bir üretim sürecinden söz edebiliriz. Hatta öyle ki ürettiğimiz şeyleri tüketecek zaman yoktur. Çünkü makinenin üretim hızı hümanizmin algılama-tüketme hızını geçmektedir. İvmelenerek artan entropiye karşın, sanatı nesnede aramak yerine ideada aramak gerekmektedir. Makine ve yapay zeka üretirken sanat kaygısı duymamaktadır fakat buna karşın komutu veren *siber-kaptan* tarafından *sanat kaygısı*yla yönlendirilebilir. Sanatın ideası sanat düşüncesi-kaygısı ise, sibernetik sanatın ideası sanat ideasını, enformasyon havuzunu, bütün bu sibernetik sanat sürecinin bilge kaptanı olmaktadır.

Sanat nesnelerinin ortak kaygısı *sanat* kavramının kendisi-ideasıdır. Sibernetik sanat bu bağlamda bir tür nitelik, bu tür enformasyonun içerdği verilerle kendi estetiğini içermesi durumudur. Sibernetik sanatın nesneleri değil, sanatı niteleyen enformasyon havuzunun dolaşım estetiğini içermektedir. Entropi artması veya azalması sadece termodinamiğin değil, aynı zamanda enformasyonun, estetiğin ve insanın meselesidir. Siber-sanatın enformasyon estetiği, postmodernle birlikte *hiper-ölçülemezlik* düzeyindedir. Siber-estetik ve/ya enformasyon estetik sonsuz potansiyeli içerisinde barındırmaktadır. Potansiyel olasılıklar, belirlenemeyecek kadar çok ve neredeyse sonsuz olanaklara sahip olması durumundan belirsizlik ve entropi giderek artmaktadır. Sibernetik sanat non-entropik pratikler amaçlamasına karşın, üretim hızıyla enformasyon bir düzensizlik oluşturmaktadır. Fakat yine de düzensizlik içerisinde olan siber kaptanların sahip olduğu bilgelik, enformasyonu ve estetiği düzenlemenin bir yöntemidir.

KAYNAKÇA

Academy Binance, (2023, 2024). *NFT Nedir?*.

<https://academy.binance.com/tr/articles/what-is-an-nft> [Eriřim Tarihi: 17.1.2024].

Academy Binance (2019). “*Hashing Nedir?*”.

<https://academy.binance.com/tr/articles/what-is-hashing> [Eriřim Tarihi: 07.05.2022].

Akbay, Bager. (2021). “Sibernetiğin Tarihi (1900-2300) - Bager Akbay” 1:46:32, *Youtube: khasarch, 2021.*

https://www.youtube.com/watch?v=h5Spb_3O1rQ&ab_channel=khasarch [Eriřim Tarihi: 26.5.2023].

Akman, T. (2003). *Sibernetik Dünyü, Bugünü, Yarını*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Atay, S. R. (2022) Felsefe - Rene Descartes’in Üç Rüyası (2. Dönem - 3. Hafta)

https://www.youtube.com/watch?v=8lXn6_FlWeM&t=9s&ab_channel=Kar%C5%9F%C4%B1yakaBelediyesi3.Ya%C5%9F%C3%9Cniversitesi [Eriřim Tarihi: 17.02.2024].

Atay, S. R. (2019a). Doğru Benim Sorunum Değildir! 8. *İzmir Felsefe Günleri*.

<https://felsefe.deu.edu.tr/wp-content/uploads/2020/06/zmir-Felsefe-Gunleri-2019-Bildiri-Kitabi.pdf> [Eriřim Tarihi: 17.01.2024].

Atay, S. (2019b). Multilingualism And Cinema. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 2(1): 140-160.

<https://oapub.org/lit/index.php/EJALS/article/view/130/160> [Eriřim Tarihi: 17.01.2024].

- Atay, S. R. (2019c). Post-Soviet Era and Postmodern Image Production. 9th After Communism, East and West Under Scrutiny (92-103). Craiova, Romania https://cis01.central.ucv.ro/revistadestiintepolitice/files/numarul61_2019/RSP_61_2019.pdf [Eriřim Tarihi: 20.12.2023].
- Atay, S. R & Ercan E. E. (Eds) (2022). *Post Fotoğraf*. İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Apter, M. J. (1969). Cybernetics and Art. *Leonardo*, 2(3): 257–265. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/1572155>. [Eriřim Tarihi: 10.05.2023].
- Aygün, Ö. (2021). Gerçeęi, Yalnızca Gerçeęi - Olmaz Öyle Saçma Felsefe - Ömer Aygün - B11”, 32:49 Youtube: flutv, 2021 https://www.youtube.com/watch?v=EzjONTDslik&ab_channel=FluTV [Eriřim Tarihi: 18.6.2023].
- Baker, U. (2022). *Sanat ve Arzu*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baker, U. (2003). Önsöz, *İki Konferans*. (Gilles Deleuze) içinde İstanbul: Norgunk, ss: 7-14.
- Bal, M. (2009). Roma’da Yeni Platonculuğun Kurucusu Plotinus ve Öğretisi. *Doęu Batı Düşünce Dergisi*, 11, Sayı 50, 87-97. http://www.metinbal.net/metin_yayinlar/Plotinus.Yeni.Platonculuk.ve.Ogretisi_metin_bal.pdf (Eriřim Tarihi: 24.06.2024).
- Bardon, A. (2018). *Zaman Felsefesinin Kısa Tarihi*. (Çev: Özgür Yalçın). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Baudrillard, J. (2023). *İmkansız Takas*. (Çev. Ayşegül Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2022). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenlięi*. (Oğuz Adanır). Ankara: Doęu Batı Yayınları.

- Baudrillard, J. (2021a). *Sanat Komplosu*. (Çev. Elçin Gen, Işık Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021b). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2020). *Nesneler Sistemi: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik*. (Çev. Oğuz Adanır, Aslı Favaro). 3. Basım. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017). *Simulakrlar Simülasyon*. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019) *Baştan Çıkarma Üzerine*. (Çev. Ayşegül Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Post Modern Etik*. (Çev. Alev Türker). Ayrıntı Yayınları.
- Baumann, F. (2010). Humanism and Transhumanism. *The New Atlantis*. 29: 68–84. JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/43152560> [Erişim Tarihi 20.06.2023].
- Bazin, A. (2022). *Sinema Nedir?* (Çev. İbrahim Şener). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Beckett, S ve G. Deleuze. (2019). *Quad ve diğer televizyon oyunları, Bitik*. (Çev: Can Gündüz, Ayşe Orhun Gültekin) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2018). *Fotoğrafın Kısa Tarihi*. (Çev. Osman Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Benjamin, W. (2022). *Pasajlar*. (Çev. Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Bergson, H. (2015). *Madde ve Bellek*. (Çev. Işık Ergüden). Ankara: Dost Kitabevi.
- Bory, P. (2020). Internet Histories, Narratives and the Rise of the Network Ideology. In *The Internet Myth: From the Internet Imaginary to Network Ideologies*. 14: 7–38). *University of Westminster Press*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv12fw7sn.6> (Erişim Tarihi 11.01.2024).

- Buci-Glucksmann, C. (1999). *Icarus Today: The Ephemeral Eye*. *Public*. (18).
<https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30300> [Eriřim Tarihi: 20.05.2023].
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. “cybernetics”. Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/science/cybernetics> [Eriřim Tarihi 30.12.2022].
- Bynum, T. W. (2010). Philosophy In The Information Age. *Metaphilosophy*. 41(3). 420–442. JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/24439834> [Eriřim Tarihi 30.12.2023].
- Burnham, J. (1970). Software Information technology: its new meaning Art.
https://monoskop.org/images/3/31/Software_Information_Technology_Its_New_Meaning_for_Art_catalogue.pdf [Eriřim Tarihi: 12.06.2023].
- Bush, V. (1945). As We May Think, *The Atlantic*.
<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> [Eriřim Tarihi 20.06.2023].
- Bourriaud, N. (2004). *Postprodüksiyon*. (Çev. Nermin Saybařılı). İstanbul: Baęlam Yayıncılık.
- Borges, J. L.(2018) *Alef*. (Çev. Tomris Uyar, Fatih Özgüven, Fatma Akerson, Peral Bayaz Charum). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Borges, J. L. (2017). *Ficciones Hayaller ve Hikayeler*. (Çev. Tomris Uyar - Fatih Özgüven). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Borges, J. L.(1988) *Yolları Çatallanan Bahçe*. (Çev. Fatih Özgüven). İstanbul: Can Yayınları.
- Cheung, J. (2017). 1968. *Medium*. <https://medium.com/@jcheung/1968-f5d0f9203c9f> [Eriřim Tarihi: 13.12.2021].
- Chul Han, B. (2018). *Zamanın Kokusu*. (Çev. řeyda Öztürk). İstanbul: Metis Yayınları

Cybernetic Serendipity Music. Artforum.

<https://www.artforum.com/print/201503/cybernetic-serendipity-music-50271>

[Eriřim Tarihi: 08.01.2023].

Derrida, J. (2016). *Platon'un Eczanesi*. (Çev. Zeynep Direk). İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Descartes, René (2011). Discours de la méthode (1637). *Les Échos du Maquis*.

(E.y.)v1.0. : 4-46. <https://philosophie.cegeptr.qc.ca/wp-content/documents/Discours-de-la-m%C3%A9thode.pdf>

[Eriřim Tarihi: 20.01.2024].

Edward A. S. (2002). Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art.

Leonardo. 35(4). 433–438. <http://www.jstor.org/stable/1577407>

Ekři, E. (2023). Kasvetli Kasabadaki Ahřap Yürek. *Arakat Mag*. [arakatmag.art/kasvetli-](http://arakatmag.art/kasvetli-kasabada-ahsap-yurek-lies-of-p/)

[kasabada-ahsap-yurek-lies-of-p/](http://arakatmag.art/kasvetli-kasabada-ahsap-yurek-lies-of-p/) [Eriřim Tarihi: 20.01.2024].

Feuer, L. S. (1963). The Dreams of Descartes. *American Imago*. 20(1): 3–26.

<http://www.jstor.org/stable/26301841>

Floridi, L. (2017). Why Information Matters. *The New Atlantis*. 51, 6–16.

<http://www.jstor.org/stable/44160348>

Freiberger, P. A. ve Swaine, . Michael R. (2023). Analytical Engine. *Encyclopedia*

Britannica. <https://www.britannica.com/technology/Analytical-Engine> (Eriřim

Tarihi: 11.02.2023).

Fineberg, J. (2014). *1940'dan Günümüze Sanat*. (Çev. Simber Rana Atay & Göral Erinç

Yılmaz). İzmir: Karakalem Kitapevi.

Franke, H. W. (1971). Computers and Visual Art. *Leonardo*. 4(4), 331–338.

<https://doi.org/10.2307/1572504>

Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*. 144, 42–43.

<https://doi.org/10.2307/4152980>

- Foucault, M. (2018). *Manet - Velazquez ve Estetik Modernizm*. (Çev. Savaş Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Flusser, V. (2020). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*. (Çev. Ali Yılmaz). İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*. (Çev. Hüsamettin Arslan & İsmail Yavuzcan). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Galison, P. (1994). The Ontology of the Enemy: Norbert Wiener and the Cybernetic Vision. *Critical Inquiry*. 21(1), 228–266. <http://www.jstor.org/stable/1343893>
- Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*. (Çev. Ali Utku, Serhat Toker). Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Goethe, J. W. (2018). *Faust*. (Çev. İclal Cankorel). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Gómez, Íñigo. (2009). John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik. *Anuario Musical*. 237. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2009.64.45>
- Gray, J. (2022). *Kuklaların Ruhu - İnsan Özgürlüğüne Kısa Bir Bakış*. (Çev. Dürrin Tunç). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Haraway, D. (2010). *Başka Yer*. (Çev. Güçsal Pular). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harper, D. (t.y.). “Etymology of abacus”. Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/word/abacus> [Erişim Tarihi: 06.05.2023].
- Harper, D. (t.y.). “Etymology of homeostasis”. Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/word/homeostasis> [Erişim Tarihi: 20.05.2023].
- Harper, D. (t.y.). “Etymology of video”. Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/word/video> [Erişim Tarihi: 10.06.2023].
- Harper, D. (t.y.). “Etymology of knowledge”. Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/word/knowledge> [Erişim Tarihi: 07.07.2023].

- Harper, D. (t.y.). “Etymology of simulation”. Online Etymology Dictionary.
<https://www.etymonline.com/word/simulation> [Eriřim Tarihi: 08.11.2023].
- Harper, D. (t.y.). “Etymology of information”. Online Etymology Dictionary.
<https://www.etymonline.com/word/information> [Eriřim Tarihi: 17.01.2024].
- Hassan, I. (1977). Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?. *The Georgia Review*. 31(4), 830–850. <http://www.jstor.org/stable/41397536>
- Haug, H. (2015). “Between Humanisms” [Review of Post- and Transhumanism: An Introduction. by Robert Ranisch and Stefan Lorenz Sorgner, ed.]. *Science Fiction Studies*, 42(2), 391–395. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.42.2.0391> (Eriřim Tarihi: 17.01.2024).
- Hayles, N. K. (1999). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. *University of Chicago Press*.
<https://doi.org/10.7208/CHICAGO/9780226321394.001.0001>
- Hawking, S. (2019). *Zamanın Kısa Tarihi*. (Çev. Mehmet Ata Arslan). İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Heidegger, M. (2007). *Sanat Eserinin Kökeni*. (Çev. Fatih Tepebaşı). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti. Tic. Ltd. Şti.
- Heidegger, M. (2018). *Varlık ve Zaman*. (Çev. Kaan Ökten). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Hesiodos. (2017). *İřler ve Günler*. (Çev. Azra Erhat - Sabahattin Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İşbankası Kültür Yayınları.
- Hieslmair, M. (2019). Orbits / Quadrature. <https://ars.electronica.art/center/en/orbits/> [Eriřim Tarihi: 16.02.2024].
- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Husserl, Edmund (1997). *Fenomenoloji Üzerine Beş Ders*. (Çev. Harun Tepe). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Klütsch, C. (2007). Computer Graphic-Aesthetic Experiments between Two Cultures. *Leonardo*. 40(5), 421–453. <http://www.jstor.org/stable/20206475> [Erişim Tarihi: 15.01.2024].
- Khan Academy, (2015). Bilgi Entropisi (Bilgisayar Bilimi / Bilgi Kuramına Yolculuk https://www.youtube.com/watch?v=dSIRg8VWAAA&t=481s&ab_channel=KhanAcademyTurkce [Erişim Tarihi: 21.01.2024].
- Kılıç, L. (1995). *Video Sanatı: Eleştirel bir bakış*. (Derleyen: Levend Kılıç). İstanbul: Hil Yayın.
- Moholy Nagy, Laszlo. (2009). “Ein Lichtspiel Schwarz Weiss Grau”. *Youtube: ana*. <https://youtu.be/ymrJLhSeIlk> [Erişim Tarihi: 15.12.2021].
- Latour, B. (2020) *Biz Hiç Modern Olmadık*. (Çev. İnci Uysal). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Leibniz, G. W. (2022). *Monadoloji*. (Çev. Devrim Çetinkasap). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Lotringer, S. (2021). *Sanat Korsanlığı*. Sanat Komplosu içinde. İstanbul: İletişim Yayınları ss: 9-24.
- Lyotard, J. F. (2014). *Post Modern Durum*. (Çev. İsmet Birkan). Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Malevich, K. (2013). *Nesnesiz Dünya “Süprematizm Manifestosu”*. (Çev. F. Cansu Tapan). İstanbul: Dedalus Kitap.
- Manovich, Lev. (1999). Avant-garde as Software. <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software> [Erişim Tarihi: 13.5.2023].

- Mateas, M. (2001). Expressive AI: A Hybrid Art and Science Practice. *Leonardo*. 34(2) :147–153. <http://www.jstor.org/stable/1577018> [Eriřim Tarihi: 03.06.2023].
- Merriam-Webster. (t.y.). “Clavilux”. In Merriam-Webster.com dictionary. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/clavilux> [Eriřim Tarihi: 10.06.2023].
- Merriam-Webster. (t.y.). “Exist”. In Merriam-Webster.com dictionary. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/exist> [Eriřim Tarihi: 13.12.2023].
- Musser, C. & Gaudreault, A. (2018). When Did Cinema Become Cinema?: Technology, History, and the Moving Pictures. In S. Hidalgo (Ed.), *Technology and Film Scholarship: Experience, Study, Theory* (ss. 33–50). *Amsterdam University Press*. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zqrmrh.6> [Eriřim Tarihi: 20.12.2023].
- McKim, J. (2022). Deep Learning the City: The Spatial Imaginaries of AI. In G. Rose (Ed.), *Seeing the City Digitally: Processing Urban Space and Time* (ss. 35–56). *Amsterdam University Press*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2j6xrs3.5>
- McLuhan, M. (t.y.). “The Medium is the Message”. <https://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf> [Eriřim Tarihi: 17.12.2021].
- McLuhan, M. (2020). *Gutenberg Galaksisi*. (Çev. Gül Çağalı Güven). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Musser, C. (2017). 1. When Did Cinema Become Cinema? Technology, History, And The Moving Pictures. In S. Hidalgo & A. Gaudreault (Ed.), *Technology and Film Scholarship: Experience, Study, Theory* (33-50). Amsterdam: *Amsterdam University Press*. <https://doi.org/10.1515/9789048525270-004>
- Nietzsche, F. (2019). *Böyle Söyledi Zerdüřt*. (Çev. Mustafa Tüzel). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

- Nietzsche, F. (2018). *Tragedyanın Doğuşu*. (Çev. Mustafa Tüzel). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Institute of Contemporary Arts, ICA. (2014). “Cybernetic Serendipity: A Documentation” <https://archive.ica.art/whats-on/cybernetic-serendipity-documentation/> [Erişim Tarihi: 8.1.2023].
- O’Brien, P. (1996). Art & Technology: Leaving Reality Behind? *Circa*. 78: 20–23. <https://doi.org/10.2307/25563054>
- O’Brien, P. (2000). Ars Electronica 2000. *Circa*. 94: 62–64. <https://doi.org/10.2307/25563659>
- Oxford Learners Dictionaries, (t.y.). “contemporary”. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/contemporary_2 [Erişim Tarihi: 17.12.2022].
- Pattison, Yuri. (t.y). Cybernetic Serendipity <https://cyberneticserendipity.net/post/18338398700/cybernetic-serendipity-music-ica01-ica02-1968/> [Erişim Tarihi: 8.1.2023].
- Platon, (1997). *Timaios*. (Çev. Erol Güney, Lütfi Ay). İstanbul: Meb Yayınları.
- Platon, (2018a). *Kratylos*. (Çev. Cenap Karakaya). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Platon, (2021). *Gorgias*. (Çev. Mehmet Rifat - Sema Fırat). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Platon, (2018b). *Devlet*. (Çev: Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Plotinos, (2023). *Enneadlar Birinci ve Beşinci Dokuzluklar* (Çev. Zeki Özcan) İstanbul: Fol Yayınları.
- Punt, M. (2002). [Review of Ars Electronica 2001]. *Leonardo*. 35(2): 220–221. <http://www.jstor.org/stable/1577220>

- Porett, T. (1994). Cyberart Considerations. *Art Journal*. 53(3): 32–33. JSTOR
<https://doi.org/10.2307/777416>
- Rafferty, J. P. (2024). “Anthropocene Epoch”. *Encyclopedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/science/Anthropocene-Epoch> [Eriřim Tarihi: 2.02.2024].
- Reichardt, J. (1968). Cybernetic Serendipity the computer and the arts.
https://monoskop.org/images/2/25/Reichardt_Jasia_ed_Cybernetic_Serendipidity_The_Computer_and_the_Arts.pdf [Eriřim Tarihi: 28.01.2024].
- Robinson, D. (2000). *Nietzsche ve Postmodernizm* (Çev. Kaan H. Ökten). İstanbul: Everest Yayınları.
- Salt Galata, (2017) Arřiv Rüyası Refik Anadol, <https://saltonline.org/tr/1627/arsiv-ruyasi> [Eriřim Tarihi: 16.02.2024].
- Sartre, J. P. (2018). *Varoluřçuluk*. (Çev. Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayıncılık.
- Schopenhauer, A. (2023). *İsteme ve Tasarım Olarak Dünya*. (Çev. Levent Özřar) Bursa: Biblos Kitabevi Yayınları.
- Schopenhauer, A. (2018) *İdeal ve Gerçek*. (Çev. Ahmet Aydoğan). İstanbul: Say Yayıncılık.
- Shklovsky, Viktor. (2015). Art, as Device. *Poetics Today*. 36 (3): 151–174.
<https://doi.org/10.1215/03335372-3160709> [Eriřim Tarihi: 18.03.2024].
- Spector, Nancy. (t.y). James Turrell Afrum I (White).
<https://www.guggenheim.org/artwork/4084> [Eriřim Tarihi: 21.01.2024].
- Stealarc (t.y.). “third hand” http://stelarc.org/_activity-20265.php [Eriřim Tarihi: 06.01.2024].

- Swaine, M. R. ve Freiburger, Paul A. (2023) Analytical Engine. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/technology/Analytical-Engine> [Eriřim Tarihi: 06.05.2023].
- Tatlı, Kusay (2022) Non-Fungible Token (NFT) Benzersiz ve Belirsiz Sanat-Tasarım, *fotografya dergisi*. <https://www.fotografya.gen.tr/TR,2478/kusay-tatli---non-fungible-token-nft.html>
- Tuğal Avcı, S. (2018). *Oluřum Süreci İçinde Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Tunalı, İsmail (2014). *Sanat Ontolojisi*. İstanbul: İnkılap Kitap Evi.
- Tunalı, İsmail (2013). *Felsefenin Işığında Modern Resim*. İstanbul: Remzi Kitap Evi.
- Uricchio, W. (2017). Data, Culture and the Ambivalence of Algorithms. İçinde M. T. Schäfer & K. van Es (Ed.). *The Datafied Society: Studying Culture through Data* (ss. 125–138). *Amsterdam University Press*.
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt1v2xsqn.13> [Eriřim Tarihi: 14.05.2023].
- Verne, J. (2018). Zacharius Usta. (Çev. Alev Özgüner). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Wiener, N. (1982) *Sibernetik*. (Çev: İbrahim Keskin). İstanbul: Say Kitap Pazarlama.
- Wordsworth, W. (1992). *The Prelude* (1850). Cambridge: Chadwyck-Healey. English Poetry Full-Text Database. Chadwyck-Healey
<https://viscomi.sites.oasis.unc.edu/viscomi/coursepack/wordsworth/Wordsworth-Prelude.pdf> [Eriřim Tarihi: 27.01.2024].
- Zeytinoğlu, E. (2020). *Sanatın Karanlığı*. İstanbul: Espas Yayınları.
- Zizek, S. (2014). *Paralaks*. (Çev: Sabri Gürses). İstanbul: Encore Yayınları.
- Zizek, S. (2015). *Matrix*. (Çev: Bahadır Turan) İstanbul: Encore Yayınları.