

# Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc

Solmaz BUNULDAY HASGÜLER\*

## Özet

Sanat ve teknoloji birlikteliği 20. yüzyılın başlarından itibaren artık vazgeçilmez olgulardan biri olmuştur. Bauhaus'tan Vkhutemas'a ve Rus Konstrüktivistlerine uzanan yelpazede sanatsal üretimin "teknığe karşı değil teknik ile birlikte" yürütülmesi gerektiği savunulmuş ve "resim sehпасından makineye" gibi sloganların öne çıktığı görülmüştür. Konstrüktivistlerin üretim sanatı (Tatlin, Gabo gibi) olarak ortaya koydukları ürünler 1950'lerin Kinetik Sanatı'na (Calder, Tinguely gibi) zemin oluşturmuşlardır. Burada söz konusu edilen teknoloji ve sanat birlikteliği tasarım olgusuna yoğunlaşmış, sanat tasarım üzerinden toplumsal bir amaca yönelmiştir. Oysa 1960'lı yılların başından itibaren bu konuda bir takım değişimler görülmeye başlamıştır. Artık toplumsaldan öte -genel bir sav olmamakla birlikte- bireysel yaklaşımlar giderek daha önem kazanmıştır. Bu bağlamda ele alınabilecek sanatsal yaklaşımlardan biri "performans"tır. 1960'lı yıllarda sanat piyasasının dinamiklerine karşı kendi bedenini bir sanat aracı ve alanı olarak görmeye başlayan sanatçıların ortaya çıktığı görülmektedir. Sanatçılar bedenlerini sadece bastırılmış duygu, dürtü ve düşünceleri ifade aracı olarak görmemişler aynı zamanda onu bir başkaldırı aracı olarak görmüşlerdir. Bedenin sınırlarını, nereye kadar zorlanabileceğini, olanaklarını sorgulayan sanatçıların varlığından bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda ele alınabilecek sanatçılardan biri Stelarc'tır. Başlangıçta bedeninin işlev ve sınırlarını kendini galeri mekânları veya alternatif mekânlarda kancalara asarak gösteren sanatçı 1990'ların başından itibaren sonra teknolojinin olanaklarını kullanarak bedenini değiştirebilme ve güçlendirilebilme olanaklarını araştırdığı performanslarını gerçekleştirmiştir. Stelarc, bu performanslarda protezler, robotlar, tıbbi araçlar, internet gibi birçok malzeme ve tekniği kullanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Teknoloji, Performans, Siberpunk, Siborg

## Abstract

Association of art and technology has become an essential aspect since the early 20<sup>th</sup> century. In a wide range from Bauhaus to Vkhutemas and Russian Constructivists, it is argued that artistic production should be made "not against technology but in association with it," while slogans like "from canvass to machinery" have been popularized. Materials presented as of production art of the Constructivists such as Tatlin, Gabo became the base for the Kinetic Art of the 1950's (Calder, Tinguely, etc.) Association of art and technology mentioned here focused on design, art was directed to a social purpose through artistic design. Nevertheless, some changes were started to seen beginning from the early 1960's. Then, -though not as a general concept- individual approaches beyond social ones had increasingly become more important. An artistic approach that can be taken into consideration in this concept is "performance." In the 1960's, for example, it has been witnessed that some artists who used their own bodies as an artistic tool and domain against the dynamics of the art market had emerged. These artists perceived their bodies not only as tool to express repressed emotions, impulses and ideas, but also as a tool to revolt. It is possible to talk about those artists who questioned limits and possibilities of the body, as well as to what extent it can be pushed. One such artist is Stelarc. Initially he showed the functions and limits of the body by handing himself to the hooks in galleries and alternative places. Then starting from the 1990's, the artists conducted performances through which he searched possibilities

\* Yrd. Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, sbunulday@yahoo.com



of changing and strengthening his body by using the means of technology. Stelarc used different tools and techniques like prostheses, medical tools and the internet.

**Key Words:** Art, Technology, Performance, Cyberpunk, Cyborg

## Giris

Günümüz sanatında sanatçıların teknolojiyi olumlayarak ya da teknolojinin insan yaşamı üzerindeki olumsuz etkilerini söz konusu ederek, eleştirel bir tutumla projeler, performanslar ve çalışmalar ürettikleri görülmektedir. 20. yüzyılın başlarından itibaren teknolojinin birçok sanat akımı tarafından içselleştirildiği görülmektedir. Buradaki bağlam sanatın zanaat ile ilişkisi ve Sanayi Devrimi sonrası oluşan krizi nasıl çözülebileceğine yöneliktir. Üretimin “teknığe karşı değil teknik ile birlikte” yürütülmesi gerektiğinden yola çıkan Bauhaus’tan Vkhutemas’a ve Rus Konstrüktivistlerine uzanan yelpazede söz konusu olan diğer bir slogan “resim sehpa-sından makineye”dir. Buradaki teknoloji ve sanat birlikteliği tasarım olgusuna yoğunlaşmıştır. Teknolojinin tekrar yoğunluklu olarak sanatın alanına girmesi teknolojik ilerlemelerle alakalı bir şekilde gelişmiştir. Tasarım olgusu üzerinden sanatın alanına giren teknoloji daha sonra bağımsız bir araç olarak sanatsal ifadede yer almaya başlamıştır. Örneğin Video Art’ın önemli isimlerinden olan Nam June Paik teknolojik aletleri robotları sanatına dahil etmeye başlamıştır. Teknolojinin performans yoluyla da sanatın alanına girmesinin tarihi ise daha sonradır.

1960’lı yılların başından itibaren kişisel özgürlükler ve haklar üzerine talepler toplumsal değişimleri ve kişinin kendisini ifade edebilme olanaklarının yolunu açmaya başlamıştır. Artık toplumsaldan öte bireysel yaklaşımlar giderek daha önem kazanmaya başlamıştır. Bu bağlamda ele alınabilecek sanatsal yaklaşımlardan biri “performans”ın bir tür olarak ortaya çıkmasıdır. 1960’lı yıllarda sanat piyasasının dinamiklerine karşı kendi bedenini bir sanat aracı ve alanı olarak görmeye başlayan sanatçıların ortaya çıktığı, beden algısının dönüşmeye başladığı görülür. Bu süreçte sanatçılar bedenlerini sadece bastırılmış duygu, dürtü ve düşünceleri ifade aracı olarak görmemişler aynı zamanda onu bir başkaldırı aracı olarak görmüşlerdir. Bununla birlikte beden sınırlarını, nereye kadar zorlanabileceğini, olanaklarını sorgulayan sanatçıların varlığından bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda ele alınabilecek sanatçılardan biri Stelarc’tır. Sanatçı insan bedeninin biyolojik olarak yetersiz olduğu fikrinden yola çıkarak bedenini bir araştırma mekânı olarak görmekte ve teknolojiyi yaratanın insanoğlu olduğunu ve insan fizyolojisinin de bu gelişen teknolojiyle uyumlu olması gerektiğini savunmaktadır. Bu bağlamda da sanatçı protezler, robotlar, tıbbi araçlar, internet gibi birçok malzeme ve tekniği kullanmaktadır. Böylece sanatını vücudun yapıp edebilme alanını genişletebilmek adına teknoloji ile birleştirmeye çalışmıştır. Sanatçı, sanatının odağına aldığı vücuduna uyguladığı bir takım tıbbi işlemler ve bilgisayar ve robot teknolojisine dair araçlar, onun işlevselliğini gelişen teknolojiye paralel olarak genişletmektedir. İnsan-makine birlikteliğini gündemde tutan bu uygulamalar, modernitenin tanımlılık üzerinden ifadesini bulan bedenini melezleştirmekte ve onu “arada” bir konuma sokmaktadır. Böylece “doğa sayılan şeyin kesinliği –herhalde sonsuza dek- paramparça edilmiştir.”<sup>1</sup> Bu melezlik sınırları ihlal ederken, diğer taraftan yeni olasılıklara kucak açmaktadır. Bu yeni olasılıklar bir belirsizliğe de işaret etmektedirler. Bu durumda artık post-insanı inşa etmek gerekmektedir. Doğala dair olanın yerini yapıntı, çoğaltma aldığından artık siborglardan, robotlardan, yapay zekâlardan vs. bahsetmek olasıdır. Stelarc da bu belirsizliklere dayalı ortamın sanatını kendi bedeni üzerinden inşa etmeye çalışmaktadır. Kendisini bir siborg olarak tarif eden Stelarc, postmodern dönemin ikilikleri sorunlu gören yapısına uygun düşmektedir. Haraway’ın iletişim ve biyo-teknolojilerin bedenleri yeniden tasarlanması yönündeki hayati önemine vurgu yapan düşüncesi ile Stelarc’ın bedeninin mevcut koşullara uyum sağlamada yetersiz kalacağı ve bu nedenle yeniden tasarlanması gerektiği düşüncesi örtüşmektedir. Günümüzün baş döndürücü akışkanlığı içinde bu kaçınılmaz bir durum gibi görünmektedir. Ayrıca koşan

<sup>1</sup> Donna Haraway, Siborg Manifestosu, 10.



teknolojiye insanoğlunun minik adımlarıyla eşlik etmesi zordur. Ancak teknolojinin bu derece insan hayatını ablukaya almasının insan neslinin geleceğini tehdit ettiğini görmek gerekir. Tekrar Haraway'e dönecek olursak: Örneğin "Siborg yazını, hayatta kalma gücü hakkındadır."<sup>2</sup> Dolayısıyla Stelarc'ın geleceğin insanına gönderme yapan çalışmaları siborg yazınının odağında olan yaşamı sürdürebilmek için bedenini yapabilme, edebilme olanaklarının genişletilmesiyle örtüşmektedir.

## Performans ve Beden

Bilindiği gibi Performans 1970'lerden itibaren başlı başına bir tür olarak kabul edilmeye başlamıştır. Aslında performansın odağında olan "bedenin yeniden keşfi"<sup>3</sup> 1960'lı yıllardadır. Bu yıllarda sanatçıların bedene yoğunlaşmaları, bedenlerini sanatın birer aracı olarak kullanmaları söz konusu olmuştur. Burada beden sanatın nesnesi konumuna getirilerek farklı bağlamlarda ele alınmıştır. Kuşkusuz gerek Fütüristlerin gerek dadacıların gerekse Sürrealistlerin performanslarında sanatçı vardır, ancak sanatçının bedeninden öte vurgu sanatın ne olduğuna dairedir. Bu akımlarda sanatçı performans yoluyla geleneksel kurum ve kalıplara karşı muhalif bir tavır sergilemeye çalışmış, sanatçı kendi bedenini kullanarak sanatın sınırlarını ve tanımını sorgulamaya çalışmıştır. Sanatın alınıp satılabilir bir meta olması durumu muhalif sanatçıların itiraz ettikleri bir noktadır ve bu itiraz sanata yeni medyumların girmesine neden olmuştur.

Performansın bedene yoğunlaşması bir tür olarak kabul edildiği yıllara rastlamaktadır. Bu yıllarda sanatçıların bireysel olarak ortaya koydukları performansların yanı sıra Viyana Aktivistleri (1961'de bir araya geldiler), Gutai gibi sanatçı gruplarının ve Feminist sanatçıların ortaya koydukları performanslar da söz konusudur. Özellikle Viyana Aktivistleri'nin gerçekleştirdiği performanslarda genel olarak yaşam-ölüm, sadizm-mazoşizm, izleme-izlenme gibi ikilemler irdelemiş, beden o güne değin bastırılmış tüm dürtü, duygu ve düşünceleri dile getirme aracı olarak kullanılmıştır. Batı dünyasında bedene yoğunlaşma meselesi Hıristiyanlığın bedeni ve cinselliği reddeden tavrıyla ilişkilidir. Beden günaha giden yol olarak görülmüştür. Ancak kapitalizmle birlikte bu yaklaşım kırılmaya başlamıştır. Kapitalizm'de bedenin bir arzu nesnesi olarak ele alınması söz konusu olmuştur.<sup>4</sup> Çünkü "tüketilen şeyler arasında diğer nesnelere daha güzel, daha kıymetli, daha eşsiz- tüm diğer nesnelere özetlemesine rağmen otomobilden bile daha fazla yan anlamlarla yüklü- bir nesne"<sup>5</sup> olarak algılanan BEDEN ön plana çıkmaya başlamıştır.

Viyana Aktivistleri ve Gutai Grubu'nun yanı sıra bazı sanatçıların bağımsız birer eylem olarak gerçekleştirdikleri performanslardan bahsedilebilir. Yves Kelin, Piero Manzoni, John Cage, Chris Burden, Niki Saint-Phalle, Ana Mendiata, Vito Acconci, Marina Abramovic, Stelarc gibi geniş bir yelpazeyi oluşturabilecek birçok sanatçı performanslar gerçekleştirmiştir ve her birinin farklı bir yaklaşımı vardır.

Daha önce de değinildiği gibi performans muhalif duruşun kendini ifade etme biçimlerinden biridir. Yüzyılın başından itibaren bu muhalif duruş geleneksel olana, burjuva kurumlarına karşılığı içermiştir. Yüzyılın ortalarından itibaren bu muhalif duruş bir farkla, bedeni daha öne çıkararak devam etmiştir. 1960'lı ve '70'li yıllarda dönemin toplumsal meseleleri ile daha ilgili olan sanatçılar, bedene dair ne varsa onu ele almışlar, bedenlerini bir anlatım malzemesi olarak kullanmışlardır. Bedenin diğer disiplinler ile birlikte sanatta da ele alınması, modernitenin tanımladığı öznenin tartışılmasıyla alakalıdır. Yapısalcılık sonrası düşünürler, Feministler bedeni çözümleyen ve onu odağa alan tartışmalar yapmışlardır. Bedenin her türlü denetime tabi tutulması ve disipline edilmesi, cinsellik gibi konular etrafında yapılan bu çözümler, bedenin "yeniden inşası"ni gerekli kılacaktır.

<sup>2</sup> Haraway, A.g.e., 60

<sup>3</sup> Jean Baudrillard, Tüketim Toplumu, 163.

<sup>4</sup> Emre Işık, Beden ve Toplum Kuramı, Öznenin Sosyolojisinden Bedenin Sosyolojisine, 107.

<sup>5</sup> Baudrillard, Tüketim Toplumu, 163.



## Sanat, Teknoloji ve Beden

Yukarıda da değinildiği gibi sanat birçok yerde teknolojiyle yollarını birleştirmeye çalışmıştır. Başlangıçta elle yapılan işlerin Sanayi Devrimi sonrası makinelere devredilmesiyle ortaya çıkan kriz çözülmeye çalışılmış, ancak bu kriz yeni ekonomik sistem ile sanatın barışması olarak sonuçlanmıştır. Kullanılan teknoloji ise bu bağlamda daha çok faydaya endekslidir. Konstrüktivistler'in Bauhaus'un ve Vkhutemas'ın hepsinde teknoloji sanat ile birleşerek daha çok tasarıma dönük bir yaklaşımla ele alınmıştır.

1960'lı yıllarda "Sanat ve Teknolojide Deneyle" (EAT) gurubunu kuranların da yapmak istedikleri sanat ve teknoloji arasında bağ kurmaktır. Grubun üyelerine bakıldığında karşılaşılan manzara şudur: Elektrik ve elektronik mühendisleri, makine mühendisleri, bilgisayar mühendisleri, inşaat mühendisleri ve sanatçılar. Burada ortak amaç teknolojiyi yaygınlaştırmaktır. Bunun sonucu olarak da bilgisayar teknolojisi giderek yaygınlaşmış ve daha sonra sanatsal üretim alanına da girmiştir. (İlk defa 1946 yılında kullanılan bilgisayar askeri alandaki matematiksel hesaplamalar içindir.)

1970'li yıllarda Japonya'da robot ve bilgisayar teknolojisinde gelişmeler olmuş ve bu durum Batı dünyasının ilgisini çekmiştir. Batının teknolojiye olan bu ilgisi "bedenin makineyle birleşmesi fantezilerine olanak"<sup>6</sup> tanımıştır. Bu bağlamda başlangıçta gelişen bilgisayar teknolojisine kuşku ile bakan ancak daha sonra teknolojiyi vazgeçilmez bir başkaldırı aracı olarak gören "ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi" olarak tanımlanan siberpunk<sup>7</sup> kültürünün temelleri de 1970'li yıllarda atılmıştır. Bir tür isyan hareketi olarak kabul edilebilecek siberpunk teknolojiyi (bilgisayar) önemli bir araç olarak kullanmaktadır. Siberpunk'ta sistem dışında kalanların teknolojiyi bir özgürlük alanı olarak kullanmaları söz konusudur. 1980'li yıllarda edebiyat alanında kendini gösteren siberpunk, bilim-kurgunun alt bir türü olarak ortaya çıkar. Bu edebiyat ürünlerinde siberpunk teknolojisi şu şekilde boy gösterir: Hayvanlar arasında genetik karışımlar, bedene yerleştirilmiş devreler, protez organlar, insan-makine (cyborg)<sup>8</sup> karışımları, insan fonksiyonlarını kontrol eden sistemler, yapay zeka gibi insan ve makineyi birleştirmeye yönelik kurgular. Bunları ortaya koyarken temel savı insanın gelecekte yaşamını idame ettirebilmesinin güç olduğudur. Siberpunk'ın yaptığı bu kurgular biyo-teknolojiye yaslanır ve bu kurgularla gelecekte insan-ötesi veya post-insan denilebilecek bir türün ortaya çıkacağına dair bir inanç vardır. Siberpunk edebiyatının geleceğe dair söylediği bu şeyler bir perspektif oluşturmaktadır. Bu edebiyatta önemli olan isimler<sup>9</sup> aynı zamanda medya, enformasyon ve biyo-mühendislik teknolojisi ile ilgilenen kişilerdir.

Siberpunk'ta beden ve teknoloji bütünleşmeleri söz konusudur. Buna göre beden bir makine gibi düşünülebilir, tamir edilebilir, başka makinelere bağlanabilir veya bedene eklemeler yapılabilir. Tüm bunlar düşünüldüğünde post-insan tanımı ortaya çıkar. Bu bağlamda yapılan klonlama çalışmaları veya gen çalışmaları akla gelmektedir. Sanatta da artık bu şekilde tanımlanan geleceğe projeksiyon yapan çalışmalar yapılmaktadır. Özellikle sinema alanında böylesi filmlere özellikle 1980'li yıllardan itibaren rastlamak mümkündür. 1982 yılına ait Blade Runner adlı filmde duyguları dışında tüm fonksiyonları insanla aynı olan robotların daha sonra kendi duygusal tepkilerini geliştirmeleri konu edinir. Robotlar insansılaşmaya başlamıştır. 2016 yılına projeksiyon yapan bu film aslında bugün içinde bulunulan durumu bazı açılardan öngörmüştür. Bugün tersinden bir okuma yapmak gerekirse insanların giderek makine uzantıları olmadan yaşamlarını devam ettirmeleri zorlaşmıştır. Bu nedenle denebilir ki, artık insanlar makine uzantıları olan yaratıklar haline gelmeye başlamışlardır. Bununla birlikte filmde Haraway'in dikkat çektiği "militarizmin ve patriyarkal kapitalizmin gayrı-meşru evlatları"<sup>10</sup> olan siborgların kendi kökenlerine karşı olan vefasızlıklarına da şahit olmak mümkündür.

<sup>6</sup> Oğuzhan Ersümer, "Edebiyat ve Sinema Bağlamında Siberpunk Beden Algısı", 92.

<sup>7</sup> Siberpunk özellikle 1980'lerde ABD ve Japonya gibi teknolojik üstünlüğü olan ülkelerde daha yaygındır. Ersümer siberpunk için "sınırsız düşüncüne sahip zihnin, sınırlarla çevrili bedenle hesaplaşmasının bir ürünü; yaşam içgüdüğü aracılığıyla, beden zayıflığına ve ölüme karşı direnişin bir türevidir." der. A.g.m., 93.

<sup>8</sup> Haraway, siborgu "bir siberetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu melez, kurgusal bir yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratık" olarak tanımlar. Haraway, Siborg Manifestosu, 2.

<sup>9</sup> William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Greg Bear gibi.

<sup>10</sup> Haraway, Siborg Manifestosu, 7.



1980’li yıllarda başlayan makine-insan karışımlarının sinemaya aktarımı (Terminator -1984 (ilki), Iron Man-1989 vb.) insanın hayal gücünü ortaya koymaktadır. Daha sonra sanal gerçeklik meselesine odaklanan Matrix I-II -III(1999 ve 2003) ve Avatar gibi belki post-insanı tanımlayan filmler teknolojinin insan yaşamı üzerinde olası etkilerini ortaya koymaktadırlar. Sinemadaki bu siberpunk etkisi geleceğin insanına, cyborglara gönderme yapmakta, bilgisayar ağlarının insanlar üzerinde olması muhtemel etkilerini de ortaya koymaktadırlar. Bu hayal gücünün sınırlarını zorlayan kurgular, simülasyonlar gerçek ile sanal arasındaki sınırları da eritmekte, insanı “çöle dönüşmüş bir gerçek”le baş başa bırakmaktadır.<sup>11</sup> Örneğin Cronenberg’in Existenz (1999) adlı filmi bu bağlama oturabilecek bir filmidir. Filmde bedene bağlanan bir portla gerçek ile sanal olanın arasındaki fark silinmiştir.

## Performans+Teknoloji: STELARC

“Kendimi kesinlikle bilim alanında konumlandırmıyorum. Sanatçı olarak estetik olanla, alternatif, öteki ve beklenmedikle ilgileniyorum. Sanat soru sormakla, çoklu stratejiler ve deneyimler yaratmakla ilgilidir. Bilim de soru sorar fakat asıl derdi cevapları bulmaktır. Bilimsel yaratım süreçleri daha indirgeyici süreçlerdir. Sanat belki de bilimsel gelişmede etken olabilir. Tam tersi de olabilir. Bunu ayrıştırmak sosyal, bilimsel ve kültürel arasındaki iletişimsel döngü karmaşıklaştıkça anlamsız geliyor.”<sup>12</sup>

“Metalle etin birbiriyle uyuşmasına ihtiyacımız var.”<sup>13</sup>



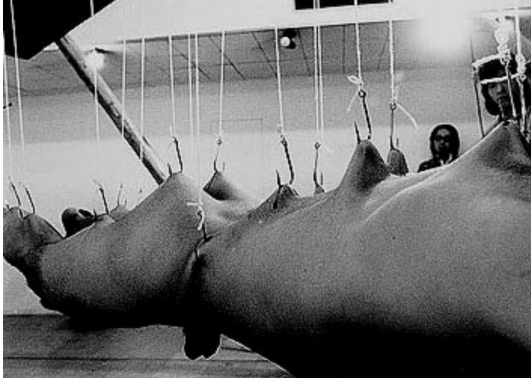
Fotoğraf 1: Stelarc, Asılma, 1976-89

<sup>11</sup> Jean Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 14.

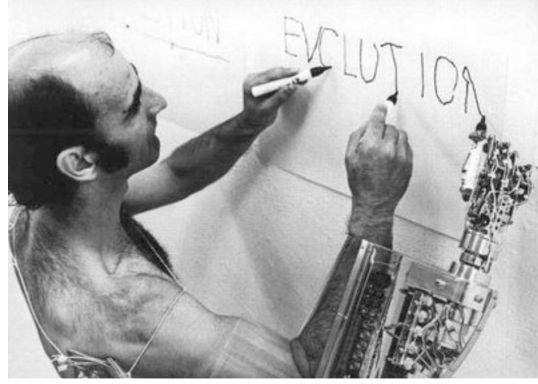
<sup>12</sup> <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadavra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)

<sup>13</sup> <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadavra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)





Fotoğraf 2: Stelarc, Asılma, 1976-89



Fotoğraf 3: Stelarc, Üçüncü Kol, 1982.

Bedenin sanatın nesnesi olması durumuna sanatçıların yorumları farklı olmuştur. 1970'lerden beri insan bedeninin işlev ve sınırlarını araştıran sanatçılardan biri olan Stelarc bedenini değiştirilebilir ve güçlendirilebilir olasıları üzerine incelemeler yapmakta ve bunu performanslarının ana teması olarak kullanmaktadır. Aslında sanatçının performanslarını bedeninin dayanıklılık sınırlarını araştırdığı bedenini astığı ve bedeninin işlev ile sınırlarını genişletmeye yönelik olarak bedenine müdahaleler yaptığı iki farklı dönem ve başlık altında incelemek doğru olacaktır. 1976-89 yılları arasında sanat galerilerinde veya alternatif mekânlarda kendini kancalar yardımı ile sarkıttıran sanatçı, bir taraftan bedeninin dayanabilme sınırlarını irdelemeye çalışmış, diğer taraftan izleyicinin bu kancalara duygusal tepkiler vermesini hedeflemiştir ki, bu performansın amacına ulaştığının ifadesi olacaktır. İlk dönemde yaptığı bu performanslarda herhangi bir teknolojik donanıma ihtiyaç yoktur. 50 metrelik bir yükseklik için en fazla bir vinç ve kancalara ihtiyaç vardır.

Sanatı dünyayı kavrayabilmek için bir strateji olarak gördüğünü söyleyen Stelarc çağının en temel unsurlarından biri olan teknoloji alanındaki gelişmelerle ilgilidir. Teknolojik alandaki gelişmeler ve internetin gelişimi sanatın alanını daha da genişletirken, Stelarc da “müzeler için son moda şeyler üretmek yerine”<sup>14</sup> yeni medyumlarla projeler gerçekleştirmiştir. Sanatçının 1995 yılında Avustralya'dan aldığı Görsel Sanatlar/Zanaat Kurulu'ndan aldığı üç yıllık burs performanslarının teknoloji ile buluşmasında oldukça etkili olmuştur. Sanatçıyı etkileyen diğer bir olgu da muhtemelen bilimkurguya dair ortaya konan çalışmalardır. Bilimkurgu yazınında rastlanılan bir takım olguların sanatçının performanslarında da söz konusu olduğu görülmektedir. Stelarc 1990'ların ortasından sonra protez, robotik sistemler gibi tasarımlar yoluyla bedenini teknolojiyle ilişkisini incelemeye daha da yoğunlaşmıştır. Bu bağlamda zaman zaman tıp ve teknoloji dünyasından yardım alan sanatçı vücuduna üçüncü bir robot kolu monte etmiş, yapay kas stimülatörleri kullanarak kendi vücudunun bir başkası tarafından kontrol edilmesini sağlama gibi deneyler yapmıştır. Stelarc'a göre beden “modası” geçmiştir. Tıpkı Baudrillard gibi o da insan vücudunun işlevini yitirdiğini düşünmektedir. Baudrillard bu bağlamda vücut adlı sahnenin “tersine döndürülmesi olanaksız bir teknolojik “gelişme” sonucunda değişmek zorunda”<sup>15</sup> kaldığını söylemektedir. Teknolojinin insanın kendini yeniden ortaya koyması için temel bir araç olduğunu vurgulayan sanatçı, performanslarını onun yardımıyla gerçekleştirmektedir. Stelarc, insanın geleceğini teknolojiye araması gerektiğini savunan biridir.

Performanslarında insan bedenini teknolojiyle bütünleştirebilmek için kimi zaman protezler, kimi zaman robotik sistemler, kimi zaman internet gibi iletişim araçlarını kullanmıştır.

Bedenin bugüne değin alet ve makineler kullanarak sürekli bir evrim içinde olduğunu düşünen sanatçı geleceğin insanının yarı insan yarı makine yani cyborg olacağını öngörmektedir. Sanatçı performanslarını ana tema olarak beden dönüştürülme, işlev alanının genişletilmesi

<sup>14</sup> Miss M., “An Interview with Stelarc”, <http://www.to.or.at/stelarc/interview01.htm> (Erişim: 07.07.2011)

<sup>15</sup> Baudrillard, A.g.e., 147.



**Fotoğraf 4:** Stelarc, Exoskeleton (Dış İskelet), 2003.

üzerine kurmaktadır. O'na göre beden sadece bedendir, özel, toplumsal herhangi bir anlam içermemektedir. Herhangi bir kalıba içkin değildir.

Sanatçı vücuduna monte ettiği üçüncü bir robot kol ya da yapay kas stimülatörleri kullanarak kendi vücudunun bir başkası tarafından kontrol edilmesini sağlaması “sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi” yapmaktır. Simülasyon<sup>16</sup> yoluyla “ “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki fark” yok olmaktadır.<sup>17</sup> Bu bakımdan gerçek olduğunu sanılan şeylerin aslında programlanmış bir yanılsama oldukları gerçeği (Matrix) karşımıza çıkmaktadır.

Stelarc'a göre mekanik, biyolojik ve sanal bir melez olarak ortaya konan beden post-insan denebilecek bir varlık (ya da yokluk) haline gelecektir. Post-insan “yabancı öteki haline gelmektedir.” Post-İnsan “alternatif anatomileri ve olasılıkları barındıran bir kimeradır.”<sup>18</sup> Onlar “genetik yapısı nakil yoluyla değişmiş varlıklar ve hibrid sistemler beklenmedik eşleşmeler ve işbirlikleri” yaratabileceklerdir.<sup>19</sup>

Stelarc'ın teknolojiyi kullanarak yaptığı performanslarından “Extended Body” projesi kapsamında gerçekleştirdiği “Exoskeleton” adlı performansında altı bacaklı bir robot üzerinde 45 dakika sağa-sola hareket ederek veya el-kol hareketleriyle bu bacakların hareketlerini kontrol etmiştir.

“Üçüncü Kulak”ta<sup>20</sup> ise kolunun derisinin altına bir üçüncü kulak yerleştirmiştir. Bu projeyi Avustralya'da gerçekleştirilen Tissue Culture and Art kapsamında gerçekleştiren sanatçı, kırıkdağından alınan dokularla geliştirdiği kulağı koluna implante ettirmiştir.

<sup>16</sup> Simülasyon= Hipergerçek: bir bilgisayar veya maket aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretme. Baudrillard, A.g.e., s.n.y.

<sup>17</sup> Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 16.

<sup>18</sup> Kimera: Kendi vücudunda başka bir canlıya ait maddeleri barındıran varlıklar.

<sup>19</sup> <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadvra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)

<sup>20</sup> Stelarc üçüncü kulağı kolunun iç kısmına yerleştirmek için 10 yıl boyunca cerrahi yardım ve prodüksiyon şirketlerinden maddi destek aradığını, operasyonu gerçekleştiren üç plastik cerrahtan sadece birinin sanatla ilgili olduğunu, diğer ikisine çekici gelen şeyin ise harici bir kulağı kol üzerine yerleştirme fikrinin mesleki meydan okuyuş olarak görmeleri olduğunu söyler. <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadvra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)



**Fotoğraf 5:** Stelarc, Üçüncü Kulak, 2006.

Stelarc gerek “Üçüncü Kol” gerekse “Exoskeleton” adlı performanslarında geleneksel anlamdaki bir protez kullanımının ötesine geçmiştir. Protezler geleneksel anlamda kaybedilen herhangi bir uzvu yeniden işler duruma getirmek, insanların hayatlarını biraz olsun iyileştirmek için vücuda yapılan bir dış müdahalelerdir. (Burada Afganistan’da patlayan mayınlar sonucu kollarını, bacaklarını veya başka herhangi bir organını kaybeden insanları hatırlamak gerekir.) Ancak burada bahsi geçen protezler, bir yanıyla yukarıda değinilenlere bağlanabilirse de aslında gelecekte olası bir durumu ifade eden fütüristik öngörünün unsurlarıdır. Tek kolu veya tek bacağı olan birine ikinci bir kol veya bacak değil söz konusu olan, organları, uzuvları tam olan bir vücuda üçüncü bir kol veya daha fazla bacaklar eklemek ve böylece vücudun işlevini genişletmektir.

Stelarc’ın performanslarındaki odak noktası olan beden ve teknoloji birlikteliği bir taraftan bedeninin yeni koşullarına uyum sağlaması iken diğer taraftan teknolojinin beden üzerindeki pasifleştirici etkisidir. İnsan makine birlikteliği yani cyborglar aslında insan bedeninin doğal işlevlerinin sınırlanmış halini yani kısıtlanmış, pasifleştirilmiş halini de ifade edebilir. Bedenin makineler vasıtasıyla yapıp edebildiklerinin sınırlarını genişletmeye çalışırken diğer taraftan doğal bedene bir saldırı da söz konusu olmaktadır. Bu da çağdaş beden anlamını değiştiren bir şeydir. Buradaki beden doğal işlevlerinden koparılmış bir kurgunun parçası olarak vardır. Bununla birlikte çağdaş dünyada teknolojiye olan bağlılık, teknolojinin hem bir iktidar haline gelmesi, hem de iktidarın bir parçası olması diğer üzerinde durulması gereken bir konudur. Çağdaş dünyada artık giderek bedeni üzerinde iktidarını kaybeden insanla karşılaşmak mümkündür. Stelarc’ın bazı projelerini bu kapsamda ele almak mümkündür. Örneğin belki teknoloji ve iktidar birlikteliğinin gizli ittifakını ortaya koyabilecek projelerinden biri olan “Ping Beden” internete bağlı bir bedene kullanıcılar tarafından atılan ping’lerin beden üzerindeki irade dışı devinim ele alınmıştır. Burada Stelarc’ın bedeni internet aracılığıyla “kullanılmaktadır.”<sup>21</sup> Stelarc burada internetin “bir çeşit harici sinir sistemi”<sup>22</sup> olarak çalıştığını ve böylece farklı mekânlardaki vücutların elektronik olarak birbirine bağlandığını söyler. Mekanların farklılığına rağmen fiziksel engelin ortadan kalktığı böylesi bir durumda bir belirsizlikten bahsetmek mümkündür. Beden ne orada ne buradadır, belirsizliğin içindedir.

<sup>21</sup> <http://www.ozguruckan.com/kategori/sanat/22205/istanbul-dan-bir-cyborg-gecti-stelarc> (Erişim: 10.07.2011)

<sup>22</sup> <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%998kadavra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)





## Sonuc

Günümüzde Baudrillard'ın dediği gibi teknoloji artık vücudun bir uzantısı durumundadır.<sup>24</sup> Gerçekten de artık cyborglaşmadan bahsetmek mümkündür. Belki tek fark teknolojik aygıtlar vücudun üzerine takılmış değil, ancak o aygıtlar genelde insanların yanı başlarında. Beden, makine birlikteliği postmodernizmin karakteristiklerinden biri olan melezeleşmeye işaret eder. Melezeleşme, bulanıklaşmayı beraberinde getirirken çağımızın genel durumunu da ortaya koymaktadır.<sup>25</sup> Artık bu noktada modernitenin tanımlı, akli öne çıkaran, iki kutupluluğun (dişi-erkek, doğru-yanlış), uyumun söz konusu olduğu beden anlayışından bahsedilemez. Burada beden ve makine birliktedir ve bir belirsizlik vardır. Cyborglar modernitenin tanımladığı kimlikleri yapı söküme uğratmıştır. Artık postmodernitenin yeni kimlik inşası söz konusudur.

Stelarc hem biyo-teknolojiyi hem de enformasyon teknolojisini kullanarak proje ve performanslarını gerçekleştirmektedir. Biyo-teknolojinin daha öne çıktığı projelerinde gerçekten de kullandığı protezler yoluyla vücudu değiştirerek bedeninin gelişen teknolojiye uyum sağlamasına olanak sağlamaktadır. Diğer taraftan enformasyon teknolojisini kullandığı projelerde teknolojinin bedeni pasifleştirici yönüne ilgiyi çekmektedir.

Teknolojiyi performansları yoluyla sanat alanına sokmaya çalışan sanatçı, her ikisi arasında kurduğu ilişki vasıtasıyla sanatın sınırlarını muğlaklaştırmaktadır. Hem sanatın sınırlarını hem de insan ve makine<sup>26</sup> arasındaki sınırların silikleşmesi, melez bir durumun ortaya çıkması anlamına gelmektedir. Bu durum da bedeninin yeniden inşasına doğru bir adımı ifade eder. Burada modern yaşamın bedenleri, çözümlere uğramaya başlamıştır. Dolayısıyla artık insan vücudunun bu tür teknik uzantılarının da artmasından doğal bir durum yoktur.

Baudrillard'ın dediği gibi "sanayileşme öncesine ait sınırları belli bir evrenin *karşısına/yerine*," "sınır tanımayan potansiyel bir üretim evrenine kendi olanaklarını ekleyen bilimkurgu" da eklenmiş, böylece artık sınır tanımazlığın boyutları artmıştır.<sup>27</sup> Teknolojinin bilim ve bilimkurguya olan yakınlığı sanatın tanımını değiştiren olgulardan biri olmuştur. Teknolojiden yararlanan sanat yeni anlatım biçimleri ortaya koymakta ve sürekli bir yenilenme durumu yaşamaktadır. Teknolojiden yararlanan Stelarc da daha önce ortaya konması zor hatta mümkün olmayan yapıtları üretebilmiştir ve üretime devam etmektedir.

Stelarc insan bedeninin biyolojik olarak yetersiz olduğu fikrinden yola çıkarak bedenini bir araştırma mekânı olarak görmüş ve teknolojiyi yaratanın insanoğlu olduğunu ve insan fizyolojisinin de bu gelişen teknolojiyle uyumlu olması gerektiğini savunmuştur. Bu bağlamda sanatçı protezler, robotlar, tıbbi araçlar, internet gibi birçok malzeme ve tekniği kullanmıştır ve kullanmaktadır. Böylece sanatının vücudun yapıp-edebilme alanını genişletebilmek adına teknoloji ile birleştirmeye çalışmıştır. Stelarc sanatının odağına aldığı onu dönüştürmek adına vücuduna uyguladığı bir takım tıbbi işlemler ve bilgisayar ve robot teknolojisine dair araçlar, onun işlevselliğini gelişen teknolojiye paralel olarak genişletmektedir. Bedenini yeni dünyaya uyum sağlamak için adeta yeniden tasarlamak istemektedir. Bu nedenle birçok projesinde ve performansında medikal ve teknik yöntem ve araçları kullanmaktadır. Hatta biyo-teknoloji alanında alınacak mesafeyle birlikte "gelecekte belki herhangi bir organın vücutta büyümesinin imkanı olacağını"<sup>28</sup> söyler.

Gelişen teknolojiye uyum sağlamak için işlevleri genişletilmiş olan insan vücudunu bir zorunluluk olarak gören sanatçı, diğer taraftan akla bir başka sorunu getirmektedir. Beden ve iktidar ilişkisi. Stelarc her ne kadar "işlerimde etik ve siyasal meselelerle oynamıyorum. İnsanların işlerime daha biçimsel yollarla tepki vermesini tercih ederim."<sup>29</sup> demiş olsa da sanatçının bu performanslarını bir taraftan teknolojinin insan yaşamı üzerindeki etkilerini olumlu yönde etkiler gibi

<sup>24</sup> Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon., 156.

<sup>25</sup> Melezeleşme rastlantı, belirsizlik, sürpriz, olasılık gibi başka birçok postmodern parametre ile de ilgilidir.

<sup>26</sup> Buradaki melezlik sadece makine ve insan melezliği değildir aslında. Stelarc projeleriyle sanal, mekanik ve biyolojik bir melezlik ortaya koymaktadır.

<sup>27</sup> Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 169.

<sup>28</sup> Stelarc- Marquard Smith, "Animating Bodies, Mobilizing Technologies" 219.

<sup>29</sup> <http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadavra-komatoz-ve-kimera-avatarların-organları-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)



algılamak mümkünken diğer taraftan bu etkiyi hatta tahakkümü somut bir şekilde göstermesi bakımından eleştirel olarak görmek mümkündür. Burada iktidar teknolojiyle birlikte düşünülecek olursa doğal bedenın giderek daha atıl duruma gelişini de düşünmek gerekir. Artık teknoloji olmadan yapamayan, ona bağımlı hale gelen insanın iktidar odakları tarafından manipüle edilen, kurgulanan bu sanal dünyada onun sınırlarını çizdiği noktaya kadar hareket edebilir hale gelmiştir.

## Kaynakça

**Baudrillard, Jean** (2004), *Tüketim Toplumu*, (Çev. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin), Ayrıntı Yay., İstanbul.

**Baudrillard, Jean** (2011), *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır), Doğu Batı Yay., Ankara.

**Connor, Steven** (2005), *Postmodernist Kültür, Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*, (Çev. Doğan Şahiner), 2. Baskı, YKY, İstanbul.

**Demirci, Umut**, *Postmodern Bir Fenomen Olarak Siberpunk*, <http://www.scribd.com/doc/4912015/Postmodern-Bir-Fenomen-Olarak-Siberpunk> (Erişim: 03.06.2012)

**Ersümer, Oğuzhan** (2009), “Edebiyat ve Sinema Bağlamında Siberpunk Beden Algısı”, *Toplumbilim, Beden Sosyolojisi Özel Sayısı*, 24, Haziran: 83-95.

**Güler, Ezgi**, “Yeni Çağın Tanığı: Sayısal Sanat”, <http://www.bthaber.com.tr/?p=7783>, (Erişim 01.08.2011)

**Halıcı, Uğur**, “Teknoloji ve Sanat”, <http://www.formatd.net/metafor/yazi/21023-tech-sanat.htm>, (Erişim 01.08.2011)

**Haraway, Donna** (2006), *Siborg Manifestosu*, Agora Kitaplığı, İstanbul.

**Işık, Emre** (1998), *Beden ve Toplum Kuramı, Öznenin Sosyolojisinden Bedenin Sosyolojisine*, Bağlam Yay., İstanbul.

**Miss M.**, “An Interview with Stelarc”, <http://www.to.or.at/stelarc/interview01.htm> (Erişim: 07.07.2011)

**Sağlamtimur, Zühal Özer**, *Dijital Sanat*, [http://ege.academia.edu/Zuhal%20C3%96zel/Papers/553409/DIJITAL\\_SANAT](http://ege.academia.edu/Zuhal%20C3%96zel/Papers/553409/DIJITAL_SANAT), (Erişim 25.07.2011)

**Smith, Marquard (Ed.)**, (2007), *Stelarc, The Monograph*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

**Stelarc- Smith, Marquard** (2007), “Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation”, *Stelarc, The Monograph*, 215-241.

Stelarc ile Söyleşi, <http://televideon.com/p/1981/stelarc/>, (Erişim: 10.07.2011)

<http://stelarc.org/?catID=20247> (Erişim: 10.07.2011)

**Stelarc**, “ZOMBIES & CYBORGS: The Cadaver, the Comatose & The Chimera”, <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf>, (Erişim: 12.07.2011)

**Şahmaran, Gökçen**, *Postmodern Dönem Sanatında Şiddet ve İroni Kavramlarını Yarattığı Şizofrenik Açılım*, <http://www.belgeler.com/blg/pd7/postmodern-donem-sanatinda-siddet-ve-ironi-kavramlarinin-yarattigi-sizofrenik-acilim-schizophrenic-axpansion-created-by-violence-and-irony-in-art-of-postmodern-age>, (Erişim: 02.08.2011)

**Uçkan, Özgür**, “İstanbul’dan Bir Cyborg Geçti:Stelarc”, <http://www.ozguruckan.com/kategori/haziran-2009>, (Erişim: 10.07.2011)

<http://www.boltartarsiv.net/%E2%80%98kadavra-komatoz-ve-kimera-avatarlarin-organlari-yoktur%E2%80%99/> (Erişim: 11.06.2012)