

# SANATIN SONU TARTIŞMALARINA KARŞI BİR DÜNYA TASARIMI OLASILIĞI OLARAK TEKHNE, TEKNİK, TEKNOLOJİ KAVRAMLARI ÜZERİNDEN YARATICILIK VE İNTERAKTİF YENİ MEDYA SANATINA BİR BAKIŞ

Dr.Melis BOYACI\*

**Özet:** *Tekhne* ve sanat ilişkisi Antikçağ'dan günümüze kadar tartışılmalı bir konudur. *Tekhne*, genel anlamıyla zanaat ve güzel sanatlar için kullanılmakla beraber, özünde bir 'açığa çıkarma' eylemi söz konusudur. *Tekhne*, dolayısıyla sanat, biçimlendirmeden önce yani bir heykel, kap ya da resim olarak ortaya çıkarmadan önce karşısında varlığını açığa koyan şeyi görebilmektir. Bu tanımlamada ontolojik bir karakter vardır. Real olanla yani doğayla *-physis-* karşılaşma ve onda saklı/örtülü olanı açığa çıkarmayı içeren bir süreç söz konusudur. Bu doğaya *-physis-* yönelik bilim ve teknolojiye de mevcuttur ve bu çerçevede köken olarak *tekhne*'ye bağlanırlar. Özünde bir 'varlık kazandırma', 'varlığı ortaya çıkarma' edimi olarak tanımlayabileceğimiz yaratıcılık da *tekhne* ile iç içe işler. Bu çalışma, ilkin *tekhne*, dolayısıyla teknik, teknoloji ve bilimin sanatla ilişkisinin izini sürerken sanatın ve yaratıcılığın ardında yatan ontolojik bağlamı ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bu ontolojik bağlamı gösterdikten sonra ise, tüm kavramlarla beraber sanatın da sonunun tartışıldığı, bilimin doğayı araçsallaştırdığı ve giderek dijitalleşen post-modern dönemde sanatın konumunu yeni medya sanatı üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, temel sorusu, dijital dönemin dili ile izleyicilere/katılımcılara ulaşmaya çalışan interaktif yeni medya sanatının, sanatın özünde bulunduğu varsayılan ontolojik oluşa yani, izleyiciyi yaşama ve bizzat kendisinin var oluşuna dair bir karşılaşma gerçekleştirmeye ne kadar davet ettiği ve buna yakın olduğunu sorgulamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** *Tekhne*, Teknoloji, Yaratıcılık, İnteraktif Yeni Medya Sanatı, Post-Modern Toplum.

Geliş Tarihi: 13.11.2020

Kabul Tarihi: 30.04.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

\*Bozkurt Mah. Türkbeyi Sok. No:64/4, Şişli/İSTANBUL melisboyaci13@gmail.com ORCID: 0000-0003-2939-6523

# A LOOK AT INTERACTIVE NEW MEDIA ART AND CREATIVITY THROUGH TEKHNE, TECHNIC, TECHNOLOGY AS THE POSSIBILITY OF A WORLD DESIGN AGAINST THE END OF ART DISCUSSIONS

Dr.Melis BOYACI\*

**Abstract:** The relationship between *tekhne* and art is an issue that has been debated since Antiquity until today. Although *tekhne* is generally used for craft and fine arts, it is an act of revelation in essence. *Tekhne*, hence art, is the ability to see what reveals its presence before it is formed, that is, as a sculpture, vessel or painting. There is an ontological character in this definition. There is a process involving encountering with the real, that is nature *-physis-* and revealing what is hidden in it. This orientation to nature *-physis-* is also present in science and technology and in this framework, they are linked to *tekhne* etymologically. Creativity, which can be defined as the act of 'bringing existence' in essence, 'revealing existence', also interweaves with technics. This study, in the first place, attempts to reveal the ontological context behind art, while tracing the relationship between technic, technology and science with art. After showing this ontological context, it aims to examine the position of art through new media art in the post-modern period, where the end of art is discussed along with all concepts, where science instrumentalizes nature and where it is gradually becoming digital. In this context, its fundamental question is questioning how interactive new media art, which tries to reach the audience / participants with the language of the digital age, invites the audience to an encounter with the supposed ontological existence inherent in art, in other words, with her/his existence itself and life.

**Keywords:** Tekhne, Technology, Creativity, Interactive New Media Art, Post-Modern Society.

Received Date: 13.11.2020 Accepted Date: 30.04.2021 Article Types: Resarch Article

\*Bozkurt Mah. Türkbeyi Sok. No:64/4, Şişli/İSTANBUL melisboyaci13@gmail.com ORCID: 0000-0003-2939-6523

## 1. GİRİŞ

Bir dünya tasarımı olasılığı olarak yaratıcılık ve oluş, sanat ve edebiyat tartışmalarının eksenine oturmuştur. Rus film yönetmeni ve aktör Andrey Tarkovski ve Alman filozof Martin Heidegger bu kavramları 20. Yüzyılda etkili bir şekilde ele almışlardır. Tarkovski, bilim ve sanatı, “dünyaya sahip olma” ve “mutlak gerçek”e giden yol üzerinde bilgi edinme biçimleri olarak tanımlar (Tarkovski, 2000: 43). Heidegger için ise, Varlık'ın kendisini görünür kıldığı alan olarak gördüğü bilim gibi, teknoloji, teknik ve sanat da Varlık'ın/insanın kendisini görünür kıldığı, var ettiği alanlardır. Bir başka deyişle ‘insanın tinsel ve yaratıcı etkinliğini gerçekleştirdiği alan’ (Heidegger 1998a: 13), kültürün öğeleridir. Bu saptama, makalenin çerçevesini belirlemek açısından önemli. Şöyle ki edimleri, kavramları kültürle, dolayısıyla dille diyalektik bir ilişki içinde şekillenen insanın bu etkinliklerini, *homo faber*, *homo sapiens* ve günümüzde aldığı son nitelendirmeye, *homo sapiens sapiens* olarak geçirdiği evreler boyunca hangi bağlamdan yola çıkarak ele aldığımızı ve bunların nasıl bir değişim içine girdiklerini gözlemleyebilmemizi sağlayacaktır. Hatta Johan Huizinga'nın öne sürdüğü şekliyle oyun oynayan bir varlık olarak insanın yani *homo ludens*'in sanatla ve kültürle ilişkisini, özellikle Post-modern dünyanın geldiği noktada sanatın içinde bulunduğu durumu yorumlayabilmemiz açısından ipuçlarını içinde barındırmaktadır.

Son dönemde öne çıkan “sanatın sonu” tartışmalarına şu soruyla farklı bir açıklama getirmek mümkün olabilir: Post-modern süreçte teknoloji ve bilimle değişen ilişkisi içinde insanın dahi araçsallaştığı günümüz toplumunda, yine onun içinden ve onun dilini kullanan yeni medya sanatıyla varlığın/insanın aradığı ontolojik bağı kurmak mümkün müdür? Bu soruya açıklık getirmek için makale üç temel başlık altında toplanmıştır: Tekniğin, teknolojinin, yaratıcılığın

ve sanatın köken olarak incelenmesi ve insan ile karşılıklı ilişki boyutu; insanın yukarıda da belirtilen evrimi süresince bu etkinliklerle ilişki çerçevesinde geçirdiği değişimler ve bunların insan üzerindeki etkisi; gelinen son noktada teknoloji, sanat ve insan arasında “eğer gerekiyorsa”, nasıl bir senteze ulaşmak gerektiği ve bunun koşulları.

## 2. TEKNİK, TELNOLOJİ, BİLİM VE OLUŞ

Yukarıda belirtilen üç temel başlık bağlamında, insana özgü bir üstdil olarak nitelendirebileceğimiz teknoloji, bilim ve sanata ve yine insana özgü olan “yaratıcılık”a ve günümüzün yararlılık temelli düzenine geçmeden önce tüm bunlara koşut “etkileyici etkilenen” olarak bilimin geçirdiği evreleri tanımlayarak başlamak uygun olacaktır. Heidegger bilim tanımını “real olanın teorisi” olarak (ki bu tam da modern zamanların bilim tanımıdır) alır. Ardından tanımdaki birbirine yönelen iki aşamayı ayrı ayrı incelemeye koyulur. Antikçağ'da real olan, yani doğa (*physis*), insan tarafından var edilmeyi gerektirmeyen, kendinden var olma özelliğine sahip, ama en önemlisi, o anki sınırları içinde açılan, süreduran anlamındadır. Edimsel bir var olmadan söz edilmektedir. Fakat sonraları, Roma ile birlikte, *actio* yani “eylemden, hareketten, nedenden çıkan” anlamı ile dile getirilmeye başlanır ki bu da şu anki bilimin özündeki neden ve etkinin bağdaştırılmasına götürür. Böylesine olgusal olan, artık “kesin ve emin” ile aynı anlamdadır. Tanımın ikinci bölümünü oluşturan teorinin açılımına gelirsek, *thea* ve *horao* köklerinden türemiştir. Burada *thea* bir şeyin kendisini gösterdiği dış görüntü, *horao* ise, bir şeye dikkatlice bakmak, gözden geçirmek anlamındadır. Kısaca, Antikçağ'da teori, “hakikati gözeten temaşa” anlamındadır. Yine Roma etkisiyle günümüze değişime uğrayarak Batı dilinde (ki Batı dillerinden bakmak hiç de yanlış değildir; çünkü Rönesans'la Batı'dan yayılan

bir anlamıdır artık incelediğimiz) *contemplari* sözcüğünün anlamına dönüşerek gelmiştir. *Templum* kökünden gelen bu kelime, gökyüzünde ve yeryüzünde dilimlenmiş bir kesim, gökyüzünün güneşin yolunca sınırları çizilmiş bölgesi anlamına gelir ki, kutsal kâhinler “geleceği belirlemek” için, kuşların uçuşunu, çığlıklarını ve yeme alışkanlıklarını gözlemlerler. Böylece, ayıran, bölümleyen ve birbiriyle bağıntılı ardışık adımlarla ilerleyen normatif bir anlayış hüküm sürer. Ölçülebilirlik ve hesap edilebilirlik temel olandır. Bilim artık, belli bir “amaç” ile her yeni fenomeni teorinin normatif nesnel tutarlılığına uygun düşecek şekilde rafine eder, sınırlandırır. Doğa (*physis*) artık cansız olarak sergilediği ölçüde gözlemlenir (Heidegger, 1998a). Maddi cisimlerin hareketlerinin belli bir tutarlılığı olarak inceleme konusudur. Bir başka deyişle, belli deney sınırları içinde (kapalı sistemler içinde) gözlemlenen bir doğa söz konusudur ki bu yönüyle bilim, hiçbir zaman doğayı tam olarak açıklayamaz (Reich, 1995). Burada yöntem, tematik olarak alanı belirlenmiş araştırma nesnesini bilimsel olarak incelememize yardımcı olacak araç anlamına değil, daha çok, nesnelere nesnel diye belirlenmiş araştırma alanlarının sınırları içindeki araştırılma biçimi anlamına gelmektedir. Burada yöntem, dünyanın önden tasarımı, dünyanın araştırılmasında tek yol belirleyen oluyor. Bu şu anlama gelir: Deneyle ulaşılabilir ve sınanabilir her şey için geçerli bir hesaplanabilirlik. Bu dünya tasarımında bilimler öncelikli konumlarını yitirirler. Böyle anlaşılabilir yöntem, Alman filozof Friedrich Nietzsche’nin belirlediği gibi “yöntemin, bilim üzerindeki zaferi”dir. Tekniğin, (inceleyeceğimiz üzere gelişen son anlamıyla) çerçeveleme ve göreve çağırarak zaferidir. Bu zafer, bir yargı içerir: Nesnelere, artık insanların hayatlarına geçen denetlenebilir ve hesaplanabilir bir dünyadır. Bu bağlamda, kendi ürünü bu üstdil ile (bilim) girişte de belirtildiği gibi karşılıklı etkileşim içinde olan insanı merkeze alarak yine onun

ürünü teknoloji ve sanatı ele almak yerinde olacaktır. İnsan, doğal çevresine uyum göstermek adına teknoloji geliştirmiş ve doğadan “seçtiği” ya da yapay olarak ürettiği araçlar ile nesnelini sürdürmüştür. Teknoloji, bu girişten de çıkartılabileceği gibi, temelde, “çevreyle baş etmek”, “fiziksel maddi sorunların çözümüne yönelik” edimler olarak tanımlanabilir (İnam, 2005: s. 137). Burada, Macar filozof Georg Lukacs’ın yaptığı belirlemeye değinmekte yarar var. Lukacs’ta insan, bilincinden bağımsız olan doğaya / gerçeğe yönelir, onu öykünür ve ereğine uygun olarak yorumlayarak yaşamı üzerinde egemenlik kurar (Lukacs, 1999). Hasan Ünal Nalbantoğlu insan ile doğa arasındaki ilişkiyi şöyle değerlendirir:

... burada gene çok basit bir gerçekle karşı karşıya olduğumuza inanıyorum. Daha öncede dediğim ilkel insan diyelim ki, bir tür taş seçti. Bir taş ağaç dalını kesmeye uygun da öteki taş değil; işte bu uygun ya da uygun değil olgusu, organik doğada rastlanmayan tümüyle yeni bir soruyu karşısına dikiyor insanın... İnorganik doğa açısından hiçbir anlamı yoktur bunun; oysa çalışmanın en basit biçimde bile yararlı yararsız [amaca] uygun ya da değil sorunu daha baştan bir değer kavramı içermektedir... işte burada değerli ya da değersiz karşıtlığından tümünden yeni bir kategori ortaya çıkarmaktadır; bu da özünde toplumsal yaşamda neyin anlamlı neyin anlamsız olduğudur. (Nalbantoğlu, 2002: s. 196).

Bu, gerçekten de bir değer oluşumu içeren bir görüştür; artık anlamlar da dahil her şey ulaşılacak bir amaç uğruna hiyerarşik olarak düzenlenir. Nesne-özne karşıtlığını içine alan yeni bir dünya görüşünün doğuşunu destekleyen ve post-modernizme kadar uzanan bir yolu içerir. Öyle bir dünyadır ki insanın içine hapsediği ve hatta kendisinin de araç haline geldiği; her şeyin nesneleştiği ve değişim değeri üzerinden hızla tüketildiği bir sistemin ta kendisidir. Yine de, Ahmet İnam’ın teknolojiyi, tüm organik

sistemlerde süregelen, insanın eylemlerine kadar uzanan denetim mekanizmasından yola çıkarak, “belli üretim, yapım teknikleri geliştirmeye, onlarla ürünler ortaya koymaya yönelik bir denetim çabası” (İnam, 2005: s. 21) olarak tanımlaması, teknolojinin özüne daha uygun düşmektedir. Bunun nedeni, köken olarak baktığımızda özgün anlamına daha yakın olması ve bu makale çerçevesinde teknolojinin, yaratıcılığın ve sanatın post-modernizmle aldıkları son biçimleri ve ulaşılabilecek sentez açısından varılmak istenilen sonuca daha yakın olmasıdır. Aslında, kökenini incelemeye gittiğimizde, teknolojinin ve tekniğin, araçsallığa giden yönelimini göreceğiz. Tekniğin araçsal belirlenimi doğrudur; fakat buradaki tüm sorun, teknoloji ve tekniği araç olarak uygun bir biçimde ele almaktır.

### 3. SANAT, TEKHNE VE OLUŞ

Teknik üzerine eğilmeden önce, yukarıda izlenen yöntemi takip ederek, birbirleriyle sürekli etkileşim içinde olan bir başka şeye, yani sanata değinmek, bağı kurmak açısından iyi olacaktır. Heidegger sanata ve kökenine değinirken sık sık Yunan Tanrıçası Athena'ya başvurur. Athena öğüt veren (*polumetis*) olarak, önden düşünen, bir şeyi baştan dert edinen olarak, araç-gereç, takı üreten erkekler için de öğütler verir. Bu gibi işler (ki bunlara felsefeyi, bilimi, hatta şiiri dahil edebiliriz), bilme biçimi olan *tekhne*'yi yani ortaya çıkmadan önce onu görebilmeyi içerdiği için esini içerir. Bu bilme biçimi, “bir çalışmanın, bir yontunun biçimlenmesinden önce onu görebilmek”tir (Heidegger, 1997: s. 13) ve bunu da doğruyu gören ışığıya sahip (*glaukopis*: zeytin ağacı parıltısı) Athena temsil eder. Ayrıca, sınırları gözetken -burada sınır bir çerçeve olarak değil, kendinde toplanarak yoğunlaşan ve böylelikle ‘buradalaşan’ olarak kullanılır- tanrıçadır (*skeptomene*), O. Bu özelliğiyle, o “anki sınırları içinde açılan ve süreduran phusis’e de

yönelendir ki sanat *phusis*’e uyum sağlar ve zaten buradalaşanların ne basit bir imgesi, kopyasıdır ne de yansıması ya da benzeri. *Phusis* ve *tekhne* gizemli bir şekilde birliktedir...” (Heidegger, 1997). Yine Heidegger’in bir başka sözüne göz atacak olursak, orada da sanatı şöyle tanımlar: Bilgi var-olan bir şeyin varlığını işe koşma yetisidir. Yunanlılar sanat (*die Kunst*) ve sanat çalışmasına (*das Kunstwerk*) gerçek anlamıyla *tekhne* demektedirler. Çünkü varlığın orada belirip bağımsızca dikilişini, işte burada ortaya çıkmış bir şeyde (çalışmada) yerleşmesini en dolaysız sağlayan şey sanattır. Sanat çalışması özellikle işlenip yoğrulduğu, yapıldığı için değil, var-olanın varlığını ortaya çıkardığı için çalışmadır [çünkü] doğan gücün yani *phusis*’in yoluyla şavkılanacağı görüngünün ortaya çıkmasını sağlıyordu. (Nalbantoğlu, 2002: s. 220).

Buradaki önemli nokta gerek teknoloji gerek teknik gerekse yaratıcılığın özel bir anlamı olarak sanatın kökenine baktığımızda, hepsinin kökeninin *tekhne* kavramına dayanmasıdır. Bu nedenle teknik ile teknolojinin anlamlarına, iki yönden ele alarak ulaşmak yerinde olacaktır. *Tekhne* kavramı ilk önce, filolojik açıdan Heidegger üzerinden ele alınacak, ardından ise, kültür ve dil ile ilişkisi bakımından incelenecek, burada da Ahmet İnam’ın görüşleri değerlendirilecektir.

Heidegger “teknik nedir?” sorusunu en başta herkes tarafından dile gelen tanımla “yani hem amaçlar için bir araç, hem de insanoğluna ait bir eylem olması” ile açıklar. Bunlara bağlı olarak da tekniği, içinde malzeme, alet ve makinelerin yapım ve kullanımı, yapılmış ve kullanılmış olan bu şeylerin kendileri ve hizmet ettikleri gereksinim ve amaçları barındırması dolayısıyla bir “donatım” olarak ele alır. Ardından her zamanki düşünme yolunu izleyerek bu araçsallığın arkasında yatan anlama, ‘öze’ yönelir. Buna göre araç, herhangi bir şeye etken olan ve onu elde ettiren şeydir. Bir şeye etken olan,

“neden” olan şeye amacı da ekleyebiliriz ki araç türünü belirleyen de odur. Böyle bir amaç ve araç birlikteliği her zaman bir nedensellik (*causalite*) taşır. Burada kullanılan neden ise, uzun zamandır kabul gören yol açmak anlamındadır ve bunun tam karşılığı sonuçlar ve etkiler elde etmektir. Felsefe nedenselliği her zaman dört aşamada inceler: 1. *Causa materials*, kendisinden, örneğin gümüş bir kadehin yapıldığı madde, özdek; 2. *Causa formalis*, maddeyi içine alan form, biçim; 3. *Causa finalis*, amaç, örneğin gerekli olan kadehi biçim ve özdeğine göre belirleyecek olan kurban ayini; 4. *Causa efficiens*, gümüş örneğine bağlı olarak, gümüş ustası. Sonuçlar ve etkiler elde etmek tanımına göre, *causa efficiens* bütün nedenselliğin belirleyicisidir ve *causa finalis* (ereklilik), artık hiç mi hiç nedenselliğin belirleyicisi değildir. Burada bilimde olduğu gibi bir değişim söz konusudur. *Causa* (neden) Romalılarda ‘düşen’e (*cadere*), yani ‘düşmek’ eylemine aittir ve bir şeyin sonuçta şöyle ya da böyle ortaya düşmesine etken olan anlamına gelir. Yunanlılarda ise bu kavramın karşılığında bir “başkasına borçlu kılan” anlamında *aition* kullanılır. Borçlu kılmayı nedenselliğin aşamalarından örneklendirerek gösterirsek: Gümüş kendisiyle gümüş kadehinin yapıldığı şeydir. Bu özdek biçimindeki gümüş, kadehi borçlu kılan etmenlerden biridir. Kadeh, ayrıca broş ya da yüzük görünümünde değil de kadehin görünümünde belirir. Böylelikle kadeh, aynı zamanda kadeh gibilik görünüşe de borçludur. Ancak her şeyden önce, (kurban) kadehi borçlu kılan bir üçüncü etmen daha vardır. O da kadehi peşin olarak kutsama ve bağış (ihsan) ayiniyle sınırlayan şeydir. Bu ayinler kadehi, kurban kadehi olmakla sınırlandırır. Sınırlandıran, şeyi sonlar. Şey bu son ile sona ermiş olmaz; daha çok bu son sayesinde üretiminden sonra olacağı şey olmaya başlar. Bir bitiş ve sonuçtan daha çok bir başlangıç yer alır. Bu bakımdan tıpkı ‘*Causa*’da olduğu gibi bir değişikliğe uğrayarak günümüzde bu sonlayan, tamlayan etken (telos) yine bir

değişikliğe uğrayarak sonuç olma özelliğini ön plana çıkararak erek ve amaç karşılığında kullanılır. Diğer nedensellik yasası (gümüş ustası) tüm bu aşamaları ölçen ve bir araya getiren *logos* olarak diğer aşamaları kendisine borçlandırır. Yukarıda da gördüğümüz gibi bu yasa *causa*’daki değişim ile birlikte temel etken yasa olur ve bu da “özne”nin ayrıcalıklı konuma yükselmesidir. Tüm bunlar, tekniğin tam da özünde bulunan ve değişime uğrayan, dolayısıyla da tekniğin aldığı biçimi değişime uğratan noktalar. Çünkü Antik Yunan’da bu borçlandırma şu an bizim anladığımız şekli ile ahlaksal bir kusur ya da bir etkileme türü biçimi değildir. Borçlandırmanın bu dört şekli de bir şeyi ‘görünüm kazandırma’, vücut buldurma, sahneye koyma anlamında bir etkinlik içindedir. Bir çeşit varlığa getirme hüküm sürmektedir. Varlığa getirme (*poiesis*) sadece el işi yapımını ya da sanatsal ve şiirsel olanı görünümüne getirip somutlaştırma değildir. Bir şeyin kendiliğinden çıkıp doğması demek olan *physis* de (doğa) bir varlığa getirmez. Hem doğada yetişenler hem de zanaat ve sanatla yapılmış olanlar, varlığa getirme aracılığıyla an be an görünüşe gelirler, gizlilikten çıkıp açığa çıkarlar. Yani, teknik temelde bir açığa çıkartmadır. Temel olan Yunanlıların alethia dedikleri, doğayla veya herhangi bir şeyle karşılaşma ve onun hakikatini ortaya çıkarmaktır.

Bunu desteklemek üzere ‘teknik’in kökenine *tekhne*’ye bakılacak olursa, *tekhne*, dar anlamıyla zanaat ve güzel sanatlar için kullanılır (Heidegger, 1998b: s.9-17). Fakat, *tekhne* Heidegger’in dile getirdiği gibi, “... var-olanın mekanik bir biçimde düzenlenmesi anlamında ‘teknoloji’ demek olmadığı gibi, salt beceri ve el yatkınlığı anlamında sanat da değildir. *Tekhne*, bir tür bilmedir. Var-olanlar karşısında (ve onlarla karşılaşma içinde), yani *physis* karşısındaki süreçlerdeki bilgidir” (Nalbantoğlu, 2002: s. 217). Buradaki bilmeyi tanımlayabilmek için tekrar Yunanlılara dönmek gereklidir. *Tekhne* sözcüğü, başlangıçtan Platon dönemine kadar (ki Platon

dönemi de dahildir) *episteme* sözcüğü ile birlikte yol alır. Her ikisi de bilmeye verilen adlardır. Bir şeyi kendi evinin içi kadar iyi bilmeyi, bir şey üzerinde söz sahibi olmayı dile getirirler. Bilme, ‘bir şeyi aralar’. Aralayıcı olarak da bir ‘açığa çıkartma biçimi’dir. *Tekhne*, kendi kendini varlığa getirmeyen ve henüz ortada olmayan, bu nedenle de kâh şöyle, kâh böyle, görünüp biçim alabilen şeyi açığa çıkartır. Bu açığa çıkartma, ister bir kadeh, ister bir ev ya da gemi olsun, varlığa getirilecek olan şeyin görünüş ve özdeğini, tamam gözüyle bakılan bitmiş durumdaki şeyle peşin olarak bir araya toplar, toplayıştan hareketle de yapımın türünü belirler. Esasen *tekhne*’de belirleyici özellik imalatta ve hünerli oluşturma ya da araçların kullanımında değil, sözü edilen açığa çıkartma olarak varlığa getirmedir (Heidegger, 1998b).

Modern teknolojinin göbeğinde, 21. yüzyıl sanatında, dijital iletişim çağında bize yabancı gelen bu teknik tanımını çağcıl teknikten -dijital sanat ve iletişimden- gerçekten de o kadar uzak mıdır? Aslında modern teknolojiye eğildiğimizde, temelde karşılaşacağımız öz değişmez, ama tıpkı bilim gibi, toplumsal alanla değişime uğramıştır. Çağcıl teknikte hüküm süren açığa çıkartma, çağrı anlamındaki görevlendirme niteliğine sahiptir. Çağrı ise, doğada gizli olan enerjinin çözülmesi, çözülmüş olanın dönüştürülmesi, dönüştürülmüş olanın depolanması, depolanmış olanın tekrar dağıtılması ve dağıtılmış olanın da yeniden devreye sokulması yoluyla gerçekleşir. Çözmek, dönüştürmek depolamak ve çevirmek açığa çıkartma yordamlarıdır. Bu, görüldüğü gibi basit bir depolama işinden daha fazlasıdır. Burada temel olan “hazır olma”dır. Hazır oluşlar açığa çıkartılır. Uçak, ulaşım olanağını temin etmeye buyrulmuş olması ile hazır olarak, toprak maden yatağı olmasına göre hazır bulunarak değer kazanır. Tekniğin bu değişimi, aynı zamanda denetleme biçiminin, daha doğrusu, sürecinin özüne ait bir değişimdir. Eski dönemlerde yel değirmeni de rüzgârı dönüştürür,

ama burada içinde bulunan enerjiyi açığa çıkartma söz konusudur. Kanatların dönüşü tamamen rüzgârın takdirine bırakılmıştır. Çözmek, dışarı çıkarmak yoluyla bir zorlama yoktur. Ayrıca depolama amacı da yoktur. Fakat modern teknolojiye, bir hidroelektrik santralini ele alacak olursak santral, nehri, türbinlerini döndürecek olan su basıncını sağlamakla yükümlendirir. Elektrik enerjisinin üretimi süreçleri içinde, nehir, “emir kulu” haline almıştır. “Daha çok nehir, santrale kurulmuştur.” (Heidegger, 1998b). Doğaya yönelimde ciddi bir dönüşüm gözlenmektedir. Söz konusu olan Heidegger’in modern teknolojinin özü diye belirttiği, insanların amaçları uğruna şeyleri ve doğayı ‘çerçeve’leyip hazır olarak bekletmesidir. Bu da, doğayı ve her şeyi, hatta insanı bile (çünkü insan da doğayı bu yönde açığa çıkartmaya yükümlü kılınandır artık) ‘araçsallaştırır’. En önemlisi de ‘doğalarını sınırlandırarak, kendi doğalarındaki olasılıkların sadece birine yönlendirilerek denetim altına alınırlar’. Bu aynı zamanda yararlılıktan yararcılığa giden yolun kendisidir.

Doğayı denetlemekten giderek insanların da araçsallaşması ile denetlenmelerini içeren siber toplumlara giden süreçtir. Bir diğer dikkate değer nokta, *tekhne*’nin dolayısıyla tekniğin çift yönlü bir karakter sergilemesidir. Bu bakımdan, bir açığa çıkartma olarak teknik, sürekli, kaynağı insanın doğaya karşı saf merakından gelen özünden, kaynağı yine insan güdüsünden gelen doğaya egemen olma ve kontrol etme yüzüne doğru gider.

Bu noktada, *tekhne* ve bu kavramın Yunan kültüründeki yeri üzerinden devam etmek yerinde olacaktır. “Yunan kültürü, mithosdan bilgiye, soyut bilgiye, kavramsal düşünceye geçebildiği için, kendine özgü ilginç bir zenginlik taşır” (İnam, 2005: s. 88). Yunan düşüncesi mitosla iç içedir. Bundan dolayı da bilimden tubba, sanattan şiiire tüm etkinliklerin

kaynağı *tekhne*'yi ele alırken bu iç içelik içinde bakmak, *tekhne*'nin yukarıda belirttiğimiz iki yönlü yapısını açıklamada ve anlamada da bize yardımcı olacaktır. Ahmet İnam *tekhne* kavramını aydınlatılabilmek için, özellikle üç tanrı-tanrıça üzerinde yoğunlaşır. Bunlar, Musa'lar, Asklepios ve Hephaistos'dur.

Musa'lar, ozanların ve çalgıcıların esin perileridir (Erhat, 1993: s. 208). Fakat, her biri farklı bir alana yönelen bu dokuz Musa'ya ve köklerine baktığımızda Musa'ların etki alanının çok daha geniş olduğu görülür. Bu dokuz esin perisinden kimi dansla, kimi şiirle, kimi tarihle, kimi gökbilimi ile ilgilenir. Sadece sanatla ilgili olmayan bu periler, "bir anlamda, anlam arayan, düzeni, yaşamı kavramaya çalışan insana yardımcı esin perileridir" (İnam, 2005: s. 90). Musa, Yunancada akıl, düşünce, yaratıcılık gücü, araştırmak, algılamak gibi anlamları içeren *men* kökünden gelmektedir. *Men* kökü, yalnızca akli, sakinliği değil, manya kelimesindeki gibi deliliği ve çılgınlığı da içinde taşır. Apollon ise bu perileri Delphi'ye indirerek sakinleştirendir (İnam, 2005). Böyle bir birlikteliğe yaratıcılığın iki yönünü belirtmek üzere Dionysos ve Apollon arasında karşılaşılır. Apollon, aydın, durgun, ölçülü gücü simgeler; ışıktır, doğayı akılla algılama ve akıl yetisine dayanan yöntemlerle biçimlendirme gücü ve yeteneğidir (Erhat, 1993: s.44). Çılgınca esrime ile akılın birlikteliğinden doğan sanat, *tekhne*'nin bir yüzüdür.

Hekim tanrı Asklepios ise, *tekhne*'nin bir başka yönünü aydınlatır. Asklepios, Apollon ile Koronis'in oğludur. Apollon burada da karşımıza çıkar ki Yunanlardaki tıp ve sanat birlikteliği aynı kaynaktan gelmeleri ile bir daha doğrulanır. Asklepios Koronis'den doğmuştur, ama doğuştan bir aldanma, aldatma ögesi saklıdır. Koronis Apollon'dan sonra biri ile yatar. Bunu öğrenen Apollon çocuğu anasının karnından alır ve büyütmesi için at adam Kheiron'a verir. Kheiron ile birlikte yaşayan Asklepios, doğayı tanır ve

her şeyi Kheiron'dan öğrenir. İlginçtir ki, insana yardım eden Promethues'u kurtarmak üzere ölümsüzlüğünden vazgeçen de odur. Asklepios hekimlikte öylesine ileridir ki Athena'nın yardımı ile ölüleri diriltir. Fakat düzeni bozmasından dolayı Zeus tarafından cezalandırılır ve öldürülür. Görülüyor ki batı uygarlığında yaşanan Tanrısal düzenin *tekhne* tarafından bozulabileceği endişesi ve *tekhne*'nin kendisinde yatan ölçsüzlük, daha Eski Yunanda belirir.

Diğer tanrı, zanaat tanrısı Hephaistos'un adının kökenine inildiğinde, Hemeraphaistos sözcüğünden geldiği düşünülür ve anlamı, günele ışığı, gündüz ışığı anlamındadır. Hephaistos'un asıl önemi Prometheus'la olan ilişkisinden gelir. Tanrı Zeus, ateşi insanlara veren Prometheus'a kızar ve Prometheus'u ve onunla birlikte insan soyunu yok etmek için kardeşi Epimetheus'a ilk kadın ölümlü Pandora'yı yaratarak hediye olarak gönderir. Pandora'yı yaratma görevi verdiği tanrılardan biri de Hephaistos'tur. Pandora'yı kabul edip evlenen Epimetheus, kutuyu açınca, tüm kötülükler dünyaya yayılır. Böylece, dünyadaki kötülüğün kaynağı, Hephaistos'un yarattığı kadından doğar. *Tekhne*'yi burada kötülüğe hizmet ederken görüyoruz. Bu tanrı, aynı zamanda anne ve babası arasındaki kavgaları yatıştırması bakımından, çatışmaları önleyendir de. İşte, *tekhne*'nin ikili karakterinin ta Yunanlardan gelen bir başka örneği daha. Yine *tekhne*'nin günümüzde yaşadığımız bir başka karakterini mitolojiden bir örnekle görebiliriz. Annesi Hera'nın çirkinliğinden utanıp Olimpos'tan attığı bu tanrı, annesinden öç almak için bir taht yapar. Hera oturur oturmaz zincirlerle salınır. Zincirlerden kurtarılması için Hephaistos'u getirmekle şarap tanrısı Dionysos görevlendirir. Dionysos'un sarhoş ederek getirdiği Hephaistos sonunda zincirleri çözer. Bu hikâye *tekhne*'nin bağımsız olmadığı, tutkuların ve güçlerin esiri olduğunun bir göstergesidir.



*Tekhnē*'nin birçok irasını ortaya koyan bu mitlerden en ilginç ise tanrıça Athena'yla olmaktadır. Bir öyküye göre, Hephaistos, Athena'nın doğumuna yardım eder. Çift yanlı baltası ile Zeus'un kafasını yararak onun doğuşuna katkıda bulunur. Teknik çözümlerde yardımcı olarak gelen Hephaistos, tekniğin tehlikeli özelliği savaş tanrıçası Athena'dan öncedir. Yani tekniği iyi yönü, olumsuz yönünden daha önce belirlemiştir. Bir başka öyküye göre ise, Athena bir gün, Hephaistos'a silah ısmarlamaya gider. Topal ve çirkin olan bu tanrı, Athena'yı görünce âşık olur ve onu kovalamaya başlar. Athena'ya sarılır ve boğuşma sırasında, spermelerini Athena'nın bacağına akıtır. Kız oğlan kız Tanrıça Athena tiksiner ve yünle bacağına siler ve bu yün parçasını yere atar. Bu yün parçasından bir erkek çocuk doğar. Athena bu çocuğu Kekrops'un kızlarına emanet eder. Bebeği iki yıl arasında gören kızlar, korkularından Akropolis'ten aşağıya atarlar. Erikhthonios bütün topraktan doğma yaratıklar gibi yılan kuyrukludur ve sürünerek Athena'nın kalkanının altına gider ve orada büyür. Bu öyküyü inceleyecek olursak, Athena tekniğin tutku ve savaş yanısırdır ve tekniğin zararsız yanı ile uzlaşımına girmemiştir. Bu iki zıt özellikten, 'doğal' yolla bir ürün çıkmamıştır. Çocuk Athena'nın tiksintisi ile doğmuş ve gizlenmiştir. Gizlendiği yer ise bir savaş gereci olan ve tekniğin olumsuz yanı olan kalkandır (İnam, 2005). Heidegger'in filolojik çözümlemesi ile benzeşimi ilgi çekicidir. Bu örnekleri daha da çoğaltabiliriz; fakat bizim için önemli olan *tekhne*'nin Yunan kültüründe, dolayısıyla da tek taraflı da olsa, Batı kültüründe yaşamın her alanında etkin olduğunu gösterme amacımızı sağladığını düşündüğümüzde yeterli görülebilir. Makale boyunca gerek bilimin gerekse tekniğin- teknolojinin evrim içindeki değişimini ve bu değişim içinde insan ile karşılıklı ilişkisini ufak da olsa dile getirdik. Bu değinmelerin sonunda ulaşılan temel nokta teknolojinin salt bir ürün olmadığıdır. Sadece pratik, sorun çözme

yönelik bir eylem olmadığı, temelde bir çeşit "yaşamı sahiplenme yolu" (İnam, 2005: s. 56) olduğudur. Diğer bir deyişle, teknoloji insanın doğayı ve çevresini anlama çabasıdır. Aynı zamanda, 'insanın doğaya kattığı'dır (İnam, 2005: s. 31). İnsanoğlu, kendi dışındaki gerçekliği araştırırken, bir yandan da kendi ürettikleri/ yarattıkları ile bu dış gerçekliğe etkilemeye başlar. Yarattığı bu gerçekliklerle, bir yandan evreni daha iyi tanıırken, bir yandan da "kim olduğunu", "nerede olduğunu", yani kendi gerçekliğini keşfediyordu. Bu bakımdan teknoloji ilk başta, çevreye uyum sağlama ve hayatta kalabilme çabasıydı. Bu yönüyle de gerek üretim süreci gerek ürettikleri (ürün ve bilgi), gerekse amacı bakımından yaşamın her alanında etkin bir eylem alanıydı. Eski Yunana baktığımızda da bunu çok rahatlıkla görebiliriz. Teknoloji yaşamla iç içeydi. Koydukları kurallar ve oluşturdukları sistemler ile doğa arasında uyumu sağlayabilmek için, toplumsal yaşam içindeki hastalık, savaş vb. tüm alanlarda teknolojiyi kullanıyorlardı. Ekmek elde etmek için değirmeni, giyinmek için dokuma tezgâhını, kurduğu değerler sistemini sürdürmek için heykelleri ve tapınakları kullanıyorlardı. Tüm bunlar, teknolojiden faydalandığı yararlandığı anlardı. Teknolojinin bu yararlılık özelliğini göz ardı edemeyiz. Fakat, temel sorun, daha önce de evrim içindeki değişiminde söz konusu ettiğimiz gibi tüm bu süreçlerin 'araçsallaşarak' daha üst bir amaca hizmet ettiği (örneğin, daha düşük fiyatla yüksek verimlilik elde etmek) yararcı mekanizmaya dönüşmesidir. Her şeyi araçsallaştıran böylesi bir teknolojinin egemen olduğu dünyada insan ilk başta çevresine, dolayısıyla da kendisine 'yabancılaşmaktadır'. Bu yabancılaşma, sadece nesnelere değil özne ve değerler dahil her şeyin değişim değeri üzerinde tüketime sokulduğu ve bunun devletin ideolojik aygıtlarının da desteği ile güçlendirildiği gri dünyamızda daha da derinleşmekte ve duyarsızlaşmaya, kanıksamaya doğru girmektedir. Buna karşı çözüm arayışları

bağlamında, Heidegger çareyi yine tekniğin içindeki hem kısıtlayıcı, hem de özgürleştirici olabilen temel etken insanın hakikatle ilişkisinde bulur. Ahmet İnam ise, çareyi “bilinçli” bir şekilde çevreye yönelen ve farkına varan ve dış ile bütün/bir olabilen, onu “bilinçli” bir şekilde içselleştirerek kendisine ekleyebilen insanda bulur. Bunu da gönül kavramı içinde toplar.

#### **4. POST-MODERNİN İÇİNDE BOZUK İRADE ÇAĞININ İNSANINA BİR OLUŞ OLASILIĞI OLARAK SANAT/ YARATICILIK VE YENİ MEDYA SANATININ YERİ**

‘Gösteri toplumu’ olarak tanımlanan post-modern toplum, modern sanayi toplumundan farklı olarak; işaretler, kodlar ve göstergelerin etkin olduğu simülasyon çağıdır (Baudrillard, 1983). Bireylerin mükemmelleşmesi, insanlığın topluca ilerlemesi ve tüm bunların bilimsel yöntemle doğaya, özne dışında var olana, bir başka deyişle gerçekliğe yönelerek yapılması düşüncesinin çağı olan 19. yüzyılın ardından bilimin egemenliği altında belirlenen hesaplanabilir ve kontrol edilebilir, hatta kurgulanabilir dünyaya geçişi getirmiştir. Artık hesaplanabilir hayatlar içinde yaşayan özneler sahnededir. Baudrillard’ın (1983) belirttiği gibi gerçeklik ters yüz olmuştur.

İnsan, bir önceki bölümde de belirtildiği gibi, bilime yaklaşımda ve uygulamasındaki değişimle beraber, post-modern/ileri kapitalist toplumun da tetiklemeyle, kendisi için yine kendisi tarafından hesaplanan olarak geri beslemeli döngüsel yapıdaki sistemin içinde kapanmıştır. İnsanın kendi geleceğini denetim altına aldığı

bu sistemde temel soru, bu kapanmışlık hali içinde, tüm bu hesaplanabilirlik içinde insanı kendisiyle, Heidegger’in söylemiyle ‘yazgısıyla’ tekrar buluşturacak olanla arasındaki kopuşun üstesinden nasıl geleceğidir.

Bu makalede çare ne Heidegger’den ne de Ahmet İnam’dan ayrılmadan diğer var oluş gerçekliğinde, Rollo May’in bozuk irade çağı’nın çözümü olarak gösterdiği “aşk ve irade”nin özünde saklı olanda aranmaktadır: ‘Yaratıcılık’. Bunun nedeni, tüm bir evrim sürecine baktığımızda bizi karşılayan gerçekte biçimlenir: ‘İnsanla ilgili her şeyin temelinde yaratıcılık yatar’. İnsan eylemlerinin tümü, insanoğlunun ateşi kontrol altına alması, ateşin kullanımını keşfedip yaşantısına sokması ve dönüştürmesi ya da mağara resimleri ve kap-kacak-mücevher yapımı yaratıcılığın merkezinden, tam ortasından çıkar. Tüm bu etkinliklerde, temel olan daha önceden de ele aldığımız üzere doğaya karşı duyulan saf merak ve anlama isteğidir. Bu edinim altında yatan ve insanın özneliği olan, dolayısıyla yaratıcılığın özünü oluşturan şey “kendi evrimimizi, kendi farkındalığımızla etkileyebilme” (May, 1994: s. 39) isteğidir. Burada, farkındalık, genel ve geniş bir bilgi, yorumlama gücü ya da uyanık bir algıyla (bu bakımdan var olanla karşılaşma ve açığa çıkarma anlamındaki *tekhne* ile, dolayısıyla yaşamı sahiplenme yolu olan teknolojiyle özdeşimi dikkate değerdir) karakterize oluyor. Yaratıcılığın özünde yatan “varlığı ortaya çıkarma” ve “yeni bir gerçekliği ortaya çıkarma” ediminin temeli farkındalıkta filizlenir. Farkındalık, insanın kendisine ve dünyaya duyarlık, idrak, bilinç, uyanıklık ve canlılığını

<sup>1</sup>Rollo May “Aşk ve İrade” adlı kitabında yaşadığımız dönemi bozuk irade çağı olarak niteler; aşk ve iradenin anlamlarını yitirdiği üzerinde durur. İrade gücü ya da özgür irade kavramlarının içinin boşaldığını; bireylerin yaşamlarında onlara eylem içinde bulunma gücü veren “aşk ve irade”yi kaybettiklerini; bunların yerine koyabilecekleri bir şey bulmak için terapistlere gittiklerini ve yaşamlarına güdü ekleyebilmek için ilaçlara sarıldıklarını belirtir. Temel olarak yaşadığımız bu dönemde aşk ve iradenin kaybedilmesiyle beraber bir kimlik sorununun içinde olduğundan bahseder. May’e göre bireyler kendi kimliklerini tanımlama ya da tanımlayabilseler bile başka hayatlar üzerinde etkilerinden şüphe duymakta ve etkisiz olduklarını hissetmektedir. Bu ise son tahlilde kayıtsızlık ardından da şiddet olarak toplum yaşamında kendisini göstermektedir. Bu noktada May’in tanımlaması gerek Baudrillard gerek Simmel’in bahsettikleri bireylerin ve toplumun gittikçe kayıtsız bir şekilde sistem içinde varlıklarını sürdürdükleri belirlemeleri ile örtüşür. Artık bireyler etrafında olup biten olaylara gittikçe tepkisizleşmekte, hissizleşmekte ve duyarsızlaşmaktadır. Detaylı bilgi için bkn: Rollo May (2008). Aşk ve İrade, (Çev. Yudit Namer), İstanbul: Okyan Us Yayın.

barındıran yönelmesidir. Farkındalığı oluşturan etmenlerden idrak, bilgi ve algının bilinçte derece derece sınırları aşmasını anlatır; bir “bilme çabasını” dile getirir. Bilinç, uç ve baskın bir anlamayı, bir şeyin var oluşunu dile getirir. Diğer etmen duyarlık ise, bir şeyin sezgisel olarak duyumsandığı, ussal olarak algılandığı, bilindiği durumlara uymadır. Tam bir empatiyi içerir. Uyanıklık ise, canlı bir farkındalığı, keskin bir algıyı belirtir (May, 1994). Farkındalığa dair bu açıklama, bizi ister bilimsel ister sanatsal tüm yaratıcılıklarda karşılaşıcağımızı temel öze götürür: ‘Dünyayla karşılıklı bir ilişki olarak karşılaşma’. Bu karşılaşma, esasında Heidegger’in o anki sınırları içinde açılan ve süreduran *phusis* ile varlığa getiren *tekhne*’nin birleştikleri gizil alan olarak tanımladığı sanatın kendisidir. Burada, karşılaşmanın açılımı, çelişki, zıtlık içinde bir araya gelmek, beklenmedik bir şekilde buluşmak anlamındadır. Bu bakımdan diyalektik bir anlam taşır. Karşılama içinde her iki kutup (özne-çevresi) da, birbirine bağlanır, birbirini etkiler, şekillendirir ve yön verir. Bir başka deyişle, bu karşılaşma içinde kişi, kendisini bu karşılaşmaya verdiği ölçüde açılır ve değişir; aynı zamanda da çevresini değiştirir. Bu bakımdan her yaratıcı eylem, her seferinde yeni baştan dış gerçekliğin karşılanmasıdır. Dolayısıyla da sürekli olan bir süreçtir ve topluma, üretim ilişkilerine, zamana ve mekâna bağıntılıdır. Karşılaşma yoğunluğuna bağlı olarak da hem sancılı hem çok emek isteyen hem de rastlantısal olmayan sürprizlere açık bir süreçtir (May, 1994). Karşılaşmanın içinde yatan bu doğurgan süreç karşılaşmadaki yoğunlukta, karşılaşmanın içinde yatan coşkuya kendini bırakmada açığa çıkar. Bu ise makalede daha önce üzerinde durduğumuz, sanatı oluşturan, *tekhne*de de var olan Dionysos ve Apollon’un iş birliğinin kendisidir. Bir diğer deyişle, söz konusu olan vecd hali ile aklın birlikteliğinden doğan yaratma sürecidir. Bu karşılaşma ve yaratım süreci, “dünyayla benlik arasında karşılıklı ve kesintisiz diyalektik” bir süreç olarak gerçekleşir.

Bu süreç, “*bilinci yoğunlaşmış insanın kendi dünyasıyla karşılaşmasıdır*” (May, 1994:74). Mondrian’ın doğadan soyutlamalar yaptığı ilk dönemleriyle ardından kare ve dörtgenler ve ana renklere indirdiği saf soyut sanata doğru yolculuğunda, sanatçı ve dünya arasındaki bu karşılaşmadaki yoğunluğun ve diyalektik sürecin yansımaları görürüz. Mondrian, döneminin ruh halini ve hakikatini en derinden hissederek resimlerine yansıtmıştır: savaşların yıkıcı etkisi altındaki, faşizmin etkilerinin yoğun yaşandığı ve beraberinde bir yabancılaşma ve yitim hissini içindeki bir dünyada insanın durumu ve “*bu insana karşı politik gelişmelere direnebilen bireyselliğin kurulabilmesi için bir arayış*” (May, 1994: s.72). Yabancılaşma, duyarsızlaşma ve kanıksamanın daha da derinden yaşandığı günümüz post-modern toplumunda sanatçının izleyeceği yol, kullanacağı dil ne olacaktır?

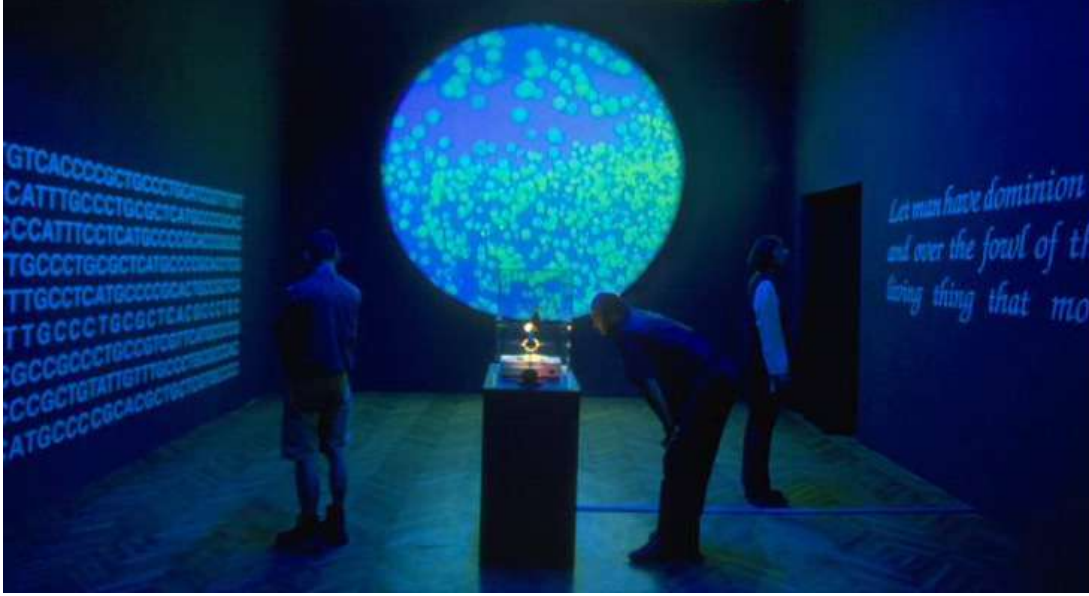
Tam da bu nedenle ve bu noktada, sanatın sonu tartışmalarına bakmak gerekmektedir. Pek çok izleyicinin sergileri gezerken “bunu ben de yaparım” cümleleriyle sorguladığı post-modern dönemin sanatını, Donald Kuspit *Sanatın Sonu* kitabında sanatın sonunu imleyen ve estetiğin, büyük anlatıların artık söz konusu olmadığı ya da yavaş yavaş kaybolduğu bir durum olarak tanımlamıştır. Bu kesin bir gerçeklik olarak alınabilir mi? Artık sanat/sanat çalışmaları Heidegger’in dile getirdiği gibi insanın hakikat ile bağ kurduğu bir alan olmaktan çıkmış mıdır? Bu soruları belki de post-modern dönemin kendi gerçekliği içinde bakmak daha doğru olacaktır. Post-modern dönem, toplumun ve tarihin yeni bir safhasının yaşandığı; medya ve enformasyon, simülasyon ve simulakra ve hiper-gerçeklik ile eski endüstri toplumunun değerlerinin, kategorilerinin ve sınırlarının belirsizleşerek şekillendiği yepyeni organizasyonların, kavramların ortaya çıktığı bir dönemdir. Tüm ilişkiler göstergeler üzerinden ilerler ve toplum sürekli görsel bir bombardıman altındadır.

Aynı zamanda bilim ve teknolojinin yaşamın her safhasına girdiği, her şeyin dijitalleştiği bir dönem söz konusudur. Dolayısıyla bireylerin kendileriyle ve çevreleriyle kurdukları ilişkiler de dönüşmüş bulunmaktadır. Bunun sanata ve sanatla kurduğumuz ilişkiye de yansımaları kaçınılmazdı. Kişilerin yaşamları teknolojinin nimetleriyle kolaylaşmış ve böylelikle günlük yaşamda görece olarak anında çözüm üretebilir duruma gelmişlerdir. Bu durum, beraberinde tüketim toplumunun oluşturduğu sürekli bir yarış ve sürekli bir koşuşturma içinde olma halini beslemektedir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi sürekli görsel bombardıman altında olduklarını da göz önünde bulundurursak, kişilerin dikkatini çekmek ve bir yere kanallandırmak gittikçe zorlaşmıştır. Artık bir sanat eserinin önünde geçirecekleri ve üzerine düşünecekleri öyle çok vakitleri yoktur. Fakat bir yandan da May'ın varlık'ın öz niteliği olarak belirttiği "kendini ve çevresini anlama ve etkileyebilme" isteği ve arayışı durmakta ve doyurulmayı beklemektedir. Bu ise, yine en dolaysız olarak sanatla 'karşılaşma' ile doyurulacaktır. Her şeyin hızlıca olup bittiği ve tüketildiği post-modern toplumda bu karşılaşma nasıl sağlanacaktır? Bu arayış -buna arayış demek pek doğru değildir, çünkü kendi doğal akışı içinde bir şekillenme söz konusudur- sanatta iki gelişmeyi beraberinde getirmiştir. Birincisi yeni teknolojilerle beraber gelişen dijital kültür ile multimedya performansların sergilere taşınması ve sanatın gösterileşmesidir. Dijital kültür ve teknolojinin yaşamın her alanında insanın hizmetine girmesiyle değişen algılarımız kaçınılmaz olarak yeni bir dili gerektirmekteydi. Yeni Medya Sanatı bu bakımdan dijital dönemin insanına ve gerçekliğine çok daha rahat hitap etmektedir ve özellikle 1990'larla beraber gittikçe örnekleri çoğalmıştır. İkinci gelişme ise, sanat çalışmasının sürecine izleyicinin aktif olarak katılması, interaktif bir sürecin daha çok devreye girmesidir. Sanatçılar bu interaktif süreci besleyebilmek için ise, sanat çalışmalarına "oyun" faktörünü dahil etmeye başlamışlardır. Oyunu sanat

çalışmasının bir parçası haline getirerek, izleyiciyi bire bir sanat çalışmasının bir etkeni yaparlar. Oyunun "belirlenmiş bir mekân ve zamanda, belirli kurallar çerçevesinde, günlük yaşamdan ayrı kendi oluşturduğu gerçeklik içinde süregiden ve geçici" (Huizinga, 1995) özelliğini kullanarak sanatı/sanat çalışmasını, izleyiciyle devam eden bir süreç olarak, izleyicinin var oluşu ve yaşamı sorgulayabileceği deneyim alanları haline çevirirler. Bu deneyim alanını oluştururken yine oyunun merak ve keşfetmeye dair içinde barındırdığı özellikleri bizzat kullanmaktadırlar. Böylelikle makalenin başından beri üzerinde durduğumuz *phusis* ile *tekhne*'nin açığa vurma olarak tanımlanan alanında sanatı işe koşmuş olurlar.

Eduardo Kac'ın "Genesis" adlı enstelasyonu bu iş birliğine güzel bir örnek oluşturur (Görsel 1). Katılımcıların, gen üzerinde oynaması ve yeni genler oluşturması istenir. Enstalasyonun merkezinde, Kac'ın Tevrat'taki "Genesis"ten aldığı bir cümleyi önce Mors alfabesine çevirmesi, sonra da bunu DNA çiftlerine dönüştürerek yarattığı sanatçı geninin tasarlanması bulunmaktadır. İnsanı doğa üzerinde egemen kılan "Genesis"ten bir metni kullanan sanatçı, insanların doğayı kendi biyo-teknik sanatı pratiği içinde manipüle etmekte kullandıkları gerekçeye başvurmuştur. Galeride olanlar ve uzaktaki katılımcılar, bakterinin içine sokulup bir galeri ortamına yerleştirilen gen üzerinde mutasyonlar oluşturabilecek şekilde ultraviyole ışınları harekete geçirerek oynayabilmektedirler. Son aşamada değiştirilmiş gen tekrar Mors alfabesine çevrilir (http-1). Katılımcılar üzerinde oynadıkları genin hem DNA kodunu hem de "Genesis" metnini nasıl değiştirdiklerini görebilmekte ve deneyimleyebilmektedirler. Burada oyunu işe koşarak katılımcıları birer yaratıcı konumuna getirirken, bir yandan da bilimin doğa üzerinde hâkimiyet olarak aldığı son hal ile insanı eşleştirmektedir. Fakat bununla beraber, bizzat teknolojiyi ve onun *tekhne*'den gelen özünü devreye sokarak, yani var olanla karşılaşma, onu açığa

çıkarma yönünü bu eşleştirmenin karşısına koyar. Bu zıtlık alanı aslında *tekhne*'nin o mitostan gelen hem sağaltıcı hem de yıkıcı yönünü işe koşar. Böylece, izleyiciler kendilerini, kendini ifade arayışını gerçekleştirebilecekleri; doğa içindeki yerlerini ve etkileme güçlerini sorgulamaya açabilecekleri bir deney alanı içinde bulurlar.



Görsel 1: Eduardo Kac, Genesis, 1999, Genetiği değiştirilmiş koli basilli bakteriler, ultraviyole ışını, bilgisayar ve internetli enstalasyon.

Yukarıda da belirtildiği gibi sanat çalışmalarında gerçekleşen bu karşılaşma topluma, zamana, mekâna ve üretim ilişkilerine bağlıdır. Bu nedenle içinde oyuncu unsurlar barındıran yeni medya sanatı, ister istemez, bilimi/teknolojiyi ve sanatı bünyesinde birleştirmesiyle dijital kültürün ve post-modern ilişkilerin beslediği bireyin algısına hitap edebilmesi, onu soru sormaya ve keşfetmeye çağırın unsurları içinde barındırması ile insanın arayışına, onu farkındalığa götürecek yola gebe olma şansına sahiptir.

Mark Napier'in "NET.FLAG" adlı çalışması yaratıcılık güdüsünü tetikleyerek dünyayla karşılıklı ilişki kurma anlamında karşılaşmaya götüren çalışmalara örnek olarak verilebilir. Katılımcıları kendi koyduğu kurallar içinde yaratıcılıklarını kullanmaya davet eden bir

çalışmadır. Çalışma, katılımcılara yaratıcı bir oyun alanı sunarken, içlerinde buldukları sistem ve kimliklerinin oluşumuna dair sorgulamalara girmelerini amaçlar (Görsel 2). İzleyiciler ve dünyanın her yerinden katılımcılar, online yazılım arayüzü aracılığıyla internet için kolektif bir bayrak oluşturmaya çağırılır. Her izleyici ve katılımcı sanatçının yaratıcı ifade için online bir alan yaratan çalışmasında merkezi bir rol oynar ve bayrakları kendi milliyetçi, politik, apolitik ve bölgesel bakışına uygun olarak değiştirir, yeniden oluşturur. Ortaya çıkan bayrak sadece amblem değil, aynı zamanda, bir karşılaşma, iletişim kurma, iddia ve oyun alanı olarak kendi çapında mikro-ortam oluşturur. İnternet coğrafi bir konum değildir; bilgi, grup aidiyeti, ekonomik ve politik avantajlar gibi insan yapımı altyapı alanıdır. Bu yeni alanı oluşturan



Görsel 2: Mark Napier, NET.FLAG, 1998-2002, web siteleri



Görsel 3: Esther Polak, İeva Auzina ve Marcus The, 2004-2009, MILK, GPS, internet, multimedia enstalasyon.

yapıları kontrol edenler ise, “iletişim ağına (network)”e girişleri sağlayarak ya da sınırlandırarak alanın kendisini de denetlemektedirler (http-2).

Esther Polak'ın “MILK” projesi teknolojinin araçsallaşmaya ve dolayısıyla yararcılığa giden yorumu ile özünde yatan doğayı anlama ve onu açığa çıkarma yönü arasında gidip gelen ve farkındalığı doğuran karşılaşmaya götüren çalışmalara örnek verilebilir (Görsel 3). “MILK”ın ilk projesi, Letonyadaki ineklerin memesinden sağılan sütün Hollanda'daki bir tüketicinin bardağına konuşunu sağlayan akışı görselleştirir ve haritasını çıkarır. Sonraki yıllardaki projelerde farklı bölgeler arasındaki ilişki ağları ele alınmıştır. Projeye katılan kişilere –çiftçiler, sütçüler, peynir üreticileri dahil- her gün bir GPS aracı verilmiştir. İzleyicilere/katılımcılara, onların izledikleri yolları göstererek ve onların bunlara tepkilerini gizli kamerayla çekerek güncel göçmen hayatları üzerine bir tefekkür sağlamayı amaçlar. Katılımcılar ayrıca, “MilkLine”ı webde izleyebilir ve tarımsal üretim ve tüketimle ilgili coğrafi bir anlatı kurgulayabilirler. 2009 yılında Afrika'ya yolculuğunda özel olarak yapılandırılmış bir robot eşlik etmiştir. GPS bir kere bilgileri aldığı anda projeye katılan çiftçilerin ve diğerlerinin kaydedilmiş rotalarını kuma çizmektedir. İzleyiciler bu rotaları kumadaki çizimlerle birebir izleme şansı bulurlar. Proje,

izleyicileri projeye katılanların gözünden süreci deneyimleyerek keşfe çıkmaya ve soru sormaya davet eder (http-3).

Yaşadıkları bu deneyim ile izleyiciler, günümüz üretim tüketim ilişkilerini sorgularlar. Gündelik hayatlarında farketmedikleri ya da (kısmen) farkedip tanımlayamadıkları tüketim sisteminin her şeyi metalaştırmasını, üretim ve dağıtım ilişki ağları üzerinde düşünmeye davet edilirler.

Bilimin de, sanatın da özünde bulunan karşılaşma bizi, aynı zamanda, insanı saran bir başka varoluşsal olguya götürür: Yaşamın ve var oluşun içinde saklı olan *daimon*... Goethe 'daimonik olanı doğanın gücü' olarak nitelendirir. Bu anlamda Heidegger'in vurguladığı gibi 'benliğin benliği aşan ve doğal güçlerde kök salmış ve insanın/benliğin kader tarafından yakalandığı ve etkisi altına girdiği alanlarda' gizlidir. Yani 'daimonik', 'varlık zemininden' yükselir (May, 2008: s. 153). *Daimonik*'in yaratıcılıkla ilişkisi genius kelimesinin geldiği ve *daimonik*'e de karşılık gelen *genii* kelimesi ile ortaklığıyla da belirginleşir.

*Genii* ilk başta 'koruyucu tanrı, kişinin kaderini yöneten ruh' anlamında kullanılmaktadır. Genius kelimesinin kökeni olan *genere* üretme, doğurma anlamına karşılık gelir ki, *daimonik*'in bireyin üretici süreciyle ilişkisini ve dünya ile kurduğu ilişkide onu benlik haline getiren duyarlılıklar

ve güçler ile bağına ortaya çıkarır (May, 2008: s. 153). Yeats denemelerinde *diamonik*'i hem benliğin dışında hem de kişisel varlığına yönelmiş bir güç olarak tanımladığı 'diğer irade' olarak tanımlar (May, 2008: s. 157). Platon da Tanrı'nın herkese bir *daimon* verdiğini, yani Aristoteles ve sonra da Goethe'nin dile getirdiği gibi *daimon'un* 'doğa/kader' olduğunu; bunun kişinin ilahi olanla -asında Heidegger'in yazgı olarak bahsettiğiyle de denilebilir- bağı olduğunu ve bir yandan yıkarken bir yandan da benliği yaratıcı olasılıklara açtığını vurgular. *Diamonik* olanın yaratıcılığa açıldığı Yeats'in de belirttiği gibi benliğin içinde ve dışında olan ikili ve birbirinden kopmaz özelliğinden gelir. Jung'un dile getirdiği benliğin inkâr edilen gölge yanı *anima/animus* ile birebir örtüşür. *Anima* Latince ruh, can anlamındadır. *Animus* ise hem düşmanlık, hem de can vermek, canlandırmak anlamlarına gelmektedir. Bu bize yadsınmış parçamızın saldırganlık kaynağı olduğu kadar, bizi canlandıran yanımız olduğunu; onu ancak bilinçli bir şekilde benliğimize kattığımızda bizi yaratıcı olasılıklara götürebileceğini gösterir. Yani, bize kaderimiz üzerinde yapıcı egemenliğin ve yaratıcılığın kapılarını açan yarı uysallaştırılmış *daimon*'umuzdur (May, 2008). Yukarıda da vurgulandığı gibi **kendi evrimimizi, kendi farkındalığımızla etkileyebilme** gücünü ve iradesini veren *diamonik* yanımızla kurduğumuz bağıdır. Diğer bir deyişle, *insanın tinsel ve yaratıcı etkinliğini gerçekleştirdiği alanın* (Heidegger 1998: 13) ta kendisidir. Beethoven'ın insanlığa dair yaşadığı düş kırıklığı ve dargınlığı besteleriyle dışa vurması ya da Picasso'nun uzaktan da olsa içinde yaşadığı savaş dönemi ve acıları "Guernica"sında resmedişi içlerindeki *diamonik'in* gücün var edici yönüdür. Yeni medya sanatı *diamonik* olana ne kadar yakın? Var oluşta yatan bu ikilik, aslında tam da tekhne'nin özünde var olan hem sağaltan hem yok eden, akıl ile tutkuyu yani esrimeyi bünyesinde aynı anda barındıran ikiliğe karşılık gelir.

Paul Sermon'un "Telematic Dreaming" adlı çalışması katılımcıları bu *diamonik* alanda tutar ve katılımcıların gerçeklik, sanallık, gerçek zaman ve uzam, mahremiyet gibi kavramları sorunsallaştırmasını sağlar. Bu alanı açmak için insanın en mahrem alanını, yatağı kullanır. (Görsel 4). Günlük hayatın içinde araladığı alanda kendi düzenini kurar; kendi akışı içinde katılımcıları o an içindeki gerçekliğin içine ve bir -miş gibi oyunununa sokar. Kurguladığı bu oyunsal alanda kişilerin ilişki kurma, güvenlik arzularını belirsiz bir alanda bırakarak sorgulama alanı açar. Enstalasyonda iki yatak, iki video kamera, iki projeksiyondan oluşur ve bunlar birbirlerine telekomünikasyon hattıyla bağlıdır. Her ikisinde de yatakta yatan kişinin videosu diğer yatağa yansıtılır; böylece bir yatakta yatan katılımcı diğer yataktaki kişiyi yanında yatıyor gibi görür. Kişi yanında o kişinin gerçekte yatmadığını bilmesine rağmen ve aralarındaki iletişim ancak jestler ve mimiklerle sağlanabilmesine rağmen ötekinin gerçek olmasa da varlığı çok güçlü duygusal tepkilere yol açabilmektedir (http-4).

Seiko Mikami de, "World, membrane and the dismembered body" adlı interaktif çalışmasında *diamonik* alanda hareket ederek günlük yaşantıda pek sorgulanmayan bedensel işlevlere dair bir farkındalık yaratmaya çalışır. Ses geçirmeyen yankı yapmayan ve nötr bir ortamda gerçekleştirilen performans, izleyicilerin bire bir kendileriyle kalmalarını amaçlamaktadır (Görsel 5). Dış uyaranların olmadığı yaratılan bu ortamda izleyici kendisine döner ve vücudunda olup biten her şeyi -kalp atışlarını, nefes alıp verme hızını, vb.- farkına varmaya başlar. Bu durgunluğa alıştıktan sonra izleyicilerin bedeninin çeşitli tıbbi cihazlarla kaydedilen sesleri yükseltilir, içerisi ile içerisinin dışarıdan verilmiş sesleri birbirine karışacak şekilde çalınır. Kalbin ve akciğerlerin sesleri de uzamda beliren ve sürekli dönüşen üç boyutlu poligon örgüde görsel bir analog yaratılır.



Görsel 4: Paul Sermon, Telematic Dreaming, 1992, İki yatak, video kameralar, projektörler, ISDN ağı.

Görsel 5: Seiko Mikami, World, Membrane and the Dismembered Body, 1997, Hoparlörler, monitörle izleme donanımı, doktor koltuğu.



Devam eden içses ile bu sesin değiştirilen rezonansının odanın içinde yükseltilip dışsallaştırılması ve görselle desteklenmesi izleyicinin kendisine yabancılaşmasına yol açar ve kendisini yeniden keşfetmeye teşvik eden oyuncu bir yolculuğun içine sokar (http-5).

## 5. SONUÇ

Post dijital dönem olarak tanımlanan günümüz toplumsal yapısı, teknolojinin ve bilimin hayatın her alanına her yönde dahil olduğu ve şekillendirdiği bir dönemi imlemektedir. Bilim ve beraberinde gelişen teknoloji yaşamımızı kolaylaştırırken bir yandan da bireylerin hem kendileriyle hem de çevreleriyle kurdukları ilişkileri yeniden biçimlendirmiş ve dönüştürmüştür. Bu dönüşüm algılama biçimlerimizi; dolayısıyla, sanatla kurduğumuz ilişkiyi de direk olarak etkilemiştir. Post dijital kültürün biçimlendirdiği toplumsal yapılanmada şekillenen yeni dil arayışlarıyla beraber teknolojiyi ve bilimi içine alan multimedya çalışmaları ortaya çıkmış ve giderek sergilerde

daha çok yeni medya çalışmaları görülmeye başlanmıştır. Sergi ve fuarlarda giderek artan sayıda yerini alan yeni medya sanatının, May'ın 'bozuk irade' çağı olarak tanımladığı post-modern dönemde -ki artık post dijital dönem olarak da nitelendirilmektedir- varlığa yeni oluş olasılıklarını açan bir dil olup olmadığı ve Heidegger'in vurguladığı üzere sanatın temelinde olan varlığın hakikatini açığa çıkaran özelliğini taşıyıp taşımadığı sorusu karşımızda durmaktadır.

Bu bakımdan yeni medya sanatının insanın farkındalığını açan bir eylem alanı olarak yerini belirginleştirebilmek adına makalede daha önceki bölümde sormuş olduğumuz soruyu tekrardan sorabiliriz: Modern teknolojinin göbeğinde, 21. yüzyıl sanatında, yukarıda tanımlamış bulunduğumuz ve dijital iletişim çağında bize yabancı gelen teknik tanımlı çağcıl teknikten -dijital sanat ve iletişimden- gerçekten de o kadar uzak mıdır?



Makale boyunca belirtmeye çalıştığımız gibi tekhne'deki çıkarsız merak ögesini içinde barındıran yaratıcılık, bize evrene, kendimize daha gerçek derin bir farkındalık ile yönelme ve yaşamla, dış dünya ile bütünlüklü bir ilişki kurma şansını sunar. Günümüzün 'araçsallaşan' ve 'yararlılık' üzerinden tanımlanan teknoloji egemen toplumumuzdaki 'yabancılaşma ve duyarsızlaşma'nın önüne, insan ile ontolojik bir bağıntı içinde olan yaratıcılığı ve sanatı da koymak belki de en derinden işleyecek yolu bize sağlayacaktır. Çünkü insanı tüm boyutlarıyla yaşamı, kendini ve evreni anlamaya çağıran böyle bir ilişkinin doğrudan çıkabileceği esas yaratıcılık alanı da, kişiye özgü, özgün bir bütünlük kurmaya açık olan sanattır. Bu bakımdan günümüzde, yaşamı anlamaya yönelik eylemler olan bilim, teknoloji ve sanat arasında yeni bir sentez kurmak gerekmektedir. Yeni medya sanatı teknolojinin yoğun olarak yaşamlarımıza girdiği bu post-dijital dönemde, insanın kendini gerçekleştirme tekniği/aracı olarak ele alınırsa, içinde barındırdığı ve etkilendiği aşamalar olan *causa materials* ve *causa finalis* nedenselliklerinin sonucu günümüz insanı ile doğrudan iletişime geçecek dili oluşturmaktadır. Yukarıda örneklerini ele aldığımız, oyuncu unsurlarla izleyiciyi/katılımcıyı sürece dahil eden interaktif yeni medya sanatı da, sanatçıya ve izleyiciye söz konusu bu sentezi kuracak alanı açabilme potansiyelini içinde barındırıyor gibi gözükmektedir. Yeter ki estetik tanımlamaları içinde topluma koşut bir şekilde statik bir yapıya dönüşmesin ya da kültür endüstrisi içinde ve yaratılan borsa mantığı içinde şekillenen kültür ve sanat pazarına eklenmesin.

## KAYNAKÇA

- Althusser, L. (1993). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, (Çev. Alp Tümertekin), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Erhat, A. (1993). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Heidegger, M. (1997). *Sanatın Doğuşu ve Düşüncenin Yolu*, Patikalar, H. Ü. Nalbantoğlu (Ed.), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (1998a). *Bilim Üzerine İki Ders*, (Çev. Hakkı Hünler), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (1998b). *Teknik ve Dönüş*, (Öv. Necati Aça), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*, (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnam, A. (2005). *Teknoloji Benim Neyim Oluyor?*, Ankara: ODTÜ Yayıncılık.
- Lukacs, G. (1999). *Estetik I*, (Çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Papel Yayınevi
- May, R. (1994). *Yaratma Cesareti*, (Çev. Alper Oysal), İstanbul: Metis Yayınları.
- May, R. (2008). *Aşk ve İrade*, (Çev. Yudit Namer), İstanbul: Okyan Us Yayın.
- Nalbantoğlu, H. Ü. (2002). "Etik, Estetik, Teknik", *Defter Dergisi* (Kış, Sayı 45), Sayfa 187-229.
- Reich W. (1995). *İnsanın Doğadaki Yeri*, (Çev. Bertan Onaran), İstanbul: Payel Yayınları.
- Tarkovski, A. (2000). *Mühürlenmiş Zaman*, (Çev. Füsün Ant), İstanbul: Alfa Yayınları.

## İnternet Kaynakları

- http-1: <http://www.ekac.org/geninfo.html> (Erişim tarihi: 16/04/2018)
- http-2: <http://www.marknapier.com/portfolio/net-flag/> (Erişim tarihi: 16/04/2018)
- http-3: <http://www.nimk.nl/eng/esther-polak-nomadic-milk> (Erişim tarihi: 17/04/2018)
- http-4: <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/> (Erişim tarihi: 20/04/2018)
- http-5: <http://v2.nl/archive/works/world-membrane-and-the-dismembered-body> (Erişim tarihi: 20/04/2018)

## Görsel Kaynaklar

- http-1: <http://www.ekac.org/geninfo.html> (Erişim tarihi: 16/04/2018)
- http-2: <http://www.marknapier.com/portfolio/net-flag/> (Erişim tarihi: 16/04/2018)
- http-3: <http://www.nimk.nl/eng/esther-polak-nomadic-milk> (Erişim tarihi: 17/04/2018)
- http-4: <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/> (Erişim tarihi: 20/04/2018)
- http-5: <http://v2.nl/archive/works/world-membrane-and-the-dismembered-body> (Erişim tarihi: 20/04/2018)