



mediarts

medya ve sanat alıřmaları dergisi
the journal of media & arts studies

e ISSN 2757-9182

Yıl/Year 2023 • Sayı/Issue 6 • Güz/Autumn



Editör | Editor-in-chief

Mehmet Işık

Medya çalışmaları editörü | Media studies editor

Sezer Ahmet Kına

Sanat çalışmaları editörü | Arts studies editor

Emre Aşlıoğlu

Türkçe dil editörü | Turkish language editor

Funda Masdar

İngilizce dil editörü | English language editor

Emrah Özdemir

Yayın kurulu | Editorial board

Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan Prof.

Ankara Üniversitesi

Prof. Mehmet Emin Göktepe Prof.

Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Zeynep Çetin Erus Prof.

Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Aslı Ekici Assoc. Prof.

Selçuk Üniversitesi

Doç. Dr. Emine Çakmak Kılıçaslan Assoc. Prof.

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet Şiray Assoc. Prof.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Sevgi Can Yağcı Aksel Assoc. Prof.

Ankara Üniversitesi

Doç. Dr. Şakir Eşitti Assoc. Prof.

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Doç. Şefik Özcan Assoc. Prof.

Mardin Artuklu Üniversitesi

mediarts için Türkçe ve İngilizce yazılmış akademik çalışmalar kabul edilir. Her sayıda editörlerin ya da yayın kurulunun seçtiği çeviri çalışmaları, değerlendirmeler, söyleşiler, kitap eleştirileri de bulunabilir.

mediarts'ta • medya çalışmalarının tarihsel süreç içerisinde genişleyen gövdesinden süzülün tartışmalardan yola çıkan değerlendirmeler, • toplumsal formasyonun tüm bileşenlerine yönelik sair söylemler üreten medya ekosisteminde varlık bulan metinlere dair araştırmalar, • sanatın akım, teori ve pratik arasında salınan formlarının hem sanatsal amaçlar hem toplumsal etkileşim öncelenecek değerlendirildiği çalışmalar, • medya ile özellikle web temelli yeni çevrimler aracılığıyla yöndeşen sanat alanının doğurduğu sentezleri dikkate alan yorumlar yer bulmaktadır.

Academic studies written in Turkish and English are accepted for mediarts. Translation works, notes, interviews, book reviews can also be found in each issue, chosen by the editors or editorial board. mediarts includes • evaluations based on the debates filtered from the body of media studies expanding in the historical process • research on texts that exist in the media ecosystem that produces various discourses on all components of social formation • studies in which the forms of art that oscillate between current, theory and practice are evaluated by prioritizing both artistic purposes and social interaction • interpretations taking into account the synthesis of the art field, which converges with the media, especially through new web-based cycles.

Yayın türü | Publication type

Çevrimiçi süreli Online periodical

Yayın periyodu | Publication period

Nisan/Bahar - Ekim/Güz Apr/Spring - Oct/Autumn

İmtiyaz Sahibi | Owner

Mehmet Işık

Tasarım ve mizanpaj | Design and layout

Sezer Ahmet Kına

Logo tasarımı | Logo design

Ferhat Çelik

Danışma kurulu | Advisory board

Prof. Dr. Alev Parsa Prof.

Ege Üniversitesi

Prof. Dr. Ayla Kanbur Prof.

Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Besim Yıldırım Prof.

Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. E. Nezih Orhon Prof.

Anadolu Üniversitesi

Prof. Halil Yoleri Prof.

Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Hüseyin Köse Prof.

Atatürk Üniversitesi

Prof. İrfan Erdoğan Prof.

Gazi Üniversitesi (E)

Prof. Dr. Müjde Ker Dinçer Prof.

Ege Üniversitesi

Prof. Dr. Pelin Tan Prof.

Batman Üniversitesi

Prof. Dr. Sedat Cerci Prof.

Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi

Prof. Dr. Selma Köksal Prof.

Gaziantep Üniversitesi

Prof. Dr. Serdar Yılmaz Prof.

Balikesir Üniversitesi

Doç. Dr. Başak Kaptan Assoc. Prof.

Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

Doç. Yıldız Erşadığ Assoc. Prof.

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dr. Öğr. Üye. Armağan Güneş Assist. Prof.

Harran Üniversitesi

Dr. Öğr. Üye. Zehra Nurdan Atalay Assist. Prof.

Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi

İçindekiler | Contents

Editörden | From the editor

- 4 Mehmet Işık'ın takdimi
Preface from Mehmet Işık

Araştırma makalesi | Research Article

- 7 - 25 Marcel Duchamp ve
Sanat Objesi Olarak Satranç
*Marcel Duchamp and
Chess as an Art Object*
Nazlı Zorkun

- 27 - 44 İletişim Araçları ve Sermaye Birikimine Dönük
Bir Kavrama Arayışı: İletişim Makinesi
*In Search of a Concept for Communication Tools and
Capital Accumulation: The Communication Machine*
Cemgazi Yoldaş

- 45 - 77 Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanı Olarak Müzik Festivalleri ve
Dijital Kültür Bağlamında Performansın Değişen Anlamı
*Music Festivals as an Application Field of New Media Art and
the Changing Meaning of Performance in the Context of Digital Culture*
Ezgi Tokdil • Dicle Yıldırım

- 79 - 94 Gotik Mimarideki İslami İzlerin
Kültürlerarasılık Ekseninde İncelenmesi
*Investigation of Islamic Traces in Gothic Architecture
on the Axis of Interculturality*
Sibel Çolak Boncukçu

- 95 - 109 Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı ve Hikâye Anlatısı Olarak
Türk Mitolojisi ve Şamanizm
*Turkish Mythology and Shamanism as Character Design and Narrative
in Digital Games*
Kübra Çiçekli • Birsen Çeken

Mehmet Işık'ın takdimi | Preface from Mehmet Işık

Merhaba,

Medya ve sanat çalışmaları alanlarına değen akademik çalışmaları ilgili kamularla paylaşan dergimiz **mediarts: Medya ve Sanat Çalışmaları Dergisi'**nin altıncı sayısı. Sayının hazırlık sürecinde emek veren meslektaşlarıma, yazarlarımıza ve hakemlerimize teşekkürlerimi yineliyorum. Bu sayıda Index Copernicus'un Dergi Listesinde olduğumuzu simgeleyen ICI logosunu jeneriğimize ekledik. İlk sayımızın çıkmasının ardından TR Dizin Dergi Listesinde yer almak için yaptığımız başvuru sonrası başlayan izleme süreci bitti, ilgili komitenin kararını dikkatle bekliyoruz. Karara konu değerdendirmenin müspet sonuçlanması için tüm sorumluluklarımızı biliyoruz ve yerine getirmeye devam ediyoruz.

Bu sayıda beş araştırma makalesi bulunuyor. "Marcel Duchamp ve Sanat Objesi Olarak Satranç" başlıklı çalışmasıyla Nazlı Zorkun, Duchamp'ın sanat anlayışında yer alan sıradan nesnelere, sanat nesnesine dönüşebilmesi fikrini, yine Duchamp'ın satranç oyununu sanat nesnesine dönüştürmesi üzerinden irdeliyor. "İletişim Araçları ve Sermaye Birikimine Dönük Bir Kavrama Arayışı: İletişim Makinesi" makalesiyle Cemgazi Yoldaş, kendi ifadeleriyle "(...) iletişim araçları üzerindeki muğlaklığın giderilmesinde mütevazı bir kavram önerisi"nde bulunarak iletişim makinesi nosyonuyla emek, değeri ve sömürü gibi kavramları göz önünde tutuyor ve bunları sermaye birikimi içinde anlamaya olanak sağlıyor.

Ezgi Tokdil ve Dicle Yıldırım tarafından hazırlanan üçüncü makale "Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanı Olarak Müzik Festivalleri ve Dijital Kültür Bağlamında Performansın Değişen Anlamı" başlığını taşıyor. Çalışmada sanatın yönünün teknolojinin gelişmesine paralel olarak hızla değiştiği ve akışkan bir gerçeklik içerisinde yeni sanat formlarının ya da sanatın yeni kullanım alanlarının ortaya çıktığını vurgulayan yazarlar; sanata ilişkin sekte tanımların dijital kültür tarafından soğurulduğunu savunuyor. Bu bağlamda yeni medya sanatının uygulandığı kamusalılıklara odaklanarak müzik festivalleri üzerinden doyurucu bir değerdendirme sunuyor.

Sibel Çolak Boncuğu'nun hazırladığı "Gotik Mimarideki İslami İzlerin Kültürlerarasılık Ekseninde İncelenmesi" başlıklı dördüncü çalışmada Gotik mimarinin sahip olduğu İslami izler, kültürlerarasılık kavramının merkezde olduğu bir bakış açısıyla ele alınıyor. İki alan arasındaki iç içe geçmeler mimarlık tarihinin gelişimine referansla tartışılıyor. Son makale "Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı ve Hikâye Anlatısı Olarak Türk Mitolojisi ve Şamanizm" başlığıyla Kübra Çiçekli ve Birsen Çeken'in imzasını taşıyor. Çalışmada dijital oyunların evrimi ve bu süreçte kültür kavramının nasıl ele alındığına odaklanılarak modern oyun tasarımlarında kültürel geçmişlerden alınan ilhamlar tartışılıyor.

Yedinci sayımızda görüşmek üzere esen kalınız.

Mehmet Işık
Editör

Marcel Duchamp ve Sanat Objesi Olarak Satranç

Nazlı H. Zorkun Çağlayan*

ÖZ

Yirminci yüzyılın önemli sanatçılarından ve kavramsal sanatın öncü figürlerinden biri olan Marcel Duchamp, sanatsal anlayışında sıra dışı bir yaklaşım benimsemiştir. Duchamp'ın sanatsal anlayışı, gündelik nesnenin sanat dünyasında önemli bir rol oynayabileceği ve sanatın sınırlarını genişletebileceği fikrini öne çıkarmaktadır. Hazır nesnelere aracılığı ile yakaladığı bu dönüşüm, modern sanatın evrimine büyük etki yapmıştır. Duchamp'ın sanat eseri olabilecek nesnelere keşfetme ve sanatsal ifade araçlarını genişletme konusundaki cesareti birçok sanatçıya da ilham kaynağı olmuştur. Duchamp'ın satranca sanatsal bir ifade olarak görmesinde, Dadaizmin etkisi ve satranca olan ilgisinin rolü önemlidir. Satranç oyunu, Duchamp'ın zihninin karmaşıklığı ve sanatsal ifadesini ortaya çıkaran araç haline gelmiş ve Duchamp satranca bir tür sanatsal deneyim olarak gö-rerek sanatsal pratiğiyle birleştirmiştir. Bu çalışmada, Duchamp'ın sanata bakış açısı incelenerek, bu bağlamda satranç takımının sanat objesi olarak değerlendirilmesi ile satranç takımının sanatsal dönüşümü literatür ve örneklerle anlatılmaya çalışılmıştır. Araştırma, Duchamp'ın sanat anlayışında yer alan sıradan nesnelere, sanat nesnesine dönüşebilmesi fikrini, yine Duchamp'ın satranç oyununu sanat nesnesine dönüştürmesi üzerinden irdelemiştir.

Anahtar Kelimeler: marcel duchamp, sanat objesi, hazır nesne, satranç oyunu

* Lisansüstü araştırmacı, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü (Mezun)
nazzorkun@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7276-442X

Marcel Duchamp and Chess as an Art Object

ABSTRACT

One of the twentieth century's most important artists and one of the leading figures of conceptual art, Marcel Duchamp adopted an unconventional style in his artistic approach. Duchamp's artistic conception emphasizes the idea that daily objects can play an important role in the art world and expand the limitations of art. Duchamp's courage in discovering objects that could be works of art and expanding the means of artistic expression inspired many artists. The influence of Dadaism and his interest in chess played an important role in Duchamp's view of chess as an artistic expression. The game of chess became a tool that revealed the complexity and artistic expression of Duchamp's mind, and he combined this game with his artistic practice, seeing chess as a kind of artistic experience. In this study, Duchamp's perspective on art is examined, and in this context, the evaluation of the chess set as an art object and the artistic transformation of the chess set is tried to be explained with literature and examples. The research examined the idea that ordinary objects in Duchamp's understanding of art can be transformed into art objects through Duchamp's transformation of the chess game into an art object.

Keywords: marcel duchamp, art object, ready-made object, chess game

Extended Abstract

French-American artist Marcel Duchamp, with his extraordinary personality and views, was instrumental in laying the foundations of many extreme art movements such as dada, surrealism, conceptual art, ready-made objects, and brought new perspectives to art. At the peak of his career, he suddenly took a break from art and turned to chess professionally. Duchamp's placement of this game at the center of his art has been very influential in the discussion of chess as an art form or object. Chess, which he often played with his family members since childhood, was never a hobby or just a game for Duchamp. Chess, which he considered to be an intelligent and strategic game, added a different dimension to Duchamp's artistic life. This research paper examines chess as an art form and the position of the chess game from the perspective of Duchamp. Considered as the pioneer of significant transformations in the classical definition of twentieth century art, Duchamp's choice of chess as an art object offers an important perspective on the strategic, aesthetic and intellectual connection of his art.

After a certain point, Duchamp aimed to take art out of its usual form and turn it into a mental activity. This was one of the most important reasons why he moved away from painting for a period of his artistic career. Since he thought that aesthetic beauty and technical elements would soon lead the artist away from his original attitude and push him into degeneration, he found a way to save the art object from being a commodity in mental activity. Chess, which he had been playing since his childhood, opened the door to Duchamp's mentally-oriented works in art. Duchamp, who was also a professional chess player, actively sought to unite these two seemingly unrelated disciplines by establishing a relationship between art and chess. When the literature on Duchamp is examined, it is possible to come across articles and works related to his artistic vision discussed by many art historians. However, in the context of art and chess, the articles and other types of material were also used.

Duchamp presented an approach to reimagining the traditional chess set by transforming it into a tool for artistic expression and intellectual discourse. Although some references say that he left art and turned completely to chess, in fact he brought a new dimension to chess by combining it with his art. By analyzing the conceptual aspect of Duchamp's approach to chess, this research attempts to reveal how the structure, symbolism and strategic elements of the game became a canvas for his artistic vision. It also examines Duchamp's influence on artists and his enduring role in the perception of chess as both a game and an art form. Through these examinations, the ways in which Duchamp challenged conventions, blurred boundaries and reshaped the narrative of what constitutes an art object are illustrated. Despite the many references to Duchamp's views and practice, the research is not based on a biographical model, but on his artistic productions that put chess at the centre.

The article also focuses on the misconception that for Duchamp, chess was a career separate from art, and demonstrates with examples that, on the contrary, Duchamp saw chess as an art form, and that he perceived the chess set as a kind of ready-made object and moving sculpture. In the light of all this literature, artwork examinations, interviews and documentary data, the research points to the view that the chess game appears as an art object through Duchamp's lens. In Duchamp's artistic journey through art practices such as classical art, cubism, avant-garde approaches, dadaism and ready-made objects, the effects of playing chess on his art theory, which transforms and develops with the game, become more evident. It is important to look at Duchamp, a very important identity in the history of art, and his art from the perspective of his relationship with chess. In this context, not only the contribution of the chess game to Duchamp's artistic career, but also the concept of art that Duchamp added to the chess game is very important.

Giriş

Sosyal ve estetik değerlere rest çeken ilk sanat hareketi sayılan Dada akımı, Birinci Dünya Savaşının yıkıcı etkilerini içinde barındırmaktadır. Bu akım, 1916 yılında savaşın acımasızlığına karşı ilk yazınsal tepki olarak doğmuş, bir yıl sonrasında uluslararası bir harekete dönüşmüştür. Zürih'te Hugo Ball tarafından açılan Kabare Voltaire'de; manifesto, bildiri ve şiirlerle, bir grup tarafından savaşa tepkiler dile getirilmiş, sonrasında ise Voltaire ismi değiştirilerek Dada adı verilmiştir (Lynton, 1989, s. 124). Bireyin sanat, toplum ve adetlere karşı bir başkaldırı olan Dada akımı, kişiyi dogma ve yasalara karşı, aklın tutsaklığından kurtararak özgürleştirmeyi ve kimliğini kazandırmayı amaçlamaktadır. Vücuttaki diğer tüm organların en az beyin kadar değerli olduğu görüşünü savunarak, alışılmış tüm kurulu düzen ve kurallara karşı çıkmaktadır. Bu görüşün içinde sanat kaygısı yoktur ve sanatta kurala karşı, bir duruş sergilenmektedir. Bu yüzden de, herhangi bir dogmaya bağlı bütün sanatların yıkılması üzerine felsefesini kurmaktadır (Saraç, 1960, s. 147). Dadaizm, sanat ve hayat arasındaki geleneksel sınırları sorgulayarak, sanatın sadece galeri veya müze duvarları içerisinde sınırlı kalmaması düşüncesinde olup, günlük yaşamın içine de yayılarak, sanat ve hayat arasında güçlü bir bağ oluşturması gereğini savunmaktadır. Sanat sadece bir estetik deneyim olmamalıdır, aynı zamanda toplumsal ve politik bir açıklama da yapmalıdır. Dada yaklaşımında, sanatın günlük yaşamın sorunlarına ve trajedilerine yanıt vermesi gerektiği fikri hakim olmuştur. Dadaizm, sanat ve oyun arasındaki benzerliklere de vurgu yapmaktadır. Sanatın bir tür oyun olduğunu savunan Dadaistler, oyun gibi, sanatın da kuralları ve sınırları zorlayabileceği, sıradanlığı kırabileceği ve insanların düşünme biçimlerini değiştirebileceği düşüncesini öne çıkarmaya çalışmışlardır. Bu nedenle de, Dadaist sanatçılar sık sık absürt ve rastgele öğeleri eserlerine dahil ederek, izleyiciyi düşünmeye ve sıradanlığın ötesinde bir şey görmeye teşvik etmişlerdir.

Dada hareketi aslında felsefi bir hareket olarak ortaya çıkmış, estetik ve materyalist tutumları eleştirerek kendi gruplarını oluşturan birçok şehirdeki sanatçıları da etkilemiştir. Bu yönden bakıldığında Dada akımı için, estetik güzeli aramadan sanatın eleştirel söylemini kullanan ilk sanat akımı demek mümkündür. Günlük nesnelere sanatçılar tarafından satın alınıp manipülasyona uğratarak, toplumdaki sanat tanımında görsel bir ifade olarak kullanılan hazır-nesne kavramını da beraberinde geliştirmiştir. Bu noktada da akla gelen en önemli isimlerden biri kuşkusuz Marcel Duchamp olmuştur (Erdem, 2019, s. 128). Duchamp, Birinci Dünya Savaşının hemen öncesindeki yıllarında Paris'te ressam olarak başarı kazanmıştır. Ancak kısa süre sonra resim yapmayı neredeyse tamamen bırakarak görselliğin ötesinde fikirlerle ilgilendiğini dile getirmiş, geleneksel sanat anlayışını sorgulayarak yeni bir perspektif sunmuştur.

Duchamp, 1918-1923 yılları arasında, satranç oyununu, bir oyun olmanın ötesi-

ne taşıyarak sanatsal bir ifade biçimine dönüştürmüştür. Hazır yapıt olarak adlandırdığı nesnelere sanat eserleri olarak kabul etmiş ve bu nesnelere arasına kuramsal olarak farklı tasarımlarla şekillendirdiği satranç takımları da girmiştir. Duchamp'ın satranç takımları, sanat ve oyunun sınırlarını zorlayan, düşünsel ve estetik açıdan zengin çalışmalardır. Sanatçının bu yaklaşımı, satrancın salt bir oyundan çok daha fazlası olduğunu vurgulamakta ve sanatsal ifade için bir araç olarak kullanılmasının mümkün olduğunu göstermektedir. Duchamp'ın satrancı sanat nesnesine dönüştürmüş olması, çağdaş sanat dünyasından farklı sanatçıları da etkilemiş ve *Satrancın İmgesi (The Imagery of Chess)* gibi önemli bir satranç oyunu temalı serginin de doğuşuna sebep olmuştur.

Araştırma kapsamında Duchamp'ın sanatsal görüşü ve sonrasında satrancı merkeze almasıyla sanatsal ifadesindeki dönüşüm ele alınmıştır. Satranç, Duchamp'ın sanatsal evriminin bir yansıması olarak karşımıza çıkarken, onun sanat felsefesi üzerine de bir rehber niteliği taşımaktadır. Ele alınan örneklerde Duchamp'ın sanat anlayışının temel unsurları ve satranç oyununun bu bağlamda nasıl bir role sahip olduğu irdelenmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda dada, sürrealist ve kavramsal sanat akımlarına mensup diğer sanatçılarla ortak olarak paylaştığı satranç tutkusu ve ortaya çıkan farklı satranç takımı eser örnekleri de satrancı ele alış biçimini göstermektedir. Sonuç olarak, Duchamp'ın satranç konulu objeleri ve eserleri, sıradan nesnelere sanat eserine dönüşebileceği fikrini vurgulayan ve geleneksel sanat anlayışını sarsan örneklerdir. Bu çalışmada, Duchamp'ın sanat felsefesine farklı bir perspektiften bakılmış ve satranç oyunu ile merkezlenen sanat görüşü irdelenmiştir.

Duchamp'ın satranç oyununun fiziksel yapısı ve kurallarını kendi sanat görüşüne uyarlayarak oluşturduğu sanatsal perspektif, çalışmanın konusunu içermektedir. Sanat yolculuğuna diğer sanatçılar gibi aynı yollardan başlayan Duchamp, sanatı tamamen zihinsel bir faaliyet haline getirerek geleneksel sanat anlayışının dışında eser üreten sanatçıların başında gelmektedir. Duchamp'ın sanatsal bakış açısını anlamada; sanatçı ile yapılan röportajlar, söyleşiler, belgeseller ve eser analizleri incelemeleri taranmıştır. Sanat tarihinde önemli bir kırılma noktasının başlangıcı olarak sayılan Duchamp üzerine var olan makale, röportaj ve kitapların yer aldığı literatür değerlendirilmiştir. Satranç, Duchamp'ın sanatsal yaklaşımının önemli bir örneği olarak kabul edilir ve sanat dünyasında kendine özgü bir yer edinmiştir. Duchamp, sanatı geleneksel sınırların ötesine taşıyan bir sanatçı olarak tanınmakta ve onun satranç konulu eserleri, sanatın tanımını sorgulayan ve genişleten bir yaklaşımın ürünü olmaktadır.

Satranç oynaması ile tamamen farklı bir boyuta taşınan sanat hayatı ve satrancı bir sanat nesnesi haline dönüştürmesi ise bu çalışmada üzerinde durulacak esas konu olmaktadır. Bu çalışmada, Duchamp'ın satranç kariyeri ile sanat felsefesini dönüştürmesi ve satrancı sanatsal perspektifinin merkezine koyması ile ortaya çıkan

sanatsal bakış açısı incelenmiştir. Oldukça eski ve kadim bir oyun olan satranç ve satranç taşlarının da sanatsal objeye dönüşümü, Duchamp'ın sanatsal bakış açısından detaylı bir şekilde örneklendirilerek sunulmaya çalışılmıştır. Duchamp'ın gelenekleri sorgulayan yaklaşımı ve başkaldırı eylemi olarak nitelendirdiği sanat felsefesini, satranç ile olan bağı üzerinden anlamak çalışmanın ana argümanını oluşturmaktadır.

Marcel Duchamp'ın sanat felsefesi

Duchamp'ın sanat pratiğine bakıldığında, her ne kadar ilk evresi eklektik olarak nitelendirilse de kavramsal sanat başta olmak üzere, çağdaş sanatta birçok sanat pratiğinde öncü olduğu görülmüştür (Yılmaz, 2009, s. 187). 1914 yılına kadar kübizm etkisinde eserler üretmiş olan Duchamp, modernist resimler yapmış ancak iki boyutlu çalışmaktan sıkılmış, geleneksel sanattan uzaklaşarak sanatsal hayatına devam etmiştir (Şenyapılı, 2003, s. 54). Yirminci yüzyılda klasik sanat tavrını ciddi anlamda dönüştüren Duchamp, hazır nesne kullanımı ile sanat üzerine farklı bir sorgulamayı da beraberinde getirmiştir. Duchamp'ın, R. Mutt takma adıyla baş aşağı duran bir pisuarı *Çeşme* adıyla bir sanat nesnesine dönüştürmesi ve sergilemesi, hazır nesnenin sanat nesnesine dönüşümünde mihenk taşı olmuştur (Şendil, 2015, s. 160). Duchamp'ın bu yaklaşımı, estetik kodlara başkaldırışının bir sonucudur.

O, sanatın güzellik ve estetik kurallarla sınırlı olmadığını savunarak, sanatın herhangi bir nesne veya kavramı içerebileceği anlamına geldiğini de belirtmektedir. Duchamp'ın hazır nesnelere yönelik ilgisi de bu noktada önem kazanmaktadır. Ona göre, hazır nesnelere günlük hayatta karşımıza çıkan objelerdir ve bu objelerin sanat eseri olarak sunulması, estetik algımızı sarsarak, sanat ve hayat arasındaki sınırları da bulanıklaştırmaktadır. Duchamp, hazır nesne seçiminde eylemde bulunurken birçok olanak karşısında hiçbir neden olmadan karar verme aşamasına erişilmesi gerektiğini belirtmiştir. Başka bir deyişle, genel toplumsal normlar, anlamlar düşünülmeden bu seçimin yapılması gerekliliğinden bahsetmektedir. Ancak sanatçının bireyselliğine bağlı böyle bir seçim, sanatçıyı pasifleştirmekte, elleri ile üretim yapmak yerine sanatçının kendisini nesne seçmekle sınırlandıran bir estetik anlayışın düzlemine sokmaktadır (Lazarato, 2015, s. 40-41).

Sanatta en büyük dönemeçlerden birine Duchamp ile girildiği yadsınamaz bir gerçektir. Duchamp için sanat eylemi, bir objeyi sanat nesnesine dönüştürmek olmuştur. Bu bağlamda da Baudrillard, Duchamp'ın sanat eylemini büyük olarak nitelendirmekte; nesnenin, basitliği ile dünyayı hazır yapıya dönüştüren bir estetik sistemine aktarıldığını savunarak Duchamp'ın estetik bakış açısını yorumlamaktadır. Basitlik ve estetik alanları arasındaki yer değiştirmenin de geleneksel anlamda estetiğin sonu olduğunu dile getirmektedir (Baudrillard, 2021, s. 87). Duchamp ayrıca, estetiği sanat eserinden ve üretme sürecinden ayırmakta, sanatın üretim sürecini bir estetik deneyim

olarak görmemektedir (Kuspit, 2006, s. 56). Bu noktada sanatın estetik açıdan değerdendirilmesine karşı çıkmakta; sanat eserini sanatçıyla iletişim kurmak bir araç olarak görmektedir.

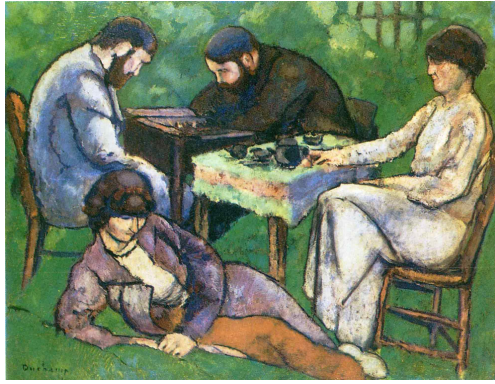
Duchamp'a göre, sanatçı zevkli olmaya çalışmamalı, var olmaya çalışmalıdır. Estetik düzlemde olmanın, kişisel yaratım sürecini bozan bu sürece, duyarsız kalan bir durumda bıraktığını savunmaktadır (Kuspit, 2006, s. 35). Sanat tarihçisi Arthur C. Danto (2013) Duchamp'ın Platon'dan günümüze neredeyse tüm estetik tarihini reddetmeyi başardığını, "eğer her şey sanat olabiliyorsa, sanatı diğer her şeyden ayıran nedir? Elimizde pek de teselli edici olmayan tek bir yanıt var: Her şeyin sanat olabilmesi, her şeyin sanat olduğu anlamına gelmez" (s. 38) cümleleriyle ifade etmiştir. Kar kürekleri, taraklar, pisuarlar gibi hazır objeleri bir söylem ile sanat objesine dönüştüren Duchamp için güzel sanatı tahtından ettiği ve sanat ile yaşam arasındaki çizgiyi sildiği söylenebilir; Duchamp'ın ilerleyen dönemlerdeki görüşleri sanatta zeka ve stratejik hareketlerini ortaya koymaktadır (Shiner, 2017, s. 403).

Duchamp'ın sanat ve hayat arasındaki ilişkiye atıfla sanatı dönüştürmesi, onun sanat ve oyun bağlamı üzerinden kurduğu bakış açısından daha iyi algılayabilmektedir. Çünkü Duchamp'ın sanat ve oyun arasındaki ilişkiyi görmesi, onun düşünsel derinliğini göstermektedir. Sanat ve oyun, her ikisi de kreatif bir ifade biçimi olarak görülebilmektedir. Satranç, Duchamp için özel bir konuma sahiptir. O, satrancı bir oyun olmanın ötesinde, bir sanat formu olarak görmüştür. Çünkü satranç tahtası, onun için bir tuval gibidir ve her hamlesi bir sanat eseri olarak kabul edilebilmektedir. Bu, Duchamp'ın bakış açısından sanatın ve oyunun benzer özelliklere sahip olduğunu vurgulamasına olanak sağlamaktadır. Sanat ve satranç oyunu kurallarla sınırlıdır, ancak bu kuralların içinde yaratıcılık sergilenebilmektedir.

Marcel Duchamp ve Satranç

Duchamp'ın sanatsal bakış açısında en önemli etkenlerden biri satranç ve satrancı sanatının merkezine yerleştirmesi olmuştur. Çocukluk döneminden itibaren aile bireyleri ile sıklıkla oynadığı satranç, Duchamp için hiçbir zaman bir hobi ya da sadece oyun olmamıştır. Zeka ve stratejik bir oyun olduğunu düşündüğü satranç Duchamp'ın hayatında sanatsal bir boyut taşımaktadır (Schwarz, 2000, s. 294). Daha 1911'de çizimlerine, stüdyosunun duvarlarına ya da dikey olarak monte edilmiş tahtalara satranç taşlarının izlerini taşımıştır. Birkaç yıl sonra, satrancın "oyun sonu senaryoları" üzerinde çalışmak için sanatı büyük ölçüde bıraktığını söyleyerek; düzenli turnuva oyunlarına katılmıştır. Dört satranç olimpiyatında Fransız milli takım üyeliği yapan Duchamp, 1925 yılında Fransa'da satranç federasyonundan usta derecesini almış ve 1933 yılına kadar yirmi dört uluslararası turnuvada yarışarak, 1928'de kupayı kazanmış ve birkaç kez de ikinci olmuştur (Oisteanu, 2009).

Tarihsel belgelerde Duchamp'ın satrancı başlı başına bir sanat formu olarak gördüğü, bu oyunda mükemmel olduğu ve en yüksek seviyelerde oynadığı, hayatının ve entelektüel enerjisinin büyük bir kısmını bu oyuna adadığı, iyi bilinmektedir. Buna rağmen, Duchamp'ın satranç ile olan sanat oyun bağlamı üzerine çok fazla literatür olduğu söylenemez. Duchamp'ın Ağustos 1910'da yirmi üç yaşındayken yaptığı *Satranç Oyunu* satranç konusunu içeren ilk eseri olarak kabul edilmektedir. Duchamp'ın satranç oyununa ilgisini içeren birçok unsuru içinde barındıran bu resimde, satranç tematik olarak kullanılmıştır (*Görsel 1*). Pierre Cabanne, Duchamp'ın *Satranç Oyunu* eserinin psikolojik bir portre olmadığını öne sürerek, satrancın tasviri olarak uyguladığı diğer resimlere kıyasla daha sığ olduğunu belirtmekte ancak *Satranç Oyunu*, Duchamp'ın entelektüel dünyasına yaptığı tematik yolculuğun başlangıç noktası ve satranç oynamanın entelektüel deneyimine dair bir keşif olarak da nitelendirilmektedir (aktaran Randall, 2002, s. 144).



Görsel 1. Duchamp, *Satranç Oyunu*, 1910 (istanbulsanatevi, ____)

Duchamp satrancın entelektüel titizliğine değer vermiş; sanatı için de benzer bir kavramsal temel aramıştır. Duchamp, kübizm anlayışındaki ilk denemesi olduğunu söylediği *Satranç Oyuncularının Portresi* isimli çalışmasında ise ağabeylerini, portreleri içiçe geçmiş olarak betimlemekte (*Görsel 2*), farklı düzlemlerde oluşturduğu kompozisyonunda satranç taşlarına da gönderme yapmaktadır (Moure, 2009, s. 35). 1910 tarihli *Satranç Oyunu* isimli natüralist resminden sonra, 1911 tarihli bu kübist sanat pratiği Duchamp'ın retinal olarak tasvir ettiği klasik anlamdaki sanat anlayışından kavramsal sanata doğru belirgin geçişini de tasvir etmektedir (Randall, 2002, s. 147). Satrancın bir sanat formu olarak görülmesi; Duchamp'ın, satrancı sanatının merkezine almasına kadar çok da üzerine tartışılan bir fikir olmamıştır. Duchamp'ın şu ifadeleri satrancın sanat formu olma fikrini güçlendirmektedir (aktaran Randall, 2002, s. 110):

Satrançtaki güzellik, şiirinkine yakındır. Satranç figürleri, düşünceleri şekillendiren bir alfabledir ve bu düşünceler aynı şiirde olduğu gibi, satranç tahtasında oluşan görsel tasarım yoluyla soyut olarak kendini ifade eder... Satranç oyuncularını ve sanatçılarla yıllarca süren yakınlığım

sonucunda içtenlikle söyleyebilirim ki, bütün satranç oyuncularını sanatçı iken, bütün sanatçılar satranç oyuncusu değildir.



Görsel 2. Duchamp, *Satranç Oyuncularının Portresi*, 1911 (philamuseum.org, ____ a)

Duchamp'ın Truman Capote'ye "satranç oynamam neden bir sanat faaliyeti değil?" şeklinde retorik bir soru yönelterek; kendi sorusuna "satranç oyunu çok plastiktir. Onu inşa edersiniz. Mekanik bir heykeldir ve satrançla güzel problemler yaratılabilir ve bu güzel problemleri; düşünce, fikir ve ellerle ortaya koyabilirsiniz" şeklindeki cevabıyla satrançı bir sanat formu olarak gördüğünü ortaya koymuştur (Humble, 1998, s. 44). Satrançtaki "güzellik", resimdeki görsel bir deneyim gibi görünmemekte; şiirdeki güzelliğe benzemektedir. Satranç taşları düşünceleri şekillendiren blok alfabadir ve bu düşünceler, satranç tahtasında görsel bir tasarım yapmalarına rağmen, güzelliklerini şiir gibi soyut olarak ifade etmektedir. Her satranç oyuncusu iki estetik zevkin karışımını yaşamakta; birincisi şiirsel yazı fikrine benzeyen soyut imge, ikincisi ise bu imgenin tahtalarda ideografik olarak uygulanmasının duyuşsal zevki olarak betimlenebilmektedir (Naumann ve Bailey, 2009, s. 34). Duchamp kendi satranç setini ve ayrıca büyük boyutlu bir set tasarlamıştır (*Görsel 5*). Göllerde yüzerken (*Görsel 3*) veya Connecticut'taki çimenliklerde gerçek boyutlu oyunlar oynamıştır (*Görsel 4*).



Görsel 3. Arnold Eagle, 1958 (*tout-fait*, 2008)



Görsel 4. Duchamp satranç oynuyor, 1956 (Cocosse, ___)



Görsel 5. Duchamp'ın cep satranç takımı, 1943 (Oisteanu, 2009)

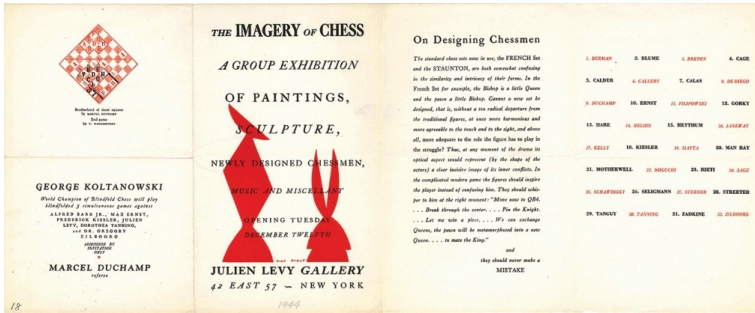
Devinim ve hareketlilik gibi satrancın temel ilkeleri, Duchamp'ın kübizm sonrası sanatsal bakış açısında oldukça etkin olmuştur. Özellikle Duchamp için kuramsal olarak hareketin önemi zamanı yönlendirmesinden dolayı önem taşımaktadır. Duchamp; zaman, hareket ve satranç ile kurduğu ilişkiyi şöyle açıklamaktadır (Humble, 1998, s. 45):

Satrançtaki güzellik, şiirinkine yakındır. Satranç figürleri, düşünceleri şekillendiren bir alfabledir ve bu düşünceler aynı şiirde olduğu gibi, satranç tahtasında oluşan görsel tasarım yoluyla soyut olarak kendini ifade eder... Satranç oyuncularını ve sanatçılarla yıllarca süren yakınlığım

sonucunda içtenlikle söyleyebilirim ki, bütün satranç oyuncuları sanatçı iken, bütün sanatçılar satranç oyuncusu değildir.

Duchamp'ın satranç oynarken bir mekanizma inşa ettiği yada tasarladığı fikri, satrancı bir sanat formu olarak gördüğünün ve satranç takımını da bir tür hazır nesne ya da hareketli bir heykel olarak düşündüğünün göstergesi sayılmaktadır. Satrancın Duchamp için hiçbir zaman sanatın yerini tamamen almadığını, ancak 1920'lerden itibaren hayatının daha da merkezi haline geldiği takip edilmektedir. 1910'ların sonunda Buenos Aires'te kendi kendine uyguladığı kısa bir sürgünün ardından Duchamp'ın satranca olan ilgisi büyümüştür. Sanat üretimini sınırlandırarak satranç kariyerinde profesyonelleştiği yıl olmasından dolayı Duchamp için 1923 yılı kariyerinin bir dönüm noktası olarak geçmektedir (Lancaster, 2015, s. 19).

1944 yazında galeri sahibi Julien Levy, eşi Muriel ve sanatçı çift Max Ernst ile Dorothea Tanning, Long Island'daki Great River'da birlikte bir ev kiralarak sürekli satranç oynamışlardır. Levy ve Ernst, daha sonra sanatçı Duchamp'ın da katılımıyla, bu oyun üzerine bir sergi tasarlamış ve *Satrancın İmgesi* adıyla Aralık 1944'te Levy'nin galerisinde açılmıştır. Duchamp'ın broşür tasarımını yaptığı sergi (*Görsel 6*), satranç ve avangard sanat arasındaki bağın en önemli temsili olmuş ve sergiye otuz iki sanatçı katılmıştır. Sergide satranç setlerinin farklı sanatsal formlarda yansımaları yer almıştır. Aynı zamanda bu sergi satrancın bir sanatsal form olarak betimlenmesinin en önemli mihenk taşı olmuştur (Miró, 2016, s. 23). Ayrıca bu sergide satranç ustası George Koltanowski, Levy Galerisi'nde yaptıkları sergide yer alan altı sanatçıyla gözleri kapalı bir şekilde satranç oynamıştır. Julien Levy, avangard mimar Fredrick Kiesler, Modern Sanat Müzesi müdürü Alfred Barr, satranç ustası Xanti Schawinsky, besteci Vittorio Rieti, Max Ernst ve Dorothea Tanning'in yer aldığı satranç oyununda, gözleri bağlı satranç ustası George Koltanowski ile karşılaşmaya hazırlanırken telefonda bağlanan Duchamp (*Görsel 7*) hamleleri söyleyerek katılım göstermiştir (Tanning, 2004, s. 90-92).

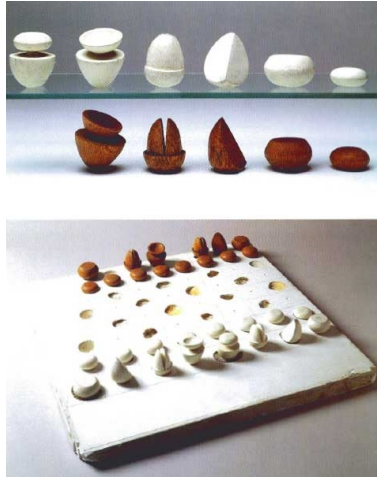


Görsel 6. Satrancın İmgesi broşürü, 1944 (philamuseum.org, ____ b)



Görsel 7. Tanning ve Levy, turnuva fotoğrafları kolajı, 1944 (Miró, 2016, s. 24)

Sergiye katılan diğer sanatçılar oyun oynamalarının haricinde, satrançtaki sembolizmi ortaya koyan satranç takımları da tasarlamışlardır. Harold James Ruthven Murray'in A History of Chess adlı kitabının ilk baskısının sergilenmesinin yanı sıra, sergiyi düzenleyen Julien Levy de kendi elleriyle bir parçaya katkıda bulunmuştur. Yaz tatili sırasında Levy, Max Ernst ve Dorothea Tanning ile Great River sahilinde bir evi paylaşarak satranç oynamak istemişler ancak yerel bir satranç takımı bulamadıkları için kendi satranç takımlarını yapmaya karar vermişlerdir. Levy, prototip takımını alçıdan modelleyerek, kalıp olarak kahvaltılık yumurta kabuklarını kullanmış ve sonunda tasarımı meşeden üretmiştir (Görsel 8). Tahtanın kareleri, yuvarlak tabanlı taşları yerleştirmek için çukurlar içermektedir (edochess.ca, 2007).



Görsel 8. Levy, satranç takımı, 1944 (edochess.ca, 2007)

Duchamp satranç oyununun kavramsal doğasını ve sanat olarak satranç fikrini sanatın alanına taşıyarak birçok çağdaş sanatçıyı etkilemiştir. Satranç sanatının kavramsallaşması üzerine çağdaş sanatçılarla çalışarak satranç takımları tasarlamışlardır. Duchamp, modern sanatçılar arasında satranç sanatla ilişkilendirmeye yönelik ilginin artmasını sağlamıştır. Bu sayede anonim zanaatkarlar yerine sanatçılar, satranç

takımları üretmeye başlamışlardır. Duchamp; satrançta her hareket yaptığında yeni bir biçim, model yarattığını bu sayede de sürekli değişen bir kontur elde ettiğini belirtmiş, bu anlamda da satrancı oldukça mekanik bulduğunu dile getirmiştir (Davis, 2022, s. 2-3).

Duchamp'ın bir sanatçı olarak son kez kamuoyunun karşısına çıkışı, 1968 yılında Toronto'da sanat ve teknoloji festivali kapsamında John Cage tarafından organize edilen satranç tabanlı ortak müzik performansı "Reunion at Sightssoundssystems" olmuştur. David Tudor, Gordon Mumma ve David Behrman gibi müzisyenler ve Marcel Duchamp'ın eşi Teeny Duchamp'ın katılımıyla gerçekleşen performansta, bir synthesizer'a bağlı satranç tahtası üzerindeki taşlar her hareket ettiğinde, sistemin bağlı bulunduğu hoparlörlerden sesler yayılmaktadır (*Görsel 9*). İki oyundan ilkinde Duchamp, Cage'i yarım saatte yenmiş, ikinci oyunda, Marcel Duchamp'ın eşi Teeny Duchamp ve Cage oynamış ancak yarıda kesilen oyuna beş gün sonra New York'ta devam edilmiş ve sonucunda Tenny kazanmıştır (Cross, 1999, s. 36). Müzikal kompozisyonu sessizliğe indirgeyen sanatçı olarak tanınan Cage, 20 yılı aşkın bir süre boyunca Duchamp'ın hayranı olmuş ve onunla sık sık satranç oynamıştır. Ancak Sylvere Lotringer, Duchamp'ın sağlığının kötüye gittiğini fark edene kadar onu dostluğuyla rahatsız etmek istemediğini belirtmiştir. Lazer ışık gösterisinin yaratıcısı olarak bilinen Lowell Cross tarafından tasarlanan elektronik bir satranç tahtasında oynayan Duchamp ve Cage, uzun süren doğaçlama bir kompozisyon yaratmışlardır (Jones, 2017).



Görsel 9. Rosenthal, *Reunion at Sightssoundssystems*, 1968 (Jones, 2017)

Duchamp, satrançtan "vahşi bir spor" olarak bahsetmiş, onu "taşların birbirini yemesi" olarak tanımlayarak, satrancın estetik niteliklerinin oyunun rekabetçi doğası tarafından bir dereceye kadar tehlikeye atılmış ya da en azından etkilenmiş olabileceğine inancını dile getirmiştir. Oyun ve sanat ilişkisi aslında sanat felsefesinde sanatın nasıl oluştuğunu tanımlamakta kullanılabilen bir kavramdır. Oyun olarak sanat, bu iki kavramın ortak özellik ve benzerlikleri üzerine kurulmuştur. Çünkü hem sanat hem de oyun, insanı yaşadığı yer ve mekandan uzaklaştıran, zaman akışını değiştiren, günlük

hayatın rutinliğinden çıkaran özelliklere sahiptir. Her şeyden öte insanı özgür kılmaktadır. Friedrich Schiller oyun, sanat ve özgürlük üzerine olan düşüncelerinde, insanın oynadığı sürece insan olduğundan bahsederek, gerçek özgürlüğe de ancak oyunla ulaşabileceğini dile getirmiştir (aktaran Yılmaz, 2022, s. 124-125). Satranç oyununu, bir şey tasarlamak ya da kazanmak veya kaybedeceğimiz bir tür mekanizma inşa etmek gibi olduğunu söyleyen Duchamp, işin rekabetçi tarafının hiçbir önemi olmadığını, muhtemelen kendisini oyuna çeken en önemli nedenlerden birinin de bu olduğunu belirtmiştir. Satrancın hem oyuncu hem de seyirci açısından estetik olarak nasıl ödüllendirici olabileceği ve bir oyunun estetik değerini değerlendirmek için kullanılacak bazı kriterlere sahip olduğu görülmektedir. Satrancın bir oyun ve bir sanat formunun özelliklerini benzersiz bir şekilde birleştiren melez doğası Duchamp'ın satrançı neden bir sanat formu olarak gördüğünü açıklığa kavuşturmaktadır (Humble, 1998, s. 47).



Görsel 10. Denise Belleon, Duchamp ve duvar satranç takımı, 1938 (Randall, 2002, s. 189)

Tahtadaki taşların oluşumuna bakıldığında, zihinde mutlaka bir son tasarımı olduğunu belirten Duchamp, taşların dönüşümünün görsel yönünün, satrançta her zaman olan ve sanatta olması gereken şey olduğunu ifade etmiştir. Sanatın “retinal” yönü olarak tasvir ettiği görsel yönünden, zihinsel boyuttaki değerinin daha önemli olduğunu savunmuştur. Duchamp, bir sanatçı olarak kendini kabul ettirmeye başlar başlamaz, satranç temasını bir çıkış noktası olarak ele almış ve satranç oyununun resim yapmaktan daha asil ve değerli bir çaba gerektirdiği sonucuna vardığını belirtmiştir (Naumann ve Bailey, 2009, s. 35).

Sonuç

Duchamp, satrancın kendine özgü güzelliğini açıklamak ya da rekabetçi ve estetik unsurlarını teorik düzeyde uzlaştırmak için ne kadar uğraşmış olursa olsun, her zaman satranç oynamanın, düşünce sistemini geliştirmesi ile oluşan sanatsal kazanımları vurgulamıştır. Sanat olarak satranç vizyonuna sadık kalarak, ömrünün sonuna kadar

oynamaya devam etmiş ve oyunun yönetiminde aktif rol almıştır. Klasik sanat üretimleri ile başlayan sanat hayatındaki kırılmada satrancın büyük etkisi olduğu görülmektedir. Satranç, Duchamp'ın hazır nesne sanat anlayışını yansıtan bir örnektir. Duchamp, geleneksel sanat anlayışına meydan okuyarak, estetik değeri olan nesnelere sanat eseri olarak sunarak izleyicilerin düşünce dünyasını sarsmayı amaçlamıştır. Satranç takımı da bu bağlamda, Duchamp'ın hem hazır nesne, hem de fikrin eserden önde olması yaklaşımının bir yansımasıdır. Duchamp'ın satranç takımındaki sanatsal boyutu, sıradan bir objenin estetik ve zihinsel bir deneyime dönüşebileceğini göstermektedir. Bu eser, izleyicileri sanatın tanımını sorgulamaya, alışılmışın dışında düşünmeye yönlendirmektedir. Satranç takımı, estetik değeri olan nesnelere sanatın bir parçası olabileceği fikrini öne sürerken aynı zamanda sanatın subjektif doğasını da vurgulamaktadır. Bir satranç takımının sanat-oyun bağlamındaki boyutu, izleyicilerin kendi düşüncelerini ve yorumlarını eserin üzerine yansıtmasına olanak tanımaktadır.

Duchamp'ın hazır nesnelere yönelik ilgisi ve satrancın hayatındaki özel konumu, onun sanatındaki özgürlüğü ve esnekliği vurgulayan önemli örneklerdir. Duchamp'ın bakış açısından satranç takımı, sanatın sınırlarını zorlayan ve geleneksel sanat anlayışını sorgulayan bir objeler bütünü olarak öne çıkmaktadır. Satranç ile birleştirdiği sanat görüşünde, Duchamp birçok farklı sanatçının da satranç takımı tasarlamasında önemli bir etki yaratmıştır. Duchamp'ın satranç oyunu ve bu oyunu şekillendiren satranç taşlarının sanatsal boyutu, sıradan bir objenin estetik ve zihinsel bir deneyime dönüşebileceğini göstermektedir. Satranç takımının bir sanat formu olarak görülmesini Duchamp'ın satranç oyunu ile olan ilişkisinden bakarak incelemek, yapılan araştırma sonucunda görüldüğü gibi, sanat eserlerinin sıradan nesnelere dönüşebileceği düşüncesini güçlendirerek, satranç takımının da bu fikrin güçlü bir örneği olduğunu göstermektedir. Bu anlamda, Duchamp'ın sanattaki dönüşümünde satrancın oynadığı önemli rolün ortaya konması önem taşımaktadır.

Kaynakça

Baudrillard, J. (2021). *Sanat Komplosu* (1. Baskı) (Çev. E. Gen ve I. Ergüden). İstanbul: İletişim.

Cocosse. (____). Life sized Chess | Marcel Duchamp / Philippe Halsman, 1956. <https://www.cocosse.com/2013/10/life-sized-chess-marcel-duchamp-philippe-halsman-1956/> Erişim Tarihi: 25 Mart 2023

Cross, L. (1999). Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music, and Chess. *Leonardo Music Journal*, 9, 35-42.

Danto, A. C. (2013). *Sanat Nedir* (2. Baskı) (Çev. Z. Baransel). İstanbul: Sel.

Davis, H. (2022). Conceptualizing Chess: An Examination of Contemporary Chess Set Design. *Richard Macksey Journal*, 3(1), 1-17. <https://mackseyjournal.scholasticahq.com/article/67769-conceptualizing-chess-an-examination-of-contemporary-chess-set-design>

edochess.ca. (2007). The Imagery of Chess – Surrealism and Chess. http://www.edochess.ca/batgirl/Imagery_of_Chess_no35.html Erişim Tarihi: 5 Mart 2023

Erdem, S. (2019). Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 24, 127-141.

Humble, P. N. (1998). Marcel Duchamp: Chess Aesthete and Anartist Unreconciled. *Journal of Aesthetic Education*, 32(2), 41-55. <https://doi.org/10.2307/3333557>

istanbul-sanatevi. (____). Marcel Duchamp Satranç Oyunu. <https://www.istanbul-sanatevi.com/sanatcilar/soyadi-d/duchamp-marcel/marcel-duchamp-satranc-oyunu-6632/> Tarihi: 10 Mart 2023

Jones, J. (2017). When John Cage & Marcel Duchamp Played Chess on a Chessboard That Turned Chess Moves Into Electronic Music. *Open Culture*. <https://www.open-culture.com/2017/09/when-john-cage-marcel-duchamp-played-chess-on-a-chess-board-that-turned-chess-moves-into-electronic-music-1968.html> Erişim Tarihi: 20 Şubat 2023

Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu* (1. Baskı) (Çev. Y. Tezgiden). İstanbul: Metis.

Lancaster, M. E. (2015). *From Art to Performance: Marcel Duchamp's Imagery of Chess Exhibition at the Julien Levy Gallery*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Oregon Üniversitesi Lisansüstü Enstitüsü, Oregon.

Lazzarato, M. (2015). *Marcel Duchamp ve İşin Reddi* (1. Baskı) (Çev. S. Çalıcı). İstanbul: Kolektif.

Lynton, N. (1989). *Modern Sanatın Öyküsü* (1. Baskı). Londra: Phaidon.

Miró, F. J. (2016). *Endgame: Duchamp, Chess and the Avant-garde. Curator: Manuel Segade 29 October 2016 – 22 January 2017* (1. Baskı). Barselona: Fundación BBVA.

Moure, G. (2009). *Marcel Duchamp, Works, Writings, Interviews* (1. Baskı). Barselona: Poligrafa.

Naumann, F. M. ve Bailey, B. (2009). *Marcel Duchamp, the Art of Chess* (1. Baskı). New York: Readymade.

Oisteanu, V. (2009). Marcel Duchamp: The Art of Chess. *The Brooklyn Rail*.
<https://brooklynrail.org/2009/11/artseen/marcel-duchamp-the-art-of-chess> Erişim Tarihi: 1 Mart 2023

philamuseum.org. (____a). Collection Portrait of Chess Players. <https://philamuseum.org/collection/object/51446> Erişim Tarihi: 16 Mart 2023

philamuseum.org. (____b). The Imagery of Chess, Julien Levy Gallery, New York, Opened December 12, 1944. <https://philamuseum.org/collection/object/273062> Erişim Tarihi: 16 Mart 2023

Randall, I. (2002). *Re-Evaluating the Art and Chess of Marcel Duchamp*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Sydney Üniversitesi Sanat Fakültesi, Sydney.

Saraç, T. (1960). Fransız Edebiyatında Son Şiir Akımları. *Tercüme Dergisi*, 69/70, 145-150.

Schwarz, A. (2000). *The Complete Works of Marcel Duchamp* (2. Baskı). New York: Delano Greenidge.

Shiner, L. (2017). *Sanatın İcadı* (4. Baskı) (Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı.

Şendil, D. (2015). *Tarih Boyunca Sanat* (1. Baskı). İstanbul: YKY.

Şenyapılı, Ö. (2003). *Otuz Bin Yıl Öncesinden Günümüze Heykel* (1. Baskı). Ankara: ODTÜ.

Tanning, D. (2004). *Between Lives: An Artist and Her World* (1. Baskı). Evanston: Northwestern University.

tout-fait. (2008). Black & White photograph of Larry Evans playing chess with Marcel Duchamp (Larry Evans is on the left and Marcel Duchamp is on the right).
<https://www.toutfait.com/popup/articles/naumann/popup04.htm> Erişim Tarihi: 19 Şubat 2023

Yılmaz, M. (2009). *Sanatçıları Okumak ya da Postmodern Söyleşiler* (1. Baskı). Ankara: Ütopya.

Yılmaz, E. A. (2022). *Sekizinci Sanat Oyun* (1. Baskı). İstanbul: Destek.

İletişim Araçları ve Sermaye Birikimine Dönük Bir Kavrama Arayışı: İletişim Makinesi

Cemgazi Yoldaş*

ÖZ

Medya endüstrisi, günümüz sermaye birikimi içerisinde önemli bir yere sahiptir. Bu endüstrinin sınırları içine aldığı pek çok üretim sürecinde ise iletişim araçlarının pozisyonun ne olduğu konusu üzerinde halen bir uzlaşma bulunmamaktadır. İletişim araçları, bazı çalışmalarda bir üretim aracı olarak değerlendirilirken bazı çalışmalar bu anlayışa karşı mesafesini korumaktadır. Dijital şirketler tarafından sosyal medya platformları başta olmak üzere yeni sermaye birikim alanlarından edinilen kârlar her geçen gün artarken bu yeni alanlarda üretilen değer ve iletişim araçlarının bu değer üretimindeki konumunu anlamlandırmadaki muğlaklık geçerliliğini sürdürmektedir. Bu çalışma, iletişim araçları üzerindeki muğlaklığın giderilmesinde mütevazı bir kavram önerisinde bulunmaktadır. İlgili cihazların günlük kullanımındaki iletişim araçları karakterinin değer yaratım süreçlerinde farklı bir karaktere büründüğünü iddia eden değerlendirme bu karakteri "iletişim makinesi" kavramıyla tanımlamayı amaçlamaktadır. Böylesi bir ayrımın, iletişim cihazını anlamlandırma çabasında emek, değer, sömürü gibi kavramları devreye sokarak iletişim cihazını sermaye birikimi içinde anlamaya olanak tanıyacağı düşünülmektedir. Bu çerçevede eleştirel ekonomi politik yaklaşımın kavram setlerine başvuran değerlendirme, literatür taramasından da faydalanarak konu üzerinde eleştirel bir tartışma yürütmektedir.

Anahtar Kelimeler: iletişim, emek-değer, iletişim makinesi, yeni iletişim araçları

* Doktorant, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
gaziyoldas@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0154-5814

In Search of a Concept for Communication Tools and Capital Accumulation: The Communication Machine

ABSTRACT

The media industry plays a significant role in today's economy. However, there still needs to be a consensus on the role of communication tools in many production processes within this industry. While some studies view communication tools as a means of production, others maintain their distance from this understanding. With the profits of digital companies, mainly social media platforms, increasing daily, understanding the value produced in these new areas and the role of communication tools in this value creation persists. To eliminate this ambiguity, this study proposes the concept of a "communication machine" to analyze the character of communication tools. By introducing concepts such as labour, value, and exploitation, this distinction aims to help understand the communication device within the context of capital accumulation. To achieve this goal, the study conducts a critical discussion on the subject using the literature review method and referring to the concept sets of the critical political economy approach.

Keywords: communication, labor-value, communication machine, new communication tools

Extended Abstract

The media industry, although relatively new in terms of capital accumulation, is a significant player in today's world. With the ever-evolving technical and technological advancements in communication tools, debates continue surrounding their value creation capacity and position within the value creation process. While some studies view communication tools as a means of production, there still needs to be a definitive consensus on their role. This issue is a topic of discussion for many. There has been a notable surge in digital companies' profits recently. However, the question of what drives these profits is intrinsically linked to the nature of the commodities these companies produce. The debate on whether content produced on social media constitutes a commodity has led to conflicting approaches, causing uncertainty on whether communication tools are a means of production. To eliminate this ambiguity, this study proposes the concept of a "communication machine".

The evaluation argues that the character of communication tools used daily takes on a different meaning in value creation processes. By introducing concepts such as labour, value, and exploitation, this study aims to define the communication device's character within the context of capital accumulation. The critical political economy approach is relied upon to understand the relationship between machinery and capital, which is integral to comprehending the meaning of the concept of a communication machine. Neo-liberal economic policies and the capital accumulation crisis of the 1970s led to the rapid integration of the communication field into capital accumulation, and this study offers solutions to address this issue. The neo-liberal economic policies that have gradually increased in influence since the 1980s have resulted in the rapid inclusion of the field of communication into capital accumulation. Given the advancements that have taken place thus far, it can be posited that the requisite objective conditions for introducing a communication machine have been established.

These conditions within the media environment have solidified due to the abovementioned changes. In light of this, an assessment rooted in the critical political economy approach scrutinises this topic through a literature review, engaging in a thoughtful and analytical discourse. The notion of a communication machine presented in this discussion proposes that communication tools are integral to the capital accumulation process. However, it is essential to note that viewing all communication relations as a commodity production process can pose certain risks, particularly in the current environment where mobile communication devices and social media are increasingly ubiquitous. The proposal asserts that communication tools have a bidirectional nature, with each device possessing two inherent characteristics that can be dominant or implicit depending on their use. Additionally, there may be specific instances when both characters are active. The devices' physical and software

capabilities allow them to take on these dual characters. As a result, the same communication tool can have a dual character depending on its use and relationship with capital. It is, therefore, neither wholly removed from the self-maximizing movement of capital nor solely specific to it. To understand the impact of communication tools on capital accumulation, it is necessary to consider concepts such as labour, exploitation, and value.

However, measuring this labour poses a challenge as the uncertainty surrounding the production time of new communication tool commodities creates uncertainty around user value and exploitation rates. Moreover, differences in the ways of appropriating the produced value may result in varying worker characters among communication tool users. By examining the dominance of communication tool users over the labour force, we can gain insight into when a communication tool is used as a machine or a simple tool. This study explores the concept of a communication machine within these frameworks and concepts. To do so, it defines the concept of a machine within the realm of critical political economy, examines the objective conditions that facilitate using the communication machine concept, and evaluates and infers instances when devices become communication machines.

Giriş

Günümüz toplumsal yaşamında iletişim daha önce tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar sermaye ile iç içe geçmiştir. Medya endüstrisi, sermaye birikiminin önemli bir alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerek kişiler arası iletişim pratiklerinde gerekse kitlesel iletişim pratiklerinde yaşanan bu dönüşümle birlikte iletişim alanına eleştirel ekonomi politik düşünce geleneğinin kavram setleriyle bakmak hem bir gereklilik olarak ortaya çıkmıştır hem de bu kavramlarla yapılan çözümler eskisine oranla daha anlamlı çıkarımları yapacak nesnel koşullara sahiptir. İletişim alanını ve ekonomi politik yaklaşımın birbirine olan yakınsama potansiyelinde, bu düşünce setinin mevcut kavramları işe koşulabileceği gibi, içindeki değer yükünü bu yaklaşımın temel kavramlarıyla kurduğu ilişkiden alacak yeni kavramlar da geliştirilebilir. Bu değerlendirmenin konusunu da, mütevazı bir kavram önerisi oluşturmaktadır: “İletişim makinesi”. Değerlendirme kapsamında, bu kavrama yüklenen değerler, bu kavramı işe koymaya olanak sağlayan dönüşümler ele alınacak ve bu kavramı emek, sömürü, artı değer gibi kavramlarla ilişkili bir şekilde kullanmaya çalışılarak günümüz iletişim araçlarına yönelik tartışma yürütülmeye çalışılacaktır. Söz konusu tartışmalarda, ilgili literatürden de faydalanılarak, eleştirel bir çözümleme ortaya konulmaya çalışılmıştır.

İletişim makinesi kavramını düşünmek

Bir araç dolayısıyla sürdürülen iletişim biçimlerinde, iletinin taşıyıcısının bir canlı (veya canlının doğal uzvu) yerine alet olmasının uzun bir tarihi vardır. Ancak bu uzun tarihin, insanlık tarihiyle kıyaslandığı zaman kısa bir döneme denk geldiği de söylenmelidir. Bu değerlendirmede, ileti taşıyan bazı cihazlar basitçe iletişim aracı ve/veya iletişim aleti olarak tanımlanmamaktadır. Bunun yerine –bu bazı ileti taşıyıcılarını– iletişim makinesi olarak tanımlamak önerilmektedir.¹

Bu önerinin temel bir nedeni vardır. İnsanın kişisel ve toplumsal yaşamı, bu yaşamın örgütlenişi gün geçtikçe kapitalist birikimin çevrimi içerisine girmektedir ya da kapitalist birikimin ihtiyaçlarına uygun yeni alanlar veya örgütleniş biçimleri ortaya çıkmaktadır. Sözü edilen bu durum hem bir alan olarak hem de bir ilişki biçimi olarak

¹ Bu değerlendirme yapılırken, öneriyi açma çabasında uzun uzadıya iletişim ve iletişim araçlarının tarihini anlatmak tercih edilmemektedir. Bu durum, günümüzde iletişim alanının güncel durumuna erişmesinin tarihsel koşullarının yadsındığı anlamına gelmemektedir. Ancak, “başı bilinmeyecek kadar eski, sonu ise pek çok olasılığın devrede olduğu kadar sınırsız olan iletişimin” tarihselliğinin belirli bir dönemle sınırlandırılarak anlamaya çalışmak, değerlendirmenin bağlamı açısından daha önemli görülmektedir. Bu dönem, iletişim alanının bugün olduğu biçimi almasıyla sonuçlanan değişim ve dönüşüm süreçlerinin yoğun olarak yaşandığı, yirminci yüzyılın ortalarından içinde bulunulan zamandır.

iletişimi de kapsamaktadır.² O halde, iletişim alanına kapitalizmle olan ilişkisi bağlamında bakmak önemini giderek arttırmaktadır. İşte, bu artan önem nedeniyle, makinenin eleştirel ekonomi politik düşünce geleneği içinde anlamını çağırarak, iletişim makinesi³ kavramını işe koşmak, iletişim alanını günümüz kapitalist üretim ilişkileri içinde anlamak açısından bazı olanaklar taşımaktadır. Tam da kapitalizmle olan bu ilişkisi bağlamıyla *bazı* iletişim cihazlarına bu kavram daha yoğun bir şekilde yöneltilecektir.

Marksist düşünce, doğayı insan düşüncesinin üretimi olarak değil; insan düşüncesini –oluş hali harekete bağlı olan– maddenin bir üretimi olarak görmektedir.⁴ İnsanın doğayla olan ilişkisinde de bu hareket ve maddi koşul kendini göstermektedir. İnsan doğanın içinde bulunduğu kadar, onu dönüştürmek zorunda olan da bir varlıktır.⁵ İnsanlar ihtiyaçlarını giderirken onun giderilmesini sağlayan aletleri de elde ederler (Marx ve Engels, 2013, s. 36). Bu aletlerin, makineyle benzer bir amaca özgülenmiş ilk araçlar olduğu söylenebilir.

Karl Marx, *Kapital*'de makineyi incelemeye giriştiğinde, makineye ilişkin iki temel görüşe itiraz etmektedir (2016, s. 358). Bu itirazların ilki; aleti basit bir makine, makineyi ise karmaşık bir alet olarak değerlendiren yaklaşımdır. İkincisi ise, aletin kullanım gücünün insandan, makinenin kullanım gücünün ise insan dışındaki doğa gücünden geldiğine dönük düşünceyedir. Makinenin sanayi devriminin başlangıç noktasını oluşturduğunu belirten Marx (2016, s. 361), makinenin aleti ortadan kaldırmadığını aksine aletin “büyüyerek ve çoğalarak insan tarafından yaratılmış bir mekanizmanın aleti

² Eş deyişle, hem bir alan olarak iletişim hem de bir ilişki biçimi olarak iletişimin de ya var olan bileşenleri sözü edilen bu çevrime dahil edilmekte ya da doğrudan bu birikimin ihtiyaçlarına cevap vermek için yeni bileşenler ortaya çıkmaktadır.

³ Bu kavram bu haliyle daha önce çeşitli yazarlar tarafından kullanılmıştır. Ancak burada makinenin kapitalist üretim ilişkileri içinde özel konumuna eğilmedikleri görülmektedir. Bu nedenle, biçimsel olarak aynı olan iletişim makinesi kavramının içi bu değerlendirmede farklı değerlerle doldurularak anlamlandırılmaya çalışılacaktır. Sözü edilen bazı çalışmalar için bkz: (Uysal, 2020; Esposito, 1993).

⁴ Bu ifade, Karl Marx ve Friedrich Engels'in diyalektik materyalist düşünce yapısını yansıtmaktadır. Öte yandan, “hareket, maddenin varoluş biçimidir. Hiçbir zaman, hiçbir yerde hareketsiz madde ne olmuştur, ne de olabilir” (Engels, 2018, s. 107) ifadeleri hatırlanacak olunursa, hareketin içindeki sürekliliğin ikilinin düşüncelerindeki tarihselliğin en temel yapı taşı oluşturduğu yorumu da yapılabilir. Öte yandan, tarihin insanlar tarafından yapılabilmesi için insanların var oluş koşullarını sağlayacak ihtiyaçlarını karşılamak için üretimde bulunulmasına bağlıdır, ki bu “maddi yaşamın kendisinin üretimidir” (Marx ve Engels, 2013, s. 36). Buradan çıkarılacağı üzere, insanın kendi yaşamını üretmek üzere giriştiği üretim hareketi ihtiyaçlarını karşılama ölçüsüyle de doğayla bir ilişkiye girme biçimidir.

⁵ İnsan doğasına ilişkin bir değerlendirme yapıldığında insanın toplumsal bir varlık olduğunu hatırlatmak da yerinde olacaktır. Ludwig A. Feuerbach'a karşı sunulan altıncı tez hatırlanacak olursa, toplumsal ilişkiler bütünü olan insani özün, tek tek bireylerin içlerinde bulunan bir soyutlama olmadığı öne sürülmektedir. Aynı tezde, insani öz “yalnızca bir ‘tür’ olarak çok sayıda bireyi doğal biçimde birbirine bağlayan içsel, sessiz bir genellik olarak” kavrayan Feuerbach, özün gerçek eleştirisine girememesi yönünde eleştirilmektedir (Marx ve Engels, 2013, s. 16).

hâline” geldiğini ifade etmektedir (2016, s. 371).⁶ Makinenin “emek sürecine daima bütün olarak, değerlenme sürecine ise her zaman kısmi olarak” katıldığını ifade eden Marx (2016, s. 372), aynı zamanda, makineler aracılığıyla sömürü derecesinde bir yükselme olduğunun ve sermayenin “beşeri sömürü malzemesini” arttırmaya olanak tanıdığına altını çizmektedir (2016, s. 379).

Marx’ın makineyi açıklarken, makinenin kapitalist üretim tarzının hâkim olduğu toplumlarda üretim süreci içerisindeki konumu; emek, değer ve sömürü kavramlarıyla kurduğu ilişki temele yerleştirerek bir hat çizdiği görülmektedir. Değerlendirme kapsamında iletişim makinesi kavramı da bu hatla birlikte düşünülmelidir.⁷

İletişim makinesi kavramını alanda işe koşmanın maddi olanağı

İletişim çalışmalarında eleştirel çalışmalar ancak yirminci yüzyılın ilk çeyreğinden sonra gelişme göstermiştir. İletişim alanına dönük ekonomi politik yaklaşımlar ise daha geç tarihlerde çalışılmaya başlanmıştır.⁸ Özellikle eleştirel yaklaşımın ilk yıllarında

⁶ Bu husus, günümüzde en yaygın iletişim araçları olarak kullanılan mobil araçların aynı zamanda pek çok işlevi bünyesinde barındıran bir ortam özelliği taşıması noktasında değerlendirme kapsamında önemli görülmektedir. Değerlendirmenin ilerleyen kısımlarında daha detaylı olarak incelenmeye çalışılacaktır.

⁷ Bu başlık altında, metin içinde tartışmada yer verilmeyen bir düşünce çabası daha vardır. İnsan farklı türde üretim faaliyetleri içinde bulunabilir. Bu faaliyetlerin dil aracılığıyla soyutlanması her zaman mümkün olmayabilir. Ancak bu faaliyetlerin farklı yönlerini birbirinden ayıran diller de bulunmaktadır. Bu duruma, tam da konuyla ilgisi olması bakımından, oldukça denk düşen örnek Kapital’de yer alan on altıncı dipnotta kendini göstermektedir. Engels tarafından *Kapital*’in dördüncü basımına eklenen bu dipnotta yazar çalışma ve emek kelimelerinin İngilizcede birbirinden farklı iki anlam taşıdığını ifade etmektedir. Engels tarafından yapılan açıklayıcı nota göre, Almancada *arbeit* kelimesi çalışma ve emek anlamına karşılık gelen ortak bir sözcüktür ancak: İngilizcede kullanılan değeri yaratan ve nitelik açısından belli olan iş için “çalışma” kelimesi, değer yaratan ve nicel olarak ölçülen emeğe ise “emek” kelimesi kullanılmaktadır (Marx, 2016, s. 59-60). Buradan yola çıkarak söylenmek istenen, bir çalışma aleti ile bir emek aletinin birbirinden farklı özellikler taşıdığıdır. Bu ikili arasında yapılan ayırımın, kapitalizmin bu aşamasında hiç olmadığı kadar daha çok olduğu düşünülmektedir. Özellikle, kullanım değerinden ziyade, değişim değerinin mübadele ilişkilerinde tam hâkim bir konuma olması ve metalaşma süreçlerinin yaygınlaşması, her tür üretici etkinliğin giderek çalışma değil emek etkinliğine büründürmektedir. Günümüzde, çalışma aletleriyle, kullanım değerinin üretimin temel özgülünmüş amacı olduğu, kişisel kullanım için basit üretimler bile oldukça az yapılır olmuştur. Örneğin, oymacılık, basit marangozluk işleri vb. gibi. Bu çalışma pratiklerinin yapıldığı durumlarda ise bu etkinliğin temel amaçlarından birinin, mevcut mübadele değerinden kaçınmak için, bir zorunluluk olarak yapıldığı pek çok örnek vardır. Hatta, buna ilişkin pek çok öğretici içerik üretimi tam da bu “pahalılıklar karşısında bir öneri”, “bir çözüm” olarak sunulmaktadır. Böylesi bir durumda bile temel belirleyenin mübadele ilişkileri olduğunu görmek dikkate değer bulunmakta ve okuyucunun ilgisine bu kapsamda sunulmaktadır.

⁸ Kitle iletişimine yönelik eleştirel kuramlar, hâkim paradigmaya karşıt olarak gelişmiştir. İletişimin bir ileti taşınmasının çizgisel süreci olması dışında siyasal ve ekonomik ilişkilerle de bağlantılı olduğuna, dolayısıyla toplumsal yönüne vurgu yapan araştırmalardır. İletişim kuramına yapılan ilk çalışmalar, ana akım paradigmalarda içinde, etki ve propaganda eksenli yürütülmüştür. Bu çalışmalara göre iletişim iletinin kaynak ve alıcı arasında geçen sürecidir. Bu çalışmalar (i) güçlü etki dönemi, (ii) sınırlı etki dönemi (iii) uzun etki dönemi olarak tarihsel kategorilere ayrılmaktadır. Ana akım paradigmalara eleştirel olarak yaklaşan ve iletişimin alıcı üzerindeki etkisinden ziyade toplumsal boyutunu da inceleyen eleştirel

iletişim alanına dönük tutumda, onu basitçe iktidar kurmanın bir aracı olan ideoloji taşıyıcıları görme eğilimi kendisini göstermektedir.⁹ İletişim alanına yönelik bu tutum, alanın içinde ve iletişimin paydaşlarına dek uzanan yaşanan kapitalist iktisadi ilişkileri görmekte eksik kalmış ve bu ilişkilerinin toplumsal ve gündelik hayata olan yansımalarını kısıtlı bir şekilde ele almıştır. Eleştirel yaklaşımlar içindeki bu tutum bir eksiklik olarak değerlendirilebilir. Ancak, bu saptamada haklılık payı olmasına karşın burada bıraktığı ölçüde haksız bir yoruma da neden olabilir. Bir inceleme nesnesine bakarken o inceleme nesnesinin incelendiği zamanki durumunun –görünüşü ve görünüşünün ardında gizil olan gerçekliğiyle birlikte– ne olduğu önemli bir sorudur. Bu çerçevede, ilgili çalışmaların yapıldığı tarihte, kişiler arası iletişim ve kitle iletişiminin günümüzdeki kadar endüstriyelleşmediği, sömürü ilişkilerinin ve metalaşma süreçlerinin bu denli yaygınlaşmadığı ve derinleşmediği söylenmelidir. Böyle bir dönemde, iletişim alanına yönelik gelişkin eleştirel ekonomi politik analizlerin yapılmamasının anlaşılabilir olduğu düşünülmektedir. O halde, şöyle bir soru ile karşı karşıya kalınmaktadır: “Bugün medya alanına eleştirel ekonomi politik olarak yaklaşmanın gerekliliği ile geçmişte bu yaklaşımların eksikli kalmasının anlaşılabilir olması arasındaki farkı yaratan şey nedir?” Bu soruya, “artık iletişim alanına eleştirel ekonomi politik bir yaklaşımla bakmak için nesnel koşulların daha görünür” olduğunu söyleyerek cevap verilebilir. Bu ise ilgili değerlendirmeyi, sözü edilen nesnel koşulları yaratan süreçlerin ne olduğuna kısaca bakmaya yöneltecektir.¹⁰

İletin insanı bağılı olarak taşınmasından bir araca bağımlı olarak taşınması iletişim alanında insan bedeni dışında bir aletin kullanımının ilk örnekleridir. Söz gelimi,

iletişim çalışmalarında Medyanın Ekonomi Politikliği yaklaşımı ve Kültürel Çalışmalar yaklaşımı bulunmaktadır (Yaylagül, 2006).

⁹ Değinenler nokta üzerinde, Marx ve Engels’in çalışmalarında iletişime dönük bakışlarının ektisi büyüktür. Ancak bu değerlendirme kapsamında iletişim araçlarının tahakküme katkısı ya da tahakkümden özgürleşme yollarını değil, sermaye birikimi ile olan ilişkisine odaklanmak hedeflenmektedir. Nitekim bu konuda, iletişim araçlarında yaşanan her gelişmenin işçiler arasındaki rekabeti kolaylaştıran, dolayısıyla üretken güçlerin gelişmesinin işçilere yönelen bir silah olduğuna ilişkin görüş (Marx, 2020, s. 63) önemlidir. Ayrıca, iletişim araçlarında yaşanan iyileşmenin bütün ulusları burjuva üretim tarzını benimsemeye zorladığına ilişkin görüşlerin varlığı da (Marx ve Engels, 2009, s. 121) hatırlatılmalıdır. Ancak, ikilinin metinlerinde iletişim alanındaki gelişmeye sadece olumsuz olarak yaklaşıldığını söylemek yanlış olacaktır. Örneğin, yine *Komünist Manifesto*’da, şu ifadeler yer almaktadır: “Zaman zaman işçiler galip gelirler, ancak bir süre için. Savaşlarının gerçek meyveleri o andaki sonuçlarda değil, işçinin durmadan genişleyen gerçek birliğinde yatar. Modern sanayi tarafından yaratılan gelişkin iletişim araçları bu birliğe yardımcı olur ve bu, farklı yerlerdeki işçileri birbiriyle bağlantıya sokar” (Marx ve Engels, 2009, s. 126).

¹⁰ Bu koşullara bakmadan önce, böyle bir çabanın bu çalışmanın özgün bir yönü olmadığı belirtilmelidir. Metin içi tartışmanın devamında özetlenmeye çalışılacak olan sözü edilen nesnel koşulların sonucunda özellikle de yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte iletişim alanına ekonomi politik bir yaklaşımla bakılırken yeni olanakların ortaya çıktığını söyleyen görüşler bulunmaktadır. Örneğin bu görüşlerden birisinin savunucusu olan Andreas Wittel kitle iletişim çağında kurulan eleştirel ekonomi politik yaklaşımın kitle iletişim alanına bakmasının önünde kitle iletişiminin özgünlüğünden kaynaklanan kimi sınırların olduğunu belirtmektedir. Öte yandan günümüz medya atmosferini “dağıtık medya” çağı olarak adlandıran Wittel, bu çağda medya alanına bakarken Marksist terminolojiyi kullanmanın daha olanaklı olduğunu ifade etmektedir (Wittel, 2014).

İlgili mesajın bir ulak yerine bir telgrafla kullanımı veya mobil telefonların kullanımı gibi. Hatta, iletişim için güvercin kullanımı bir alet kullanımına örnek oluşturmasa da, insanın kendi amacına uygun olarak çevresini dönüştürmesinin –bu örnekte eğitmesi– örneğini teşkil etmektedir. Bu teknik gelişim iletişim alanı için önemli bir kırılma yaratsa da alanın bugün sermaye ile kurduğu ilişkiyi açıklamakta yeterli olmamaktadır.¹¹ İletişim alanının kitlesel olarak örgütlendiği dönemlerde ise kitle iletişim araçlarında kamusal bir yayın anlayışı uzun yıllar etkili olmuştur. Kuşkusuz iletişim aletleri ve örgütleri, ticarileşene kadar da iktidarın kurulmasında hegemonya taşıyıcı görev üstlenmişlerdir —Gerek kralın fermanını taşıyan tellallar gerekse birinci dünya savaşında askerlere izletilen belgeseller örnek verilebilir. Ancak, medya atmosferini gümünüz karakteriyle biçimlendiren en önemli etken medya alanındaki ticarileşme olmuştur.

1970’li yıllar sermaye birikim krizinin yaşandığı yıllar olmuştur. Haluk Geray, ekonomik yapının iki durumda bunalıma gireceğini belirtirken bu durumların, sürekli genişleme ve sermayeyi yeniden üretmeye güdülenmiş bir ekonomik yapıda ortaya çıkacak aşırı üretim gerçekleşmesi ve sermaye birikiminin gerçekleşmemesi olduğunu ifade etmektedir (2016, s. 42). Bu kriz anından kurtulmaya çalışan yapı tarafından yeni birikim düzenleri ortaya çıkmaktadır (Geray, 2016, s. 42). 1970’li yıllarda yaşanan bu krizi aşmak üzere sermaye birikimi çevrimi içerisine yeni alanlar dahil edilmiştir. Sermaye birikimine açılan bu yeni alanlar arasından biri de iletişim alanı olmuştur.¹² İletişim alanının sermaye birikimi içerisine dahil edilmesinde küreselleşme düşüncelerinin olduğu kadar, iletişim ve enformasyon teknolojilerinde yaşanan gelişiminin bu “kural-sızlaştırma, özelleştirme ve serbestleştirme politikalarına” olanak sağladığı söylenebilir (Başaran, 2010, s. 18).¹³

Söz edilen bu dönemde iletişim alanında yoğun ve hızlı gelişmelerin yaşandığını söylemek mümkündür. Alana dönük kamu politikaların hızlı ve yoğun bir şekilde

¹¹ Sadece iletişimde alet kullanılması kastedilmemektedir. Buradan hareketle, bu aletlerde yaşanan teknik ve teknolojik ilerlemenin tümünün iletişim alanının sermayeyle günümüzde kurduğu ilişkiyi açıklamada yetersiz olduğu kastedilmektedir. Teknolojik ilerlemenin geldiği güncel biçiminin tarihsel ilerlemenin zorunlu bir sonucu olduğu söylenebilir. Bu “zorunluluk” ifadesi, tarih tersine değiştirilemeyeceği için ve o tarihsel dönemin maddi koşullarının girdiği ilişkilerinin günümüze ulaşan maddi sonucu olduğu için, sorunlu olmayabilir. Ancak bu ifade, “ilerlemeyi” tarihsel bir zorunluluk olarak görmek anlamını taşımamaktadır. İlk ifade, kendisinde geçmişe dönük kurulan bu mantığın yönünü geleceğe çevrilerek totolojik bir çıkarım yapmaya olanak tanımamaktadır. Ek olarak aynı ifade, ilişki biçimini tersine çevirerek, tarihin teknolojik ilerlemenin bir sonucu olduğu gibi bir çıkarım yapmaya da olanak sağlamamaktadır.

¹² İletişim alanının sermaye birikimi içine dahil edilmesi kapsamında Hizmetler Ticari Genel Anlaşması’na (GATS) değinmek yerinde olacaktır. Özellikle kamu gücünün elinde bulundurduğu hizmet üretim alanlarının özelleştirmeler yoluyla serbest piyasa ilişkilerine dahil edilmesine yönelik hükümler bulunduran anlaşmada, on iki ana hizmet sektörünün sermaye birikimine dahil edilmesi planlanmaktadır. Bu ana sektörler arasında Haberleşme Hizmetlerinin de bulunması dikkat çekicidir (Yüksel, 2012, s. 16, 17, 39).

¹³ Bu noktada, sermayenin yeni birikim alanlarıyla birlikte işlerliğini yürütmenin ardındaki düşünsel yapının, yani neo-liberal ekonomi politikalarının fikri temelleri 1940’lı yılların sonuna değin dayanmaktadır (Harvey, 2015, s. 27-29). Türkiye özelinde, neo-liberal ekonomi politikalarının uygulanmasında 24 Ocak Kararları’nın önemli bir yeri olduğu belirtilmelidir.

değişime uğratmıştır. Bu hız ve yoğunluğa etki eden önemli iki unsuru da değinmek gerekmektedir: (i) sayısallaşma, (ii) dijitalleşme.¹⁴ Bu unsurların, medyada çalışma ilişkilerine dönük sonuçları olmuştur. Örneğin kitle iletişim alanına bakılacak olursa, Gamze Yücesan-Özdemir ve Çağrı Kaderoğlu-Bulut günümüz medya alanını düşünürken “holdingleşme”, “güvencesizlik”, “denetim”, “niteliksizleşme” gibi kavramlarla “alandaki üretimin biçimini ve üretimdeki sınıf ilişkilerini belirleyen temel unsurların incelenmesi”nin daha önemli hale geldiğini ifade etmektedir (2016, s. 85).¹⁵

Günümüzde medya alanının iktisadi ilişkilerinde bir başka unsur da daha önce hiç bulunmadığı kadar etkin bir şekilde bulunmaktadır. Bu kişiler arası iletişim ve kişiler arası iletişim araçlarının sermaye birikimi ile ilişkisidir. Örneğin, daha önceki yıllarda, mektuplaşma edimindeki sürecin sermaye birikimi ile kurduğu ilişki ile günümüz mobil iletişim araçlarının sermaye birikimiyle kurduğu ilişkinin düzeyleri arasında belirgin ölçüde farklılıklar bulunmaktadır. Öte yandan kişiler arası iletişimin araç yardımıyla gerçekleştirildiği durumlarda sözü edilen aracın insanların gündelik hayatlarının içine dahil olma düzeyi de ciddi bir şekilde birbirinden farklıdır. Dolayısıyla sermaye birikimiyle ve gündelik hayatta kapladığı yerle bir arada düşünülünce dönüşümün yarattığı etkinin çarpıcı derecede büyük olduğunu iddia etmek, zayıf bir iddia olma özelliği taşımayacaktır. Kişiler arası iletişimde, internet ağları ve mobil cihazlar neredeyse dünyada en yaygın kullanılan araçlar haline gelmiş durumdadır.¹⁶

Bu durumdan çıkarımla “gezegenin giderek kapitalist bir fabrika” haline geldiğine dönük tespitler bulunmaktadır (Fuchs, 2018, s. 162). Bu saptamanın temeli, sosyal medya kullanıcılarının birer meta özelliği gösterdiğine dönük düşünceden gelmektedir.¹⁷ O halde, özellikle günümüzde bu tür mobil cihazların kullanımının gerçekten meta üreten ve kullanıcıyı yabancılaştıran bir etkisi olup olmadığını anlamak için, iletişim makinesi kavramını işe koşmak gerekir. Başka bir ifadeyle, iletişim makinesi kavramını işe koşarak, günümüz iletişim araçlarının kapitalist birikimle olan ilişkisinin ne

¹⁴ Kategorik bir ayırmadır, hiyerarşik bir sıralama değil.

¹⁵ Bu noktada, Türkiye’de medyanın içinde bulunduğu güncel bir örnek olması için Çağrı Kaderoğlu-Bulut tarafından hazırlanan *Gazetecilerin Mesleki Memnuniyeti* başlıklı rapora bakmakta fayda görülmektedir. Araştırma katılımcılarından elde edilerek raporda yer alan bilgilere göre: katılımcıların sadece yüzde 33,4’ü 212 sayılı kanuna göre istihdam edilmekte; katılımcıların yüzde 68,9’u günde dokuz saatten fazla çalışmakta, yüzde 73,2’si 5 bin TL ve altında ücret almakta (2021 yılının Aralık ayına ilişkin aylık sınırı Türk-İş tarafından 4 bin 13 TL olarak belirlenmiştir); katılımcıların yüzde 86,8’nin geleceğe dönük kaygı duymaktadır. Araştırmanın detaylı sonuçları için bkz: (Kaderoğlu-Bulut, 2022).

¹⁶ Ulaşılan son bilgilere göre, 4,95 milyar internet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu dünya nüfusunun yaklaşık yüzde 65’ine denk gelmektedir. Mobil telefon aracılığıyla internete erişimi olanlar ise internet kullanıcılarının içinde yüzde 95 gibi bir orana tekabül etmektedir. Öte yandan, 4,62 milyar sosyal medya kullanıcısı olduğu tespit edilmiştir (aktaran Gazan, 2022, 31 Ocak).

¹⁷ Bu tartışmanın temel noktasını Dallas Smythe tarafından tartışılan izleyici metası kavramı oluşturmaktadır. 1977 yılında yürütülen bu tartışma izleyicinin çalışma saati dışında da metalaşarak sermaye birikimine katkı sağladığı yönünde önemli bir tespiti de içinde barındırmaktadır. İlgili kavramsallaştırma ve üzerine gelişen tartışmaları daha detaylı okumak için bkz: (Smythe, 2006; Prodnik, 2014).

olduğunu ve düzeyini anlamak üzere nesnel koşullar oluşmuştur.

Sermaye Birikimi İçinde Bir Makine Olarak İletişim Araçları

Değerlendirme çabasının bu aşamasında gelinen noktada, iletişim makinesi ifadesiyle ne anlatılmak istendiği ve bu ifadenin iletişim alanında uygulanabileceğine ilişkin nesnel koşulların varlığı üzerine düşünülmüştür. Bu tartışma başlığı altında ise, iletişim makinesi kavramını ekonomi politüğün özünü oluşturan, sömürü, değer, emek gücü kavramları ile ilişkili bir şekilde kullanarak, iletişim araçlarının makineleştiği anlara odaklanılmaya çalışacaktır. Bunun için kısaca Marksist sermaye birikim mantığına değinmekte fayda görülmektedir. Sermaye paradan farklı olarak sürekli hareket halindedir. Amaçlı olan bu hareketin sürüp giden hedefi ise kendini ençoklaştırmaktır. Dolayısıyla para, bu amaçla örgütlendiği ölçüde sermaye olarak değerlendirilebilir (Marx, 2016, s. 154-157).

Sermayenin bu güdümlü hareketinin içinde ilk para ile son paranın nicel olarak farklılaşmasının sürecini anlamak üretim sürecinin içine bakmaya çalışmakla olanaklı hale gelmektedir. Bu süreç ilk paranın, üretim aracı ve emek gücünden oluşan ilk metayı aldığı ve bu metanın üretim anında farklılaşarak başka bir metaya dönüştüğü¹⁸ ve dönüşen bu metanın mübadelesi sonucunda ilk paradan nicel olarak farklı bir paranın elde edildiği biçim olarak özetlenebilir¹⁹. Değerlendirme kapsamında ilk metalar yani emek gücü ile üretim araçları arasındaki ilişki, eğer makineleşmiş bir iletişim aracından bahsediyorsak, makineleşmiş iletişim aracı ile kullanıcısı arasındaki ilişkiye denk gelecektir. Sermayenin kendini ençoklaştırması ancak, ilk para ile ikinci para arasındaki nicel farklılığın, ikinci paranın nicelik olarak fazla olmasıyla mümkündür. Bu farklılığı yaratacak şey, nihayeti sömürüyle sonuçlanan, artı emek zamanda yaratılan ve sermaye tarafından el konulan artı değerdir (Marx, 2016)²⁰. Nitekim, artı emek zamanın gerekli emek zamana oranı, sömürü oranını anlatmaktadır (Nikitin, 2002, s. 76-77).

Bu noktada, iletişim araçlarının şu anki konumu dikkate alındığında, Christian Fuchs'un sermaye birikim modeline ilişkin yaptığı katkıya bakmak önemli görülmektedir. Sosyal medya şirketleri de kârı ençoklaştırma güdüsü altında, üretim araçları ve emek gücü satın almaktadır. Bu noktada, bu şirketlerin satın aldığı üretim araçları alt yapı ve teknolojilerdir. Fuchs tarafından bu modele yapılan en önemli katkı sosyal medya kullanıcılarını da sermaye birikim modeli içerisine dahil etmek olmuştur. Fuchs,

¹⁸ Bu metanın değişmiş hali ilk metarlardan kendisine değer aktarılan emek ürünüdür.

¹⁹ P-M{ÜA, EG}...(Ü)...M'-P' şeklinde formüle edilmektedir.

²⁰ Değerlendirmenin bağlamı ve ilgisi bakımından bu sürecin detaylı aktarımı yapılmamıştır. Ancak sürece ilişkin en geniş ve detaylı çözümleme *Kapital*'de yer almaktadır (Marx, 2016), bunun dışında Marx'ın ardıllarının *Kapital*'in okunması üzerine yaptığı bazı çalışmalarda da bu sürece ilişkin geniş bilgiler mevcuttur.

sosyal medya kullanıcılarını, emek gücü, üretim araçlarının yanında bu modele dahil eder (Fuchs, 2018, s. 152-153).²¹

Eğer çok gelişkin bir otomasyon sisteminden bahsedilmiyorsa (ki günümüzde henüz örneği olmayan bir şekilde) emek gücü olmadan üretim aracının bir işlevinin olup olmayacağı önemli bir sorudur. Dolayısıyla, iletişim aracını kullananların emek gücü haline gelip gelmediği sorgulanmaya muhtaçtır. Marksist analizde, işçi ve burjuvanın tanımının yapılabilmesi için, eşitsiz bir ilişkisinin varlığı tek başına yeterli değildir. Sömürü eşitsizlik ilişkisinin ve el koymanın özel bir biçimidir. Üretim sürecinde yer alan üretici güçlerin üretim aracından dışlanmasına ve bu yolla artık değere el konulmasına dayanmaktadır.²² Kapitalizmle birlikte toplumsal yaşam öyle örgütlenmiştir ki, üretilen değere el koymak ilkesel olarak zora dayanmamaktadır (Wood, 2016, s. 45). Dolayısıyla zora dayanmayan bu zorunluluk ilişkisinin kurulması için işçinin “özgürleştirilmesi” gerekliliktir. “Bireyin bir emekçi olarak ortaya çıkış sürecinin kendisi, bütün çıplaklığıyla, tarihin bir ürünüdür” (Marx, 2009, s. 8). Özgürleştirilmiş işçi de barınan özgürlük iki yönlüdür (i) kendi emek gücü üzerinde söz hakkı, (ii) emek gücü dışında satacak başka metası olmaması ve emek gücünü uygulayacak gerekli araçlardan yoksunluğu (Marx, 2016, s.170).

Emek gücü üzerindeki söz hakkı aslında kapitalist toplumlarda emek gücüyle değere el koyan arasında bir sözleşme ilişkisi gibi işlemektedir. Bu basitçe, emek gücünü harcama potansiyelini işçinin kapitaliste satma “özgürlüğüdür.” O halde, bir sosyal medya kullanıcısının ürettiği içerik üzerinde söz hakkı olup olmaması, onu “özgür işçi” haline getirirken, kullandığı aleti ise makineleştiren şey olarak değerlendirilebilir.^{23 24} Dolayısıyla, içerik üretiminde kullanacağı emeği bir mübadele ilişkisi haline getiren kullanıcılar²⁵ kapitalistin el koyacağı değeri üretmek için içerik üreten bu aleti kullanmak durumundadır. Bu örnekte iletişim aracı kişiler arası iletişimi sağlayan, sosyal medya platformlarının kişisel kullanımına aracılık eden biçiminden farklılaşmakta olduğu görülmektedir. İletişim aracı, sermaye birikimi için değer yaratımına olanak sağladığı ölçüde ve bu özgül amaçla kullanıldığı anlarda iletişim makinesi karakterine

²¹ Fuchs’un katkılarından sonra birikim modelinin aldığı son biçim: P-M{ÜA, EG, Ü1}...(Ü){Ü1, Ü2}...M’-P’ (Ü1) sosyal medya platformu, (Ü2) ücretsiz emek ve M’ üretketici metası.

²² Her tür sömürü ilişkisinde işçi ve burjuva görmek tarihsel maddeci anlayışla uyusur görülmektedir. İşçi ve kapitalist arasındaki ilişkinin bir sömürü ve ezen ezilen ilişkisi olduğu söylenebilir. Ancak bu değerlendirme kapsamında savunulan görüş, her tür ezen ezilen ilişkisini, tarihin belirli bir döneminin özgün aktörleri olan işçi ve kapitaliste indirgenemeyeceği yönündedir. Öte yandan, kapitalist ve işçi, yani üretim aracı sahibi ile yaşamını sağlamak için emek gücünü bu araç sahibine satmak zorunda olanlar arasındaki uzlaşmaz çelişkinin tarihin dönüştürücü gücünü oluşturuyor demek, aynı tarihsel momente bu iki tarihsel aktör dışında başka bir şey yoktur demekle bir ve aynı şey değildir.

²³ Bu noktada, ücretli emek ve ücretsiz emek tartışmaları akıllara gelebilir. Ancak, emek gücü üzerinde söz hakkının yokluğu bu tartışmalardan daha farklı ve insanın kendi emeğine dönük bilinciyle ilgili bir sorun olarak düşünülmektedir.

²⁴ Bu ifade, kendi içeriğini satmayan kullanıcı sömürü ilişkilerinden azadedir anlamı taşımamaktadır. Farklı bir tür sömürü ilişkisi içerisinde bulunuyor olabilirler.

²⁵ Bu kullanıcıların en bilindik örneği *influencer* olarak isimlendirilen kullanıcılarıdır.

bürünmektedir.²⁶

Bu biçimde ifade edilmesi gereken bir nokta bulunmaktadır. Kullanıcısı tarafından değer yaratmak için kullanılacak bir iletişim aracı, sermaye tarafından alınan meta olmaktan çıkar. Hatırlanacak olursa, sermaye birikim modelinde sermaye tarafından üretim sürecinin başında edinilen iki meta bulunmaktadır. Bunlar emek gücü ve üretim aracıdır. Emek gücüne ödeme yaptığı durumlarda dahi üretim aracı haline gelen iletişim makineleri (akıllı telefonlar vb.) araçların alımı değere el koyan kapitalist tarafından değil, anlık üretici karakteri kazanan kullanıcılar tarafından sağlanmaktadır.²⁷ Değer yaratma ve sermaye birikimini ençoklaştırma sürecine dahili oranında bir iletişim makinesi olma özelliğine yakınlaşan mobil cihazlar, emek gücü aracılığıyla üretim aracı olarak işe koşulmaktadır.

Öte yandan, ürettiği içerik için emek gücünü doğrudan bir kapitaliste satmayan bir kullanıcının, diğer tür kullanıcı ile benzer süreçlerden geçmediği söylenemez.²⁸ Ancak bunu bir işçi kapitalist ikiliği olarak okumanın önündeki çekinceler yine de belirtilmelidir.

Bu noktada iletişimin aracı ve iletişim makinesi karakteri arasında kesin ayrımlar yapmanın zorluğundan bahsedilmelidir. İletişim aracı kullanıldığı aynı anda hem iletişim aracı hem de iletişim makinesi karakterinde işlev görme potansiyelini barındırmaktadır. Öte yandan, iletişim makinesi karakterinin yoğunlaştığı kullanım biçimlerinin olduğu da ifade edilebilir. Örneğin, dijital içeriğin üretim anında üretken kullanıcı kendisinde bulunan iletişim cihazının video çekme özelliğini, kurgu yapma özelliğini kullanıyor, çeşitli teknik donanımlarından ve yazılımlarından etkin bir şekilde faydalanıyorsa bu cihazın iletişim makinesi karakterinin yoğun bir şekilde devrede olduğu iddia edilebilir. Ancak başka bir örnekte, aynı iletişim cihazı başka araçlar yardımıyla üretilen bir içeriği yalnızca dolaşıma sokmak için kullanılıyorsa bu cihazdaki makine karakterinin bir önceki örneğe kıyasla daha az yoğun olduğu söylenebilir. Öte yandan bu örnekler, iletişim aracının gündelik kullanımı ile sermaye birikimine özgülenmiş kullanımı arasındaki farkı ortaya koyması bakımından sürdürülebilir. Kısa bir örnekle açıklamak gerekirse, bir telefondaki yardımcı ışığın karanlık bir yerde yol bulmak için kişisel kullanımı ile üretilebilecek bir sosyal medya içeriğinin izlenebilirliğine katkı sunması

²⁶ Bu niteliği kazanmazlar, bu niteliğe bürünürler. Çünkü, bu niteliğe bürünme kapasitesinin tüm maddi koşulları gizil olarak iletişim aracının içinde zaten bulunmaktadır.

²⁷ Bu ifadeden kasıt, önceki modellerde emek gücü ve üretim aracı ayrı ayrı metalar olarak sermaye tarafından alınmakta ve üretim sürecine dahil edilmektedir. Bu noktada ise, kapitalist emek gücünü satın alırken üretim aracını da örtük olarak satın almaktadır.

²⁸ Bu ifadenin nedeni, eğer sosyal medya alanında bir proleterleşme eğiliminden bahsedilecekse, bunun bir oluşum süreci olduğu gözden kaçmamalıdır. Hem *Kapital*'de ifade edilen ilkel birikim süreçleri çerçevesinde (Marx, 2016) hem de Marksizm içinde Ellen Meiksins Wood tarafından yapılan sınıf tartışmalarına katkı anlamında (Wood, 2016) bu kullanıcılar arasında ortaklıklar kurulması önemli görülmektedir.

arasında karakteristik açıdan bir fark bulunmaktadır.

Bu örneklerden hareketle, yeni iletişim araçları dolayısıyla sosyal ağların kullanımının kitle iletişimi özelliği taşıdığı ve kitleleştirdiği anlar bulunduğu söylenebilir. O halde ilgili cihazların kullanımı kişiler arası iletişimle, kitleleşmiş iletişim pratiği arasında bir yelpazede çeşitlilik göstermektedir. Bu ağlarda üretilecek içeriğin bu kitleleşme potansiyeliyle olan ilişkisi dijital şirketlerin kârı ençoklaştırma potansiyelini de arttırmaktadır. Bu çerçevede, içeriğinin kitleleşme potansiyeli ile iletişim aracının makineleşme potansiyeli arasında bir ilişki olduğu düşünülebilir.

Sosyal medya içeriğinin bir değer yarattığı kabul ediliyorsa, değerın kaynağının ne olduğu sorulması gereken en önemli sorulardan birisini oluşturmaktadır. Emek değeri kuramına göre, emek değeri yaratan özdür. Ürün üzerinde harcanmış emek yaratılan değerin büyüklüğünde belirleyici bir role sahiptir. Harcanan emeğin miktarı ise emek gücünün harcadığı süre ile ölçülmektedir (Marx, 2016, s. 52). Metanın değeri ise üzerinde harcanan sürenin sınırsız belirleyiciliği altında değildir. O metada değer bulan “ortalama olarak gerekli emek zaman”dır (Thompson, 1997, s. 18). Buradan hareketle iletişim aracının kullanıcısının iletişim aracıyla geçirdiği zamanın ne kadarının emek zaman kapsamında geçirdiği sorgulaması yapılmalıdır. Ek olarak, bir sosyal medya metasının üretimi için gerekli emek zamanının ne olduğuna ilişkin bir soru sormak da anlamlı görülmektedir. Ki kullanıcının sömürü oranının belirlenmesi için hem bu gerekli emek zamanının hem de harcanan emek zamanının bilinmesi gerekmektedir.

Örneğin Fuchs bu konu özelinde, ödenmemiş ve ödenmiş çalışma zamanını devreye sokar ve kullanıcılara ödenen bir ücret olmaması durumundan artı değer üretiminin “sonsuzla yakınsar” nitelikte olduğunu belirtmektedir. Ve buradan çıkarımla, internet üzerinde kullanıcıların sonsuz oranda sömürüldüğünü ifade eder (Fuchs, 2018, s. 152). Böyle bir ifade, iletişim aracının kullanıcıları bütün zamanlar boyunca metalaştırdığı anlamına gelmektedir. Ancak sosyal medya kullanımında hiçbir veri üretmeden yapılan dolaşım esnasında kullanıcıların metalaşmadığı süreleri dışlamaktadır. Bu durumda, iletişim araçlarının bir makine özelliği göstermesi beklenemez. Ancak, Fuchs’un ifadelerindeki sömürünün “sonsuzluğu” bu durumu ifade etmeyi olanaksız kılmaktadır; ki kullanıcıların meta olarak üretilmesinde, gerekli emek zamanının ne olduğu konusu bir muamma olarak kalmaktadır. Ancak gerekli emek zamanının devreden çıkması, sömürü oranını sonsuzla yakınlattığı kadar bu denklemin geçersiz kılma ihtimalini taşımaktadır. Bu geçersizlik içerisinde, sömürü ve harcanan emek miktarının hesaplanamaz oluşu emek-değer kuramının anlamını yitirmesini beraberinde getirecektir. Fuchs’un çizdiği çerçevede, sosyal medyadaki değerın ölçümü ya zaman dışında başka bir değişkenle ölçülmeye muhtaçtır ya da üretimi için herhangi bir gerekli emek zamana ihtiyaç duyulmayan bir meta üretiminden söz edilmektedir. İletişim araçlarının makine karakteri kazandığı anları saptamak tam da bu nedenle önemli görülmektedir. İletişim makinesi, iletişim aracının çeşitli karakterleri içerisinde barındırdığı

iddiasını taşımaktadır. Dolayısıyla, gündelik kullanımının sınırsızlığı ile değer yaratımı için kullanıldığı anlarda iletişim aracının farklı karakterlere büründüğünü altını çizmeyi amaçlamaktadır. İletişim aracının değer yaratım anlarında iletişim makinesi karakteri kazandığı iddiası, bu anlarda üretilen ürüne aktarılan emek gücü miktarını ve dolayısıyla sömürü oranını hesaplanabilir iddiasını da içermektedir. Özetle, sosyal medyada değer yaratım sürecinde emek-değer kuramının anlamsız hale gelmesinin önüne geçmek için iletişim aracının makine karakteri gösterdiği anlara ve bu anlarda iletişim araçlarını iletişim makineleri olarak ele alma amacını taşımaktadır.

Sosyal medya üzerinden ücretli içerik üretimi yapıldığı ve iletişim araçlarının bir iletişim makinesi karakteri kazandığı durumlarda, Marx'ın makine tartışmasında örtüşen bir gerçeklik daha ortaya çıkmaktadır. Örneklemek için şu alıntı önemli görülmektedir (Marx, 2016, s. 378):

Makineler, adale gücünü vazgeçilmez olmaktan çıkardıkları ölçüde, adale gücü olmayan veya vücut gelişmesi tamamlanmamış, ama organları daha kolay biçim alabilen işçiler, işe koşulacak araçlar haline gelir. Bu nedenle, makinelerin kapitalist tarzda kullanımının ilk sonucu, kadın ve çocuk emeğidir!

Burada adale gücüne sanayide duyulan ihtiyacın azalmasıyla sermayenin etkisi altına aldığı kesimlerin giderek genişlediği vurgusu yapılmaktadır. Buna benzer olarak, iletişim araçlarının kullanımının yaygınlığı söz konusu olduğunda, iletişim araçlarının iletişim makineleri olarak işlev gördüğü durumlarda, sermaye hakimiyeti altına girilecek emeğin niteliğinin oldukça çeşitli olacağı açıktır. Bu değerlendirmede özel olarak çocuk emeğine yer verilerek istenmektedir. İletişim araçlarının, iletişim makinesi olarak işlev gördüğü zamanlar ile sıradan iletişim aracı olarak işlev gördüğü zamanların birbirinden ayrılmasının önemli bir noktasını da sosyal medya özelinde çocuk emeğinin anlaşılması oluşturmaktadır. Çocukların, sermaye birikimine artı değer üreten işçiler haline gelip gelmediğinin anlaşılması bu ayrımla mümkün kılınabilir. Emek gücünün “özgürlüğü”nden ne anlaşılacağı tartışması yeniden devrededir. İlgili cihazların iletişim aracı ve iletişim makinesi karakteri arasında bir ayrım yapılmadığı sürece birbiriyle bağlantılı iki eksik okuma kendisini gösterebilir. Birinci okuma, çocukların, iletişim aracından sürekli olarak dışlanmadığı sürece her zaman artı değer üreticisi olarak anlamlandırılmasıdır. Diğer durum ise, çocuk emeğinin değer yaratımı içerisine hiç dahil edilmeyişidir. Söz konusu çocuk emeği olduğu zaman, emek gücünün mübadelesi üzerindeki bilinç düzeyinin ne olduğu, bir bilinç sahip olduğu durumlarda dahi emek gücünün mübadele edilebilir bir meta haline gelişinin meşruluğunu tartışmak önemlidir. Öte yandan, bir çocuk tarafından üretilen içeriğin kazandırdığı değere sosyal medya şirketleri tarafından her zaman el konulma riski bulunduğu söylenmelidir. Ancak böylesi bir durumda bir emek gücü mübadelesinden daha fazla olarak, sermayenin ilk birikim mantığının devrede olduğu söylenebilir.

Sonuç Yerine

Marksist düşünce geleneğinde makine sermayeyle kurduğu ilişkiyle anlaşılan bir olgudur. Dolayısıyla iletişim makinesi gibi bir kavram ancak, iletişim aracının sermaye birikimiyle kurduğu ilişkiyle eleştirel ekonomi politik bir düşünce içinde anlam kazanacaktır. 1970’lerde yaşanan sermaye birikim krizi ve bunu aşma yolları, 1980’li yıllardan itibaren etkisini giderek arttıran neo-liberal ekonomi politikaları iletişim alanını sermaye birikiminin içine dahil etmiştir. Dolayısıyla iletişim makinesi gibi bir kavramı kullanmak için gerekli nesnel koşullar bu dönüşümler sonucunda şekillenen medya atmosferi içerisinde geçerli hale gelmiştir.

İletişim makinesi kavramı, iletişim aracını sermaye birikim sürecine dahil olduğu anları anlayabilmek için bir öneridir. Özellikle mobil iletişim cihazların gündelik hayatta giderek yaygınlık kazandığı ve sosyal medya kullanımının daha geniş kitlelerce gerçekleştirildiği bir ortamda, iletişim ilişkilerinin tamamını bir bütün olarak meta üretim süreci olarak görmek üzerinde bazı riskler olduğu düşünülmektedir. Bu kapsamda, aynı iletişim aracının kullanıma ve sermayeyle girdiği ilişkinin düzeyine göre çift karakterli olabileceği ifade edilmelidir. Bu nedenle bir iletişim aracı günümüzde ne tam anlamıyla sermayenin kendini çoğalttırma güdümlü hareketinin dışındadır ne de tam anlamıyla sadece bu hareket özgü bir araçtır.

İletişim aracı, iletişim makinesi olarak kullanıldığı zamanlarda sermaye birikimine olan etkisi ancak, emek, sömürü, değer gibi kavramlarla birlikte düşünüldüğünde anlaşılabilir. Bu anlamda, en önemli sorunlardan birisi değerın kaynağının emek olduğunu kabul ettiğimiz zaman bu emeği neyle ölçeceğimiz sorundur. Çünkü, yeni iletişim araçlarının üretme potansiyeli olduğu metaların üretimi için gerekli emek zamanın ne olduğuna yönelik belirsizlik, kullanıcıların ürettiği değer ve sömürülme oranlarının ne olduğu konusunda da belirsizliklere neden olmaktadır. Öte yandan, iletişim aracında üretilen değere el koyma biçimlerindeki farklılaşmanın, iletişim araçları kullanıcılarının işçi karakterleri üzerinde de farklılaşmaları beraberinde getirebilir. Bu anlamda, bir iletişim aracı kullanıcının emek gücü üzerindeki hakimiyeti iletişim aracının ne zaman bir makine ne zamansa basit bir araç gibi kullanıldığına ilişkin fikir vermede faydalı olacaktır.

Kaynakça

- Başaran, F. (2010). İletişim Teknolojileri ve Toplumsal Gelişme (1. Baskı). Ankara: Ütopya.
- Engels, F. (2018). Anti-dühring (5. Baskı) (Çev. K. Somer). Ankara: Sol.
- Esposito, E. (1993). Der Computer als Medium und Maschine. *Zeitschrift für Soziologie*, 22(5), 338-354. <https://doi.org/10.1515/zfsoz-1993-0502>
- Fuchs, C. (2018). Sosyal Medya: Eleştirel Bir Giriş (1. Baskı) (Çev. İ. Kalaycı ve D. Saraçoğlu). İstanbul: NotaBene.
- Gazan, O. (2022, 31 Ocak). Verilerle İnternet Kullanımı ve Sosyal Medya Alışkanlıkları. *Bigumigu*. <https://bigumigu.com/haber/verilerle-internet-kullanimi-ve-sosyal-medya-aliskanliklari/> Erişim Tarihi: 18 Haziran 2022
- Geray, H. (2016). Birikim Düzenleri, Yeniden Yapılanma ve Küreselleşme. F. Başaran, ve H. Geray (Ed.), *İletişim Ağlarının Ekonomisi* (1. Baskı) (s. 42-65). Ankara: Ütopya.
- Harvey, D. (2015). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi* (2. Baskı) (Çev. A. Onacak). İstanbul: Sel.
- Kaderoğlu-Bulut, Ç. (2022). *Gazetecilerin Mesleki Memnuniyeti* (1. Baskı). Ankara: Gazeteciler Cemiyeti.
- Marx, K. (2009). *Formen* (4. Baskı) (Çev. Yayın Kurulu). Ankara: Sol.
- Marx, K. (2016). *Kapital – Cilt 1* (3. Baskı) (Çev. M. Selik ve N. Satlıgan). İstanbul: Yordam.
- Marx, K. (2020). *Ücretli Emek ve Sermaye: Ücret, Fiyat ve Kâr* (20. Baskı) (Çev. S. Belli). Ankara: Sol.
- Marx, K. ve Engels, F. (2009). *Komünist Manifesto ve Komünizmin İlkeleri* (27. Baskı) (Çev. M. İ. Erdost). Ankara: Sol.
- Marx, K. ve Engels, F. (2013). *Alman İdeolojisi* (1. Baskı) (Çev. O. Geridönmez ve T Ok). İstanbul: Evrensel.

Nikitin, P. (2002). *Ekonomi Politik* (8. Baskı) (Çev. H. Konur). Ankara: Sol.

Prodnik, J. A. (2014). Sürüp Giden Metalaşma Süreçleri Üzerine Bir Not (Çev. F. Başaran). V. Mosco ve C. Fuchs (Ed.), *Marx Geri Döndü: Medya, Meta, Sermaye Birikimi* (1. Baskı) (s. 301-367). İstanbul: NotaBene.

Smythe, D. (2006). Batı Marksizminin Kör Noktası (Çev. L. Yaylagül). L. Yaylagül (Ed.), *Kitle İletişiminin Ekonomi Politikası* (1. Baskı) (s. 127-172). Ankara: Dalbaz.

Thompson, G. (1997). *Kapitalizm ve Sonrası: Meta Üretimine Yükselişi ve Çöküşü* (1. Baskı) (Çev. F. Berktaş). İstanbul: Kaynak.

Uysal, D. (2020). *Dijital ve Sanal Yansımalar: Wolfgang Hohlbein'in Im Netz Der Spinnen ve Das Netz Adlı Romanları* (1. Baskı). Ankara: İksad.

Wittel, A. (2014). Sayısal Marx: Dağıtık Medyanın Ekonomi Politikasına Doğru (Çev. F. Başaran). V. Mosco ve C. Fuchs (Ed.), *Marx Geri Döndü: Medya, Meta, Sermaye Birikimi* (1. Baskı) (s. 389-433). İstanbul: NotaBene.

Wood, E. M. (2016). *Kapitalizm Demokrasiye Karşı: Tarihsel Maddeciliğin Yeniden Yorumlanması* (1. Baskı) (Çev. Ş. Artan). İstanbul: Yordam.

Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar* (1. Baskı). Ankara: Dipnot.

Yücesan-Özdemir, G. ve Kaderoğlu-Bulut, Ç. (2016). Medyanın Sınıfsal Temelleri: Emeğin Gerçekleri ve Sermayenin İllüzyonları. *Toplum ve Hekim*, 31(2), 85-95.

Yüksel, H. (2012). Enformasyon Toplumu Kuramlarındaki İnsan Tasavvurunun Eleştirel Bir Çözümlemesi. *İletişim Araştırmaları*, 10(1-2), 9-46.

Yeni Medya Sanatının Uygulama Alanı Olarak Müzik Festivalleri ve Dijital Kültür Bağlamında Performansın Değişen Anlamı

Ezgi Tokdil* • Dicle Yıldırım**

ÖZ

Dijital kültür ve yeni medya sanatı kapsamında üretilen çalışmaların günümüz toplumlarındaki yeni uygulama alanı olarak müzik festivallerini ele alarak performans ile olan ilişkisini postmodern paradigmanın temel göstergelerinden başlayarak analiz eden araştırmada; sanatın değişen anlamı, postmodern ve çağdaş gibi kavramların yeni tanımları, geleneksel medya ve yeni medya arasındaki ayrım ile kültürün değişen boyutları diyalektik olarak ele alınıp incelenmektedir. Bu kapsamda yeni medya sanatının farklı uygulama formları ve kullanım/uygulama alanları ekseninde performans sanatının bir uzantısı olarak değerlendirilebilecek olan müzik festivallerinin iç içe geçmiş bir yapı olarak kültür içerisindeki konumları, günümüz sanatının çok boyutlu ve çok yönlü niteliğinin önemli göstergeleri arasında kabul edilmelidir. Kültürel ve toplumsal yapı değişirken, geleneksel medyanın yerini yeni medyaya bıraktığı, postmodern kültürün enstalasyonlarının dijital enstalasyonlarla yer değiştirdiği, performans sanatının internet sanatı ile bir araya gelerek yeni bir zaman – mekân algısı yarattığı, kültürel dinamikler ve reel yaşama ilişkin bilinen tanımların yeni anlamlar yüklediği görülmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen araştırma; sanatın yönünün teknolojinin gelişmesine paralel hızla değiştiği ve akışkan bir gerçeklik içerisinde yeni sanat formlarının ya da sanatın yeni kullanım alanlarının ortaya çıktığı –ve çıkmaya devam edeceği– gerçeğinden hareketle geçmişin sanata ilişkin katı tanımlamaları ve sınıflandırmalarının günümüz dijital kültür içerisinde geçerliliğini yitirdiğinin altını çizmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: yeni medya, yeni medya sanatı, dijital kültür, performans sanatı, müzik festivalleri

* Doç. Dr., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi
ezgi.tokdil@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2701-0842

** Dr. Öğr. Üye., Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi
dicle.yildirim@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1115-8017

Music Festivals as an Application Field of New Media Art and the Changing Meaning of Performance in the Context of Digital Culture

ABSTRACT

In the research, which analyzes the relationship of the works produced within the scope of digital culture and new media art with music festivals as a new application area in today's societies, starting from the basic indicators of the postmodern paradigm; The changing of art, new definitions of concepts like postmodern and contemporary, the distinction between traditional media and new media, and the changing dimensions are discussed dialectically. In this context, the position of music festivals, which can be considered as an extension of performance art on the axis of different application, usage areas of new media art should be considered the important indicators of the multidimensional and versatile. However, the cultural and social structure changes, traditional has been replaced by new media, and installations of postmodern have been replaced by digital installations (digital installations have replaced sedentary installations). Performance art came together with internet art and created a new time and space, and new meanings were given definitions of cultural dynamics. Research carried out; because the direction of art changes rapidly the development of technology, new art forms continuing emerge it aims to underline that the strict definitions and classifications of art in the past have lost their validity.

Keywords: new media, new media art, digital culture, performance art, music festivals

Extended Abstract

Throughout history, important turning points and paradigmatic changes have occurred in almost every field. These changes have created a new multi-dimensional dynamism with new meanings and structures added to the values of the past. The canvas, as the space of modernist understanding, was replaced by the gallery space in postmodern culture. Contemporary art has transformed the space itself into an art object, giving rise to new narrative forms. These forms present the body of the artist and/or the viewer, or any entity related to the outside world, as a work of art. The development of technology has ensured the transnational transfer of knowledge and information through networks. This has led to a new paradigm shift with globalization and the day-by-day progress in computer technologies. This new paradigm has been at the center of digitalization in the field of culture. Within the scope of digital culture, the field and scope of art have gradually expanded. The emergence of new application areas has once again revealed the multidimensionality of the productivity of art and design. The construction fiction of the cultural and social structure is changing and known, and conventional media have given new meanings to the phenomena of time and space as new media. Especially, cognitive practices brought by current life dynamics have enriched cultural production day by day.

Cultural heritage and production of the past into an interdisciplinary structure, it also unveils new art forms created through computers and networks. These emerging forms, often referred to as new media arts, encompass a range of categories, including net art, interactive art, algorithmic art, digital installation, digital performance, video, and animation. The creation of these digital art forms on virtual platforms provides artists with opportunities to incorporate various elements into the design during the editing and production processes, unlike traditional art forms. The journey began with video art in the postmodern paradigm and evolved into the organization of gallery spaces. Over time, this evolution led to the proliferation of screens and the dissolution of traditional screens within spaces. The space itself has transformed into a screen through projections, and virtual reality has supplanted physical reality. Furthermore, the reception of works produced within the realm of digital culture and new media has liberated exhibition spaces and usage areas. This liberation has eliminated the constraints that previously confined cultural production within the walls of museums and galleries. As a result, it has enhancing its interaction with the audience and expanding its potential for visibility.

Today, music and art festivals serve as vital arenas where the pulse of social change resonates through both visual and auditory expressions. These festivals have emerged as significant platforms for exhibiting and experiencing cultural productions. Within the realm of digital culture, music festivals, in particular, have expanded, introducing new dimensions to performance art. They have become spaces where

visual artists pioneer innovative initiatives in new media art. Music and art festivals have evolved into grand showcases where artists and designers freely and enthusiastically share their creative practices. These events have transformed into essential arenas that profoundly influence the approaches of artists and designers, as well as their potential within the field. This transformative experience has given rise to a spectrum of new mediums and cultural interactions, liberating artists, and designers. Initiatives aimed at translating thoughts and literary material into visual data, showcasing images accompanied by algorithms and creative codes, and broadening dissemination to reach mass audiences have made significant progress.

The process of translating art and music into physical experiences through three-dimensional design has been a diverse and lengthy journey. As long as technology keeps advancing, and humans continue to meld their creative imaginations with technological tools, the emergence of novel art forms and production methods remains inevitable. In this context, it's plausible that the application areas of digital cultural products will expand, accompanied by shifts in exhibition venues. The research conducted in this context aims to analyze the influence of computer technologies in the realms of art and design. It also delves into the structural transformations of cultural forms, changes in production methods and mediums, shifts in exhibition venues, and the diversification of usage areas. It provides evidence that these festivals foster interdisciplinary interactions across various dimensions and serve as platforms for cultural and artistic exchange, extending beyond mere entertainment events.

Giriş

Tarihsel süreç içerisinde yaşamın tüm dinamikleri birbirleriyle etkileşimli olarak değişime uğramış toplumsal değişim kültürel etkileşimi tetiklemiş, teknolojik gelişmeler sanatın farklı formlarının dijital kültürün içinde ortaya çıkmasına aracılık etmiştir. Farklı alanlar arasındaki diyalektik ve karşılıklı ilişki analiz edildiğinde tarihin belirli aralıklarında önemli kırılma noktalarının varlığı görülür; bilgisayar teknolojilerinin gelişimi, ağlar yoluyla bilginin dolaşıma girmesi ve buna paralel küreselleşme hemen hemen her alanda önemli değişimleri beraberinde getirmiştir. Geleneksel medyanın yerini yeni medyaya bırakması –postmodernizmin popüler kültür nesnelerini sanatın odağına yerleştiren bakış açısında olduğu gibi– kültür alanına ilişkin farklı üretim ortamlarının dijital teknolojilerin desteği ile yaratılmasına olanak sunmuş ve yeni medya sanatları üretim süreci ve sergilenme aşamasındaki yapısal nitelikler bakımından farklı kategorilerde ayrılmıştır. Bu kapsamda antik sanattan modernist paradigmanın sonuna kadar sanata ilişkin tanımlanan tüm anlatılar toptan bir değişim yaşamış, bu değişimle birlikte salt sanat eserinin yapısal özellikleri değil, izleyici – eser – sanatçı/tasarımcı ilişkisi de köklü bir başkalaşım yaşayarak var olan tüm tanımlamaların dışında yeni ilişkiler kurulmuştur. Dijital kültür ürünleri ve yeni medya sanatlarının sergilenmesine ilişkin stratejilerde de önemli farklılıklar söz konusudur; teknolojinin gelişimi ve kültür formlarının çeşitlenmesi ve dijitalleşmesiyle pek çok galeri ve müzenin var olan sergileme alanlarını yeniden düzenlediği ya da yeni sergileme alanları inşa ettiği görülmektedir. Bununla birlikte dijital sanatın farklı formları geleneksel sergi mekânları dışında da yeni ve yaratıcı alanlarda izleyiciyle bir araya gelebilmektedir; müzik ve sanat festivalleri bu alanlardan biri olarak araştırmamızın örneklemini oluşturmaktadır. Söz konusu festivallerde performans sanatı dijital enstalasyonlar ve etkileşimli multimedya çalışmalarıyla bir araya gelerek yeni bir zaman – mekân algısı yaratmanın yanında sanatın daha geniş kitlelerce izlenmesine aracılık eder. Bu etkileşim ortamının analiz edildiği araştırmamızın ilk bölümünde yeni medya sanatının farklı formlarına ilişkin bilgilendirme yapılarak sergileme stratejilerindeki değişim çözümlenmektedir. Devamında yeni medya sanatları içinde melez bir yaratım formu olarak dijital enstalasyonlar tarihsel süreçteki değişimi dikkate alınarak incelenmekte ve son olarak yeni bir sergileme alanı olarak müzik ve sanat festivallerinin performans ve enstalasyon sanatını bir araya getiren yapısı üzerinde durulmaktadır.

Yeni medya sanatı ve gösterimine ilişkin yeni stratejiler

Sanatın tarihine kısa bir bakışla; modern – postmodern ikileminin yerini ilki 1960'larda ikincisi 1990'larda yaşanan kırılma noktaları ile çağdaş – güncel tartışmasına bıraktığı, geçmişin biçimsel yapı ve düşünsel süreçlerinin yeni paradigma içinde yeni anlamlar yüklediği apaçık görülmektedir. Bu değişimin kilit noktasında ise teknolojinin gelişimi

ve bilimsel ilerlemenin olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir; dolayısıyla “içinde yaşanan yüzyılın kültürü; –ister postmodern ister çağdaş sanat olarak tanımlansın– modernizmden formal ve düşünsel yapı bakımından ayrı olduğunu kabul etmek şartıyla tüm tanımlamaları reddeden, teknolojiye bağımlı olması nedeniyle hızla değişen, aynı hızla yerini yeni oluşumlara bırakacak bir formdadır” (Tokdil, 2023, s. 103). Modern sanatın hangi tarihte postmodern sanatla yer değiştirdiği konusunda net bir tarih belirtmek mümkün olmadığı gibi (iç içe geçmiş yapılar olması nedeniyle böyle bir ayırım ve kesin bir zaman dilimi belirlemek de doğru bir yaklaşım olmayacaktır) postmodern kültürün dijital kültüre dönüşmesi de belirli bir tarihte değil, uzun bir zaman diliminde yavaş yavaş gerçekleşmiş bir süreçtir. Ancak burada üzerinde durulması gereken önemli nokta, kimi yazar ve sanat tarihçilerinin postmodern sanat, çağdaş sanat ve güncel sanat kavramlarını birbirlerinin yerine kullanıyor ve bu kavramlar ile dijital kültürün yaratım formlarını ilişkilendiriyor olmasıdır. Her ne kadar sanat tarihinin sınıflandırılması ve kronolojik zamanın tanımlanmasında önemli sorunlar ortaya çıksa da bunun haklı nedenleri bulunmaktadır. Bunların başında modernizme ait anlatı biçimlerinin postmodern kültür içinde yeniden ortaya çıkması, postmodern sanata ilişkin form ve söylem biçimlerinin araştırma kapsamında çağdaş sanat olarak tanımlanan 1980 sonrası dönemde farklı bir yüzle görünürlük kazanması ve güncel sanat kapsamında ele alınan dijital sanatın geçmişin biçimlendirme anlayışlarını bilgi iletişim teknolojileri ve teknoloji tabanlı araçlar yoluyla yeni bir estetik forma dönüştürmesi gelmektedir — Araştırma kapsamında örnekleme alınan performans sanatı da bu etkileşimin önemli yansımalarından biridir. Üstelik bu etkileşim yalnız kültür alanında değil, tarihsel – toplumsal koşulların ve politik ekonomik değerlerin bilimsel gelişmeye koşut değişiminde de gözlemlenebilir. Yeni medyanın ortaya çıkışı ve sanat kapsamında yeni formların yaratımı da bütün bu dinamiklerle ilişkili bir süreci kapsar ve dolayısıyla ortaya çıkışı ve yeni medya sanatının başlangıcı konusunda kesin bir tarih belirlemek olanaksızdır. Ancak Nadide Gizem Akgülğil’in de tanımladığı gibi; “yeni medyanın tarihi farklı kuramcılara göre farklı zamanlarda başlıyor olsa da hepsinin ortak olarak söylediği şey yeni medyanın teknolojiyle birlikte ilerlediğidir” (2018, s. 34).

Lev Manovich’e göre “yeni medyanın kültürel ve bilgisayar teknolojileri bağlamında iki farklı kolu vardır” ve yeni medya; “genel olarak var olan medyayı, etkileşimli olarak, sayısal veriye dönüştürmeye yönlendiren ve bilgisayar aracılığıyla üretim, dağıtım ve paylaşım sağlayan ortamlar” şeklinde tanımlanır (2001, s. 19). Dolayısıyla 1990’ların başında ulusal karaktere sahip mevcut medya sistemlerinin (geleneksel medyanın) 2000’lerden itibaren küreselleşme ve ağ teknolojileri ile ulus ötesi bir boyut kazandığı görülür ve elbette medya araçlarının gelişimi, iletimi ve etkileşimine ilişkin söz konusu gelişme kültür alanında da bilgisayar ve iletişim teknolojileri ile ağlar yoluyla yaratılan yeni sanat formlarının ortaya çıkması ve yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu döneme kadar çağdaş sanatın önemli araçlarından olan ekran olgusu (televizyon gibi geleneksel medya araçları), yerini daha karmaşık yazılımların gerçeklik

boyutuna taşındığı bir araca bırakmış (bilgisayar ekranları, projeksiyonlar vd. araçlar farklı algoritmaların gösterimini sağlayan bir mecra haline gelmiş) ve son olarak “ekranın izleyici ve eser arasındaki varlığı ortadan kalkarak” salt dijital görüntü yaşamın gerçekliğinde bir varoluş kazanmıştır (Tokdil, 2023, s. 106). Bu kapsamda 1970’lerde ilk örneklerine rastlanan video sanatı, söz konusu geçiş sürecinin en önemli göstergelerinden olmakla birlikte Nam June Paik gibi sanatçıların televizyon ekranlarını mesajın aktarılmasında bir araç olarak kullandıkları TV Buddha gibi yerleştirmeler dönüm noktasının öncü eserleri olarak kabul edilebilir. Devam eden süreçte belirtildiği gibi bilgisayar ekranlarında yaratılan görüntünün projeksiyon yoluyla izleyiciye sunulduğu yeni form 1980’lerin sonları gibi erken bir dönemde sanatın yeni aktarım formu haline gelmiştir.

Öte yandan teknoloji geliştikçe söz konusu aktarım formları da giderek çeşitlenmiş, yeni medya sanatının sınırlarında farklı tanımlamalar ile ifade edilen çeşitli uygulama formlarını ortaya çıkarmıştır. Bu uygulama formları dijital sanat, dijital performans, dijital enstalasyon, dijital video ve animasyon, dijital heykel, algoritmik sanat, yazılım sanatı, veri sanatı, net sanatı, aktivist sanat, multimedya sanatı, robotik sanat gibi yaratım biçimleri, süreç ve nihai forma göre kategorize edilebilmektedir. Bununla birlikte dijital kültür kapsamında yaratılan bu yeni sanat formlarının yaratım sürecinin sanal platformlarda gerçekleştirilmesi düzenleme ve tasarım süreçlerinde de yeni gelişmeleri beraberinde getirmiştir. Söz konusu değişim salt eserin fiziksel yapısı ile ilgili değildir, yaratımın öznesinin bakış açısının da yüzyılın teknolojik gelişmeleri ile başka- laştığını söylemek mümkündür. Dolayısıyla yeni medyanın sağladığı olanaklar ve mecraların, sanatçı ve tasarımcıların üretimlerini (yaratılan estetik oluşumu) olduğu kadar bakış açılarını da değiştirip geliştirdiği, iletişim süreçlerinin yeni medyanın aracılığı ve sanatçıların aktif kullanımıyla dönüştürdüğünden söz edilebilir (Güney, 2014, s. 130-134).

Bu kapsamda sürekli olarak genişleyen ve gelişen yaşam normlarında yeni medya sanatının, kendinden bir öncekinin anlamını yitirmeden, ortak bir zeminde eskiyi yeneden kurguladığı ve iletişimin kapsamını genişleten bir olgu olduğu tanımlanabilir. Özellikle metin, ses, grafik, imaj, video gibi birden çok iletişim biçimini sürecinin paydaşı yapan yeni medya, bu katmanlı yapısıyla hedef kitlesinin, sanatın hem yaratma hem de izlemenin yeni formunu deneyimlemesine olanak sağlayacak biçimlerde açım- lar. Sanatçı kadar izleyicinin de özgürleştiği bu mecra bağımsız ve aracsız bir ortama sahip olmakla birlikte üretim de her geçen gün çeşitlenerek artmaktadır (Karaçalı, 2019, s. 59). Bunun en temel nedeni dijital kültürün birey ve sanat eseri başta olmak üzere, farklı alanlar ve farklı tarihsel dönemler arasındaki sınırı giderek bulanıklaştır- ması ve bu sınırların ortadan kalkmasıyla sanatçının daha yaratıcı ve üretken olma- sında rol oynamasıdır.

Dijital sanatın çağdaş ve güncel sanat içindeki konumuna yeniden bakıldığında;

farklı kuramcı, küratör ve sanat tarihçilerinin yapmış olduğu tanımlamalar mevcut sanatın belirli bir cephesinden ve konu edindikleri dijital sanat formunun yaratım koşulları ve fiziksel gerçekliğinden yola çıkılarak ortaya atılmış görüşlerdir. Bu bağlamda tanımlandığı gibi söz konusu olan ayırımın yapılması, dijitalleşme faktörünün, sanatın farklı formlarına dahil edilmesi nedeniyle olanaksızdır. Örneğin küratör Domenica Quaranta, çağdaş sanatı genellikle üretimlerinde sanata atıfta bulunmak için kullandığı bir terim olarak ele aldığını ifade eder. Sanatla ciddi bir iletişim içerisinde girdiğinden beri çağdaş sanatı, küratöryel süreçlere ve bilgi çağına yanıt veren bir sanat olarak gördüğünü belirtir. Dolayısıyla onun cephesinden çağdaş sözcüğü genel olarak bilgi toplumunun yaratım formlarını tanımlar ve dolaylı olarak dijital kültüre gönderme yapar. Quaranta; dijital sanat, yeni medya, net art, güncel sanat gibi mevcut yeni medya sanatı formları içinde kendini net sanatında konumlandırmayı tercih etmiş ve bunun temel sebebinin net sanatının kökenini video sanatından çok dadaya; dada gösterilerinin etkileşimli ve değişken doğasına benzetmesinden ileri geldiğini öne sürmüştür (aktaran Dekker, 2021b, s. 40). Bu benzerlik salt düşünsel düzeyde gerçekleşen bir süreç değildir, belirtildiği gibi sanatın farklı dönemleri ve bu dönemlerdeki biçimlendirme anlayışları arasında bir süreklilik vardır. Enstalasyonun yeni medya sanatı kapsamında dijital enstalasyon formuna dönüşmesi bunun en önemli göstergelerinden biridir. Dolayısıyla; “farklı paradigmalara temel oluşturan veya bu dönemlerin temel dinamiklerini belirleyen unsurlar tarihin hemen hemen her döneminde tekrar eden bir yapıdadır; ancak elbette çağın ihtiyaçlarına ve yaratım mekanizmalarına, alımlayıcı (izleyici) beklentisine ve sanatçının gerçekliği indirgediği düşünsel temele göre değişiklik gösterir” (Tokdil, 2023, s. 104). Quaranta’nın da tanımladığı gibi, dijital tabanlı sanatta, üretilen işten işe değişen bilgisayar ortamına uygulanabilecek tek bir kriter belirlemek zordur. Bazı eserler çevrimiçi bir bilgisayarda başarılı bir şekilde gösterilebilirken, diğerleri bunun yerine fiziksel alana ve belirli bir bağlama dahil edilmek için belirli bir formasyona ihtiyaç duyar (aktaran Dekker, 2021b, s. 41-42). Bu göstermektedir ki dijital sanat düşüncesi ve yaratımlar yalnız yazılım kodları ve bilgisayar ekranları ile sınırlı değil, çok daha geniş uygulama ve sergilenme alanlarına ihtiyaç duymaktadır.

Yeni medya sanatının yaratım sürecinde sanatçının rolüne bakıldığında ise geleneksel anlatının dışında çok daha geniş bir etkinliğe sahip ve farklı alanlarda uzmanlaşmış bir sanatçı kimliğinin yaratılmakta olduğu görülmektedir. Bunun nedeni söz konusu tasarım süreçlerinin geleneksel sanatın aksine yazılım mühendisliği, bilişim uzmanlığı ve mimarlık gibi alanları da kapsamı ve bu alanlarda uzmanlaşmayı gerektirmesidir. Londra Royal College of Art’ta etkileşim tasarımı dersleri veren Tony Dunne’un da tanımladığı gibi; “malzeme odaklı bir tasarım yaklaşımı, dijital teknolojileri de içine almak üzere genişliyor. Yeni tasarım melezleri ortaya çıkıyor. İnsanlar belirgin kategorilere uymuyor; onlar sanatçı, mühendis, tasarımcı, düşünürlerin bir karışımı (...)” (aktaran Karaçalı, 2019, s. 34). Bu süreç kimi zaman bireysel olarak gerçek-

leşirken kimi zaman sanatçının özerkliği ortadan kalkar ve sanat yaratımı ya da dijital sanat eserleri farklı alanlarda uzmanlaşmış bir ekibin ortak çalışması haline gelir — TeamLab, Ouchhh, NOHlab Studio, Kuflex Lab gibi stüdyolar bu kapsamda sanatçılara teknik destek veren önde gelen tasarım merkezleri arasında kabul edilebilir. Elbette bu süreç dijitalleşmenin kapitalizmle olan ilişkisine de gönderme yaparken disiplinlerarası bir etkinlik alanının doğmasına da aracılık eder.

Bununla birlikte günümüz sanal gerçekliği ve dijital kültür açısından yaratılan eserlerin sergilenmesi ve alımlanması süreci analiz edildiğinde; yine geleneksel sanatta var olan izleyicinin pasif konumunun aksine dijitalleşmenin katılımı da etkinleştirdiği ve yaratımların alımlayıcının varlığı ya da müdahalesiyle şekillendiği bir süreç dikkati çekmektedir. Özellikle 2000’lerin başlarından itibaren yeni medya sanatının farklı alanlarında üretilen dijital çalışmalar genel olarak iki kategoride sınıflandırılmaktadır; bunlardan ilki alımlayıcının pasif olmasına karşılık ekrandan yansıyan görüntünün dinamik ve akışkan olduğu yaratım türlerini (dijital enstalasyon, video, animasyon vb.) tanımlarken, ikincisi izleyicinin katılımıyla gerçekleşen dinamik/etkileşimli yaratımları (interaktif sanat, multimedya sanatı vb.) kapsar. Dolayısıyla ilkinde ekrandan yansıyan görüntü belirli algoritmalar doğrultusunda sistematik bir değişim yaşayarak tahmin edilebilir bir model yaratırken, ikincisinde öngörülemez bir deneyim ortaya çıkar. Amber van den Eeden ve Kalle Mattsson’ın da açık bir şekilde tanımladığı gibi (aktaran Dekker, 2021d, s. 60);

(...) net sanat sizden, izleyiciden taleplerde bulunur. Katılmak zorundasınız ve bu belirli bir ruh hali gerektirir —Öngörülemez bir şeyi deneyimlemek için, öngörülemez bir şeye tahammül etmeniz gerekir. Bu nedenle, bilgisayar bağlamında, izleyicinin bir sergiyi ziyaret ettiğini anladığı bir alan yaratmanın bir yolunu bulmak dijital çalışmaların mecraları üzerinden yeniden düşündürmektedir.

Sergilenme sürecinde ise geleneksel müze ve galeri anlayışının dışında bu sanat eserleri dijital sanat araçları, bilgisayarlar ve yazılım teknolojileri yoluyla üretildiklerinden *online* platformlarda sergilendiklerinde değer ve anlam bakımından herhangi bir kayıp yaşamamaktadır. Dahası bazı yeni medya sanatı türleri ve dijital yaratımlar salt bu amaçla üretilmiş ya da bu yolla izlenebilen ve katılım sağlanabilen çalışmalardır. Tom Clark ve Rózsa Farkas’a göre özellikle *net art* (ağ sanatı) geleneksel sanat formlarından iki şekilde ayrılır; “birincisi, izleyicinin otomatik olarak katılması ve ikincisi ise gösterilen yerin sanal bir yer olmasıdır”. Bu iki küçük farkın yeni medya sanatında ve çağdaş sanattaki yansımaları daha belirgin ve geniştir (aktaran Dekker, 2021c, s. 48).

Değer bağlamında da geçmişin yüce sanat algısının (müze koleksiyonlarında biricik ve çoğaltılamaz konumda olan sanatın) günümüz dijital kültüründe ortadan kalktığı, önce sanal gerçekliğin sergilenmesine ilişkin alt yapıların mevcut müzelere dahil edildiği, ardından yalnız bu kapsamda üretilen çalışmalar için ayrı müze, galeri ve özerk

mekânların oluşturulduğu ve en sonunda da söz konusu yeni medya yaratımlarının galeri mekânlarının dışına çıkarak yaşamın içine karıştığı görülür. Bu noktada sanatın erişilebilirliği, sergilenmesi ve görünürlüğü açısından da genel tanımlamaların ve kabul görmüş doğruların dışında bir yönelim söz konusudur ve değişen kültürel aktarım içinde insanın rolü de değişmekte, salt izleyici olmaktan çıkarak katılımcı konumuna taşınmakta ve yaratımı inşa eden öznelardan biri haline gelmektedir. Ancak elbette bu değişimin temelinde teknolojinin birey odaklı gelişiminin de etkisi göz ardı edilmemelidir. David Bolter ve Richard Grusin'in de tanımladığı gibi; "hem sanatın hem de günlük hayatın içinde kullanılan sanal gerçeklik ve üçboyutlu grafiklerin amacı, dijital teknolojilerin arayüzünü ortadan kaldırarak, teknoloji ve insan arasında herhangi bir araç olmadan etkileşime geçebilmedir" (2000, s. 23-24). Dolayısıyla yeni medya sanatının farklı formlarının eskisine göre çok daha fazla yaşamın içinde kullanım alanına sahip olması kaçınılmaz bir hale gelir. Bu kapsamda örnekleme alınan müzik festivalleri de son yıllarda dijital sanat ve farklı içerikleri bünyesine dahil eden söz konusu yapılar arasında önemli bir yer tutmaktadır.

Bununla birlikte dijital sanat, diğer sanat formlarından salt yaratım ve alımlanma süreci bakımından farklılık göstermektedir. Bunun dışında modern sanat ve geleneksel anlatı biçimlerinin estetik değer ve tasarım dilinden farklı olmayan önemli niteliklere de sahiptir. Dijital sanatın tarihi içinde sanat, estetik ve tasarım öğeleri veya özelliklerini barındırmak zorunda olduğundan dolayı her sanat eseri ve türe, teorik tartışmaların belli miktar eşlik etmesi gerekmektedir. Özellikle internet ortamı ya da sanal gerçeklik dışında bir mekâna sahip olan sanat eserlerinin sergilenmesinde mekân, gerek fiziksel gerçekliğinin tasarımın parçası olması bakımından gerek izleyici ile etkileşimli bir ortam yaratılması bakımından sosyal etkileşimi de aktif hale getiren bir konumda yer alır. Bu noktada sanatın kişisel deneyime dayalı bir söyleme zemin hazırladığını söylemek de mümkün olmaktadır (aktaran Dekker, 2021e, s. 171). Öte yandan dijital sanatı gösterme, paylaşma ve satma eyleminin Olia Lialina tarafından 1998 yılında yapılmaya başlandığı, ilk *online* sanat projesi *My Boyfriend Came Back Form The War* isimli çalışmanın The Last Real Net Art Muesum olarak adlandırılan *online* bir galeride yer aldığı bilinmektedir. Bu galeride çeşitli özelliklerde projeler öne çıkarılmış; özellikle müze internetin sanatın sunumu, sanata erişim ve dağıtımı için geleneksel modelleri ve yöntemleri yeniden yapılandırıldığını fark etmesiyle birlikte bu tür girişimlere devam etmiştir (Dekker, 2021a, s. 20-21). Bununla birlikte yaratılan eserlerin sergilenmesi bakımından Maria Ghidini, fiziksel mekânda küratörlük yapmakla internette küratörlük yapmak arasında bir karşılaştırma yaparak, ilkinin müze ve galeri koleksiyonlarının sergilenmesi ile ilgili olan bir süreç, ikincisinin, dijital sanat üretmenin ve sergilemenin yeni yollarını sağlayan mekâna özgü bir yaklaşım olduğunun altını çizmiştir. Bu anlamda, dijital sanatın küratörlüğünü yapmanın, dijital sanatı sergilemenin değişkenliğinden yararlandığı tanımlanabilir ve bu nedenle, dijital sanat ve yeni medyanın sorugulamayı, çevrimiçi dağıtım ve dijital arşivleme potansiyeline ilişkin soruları içerecek

şekilde genişlettiği görülür (Dekker, 2021a, s. 20-21).

Eeden ve Mattsson'ın da tanımladığı gibi; dijital gerçeklik, günlük yaşam pratiklerinin bir parçasıdır. Teknolojinin yaşam içinde ön yargıyla bakılması gereken bir sorun değil dijital bir gerçeklik olarak görülmesi; nasıl sorusuna odaklanmaktan çok hakımızda ne söylediğine odaklanmak dijital gerçekliği anlama noktasında daha yararlı bir girişim olmaktadır. Özellikle sergiler çerçevesinden bakıldığında çevrimiçi bir sergi düzenlemenin çevrimdışı bir serginin düzenlenmesinden çok da farklı olmadığı görülmektedir. Sanat eserlerini bir araya getirmek ve onları bir mekânda etkileşime sokmak ve birlikte çalışmakla ilgili olan bu süreç; yaratıcı yetenekler arasındaki farkları ortaya koymada son derece efektif bir girişimdir (aktaran Dekker, 2021d, s. 60).

Yeni medya sanatının türlerine ve yaratım mekanizmalarına girilmeden yeni medyanın teknoloji ile birlikteliğinden doğan etkileşim ortamı, sergileme mekânları, küratörün değişen/değişmeyen anlamı, biçimlendirme anlayışlarının farklı kültürel dönemlerde benzer karakteristik özellikleri gibi unsurların analizinin ardından üzerinde durulması gereken bir diğer unsur da teknolojinin değişimi ve gelişimi ile yaratılan yeni sanat formlarının teknoloji ile iş birliğidir. Kimi sanatçılar teknolojiyi üretim süreçlerinde bir araç olarak kullanırken, diğerleri için bu bir amaç haline gelebilmektedir. Teknolojinin sanat ile olan birlikteliğinde bu etkileşim, çoğunlukla yeni medya ile geleneksel sanat formları arasındaki tartışmaların da dinamiğini oluşturmaktadır. İlkinde sanatçı için teknolojik gelişme düşüncenin görsel – işitsel anlatıya dönüşmesinde bir aracı rolü oynar ve ortaya çıkan eser geçmişin estetik görünümünü yalnızca sergilenme bağlamında değiştirir. İkincisinde ise salt fiziksel gerçeklik ön plandadır ve estetik değer, anlamsal bağlam ve anlatı formu eserin oluşum sürecinde dikkat edilen paradigmlar olmaktan çıkar. Ancak bu iki eğilim arasındaki fark, günümüz sanatında yeni medyanın rolünü tanımlamak için de belirleyici bir işleve sahiptir; bu farkın çağdaş ve güncel sanat diyalektiğinde yeni medya sanatını güncele yaklaştıran önemli bir ayırım olduğu söylemek yanlış olmayacaktır. Çağdaş sanat, modernizmden aldığı temel değerler üzerinde yeni bir söylem dili ve bakış açısı geliştirerek geleceğe dönük yeni manifestolar belirlerken, güncel sanat kapsamında yeni medya sanatının bir kolu, günümüz teknolojisinin araçlarıyla kendine dair bir alan yaratır.

Çağdaş Sanatta Değişen Kültür Formları Bağlamında Dijital Enstalasyon

Tanımlandığı gibi yeni medya sanatı çağdaş sanat kapsamına dahil edilerek analiz edildiğinde üretilen sanat eserlerinin çoğunluğunun geçmişin kültürel mirası üzerinde şekillendiği ve şimdinin teknolojik gelişmeleri ile yaratılırken geleceğe dönük estetik bir anlam ve yeni bir söylem dili geliştirdiği görülür. Kavramsal sanatın bir ürünü, devamı ya da anlatı formu olan yerleştirmeler dijital kültür kapsamında dijital enstalasyonlarla yer değiştirmiş, performans sanatı dijital sanatla bütünleşerek yeni bir boyut kazan-

miş, geçmişin statik biçimsel formu multimedya ve interaktif sanata dönüşmüştür. Bütün bu değişim elbette tanımlandığı gibi disiplinlerarası etkileşimin bir sonucu ve farklı alanlar arasındaki iletişimin bir ürünüdür.

Dijital kültür içindeki görünümüne geçilmeden çağdaş sanat kapsamında enstalasyonun (yerleştirme sanatının) temel karakterinin incelenmesi önemlidir. Bu kapsamda yerleştirme sanatının “kavramsal sanat pratiklerinde ve diğer sanat disiplinlerinde yer alan bir üretim, ifade, çalışma biçimi ve bir sanat anlayışı” olduğu tanımlanabilir (Taştan, 2018, s. 49) ve bu anlayış Dilek Toluyağın da aktardığı gibi; “birtakım sıradan nesnelerin belirlenen bir mekânda kurulumu ve düzenlenmesinden oluşan sanatsal üretim şekli” olarak ifade edilebilir (2020, s. 103). Küratör Lisa Moran’a göre ise enstalasyon; “bir ya da birden çok nesnenin, sanatçının birtakım kaygılarla belirlediği bir mekân içerisinde kurgulanarak yerleştirilen sanat pratiğidir” (Moran, 2003, s. 7). Bütün bu tanımlamalarda öne çıkan ortak noktalar nesne, mekân ve sanatçının kurgulama/ düzenleme/tasarlama eylemidir. Dolayısıyla geleneksel sanat anlayışındaki tuvalin yerini mekânın aldığı ve resmedilen gerçekliğin boyut kazanarak mekân içerisinde nesnelere yoluyla temsil edildiği görülür. Bununla birlikte yerleştirme sanatını kendisinden önceki biçimlendirme anlayışlarından ayıran en önemli nitelik çoğunlukla izleyicinin katılımına olanak sağlamasıdır; bu unsur dijital kültür kapsamında enstalasyonun dönüşümü ile ilişki kurulabilen en temel değerdir. Bu doğrultuda izleyici eserin anlam üretme sürecine dahil edilmiş olur ve eser tamamlanmış bir fiziksel gerçeklik olmaktan öteye geçerek süregiden bir kavramsallaştırmalar dizgesine dönüşür.

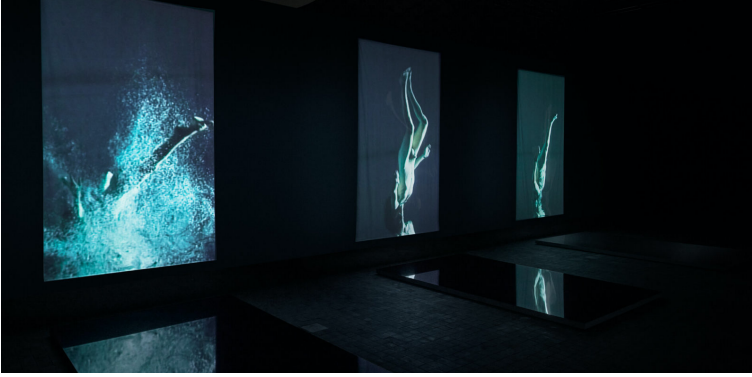
Enstalasyonun modernizm ve modern öncesi sürecin heykel sanatının bir uzantısı olarak kabul edilebileceğini savunan Michael Rush’a göre (2005); müzelerin kurulmasına kadarki zaman diliminde enstalasyonun tarihsel süreçteki ilk örneklerine Rönesans kiliselerinde ve Batı’nın varlıklı ailelerinin evlerinde rastlanır ve devam eden süreçte sanatın ve heykel formunun sergilenmesine yönelik atılan adımlar, yaratılan alanlar ve oluşturulan platformlar toplumsal değişimle de ilişkili olarak heykel sanatını değiştirip dönüştürmüş ve bakış açılarını genişleterek enstalasyonların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Enstalasyonun temelini heykel sanatına dayandırılması bu sanat formunun müzeler ve eleştirmenler arasında benimsenmesinin de önünü açmıştır (Rush, 2005, s. 124-125). Bu noktada postmodern kültürün ve günümüz sanatının önemli anlatı formlarından olan kavramsal yerleştirmelerin, modern sanatın üç boyutlu tasarımlarının bir uzantısı olduğunu tanımlamak ve bu formun teknolojinin sanata entegre edilmesi ile yeni medya sanatları kapsamında görsel ve düşünsel olarak –bazı temel farklılıkların olduğunu da kabul ederek– dijitalleştiğini vurgulamak yanlış olmayacaktır.

Dijital enstalasyon genel bir değerlendirme ile, kavramsal çerçevenin dijital yolla ve bilgisayar yazılımları, kodlar, veri görselleştirmeleri ve ekranlarla izleyiciye sunulduğu yerleştirmeleri tanımlar. Burada sergilenen nesne, sanal ortamda bilgisayarlar

yoluyla yazılımın görsel veriye dönüştürülmesinden oluşur ve fiziksel nesnenin yerini farklı grafikler, sesler ve uzamsal görüntü alır. Dolayısıyla teknoloji, dijital enstalasyon formunda yaratımın görsel – işitsel veriye dönüşmesinde bir araç olarak tanımlanabilirken, yaratılan yeni mekân da sanal gerçekliğin reel olanla birlikteliğini temsil eder. Yeni medyanın kültürel boyutunun temsil biçimlerinden biri olarak tanımlanabilen dijital enstalasyonlarda izleyici – eser etkileşiminin de yeniden kurgulandığı, statik nesnenin yerini dinamik forma bırakmasıyla izleyiciye de etkileşimli yeni bir alan yaratıldığı tanımlanabilir. Dijitalleşme ve sergilenen nesnenin (dijital kültür kapsamında üretilen işlerde yansıyan görüntünün) yazılım kodlarından elde edilmesi sanatçının da – düşünsel gerçekliği somut veriye dönüştürmesinde– özgürleşmesini, farklı üretim mekanizmalarını denemesini, bir ya da birden fazla veri analizini bir araya getirebilmesini ve konu aldığı gerçekliğin sınırlarını genişletebilmesini sağlamıştır. Dolayısıyla heykel bağlamının genişletilmiş kavramlarına dayanarak ve sanatın izleyici katılımına etki eden bir unsur olarak, yaratıcı süreci atölyenin ve stüdyonun ötesine taşıyan diğer enstalasyon sanatı türlerinde olduğu gibi, medya enstalasyonlarının da (dijital yerleştirmelerin) kendine farklı zeminler yaratarak günümüz dijital gerçekliğinde var olduğu tanımlanabilir (Rush, 2005).

Bununla birlikte teknolojinin gelişimiyle yaratılan yeni kültür ortamında farklı kategorilerde ayrılan dijital eserler ve yeni medya sanatları, kendi içlerinde bazı karakteristik özelliklere sahip olmasına rağmen çoğunlukla birbirleriyle etkileşimli bir yaratıcı sürecin ürünü olduklarından melez bir yapı oluştururlar. Fiziksel nesnenin yerini ekran olgusuna bıraktığı ve fiziksel mekânın uzamsal mekânla yer değiştirdiği dijital enstalasyonların statik ya da kısmen dinamik – pasif kategorisinde üretilen işlerde çoğunlukla ekrandan yansıyan görüntü belirli algoritmalar doğrultusunda yazılım kodlarının önceden tanımlanmış görsel veriye dönüşmesi ve bunun video sanatı formunda izleyiciye sunulmasından oluşur. 1990’lardan itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle modernist ilkeler doğrultusunda üretilen enstalasyonların nesne anlayışının yerini ekran olgusuna bıraktığı ve video sanatının dijital sanat ve dijital enstalasyonların ilk örneklerini oluşturduğu tanımlandı. Bu doğrultuda video sanatının kapsamının genişletilmesi ve ekran olgusunun çoğaltılmasıyla görüntünün de dinamik ve mekânı da kapsayan bir forma dönüşmesinde Bill Viola ve Gary Hill gibi sanatçıların bu alanda ilk örnekleri sunduklarını savunmak yanlış olmayacaktır. Viola, 1970’lerin başından beri çok çeşitli tek kanallı videolar ve enstalasyon videoları oluşturmuştur. Videolarını, “modern dünyada kimlik ve manevi önem sorunuyla boğuştuğu görsel şiirler” olarak tanımlayan Viola için video ve enstalasyon çalışmaları 1980’lerin ortalarından itibaren tercih ettiği bir sunum yöntemi haline gelmiştir. Sanatçı özellikle çalışmalarında manevi kaynak veya malzeme olarak Kur’an, Budist metinleri ve Sufi mistisizmi gibi başlıklarla eşleşen ışık ve biçim araştırmalarına yer vermiş, farklı ülkelerde eserleri sergilenen sanatçının dijital enstalasyonları ve video sunumlarında dışavurumcu bir anlatımın benimsendiği görülmüştür (Rush, 2005, s. 124-125). Sanatçının

1994 tarihli örnekleme alınan video yerleştirmesi *Stations (İstasyonlar)* incelendiğinde beş video projeksiyonundan suda asılı beş çıplak figürün yansıtıldığı, arka planda su altının dingin sesiyle ritmik olarak çerçevenin dışına doğru hareket ettikleri görülür (*Görsel 1*). Ekranların önüne yerleştirilen granit levhalar yansıyan figürlerin siyah bir sıvının içinde yüzdüğü algısı yaratırken ölüm ve yeniden doğuş döngüsü yaşamın en temel gerçekliği olarak izleyiciye aktarılır (MoMA, ____).



Görsel 1. Bill Viola, *Stations (İstasyonlar)*, 1994, beş kanallı video (renk, ses), beş granit levha, beş projeksiyon ekranı (Amos Rex, ____)

Burada dijital enstalasyonun en erken örneklerinden biri olarak galeri içerisinde konumlandırılan ve izleyicinin anlam üretme sürecine dahil edildiği “şey” herhangi bir nesne değil, önceden tanımlanmış bir videonun yansıtıldığı ekranlar ve onlara eklenmiş olan granit levhalardır. Bununla birlikte Viola'nın çalışmasını modern sonrası kültürün kavramsal çalışmalarından ayıran en temel nitelik yerleştirmenin statik bir konumda olsa dahi dinamik bir formu aktarmasıdır, ki bu da dijital kültürün ve yeni medya araçlarının sanata entegresinin sunduğu olanakların en ayırt edici özelliklerinden biridir.



Görsel 2. Gary Hill, *Dream Stop (Rüya Durağı)*, 2015-16, alüminyum, konik lensli 31 video kamera, 31 projektör, donanım (garyhill.com, ____)

Video sanatının öncü sanatçılarından olan Hill'in çalışmaları dijital enstalasyonun yaratım süreci bakımından incelendiğinde ise sanatçının, Viola'nın video yerleştirmelerinde olduğu gibi çok boyutlu ancak zamanı da odağına alarak zaman – mekân kurusunun değişimi üzerine yoğunlaştığı görülür. Rush'a göre (2005); ekran dışındaki alanın da tanınmasını önceleyen Hill, farklı ve çarpıcı görüntülere odaklanarak, yerleştirmenin mekân içindeki konumunun zamanın keşfini ne ölçekte etkilediğini, tek kanallı video içinde zamanın birden fazla biçimde manipüle edilmesine dayanarak birden fazla monitör ve projeksiyon yüzeyinin video enstalasyonunda farklı olasılıklara nasıl kapı açtığını ve yansıyan görüntünün zaman – mekân algısını değiştirip izleyici – eser etkileşimini ne ölçüde değiştirdiğini sorgulayan yeni medya sanatının önemli isimleri arasındadır. Bununla birlikte Hill'in video çalışmaları; “şiiirsel tema ve fikirlerin yanı sıra toplum ve kültüre dair yorumları da içerir. Ona göre video bilincin en alıcı, esnek ve geniş kapsamlı aynası olarak araçtır. Dolayısıyla eserlerinde izleyicilerin kendi bilinçlerinin bu aynasını görmelerine olanak tanıyan psikolojik alanlar yaratır” (jamesharris-gallery.com, ____ a). Sanatçının 2015 – 2016 tarihinde James Harris Gallery'de sergilenen örnekleme alınan çalışması *Dream Stop (Rüya Durağı)* incelendiğinde (*Görsel 2*), “Kızılderi Dreamcatcher'ın birleşik unsurlarından ve onun İslami desenlerle kültürler arası çağrışımlarından türetilen bir medya heykeli” olduğu görülür (garyhill.com, ____). Galerinin farklı noktalarına yerleştirilen otuz bir gizli kameranın verisini yansıtan projeksiyonlar farklı noktalarda ve katmanlar şeklinde galeri tavanına monte edilmiş, kameralar izleyici ve sergi alanının parçalanmış görüntülerini yakalayarak bunları üst üste bindirir ve mekânın sınırlarını genişletirken dolaylı yoldan zamanın akışını da değiştirmiştir. Görüntü izleyicinin hareketiyle sürekli olarak değişir, statik değil dinamik ancak izleyicinin aktif katılımı değil, değişen görüntüyle zamanın akışına ayak uydurması beklenir. Bununla birlikte gizli kamera yoluyla yeniden inşa edilen kapalı devre gözetleme ortamı Hill'in “iletişim sistemleri ve yeni teknolojinin sosyo-politik sonuçlarına” olan ilgisinin bir ürünüdür; “gözetim, röntgencilik, paranoya ve resmi otoritenin gücünü çağırıştır. Aynı zamanda sosyal medyayla, imaj üretme kültürümüze ve kendi deneyimlerimizi saplantılı bir şekilde yakalamamızla da ilgilidir” (jamesharris-gallery.com, ____ b).



Görsel 3. Stan VanDerBeek, *Movie Mural (Film Durağı)*, 1968, *Dreamlands: Immersive Cinema and Art*, 2017, Whitney Museum, New York (whitney.org, ____)

Dijital kültür kapsamında değişen enstalasyonun yeni karakteri bağlamında örnekleme alınan bir diğer eser Stan VanDerBeek'in 1968 gibi erken bir tarihte gerçekleştirdiği ve dijital enstalasyonun en erken örneklerinden biri olarak değerlendirilebilecek *Movie Mural (Film Duvarı)* isimli video yerleştirmesidir (Görsel 3). Bir filmin farklı görüntüleri parçalar halinde farklı ekranlardan farklı zamansallıklarda izleyiciye aktarılırken sesin varlığı ve değişen görüntü mekânın parçalanarak akışa dahil olmasını sağlar. Burada Viola'nın çalışmasında olduğu gibi izleyici enstalasyona dahil değildir; görüntü izleyicinin fiziksel varlığından bağımsız olarak önceden tasarlanmış ve öngörülebilir bir formda değişirken Hill'in erken video yerleştirmelerinde olduğu gibi fragmanlara indirgenmiştir. Bu kapsamda 2017 yılında Whitney Museum'da sergilenen VanDerBeek'in video-enstalasyonu; "farklı alanlarda dijitalleşme süreçleri, teknolojinin sanata nasıl giderek daha fazla adapte olduğu ve yaratımın zaman – mekân algısını nasıl yeniden yapılandığı gibi soruların önemli kanıtlarını sunar" (Tokdil, 2023, s. 107-108).

Görüldüğü gibi bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması sonucunda 1970'lerde Nam Juna Paik'in video yerleştirmeleriyle başlayan dijitalleşmenin sanata entegrasyonu, –Hill ve VanDerBeek'in çalışmalarında olduğu gibi– ekran olgusunun çoğalması ve görüntünün parçalanmasıyla mevcudiyetini sürdürmüş, projeksiyonların sanatın içinde kullanım alanı bulmaları ile ekran kimi zaman büyütülüp tüm galeri mekânını kaplarken teknolojinin gelişiminin sunduğu olanaklarla yeni sergileme stratejileri geliştirilmiştir. Bu süreç 2000'lerin başlarından itibaren bir süreklilik şeklinde gelişmiş, önce galeri mekânı değiştirilip dönüştürülmüş (ekran mekânın kendisi haline gelmiş), ardından sanal gerçeklik ve reel olan yer değiştirirken fiziksel mekân yerini uzamsal yeni açılımlara bırakmıştır (Tokdil, 2023, s. 108). Son aşamada bu süreç etkileşim olgusunu da dahil ederek dijital enstalasyonu izleyici katılımı ile şekillenen, değişen ve gelişen dinamik forma dönüştürmüştür. Zoe Cooper'ın da tanımladığı gibi dijital sanat enstalasyonları; "izleyicilere sanat eserine aktif olarak katılmaları için yeni

fırsatlar sunar. Sanatçılar ve tasarımcılar, izleyici veya ‘kullanıcı’ ile dijital boyut arasındaki ‘gerçek – sanal’ sınırla oynama fırsatına sahip olur. Dokunma, fiziksel katılım ve sosyal etkileşim temel nitelikler haline gelir” (Cooper, 2022).

Performansın Dijital Kültür İçindeki Değişimi: Yeni Medyanın Yeni Kullanım Alanı Olarak Müzik Festivalleri

Yeni medya sanatlarının uygulama formları ve dijital enstalasyon gibi etkinlik alanlarının geçmişin belli başlı söylem biçimleri ya da biçimlendirme anlayışlarının günümüz gerçekliğinde yeniden yapılandırıldığı ve yeni anlam örüntüleri ve/ya biçimsel görünüm kazandığı belirtildi. Benzer biçimde performans sanatı da yalnız belirli bir dönemin kültürel formu olarak görülmemelidir; kökleri modernist kültürün sürrealist sergiler, fütürist gösteriler ve Dada eylemlerine dayanan bu etkinlik alanı postmodern kültür içinde önce 1950’lerde Jackson Pollock’un öncülüğünü üstlendiği *Eylem Resmi (Action Painting)* kolunda –canlı bir eylemi işaret eden sanatsal bir aktarımla ilişkili– süreci tanımlayan bir kavram olarak kullanılmış, 1960’larda *fluxus* ve *happening* gibi iki kolda yeniden ortaya çıkarak salt insan bedeni ve eylemin kendisinin sanatın konusu haline geldiği bir yapıya dönüşmüştür. Devam eden süreçte insan bedeni sanat eseri ile yer değiştirerek varoluşunu güçlü bir şekilde ilan etmiştir. Ahu Antmen’in de tanımladığı gibi yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren disiplinlerarası özelliğiyle öne çıkan “ve ancak 1970’lerde başlı başına bir tür olarak kabul edilmeye başlanan performans sanatı, beden sanatı, *happening*, aksiyon gibi çeşitli başlıklar altında gündeme gelmiş, sitüasyonizm, *fluxus*, feminist Sanat, arazi sanatı gibi farklı akımlar dâhilinde de uygulanmıştır” (2008, s. 219). Dolayısıyla görüldüğü gibi postmodern kültür içerisinde şekillenen bütün bu akımlar ve yaratım formlarının hemen hepsi birbirleriyle etkileşim halinde ve farklı disiplinleri bir arada kullanan alanlardır. Ancak burada performans sanatını kendisinden önceki sanat formlarından ve kendi döneminin diğer biçimlendirme anlayışları ile akımlarından temel özellik öncelikli malzemenin insan bedeni olması ve bedeninin sanatsal bir dil olarak kullanımınıdır. Bu nedenle beden “kendi kendini gerçekleştirme” noktasında okunabilen bir araç olarak öne çıkarken eylemin sürekliliği ve zamanın sanatın içindeki kullanımına ilişkin de yeni denemeler gerçekleştirilir (Antmen, 2008, s. 222). Dolayısıyla beden, tuval veya heykel olarak gösteriminden ayrılarak kendine başka bir alan edinmiştir. Bu alanda bedeninin gösterim şekli enstalasyon türündeki performanslara (performatif yerleştirmeler) ait bir eleman haline de gelmiştir (Hakan-Verdu Martinez ve Demiral, 2014, s. 183). Araştırma kapsamında örnekleme alınan Viola’nın yerleştirmesi bu kapsamda ele alınabilecek en önemli çalışmalarındandır. İnsan bedeni dijital enstalasyon formunda yeniden görünürlük kazanmış ve beden farklı anlam örüntülerini kendinde barındıran performatif bir unsura dönüşmüştür.

Bununla birlikte performans sanatının kendisinden önceki sanat formlarından ayrışmasını sağlayan en temel niteliklerinden biri de gerçekleştirilen eylemin yalnız bir defaya mahsus olması ve deneyimin anlık olarak yaşanmasıdır. Semra Germaner'in de ifade ettiği gibi; "performans yalnızca bir an için var olur; yaşamın en yüksek derecesini ifade ederken ölüme çok yakındır. Unutma belleğin bir parçasıdır, performans sanatı yalnızca seyircinin belleğinde varlığını sürdürür" (1997, s. 60). Dolayısıyla kayıt altına alınmış ya da tekrar gerçekleştirilmiş olsa da her eylem öncekinden insan faktörünün değişkenliği nedeniyle farklı olacaktır. 1970'lerden itibaren performans sanatı ve beden kullanımına ilişkin değişen stratejiler Kibar Bolat-Aydoğan'a göre; "sadece biçimciliğe bir tepki olmayıp, kendinden önceki sanata ilişkin kabulleri ve önermeleri sorgulayarak, bunlara alternatif teknikler ve malzemeler sunmuşlardır" (2008, s. 6). Böylece sanat eseri, sanatçı ve izleyicinin rolleri değişirken sanat geçmişin müze ve galerinde sergilenen bir "şey" olmaktan çıkmış ve özgürleşmiştir. Donald Kuspit'in de tanımladığı gibi; "modern zamanlarda sanat, sırça sarayından çıkıp kalabalığa karışmıştır, çünkü kendini yalnız hissetmiştir. Artık tam anlamıyla yüksek sanat değildir, çünkü aristokrasinin ve kilisenin yüksek dünyasına giden bir yol olmaktan çıkmıştır" (2005, s. 153).

Günümüz dijital kültür kapsamında gerçekleştirilen müzik festivallerinin de pek çok açıdan geçmişin performans sanatı ve bu yapı içerisindeki beden kullanımı ile paralellik gösterdiği görülür. Bu festivaller, geçmişin sahne sanatları ya da plastik sanatlarının katı sınırlamalarından kurtulması, kayıt altına alınamaması (ya da alınsa dahi etkinliğin tek seferlik gerçekleşmesi), yüce sanat ve akademik estetiğin yerini güncel olanın ve talep edilenin alması, bedenin hem gösterim/sunum hem de sahne arkasındaki kullanımı gibi nitelikler bakımından 1960 sonrası performans sanatının temel manifestosu ile örtüşmektedir. Burada bilgisayar teknolojilerinin tüm olanaklarını kullanarak interaktif ve etkileşimli tasarımlar gerçekleştiren yeni medya sanatçıları –elbette festivalin ve sahne performansının geçmişin performans sanatından pek çok açıdan ayrı olduğunu ancak bazı temel unsurlar açısından benzerlikler taşıdığını kabul etmek koşuluyla– sanatın yeniden yaşamın içinde değer kazanmasına aracılık etmiş ve enstalasyon ile performansın yeniden bir arada bir kültür diline dönüşmesini sağlamıştır. Özellikle son yıllarda birçok müzik festivalinde görsel çalışmalarını sergileyecek yeni mecralar bulan sanatçılar, hem toplumsal sorunlar üzerine üretimler yaparken hem de insan bedeni üzerine görselleştirmeler, hareketli görüntüler, video, artırılmış ve sanal gerçeklik ile projeksiyon haritalama üzerinde çalışan görsel sanatçılardan oluşan ekipler festivallerde sıkça yer almaya başlamıştır (May, 2021, 13 Ağustos). Öte yandan dijital enstalasyon ya da dijital performans gibi türlerin farklı görüntüler, sesler ve metinlerden oluşması ve farklı türleri (yazılım sanatı, net sanatı, algoritmik sanat, interaktif sanat vb.) bir araya getirerek disiplinlerarası bir form sunması bakımından yerleştirme ve performansın dijitalleşerek multimedya sanatının ortaya çıkmasına aracılık ettiği tanımlanabilir (Güney, 2014, s. 136). Bununla birlikte söz konusu dijital

performanslarda fiziksel mekânla sanal mekânın iç içe geçtiği de tanımlanabilir. Festivalin gerçekleştiği alanda yeni medyanın sanal gerçekliği postmodernizmin enstalasyonlarına benzer biçimde konumlandırılır ve interaktif sanatın izleyicinin tepkilerine cevap veren niteliği performansı gerçekleştiren kişi ya da performansın kendisinin dinamizmiyle yer değiştirerek interaktif bir ortam yaratılır. Müzik festivallerinin performans sanatı ile ortak bir diğer yönü onun belli bir süre sonra bir anlamda silinip gitmesi; “her ne kadar kayıt altına alınıyor ve videolarda belgeleniyor olsa da, bu sanat eserlerinin tıpkı çevrelerindeki müzik performansları gibi, ilk elden tanık olunmayı amaçlaması ve bu deneyimin yalnızca festivale katılanların zihinlerinde yaşamasıdır” (Sierra, 2018, 26 Ekim).



Görsel 4. Afterlife Müzik Festivali, Tulum, 2019 (Lorena, 2019, 25 Eylül)

Günümüz dünyasında bilişsel ürünlerin kültürel üretimler kapsamında devamlılık göstererek paylaşılması gün geçtikçe karmaşık bir hal almaktadır. Bu karmaşık kültürel yapı sanat ve toplumsal yaşamın birlikteliği ve farklı disiplinlerin ortak iş birliğinde her geçen gün çeşitlenmektedir. Toplumsal değişimin bir ürünü olan popüler kültürün değişim ve yenilik arzusu sanat eserlerinin de farklı kullanım alanlarında varoluş sürecini hızlandırmakta, sanatın yaşamın içine giderek entegresinin önünü açmaktadır (Kabaş, 2018, s. 28). İşte bu noktada yeni medya sanatı ve görsel sanatlar alanında çalışan sanatçılar genellikle müzik festivallerinin isimsiz kahramanları olmaktadır. Tom May'e göre (2021, 13 Ağustos); “bir zamanlar sadece poster ve festival programını tasarlamak veya küçük ve mütevazı sergilere ev sahipliği yapmakla yetinilen görsel sanatçılar artık giderek daha fazla merkeze taşınır olmuş”, dijital ekranlardaki videolar, enstalasyonlar, duvar resimleri, kinetik heykeller festivallerin hem tamamlayıcı ana öğelerini oluştururken hem de bu festivaller giderek salt müzikle sınırlı olmak yerine çağdaş sanatı da kapsamına dahil ederek genişlemiş, pek çok sanatçının enstalasyonlarının ve kavramsal işlerinin de sergilendiği yeni bir platform yaratılmıştır. Bununla birlikte özellikle festival kapsamında üretilen sanat eserlerinin ve sergilenen eserlerin sahip olabileceği kitle erişimi ve yaygınlığı da çok büyüktür. 2015 yılında gerçekleştirilen bir araş-

tırmaya göre, Amerika Birleşik Devletleri'nde her yıl otuz iki milyon kişinin bir müzik festivaline katılmış olduğu tespit edilmiştir (Sierra, 2018, 26 Ekim).



Görsel 5. Afterlife Müzik ve Sanat Festivali, Ibiza, 2022 (Álvaro Pardo B, 2023, 12 Mayıs)

Bu festivaller arasından ölümden sonraki bilinç aleminde bir yolculuk yapmak üzerine yola çıkan Afterlife, bir etkinlik olarak sanat gösterileri ve çok çeşitli aktivitelere yer veren geniş bir festivaldir. Bu aktiviteler, festival konuklarına çeşitli sanatsal etkinliklere katılma şansı vererek, müziğin ötesinde çok boyutlu kültürel bir deneyim sunmakta ve etkileşim ortamı yaratmaktadır (Rickinson, ____). Geniş kapsamlı düzenlenen diğer müzik festivalleri arasında sürekliliği ve konsepti açısından öne çıkan bir festival olan ve İtalyan tekno müzik grubu Tale of Us tarafından kurulan Afterlife ilk kez 2016 yılında gerçekleştirilmiş, basit bir parti konsepti olarak başlayan etkinlik giderek yerini müziğin dijital enstalasyonlarla birleştiği etkileyici bir festivale dönüşmüştür (Lorena, 2019, 25 Eylül).

Bununla birlikte söz konusu festival kapsamında kullanılan imajlar ve görsellerde öne çıkan beden, yaşam ve yaşam sonrası gösterimleri özellikle araştırmanın önceki bölümünde incelenen Viola'nın yaklaşımları ve üretimlerinin merkezinde yer alan tematik anlatılarla da benzerlik taşımaktadır. Elektronik müziğin görsel – işitsel ışık ve lazer enstalasyonlarıyla bir araya geldiği Afterlife festivallerinin tümünde arka planda asılı bir insan silüeti yer alır —Bedenin değişen fiziksel yapısı ve yaşamın ölümle olan diyalektiği Afterlife festivalinin de her yıl devam eden ana temasıdır ve gerek festival afişinin gerek festival kapsamında sahne arkasının dijital yerleştirmelerinin ana motifiidir (Görsel 4-5). Festival kapsamına dahil edilen multimedya ve dijital enstalasyonlar da bu çerçevede festival kapsamında pek çok yeni medya sanatçısı ve tasarımcısının farklı bakış açıları ve çeşitli teknikleri bir arada kullandığı ve üretimleri festivaller üzerinden konumlandırarak sergileme mekânının sınırlarını genişlettikleri görülür.



Görsel 6. Coachella Valley Müzik ve Sanat Festivali, *Escape Velocity* (Coachella Astronaut), 2014, *Poetic Kinetics* (Sierra, 2018, 26 Ekim)

1999 yılında Paul Tollett ve Rick Van Santen tarafından kurulan, Kaliforniya İndio'daki Colorado Çölü'nde her yıl düzenlenen ve her yıl yüz binlerce kişinin katıldığı Coachella Valley Müzik ve Sanat Festivali de yeni medya sanatının uygulama alanlarından biri olarak giderek daha fazla etkileşimli sanatı ve dijital enstalasyonları kapsamına dahil eden önemli festivaller arasındadır. 2016 yılında iki yüz bine yakın ziyaretçinin yer aldığı festival, 2017 yılında iki hafta sonu boyunca 750.000'den fazla katılımcının ilgisini çekmiş ve bu ilginin büyük bir bölümü görsel – işitsel videolar ve dijital üretimlerin görsel gücünden elde edilmiştir. 2014 yılında gerçekleşen festival kapsamında Poetic Kinetics tarafından tasarlanan kinetik bir heykel olan *Escape Velocity* isimli astronot festival mekânının dijital heykellerinin en önemli enstalasyonları arasında yer almış; astronotun vizörü, canlı ve etkileşimli yüz ve isim yakalama sisteminin yanı sıra video projeksiyon haritalaması ile donatılmış, bu da katılımcıların yüzlerinin kaskın vizörüne yansıtılmasına ve birer “astronot olmalarına” olanak tanımıştır (Poetic Kinetics, ____). Bunun yanı sıra etkileyici görsel – işitsel multimedya işlerine de yer verilen festival alanı kapsamında kavramsal yerleştirmeler de farklı alanlara konumlandırılarak festival ziyaretçilerine sürükleyici ve disiplinlerarası bir deneyim yaşatılmıştır. Makro ölçekli dijital sanat enstalasyonlarında uzmanlaşmış ve festivaller için çok sayıda eser üretmiş Los Angeles merkezli tasarım stüdyosu Poetic Kinetics'in sanatçı ve yaratıcısı Patric Shearn festivallerde açılan üretim alanları üzerinde çalışmayı bir tuval üzerinde çalışmaya benzeterek bunun benzersiz bir deneyim olduğunu vurgulamıştır (Sierra, 2018, 26 Ekim). Bununla birlikte görüldüğü gibi performans sanatının ister postmodern kültürün sanat formu ister müzik alanında gerçekleştirilen bir eylem olarak ele alınsın dijitalleşen toplumun yeni kültürel ürünleri olarak yeni medya sanatları ile bir araya gelmesi, dinamik ve etkileşimli bir alan yaratarak sanatın sınırlarının genişlemesine neden olmuş; bu multimedya tasarımları, ses ve görüntü enstalasyonlarının müzik festivallerinin içinde varoluşu her iki alanın da daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak sağlamıştır.



Görsel 7. Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali, 2019, The Chemical Brother (vam.ac.uk, ____).

Dolayısıyla festivallerde yeni medya ve çağdaş sanatın performans sanatlarıyla birlikte tezahür etmesinin sanatın yaratma sürecinde benzersiz etkileşimler sağladığı tanımlanabilir. Seçilen sanatçılar doğrudan kendi vizyonları ve tasarımları üzerinden ekiplerle organize olmuş şekilde çalışarak belirli bir süre ve mekânda belirli dinamikler ya da ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenen eserler yaratırlar. Bununla birlikte bu çalışmalar –yeni medya sanatının izleyici katımlı sanat türlerinde olduğu gibi– tasarımcısı tarafından festival kapsamına uygun tasarlanmış ve tamamlanmış olsa da performansın kendi içindeki dinamiği ile de şekillenen ve sürekli olarak yenilenen bir estetik bağlama sahiptir. Kimi zaman sahne alan sanatçıların performanslarıyla etkileşimli, kimi zaman festivali ziyaret eden katılımcıların basit ses, hareket ve mimiklerine duyarlı, kimi zaman salt sahne arkasından yansıyan bir görüntü, kimi zaman ise festival alanında sergilenen geniş kapsamlı bir enstalasyon şeklinde tasarlanmıştır. Çalışmanın fiziksel gerçekliği her ne olursa olsun performans ve enstalasyonun birlikteliği çok daha yaratıcı süreçlere kapı aralamıştır.

Performansın dijital enstalasyonla bir araya gelerek sürükleyici bir deneyimin ziyaretçilere sunulduğu tekrar eden festivaller arasında örnekleme alınan diğer bir festival Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali'dir. Dünyanın en büyük açık hava festivalleri arasında kabul edilmekle birlikte Glastonbury, 1970'li yıllardan itibaren İngiltere'de gerçekleştirilen en uzun soluklu festivallerdendir. Farklı kültürler ve ülkelere ait müziklerin, farklı alanlarda performansların ve sanatın farklı formlarında kavramsal çalışmaların yer aldığı etkinlik, "her zaman sahne teknolojisi ve tasarımında en ileri seviyede yer almış ve ses, ışık ve video deneyimlerinde yeni yaklaşımlara öncülük etmiştir" (vam.ac.uk, ____).



Görsel 8. Glastonbury Çağdaş Performans Sanatları Festivali, 2019, The Chemical Brother
(Hughes, 2022, 23 Haziran)

2019 yılında Afterlife festivalin sembolü olan figürün dinamik etkileşimli formunu The Chemical Brothers sahnesinde izleyiciyle buluşturmuştur (Görsel 7-8). Performans sanatının video montajlarıyla birleştirilmesiyle elde edilen etkileyici sahne tasarımı mekânın fiziksel gerçekliğini sanal gerçekliğin sonsuzluğuyla birleştirmiş, fiziksel sahnenin ötesine geçmek ve sansasyonel bir görseller dizisi yaratmak için en son teknoloji projeksiyonlar kullanılarak lazerlerin ve hologramların sınırları zorlanmıştır. Bu yolla fiziksel gerçeklik ve reel zamana ilişkin duygular da değişerek işitsel verinin de desteğiyle yeni bir zaman – mekân algısının doğması sağlanmıştır. Dolayısıyla dijital performansın bu tür festivallerde kullanılmasının anı ve paylaşılan deneyim duygusunu yoğunlaştırdığı tanımlanabilir (vam.ac.uk, ____).

Sonuç

Toplumsal değişim ve bilgi – iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere paralel bilgisayarların üretim mekanizmalarında etkin kullanımı, sanat ve tasarım alanında önemli gelişmelerin yaşanmasına aracılık etmiş ve kültür alanında yeni bir paradigmanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni paradigma, tasarımın üretim sürecinden sergilenme boyutuna, alımlayıcının deneyim aşamasından yaratımın izleyici ile buluşma mekânına ve hatta devam eden üretimin izleyici tarafından tamamlanma noktasına kadar geleneksel sanatın alışlagelmiş anlatılarının dışında bir kültürün yaratılmasını sağlamıştır. Yeni medya teknolojilerinin sanatın içine entegre edilmesiyle farklı kategorilerde ayrışan dijital sanat formları, –sanal platformlarda kodlar ve yazılım yoluyla üretilmesi ve ağlar yoluyla dolaşıma girmesi bakımından– birbirleriyle etkileşimli yeni bir alan yaratarak melez türler de ortaya çıkarmış, dijital enstalasyon, video enstalasyon ve multimedya yerleştirmeleri bu etkileşimli tasarımların önemli aktarım formları arasında yer almıştır.

Günümüz gerçekliğinde ve yaşanan toplumun kültür deneyiminde üzerinde durulması gereken diğer önemli unsur, dijitalleşmenin kültürel yapı içerisine dahil oluşunun belirli bir tarihte gerçekleşen bir olay değil bir süreklilik olduğu ve geçmişin farklı dinamiklerinin teknolojinin yarattığı yeni çalışma alanları ve toplumsal taleple disiplinlerarası bir düzlemde dönüştüğüdür. Araştırma kapsamında örnekleme alınan formlar arasından enstalasyonun dijital kültür içinde dijitalleşmesi, etkileşimli multimedya yerleştirmelerine dönüşmesi, performans sanatının dijital sanat yaratımları ile bir araya gelmesi bunun önemli kanıtları arasındadır. Elbette performansın dijital sanatla bir araya gelmesi de bu sürecin bir devamıdır; çağdaş sanat içinde kavramsal yerleştirmelerden ayrılarak yeni bir deneyim alanı bulan dijital enstalasyonlar sanata ilişkin tanımlanmış katı sınırların da yıkılmasına aracılık etmiş, sanat yaşamın içine geçmişte olduğundan çok daha belirgin olarak dahil edilmiştir. Bu etkileşim alanlarından olan müzik festivalleri salt işitsel bir etkinlik olmanın ötesinde günümüzde bir deneyim mekânı haline gelmiş, görsel veri olarak dijital kültür ürünlerinin de farklı araçlarla performans sürecine dahil edildiği etkileşimli bir platforma dönüşmüştür.

Bu kapsamda dijital sanatın ve performansın bir araya gelerek yaşamın içinde yeni bir alan yaratmasının bireyin yaşam biçimlerinden düşünsel pratiklerine, sosyal yaşantı ve davranışlarından kültürel taleplere, ekonomik birikimlerden toplumsal değerler ve psikolojik beklentilere kadar çok katmanlı bir değişimin göstergesi olduğu tanımlanabilir. Teknoloji gelişmeye devam ettiği sürece, bütün bu dinamiklerin farklı etkileşim mekanizmaları yaratarak değişmesi ve kültür alanında yeni sanat formlarının ortaya çıkması ya da mevcut yaratım alanlarının alımlanma süreci bakımından yeni stratejilerin geliştirilmesi kaçınılmazdır.

Kaynakça

Akgülçil, N. G. (2018). *Yeni Medya Sanatı Üzerine Fenomenolojik Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Álvaro Pardo B. (2023, 12 Mayıs). MIRA Festival presume de cartel y formatos en su XII edición. *Beatsoup*. <https://beatsoup.es/mira-festival-2023-xii-edicion-cartel-formatos-dice/> Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2023

Amos Rex. (____). Bill Viola: Inner Journey 22 Sept 2021–27 Feb 2022. <https://amosrex.fi/en/exhibitions/bill-viola/> Erişim Tarihi: 8 Nisan 2023

Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (2. Baskı). İstanbul: Sel.

Bolat-Aydoğan, K. (2008). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı. *Art-E Sanat Dergisi*, 1(1), 1-17.

Bolter, J. D. ve Grusin, R. (2000). *Remediation* (2. Baskı). Cambridge: MIT.

Dekker, A. (2021a). *Curating Digital Art*. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 14-35). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021b). Domenica Quaranta. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 36-45). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021c). Tom Clark ve Rózsa Farkas. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 46-57). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021d). Amber van den Eeden & Kalle Mattsson. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 58-65). Amsterdam: Valiz.

Dekker, A. (2021e). Sakrowski. A. Dekker (Ed.), *Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation* (1. Baskı) (s. 168-177). Amsterdam: Valiz.

Cooper, Z. (2022). The Future of Art: 8 Digital Installations and Interactive Spaces. *Architizer*. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/digital-art-projection-installations/> Erişim Tarihi: 2 Şubat 2023

garyhill.com. (____). Dream Stop, 2015-16. https://garyhill.com/work/mixed_media_installation/dream-stop.html Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2023

Germaner, S. (1997). *1960 Sonrası Sanat: Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar* (1. Baskı). İstanbul: Kabala.

Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

Hakan-Verdu Martinez, E. ve Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy.da Sanatta Malzeme Olarak Beden; Performans Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 180-201.

Hughes, J. (2022, 23 Haziran). Chemical Brothers Glastonbury 2022 set in doubt - full statement as Covid fears grow after Irish gig cancelled. *SomersetLive*. <https://www.somersetlive.co.uk/whats-on/music-nightlife/chemical-brothers-glastonbury-2022-set-7245876> Erişim Tarihi: 5 Nisan 2023

jamesharrisgallery.com. (____a). *Garry Hill- Overview of Artist's Career*. <https://jamesharrisgallery.com/artists/garry-hill> Erişim: 08 Mayıs 2023

jamesharrisgallery.com. (____b). *Gary Hill: Dream Spot (Press Release)*. <https://jamesharrisgallery.com/exhibitions/gary-hill-dream-stop-6> Tarihi: 8 Mayıs 2023

Kabaş, D. (2018). *Kültürel Tüketim Yeni Boyutu: Minikitap Serisi*. M. Arslantepe (Ed.), *Görselliğin Kültürü: Bir Görsel Kültür Çalışması* (1. Baskı) (s. 25-46). Kocaeli: Umutepe.

Karaçalı, B. (2009). *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Kuspit, D. (2004). *Sanatın Sonu* (1. Baskı) (Çev. Y. Tezgiden). İstanbul: Metis.

Lorena, A. (2019, 25 Eylül). Afterlife Wraps Up Successful Sophomore Takeover at the Brooklyn Mirage. *The Knockturnal*. <https://theknockturnal.com/afterlife-wraps-up-successful-sophomore-takeover-at-the-brooklyn-mirage/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

May, T. (2021, 13 Ağustos). Why visual arts are now key to the music festival vibe. *Creative Boom*. <https://www.creativeboom.com/features/how-visual-arts-are-becoming-key-to-the-music-festival-vibe/> Erişim Tarihi: 5 Mayıs 2023

MoMA. (____). *Gallery label from Out of Time: A Contemporary View, August 30, 2006-April 9, 2007*. <https://www.moma.org/collection/works/81737> Erişim Tarihi: 8 Mayıs 2023

Moran, L. (2003). *What is Installation Art, What is Series* (1. Baskı). Dublin: IMMA.

Poetic Kinetics. (____). *Escape Velocity*. <https://www.poetickinetics.com/escape-velocity/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Rickinson, S. (____). *Ame, Dixon, Tale of Us & More Set for Inaugural Afterline Festival. DHA*. <https://www.deephouseamsterdam.com/ibiza/ame-dixon-tale-of-us-set-for-afterlife/> Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2023

Rush, M. (2005). *New Media in Art* (1. Baskı). Londra: Thames – Hudson

Sierra, G. (2018, 26 Ekim). *How the Massive Artworks at Music Festivals are Created. Artsy*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-massive-artworks-music-festivals-created> Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2023

Taştan, R. T. (2018). *Türkiye’de Çağdaş Sanatta Yerleştirme (Enstalasyon) ve Kültür*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Tokdil, E. (2023). *The Tension Between Contemporary and Modern Art: The Emergence of New Media in Turkey, the Development of Digital Art and the Changing Institutions/Institutional Structure. Journal of Arts, 6(2), 101-120*. <https://doi.org/10.31566/arts.2048>

Toluyağ, D. (2020). *Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekân, Nesne ve Sanatçı Örnekleri. Akademik Sanat, 5(11), 101-114*.

vam.ac.uk. (____). *Glastonbury Festival Stage Design*. <https://www.vam.ac.uk/articles/glastonbury-festival-stagedesign#slideshow=168570&slide=0> Erişim Tarihi: 05 Mayıs 2023

whitney.org. (____). *Stan VanDerBeek – Movie Mural – 1965-1968*. <https://whitney.org/collection/works/50469> Erişim Tarihi: 18 Nisan 2023

Gotik Mimarideki İslami İzlerin Kültürlerarasılık Ekseninde İncelenmesi

Sibel Çolak Boncukçu*

ÖZ

Bu makalede Gotik mimarinin sahip olduğu İslami izler, kültürlerarasılık kavramının merkezde olduğu bir bakış açısı ile ele alınarak incelenmiştir. Söz konusu dönemde savaşlar bir nevi savaşların neticesi olarak şekillenen coğrafi etkileşimler, ticaret ağları, sanatçı göçü gibi nedenler kültürlerarasılığın sağladığı etkileri imleyen önemli unsurlar olarak aktarılmıştır. Gotik mimari ve İslam mimarisi arasında bağlantı kuran Avrupalı bilim insanları bu bağlantıları, mimari eserlerin yapısal ve süsleme özellikleri üzerinden farklı disiplinlerde, farklı bakış açıları ile değerlendirmektedir. Böylelikle, edebiyattan mimariye, matematikten astronomiye kadar birçok disiplinde Doğu medeniyetinden etkilenmiş olan Batı'daki gelişim ve dönüşüm de gözler önüne serilmiştir. Mimarlık tarihyazımında hala bazı konularda yaşanan temel anlaşmazlıklar neticesinde, mimarlık tarihyazımı çalışmalarında da yeni yaklaşımlar, tartışmalar ve önemli kavramsal farklılıkların ortaya çıkışından söz edilebilmektedir. Gotik mimarinin hem yapısal hem de süsleme unsurları, İslam mimarisi ile olan benzerlikler üzerinden irdelenirken, Gotik mimarinin mimarlık tarihinde yer aldığı kronolojik sıra ekseninde bu etkileşim süreci ortaya konulmuştur. Bu çalışma ile özellikle Doğu medeniyetine ait olmayan Batılı bilim insanlarının Gotik mimarideki İslami yansımalara dair görüşleri ele alınarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: kültürlerarasılık, gotik mimari, islam mimarisi

* Öğr. Gör., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Güzel Sanatlar Meslek Yüksekokulu
scolak@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5556-467X

Investigation of Islamic Traces in Gothic Architecture on the Axis of Interculturality

ABSTRACT

In this article, the Islamic traces of Gothic architecture are examined from a perspective where the concept of interculturality is at the center. In the said period, wars, geographical interactions shaped because of wars, trade networks and artist migration were cited as important elements indicating the effects of interculturalism. European scientists who establish a connection between Gothic architecture and Islamic architecture evaluate these connections from different perspectives in different disciplines through the structural and ornamental features of architectural works. Thus, the development and transformation in Western civilization in many disciplines from literature to architecture, from mathematics to astronomy, was also revealed. As a result of the fundamental disagreements still experienced on some issues in architectural historiography, the emergence of new approaches, discussions and important conceptual differences in architectural historiography studies has been mentioned. While both the structural structure and ornamental elements of Gothic architecture are examined through its similarities with Islamic architecture, this interaction process is revealed on the axis of the chronological order in which Gothic architecture takes place in the history of architecture. In this study, the views of Western scientists, who do not belong to Eastern civilization, regarding the Islamic reflections in Gothic architecture were examined.

Keywords: interculturality, gothic architecture, islamic architecture

Extended Abstract

Although the expression Gothic is used in many fields today, from literary to typeface design, from music to fashion, it is seen that the discipline that is actually integrated with the word Gothic and stands out among these fields is architecture. When it comes to Gothic architecture or Gothic style, cathedrals, which are a type of religious architectural structure, are the prominent structures in this style. As a result of these religious buildings built in Europe and the emphasis on Christianity, cathedrals and Gothic architecture have turned into forms of expression that can be used synonymously over time. In this context, claiming that Gothic architecture contains cores from Islamic architecture can explain the disagreements between scientists working on the subject.

In this article, the Islamic traces of Gothic architecture are examined from a perspective where the concept of interculturality is at the center. Before moving on to the concept of interculturality, the concept of culture was tried to be explained with the definitions made about this concept from different disciplines, and after this explanation, the concept of interculturality was emphasized. In the period covered by the study, reasons such as wars, geographical interactions shaped as a result of wars, trade networks, and artist migration are cited as important elements indicating the effects of interculturalism. European scientists who establish a connection between Gothic architecture and Islamic architecture evaluate these connections from different perspectives in different disciplines, based on the structural and ornamental features of architectural works. Thus, the development and transformation in the West, which was influenced by Eastern civilization in many disciplines from literature to architecture, from mathematics to astronomy, was also revealed. As a result of the fundamental disagreements still experienced on some issues in architectural historiography, the emergence of new approaches, discussions and important conceptual differences can be mentioned in architectural historiography studies. While both the structural and ornamental elements of Gothic architecture are examined through similarities with Islamic architecture, this interaction process is revealed on the axis of the chronological order in which Gothic architecture takes place in the history of architecture. While examining the interactions in question, these similarities and interactions were tried to be explained with examples through the structural and ornamental elements of the works of Islamic architecture and Gothic architecture. In this study, the views of Western scientists, who do not belong to the Eastern civilization, regarding the Islamic reflections in Gothic architecture were examined.

In this study, which is approached from a perspective centered on the concept of interculturality, the fact that architectural structures are the most obvious means of analyzing the civilizations of societies explains how intercultural interaction actually serves as a natural road map. In this study, in which the connections between Gothic

architecture and Islamic architecture are examined with a focus on intercultural interaction, Abbot Suger, who was the head priest of the Saint Denis Church, which is accepted as the first example of Gothic architecture, and also took part in its construction, describes the works that were built by many masters from different nations and later became international. General information is also given about Gothic architecture, which turned into a movement. Suger's statement can also be expressed as the artists who returned to their countries after the Crusades were influenced by another culture and interpreted the architectural elements they saw there in their own way. Attention has been drawn to the interactions between Eastern and Western cultures through Gothic architecture, which is considered to have emerged by bringing together different building elements in a way that has not been implemented before. The Islamic influences contained in Gothic architecture are discussed through the studies and expressions of Western scientists and researchers, and as a result of these studies, similar structural and decorative elements are explained with buildings that serve as examples of these elements.

Giriş¹

Kültür, sosyoloji, tarih, antropoloji, sosyal bilimler gibi disiplinler tarafından ele alınan bir kavram olduğundan kültür kavramına dair birbirine benzer ama farklı şekillerde yapılmış olan tanımlar bulunmaktadır. Kültür çalışmaları ile tanınan Max Fuchs'a göre, kültürün ortak dilde birleşmeye neden olmakla birlikte çeşitli alanlardaki farklılaşmaya da zemin oluşturmaktadır (aktaran Zimmerman ve Geißler, 2008, s. 10). John Tomlinson ise göre kültürü insanların sembolik temsil pratikleri yoluyla inşa etmeye çalıştıkları bir yaşam düzeni olarak tanımlamaktadır (2004, s. 33). Kültür kavramı toplum ile ilgili olduğundan kültür, insanlar tarafından üretilen maddi manevi her şeydir. Kültür, ölçülebilir bir kavram olmadığından tam da bu özelliğinden dolayı tekil olarak diğer kültürler ile olan sınırı belirgin olarak çizilememektedir.

Dil, etik anlayış ve sosyal yapı gibi belirgin sınırlara sahip olan kültür kavramı aynı zamanda aktarılabilir olma özelliğine de sahiptir. Bu aktarım süreci ise kültürlerarasılık olarak hayat bulmaktadır. Toplumların birbirleri ile etkileşimi sonucu ortaya çıkan kültürlerarası kavramı, kültürel karşılaşmaları işaret ediyor gibi görünmekle birlikte bu karşılaşmalar sonucunda farklı kültürlerin birbirleri arasında bir hakimiyet kurma çabası anlaşılmamalıdır. Bu ifadenin tam tersi şekilde farklılıkların birleşiminde doğal olarak kendi kimlik ve karakterini barındırdığı çok kültürlü bir evreni düşünmek daha yerinde olacaktır (İğüs, 2015, s. 365-378). Bu bağlamda kültürlerarası iletişimi ifade ederken iletişim kavramı ve bu kavramın yeterliliği düşüncesi de ortaya çıkmaktadır. İletişim genel tanımı ile duygu, düşünce ve bilginin karşılıklı olarak paylaşarak aktarıldığı, anlama ve anlaşma ihtiyacının merkezde olduğu dinamik bir süreçten kültürlerarası iletişim de bu ifadeleri bünyesinde barındıran ve süreklilik gerektiren bir özelliğe sahiptir (Yıldız ve Bitirim Okmeydan, 2008, s. 165-186).

En somut açıklamaların sanat disiplinleri üzerinden yapılabildiği kültürlerarası etkileşim kavramı, Batı sanatları özelinde incelendiğine, Batı sanatının gelişim süreci boyunca başarısını yabancı kültürlerin yanı sıra, kendi kültürü ve kendi kültürüne yakın kültürlerin etkileşimi ile gerçekleştirmiş olduğu görülmektedir (Çolak Boncukçu, 2019). Abbot Suger tarafından manastırın kilisesini koroyerinin yeniden inşa edilmesi ile başlamaktadır (Janson, 1963). Bu yapı ile daha önce bir arada kullanılmamış olan birçok mimari unsur yeni bir anlatım biçimi içerisinde şekillenerek yeni bir üslup olarak kabul edilmiştir (Pevsner, 1977, s. 38-39). Bu yeni düşünce biçimi ve bu yapımların stili Suger'in kendi ifadesi ile farklı uluslardan birçok usta tarafından yapılmış olmasına rağmen uluslararası bir akıma dönüşmüştür (Panofsky, 2014, s. 11).

Yine Oleg Grabar'a göre (2004) erken İslam döneminin sanata dair tutumunun

¹ Bu çalışma, 2019 yılında Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından kabul edilen "19. Yüzyıl Osmanlı Mimarisinde Gotik Etki; Gotik Üslubun İslami Kökenlerine Değin Söylemler ve Sonuçları" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

ölgün hali uygarlık ve sanat arasındaki ilişkinin kuramsal sınırları içerisinde algılanabilecek bir durumdur. Batı sanatının İslam sanatı ile olan teması, yayılma politikası neticesinde yeni topraklar elde edilmesinin bir sonucu olmakla sınırlı kalmamış ticari bağların da giderek artması ile kültürlerarası etkileşim devam etmiştir. Avrupa dışındaki sanatların Batı üzerindeki etkisine dair yaptığı çözümlerle ilgili tanınan Alman kökenli Amerikalı sanat tarihçi Rudolf Wittkower, Batı uygarlığının, Avrupalı olmayan unsurları kademeli şekilde artan karmaşık bir süreç sayesinde hazmettiğini söylemektedir. Kısaca bu süreç, batılı olmayan unsurun alınması, özümsemekle uyulanması ve tamamen dönüştürülmesi gibi kademelerden oluşmaktadır (Çelik, 2005).

Wittkower gibi Grabar da İslam mimarisinin erken dönemleri ile ilgili benzer süreçler ortaya koymaktadır. Her iki sanat tarihçi de yabancı kültürlerin eserlerine dair tutumların, ölgül koşullara dayalı farklılıklarla sonraki dönemlere etki etmiş olabileceğinde hemfikirdirler (Çelik, 2005, s. 192). Kültürlerarası bu etkileşim süreçleri ile ilgili olarak benzer bir diğer yaklaşım da Kübalı antropolog Fernando Ortiz'den gelmektedir. Ortiz, farklı kökene sahip olan gruplar arasındaki etkileşim süreçlerinin Wittkower ve Grabar'ın bahsettiği şekli ile sınırlı kalmadığını aynı zamanda farklı kültürel unsurların da dönüşümüne ve birleşmesine ve bu durumun da bir önceki kültürün kaybolmasına neden olduğunu da eklemiştir (Ortiz, 1995, s. 102).

Mimarlık tarihyazımında Doğu ve Batı mimarisi arasında yapılmış olan net bir ayırım bulunmakla beraber bu ayırımın objektif bir yaklaşım sonucu yapılmadığı bilinmektedir. Bu çalışmanın öncelikli amacı, kültürlerarası etkileşimleri, toplumların söz konusu dönemlerine ait verileri en açıklayıcı şekilde okuyabildiğimiz mimari eserler üzerinden gotik mimari ve İslam mimarisi özelinde irdelemektir. Bu bağlamda, kültür ve kültürlerarasılık tanımları ile ilgili bilgi verildikten sonra, gotik mimari ve İslam mimarisi arasındaki etkileşim nedenleri, Haçlı seferleri, ticaret ağları, sosyo-kültürel etkileşimler ve bunların mimari eserlere nasıl yansıdığı, farklı kültürel kodlara sahip olmakla birlikte birbirleri arasında ne gibi sonuçlar ortaya çıkardığı ifade edilmektedir.

Gotik Mimari ve İslam Mimarisi Arasındaki Benzerlikler

Gotik mimari ve İslam mimarisi arasındaki bağlantıya dair en açıklayıcı söylemlerden birine sahip olan Alexandre de Laborde, 1816'da yayınlanmış olan *Fransız Abideleri* adlı iki ciltten oluşan kitabının özellikle ikinci cildinde Orta çağ yapılarından bahsetmektedir. Fransa'da on ikinci yüzyıla yaklaşırken mimari yapılarda ortaya çıkan sivri kemer kullanımının, erken gotik olarak adlandırılan dönemin en heybetli ve söz konusu üslup içerisinde kusursuzca en yakın olarak tanımlanan eserlerin ortaya çıkmasının, Doğu topraklarından ülkelerine dönmeye başlayan Haçlıların dönüş tarihlerine denk düştüğünün üzerinde durmaktadır. Gotik mimarinin ortaya çıkışının tespit edilebilmesi adına yapılan çalışmaların bazılarında bu mimari üslubun Gotlar ya da

Almanlarla ilişkilendirildiği söylene de Haçlı seferleri sonrasında Doğu topraklarında karşılaşılan İslam mimarisine ait eserlerinin kopyalanarak bu üsluba ulaşıldığı da düşünülmektedir (e Laborde, 1816). Grabar'ın İslam sanatı üzerine çalışmalarında da de Laborde'un bu ifadesi ile bağlantılı sayılabilecek önermeler bulunmaktadır.

Grabar'a göre, Batı sanatında İslam etkisi dahilinde olan değişimler, uluslararası ticaret ağları, kâğıt üretiminin sanayileşmesi ile ve bu yeniliğin sanata dair önemli sonuçlar ortaya koymasına atfedilemez miydi? Bu bağlamda başka bir soru, Haçlı seferleri esnasında görmüş oldukları İslami eserlerin, kendi ülkelerine dönen Hristiyanların ortaya çıkardıkları sanat eserleri üzerinde etkisi olmuş mudur? Bu tartışma konusu tersine de örneklendirilip, İslam eserlerinde de Batı özelliklerini görebiliyor muyuz sorularıyla da karşılaşılabilmektedir (Grabar, 2022, s. 480-481). Her ne kadar bu konuya dair sistemli şekilde yürütülmüş bir çalışma bulunmasa da Peter Draper, Batı kültür tarihi, İslam medeniyetine atıfta bulunmadan yazılamazken, özellikle orta çağ İslam mimarisi ile ilgili tarihyazımının Batı'ya dair herhangi bir referans vermeden de ortaya koyulabileceğini ifade etmektedir.

Yine tam da bu ifadeler referans alınarak tersine bir örneklendirme yapılabileceğini, İslam kültüründe de Batı medeniyetine dair bir istisna olduğunu ekleyerek Haçlıların Akkâ'yı kaybettikten sonra burada bulunan St. John Kilisesi'nin portalının sökülüp Kahire'de bulunan Sultan El-Nâsir Medresesi'nin taç kapısına (*Görsel 1*) dönüştürüldüğünü de eklemektedir (Draper, 2005, s. 19). Bu örnek, alt metnine bakıldığında sadece mimari bir formun farklı bir mimari yapıya eklenmesi olarak açıklanamamaktadır. Hristiyanların dini yapısında bulunan bir mimari unsurun artık Müslümanların dini bir yapısında kullanılması ile bir nevi İslami bir fetih sembolü olarak da ifade edilebilmektedir (Çolak Boncukçu, 2019).

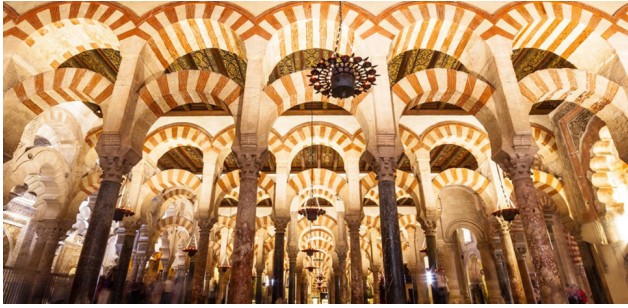


Görsel 1. Sultan el-Nâsir Camii'ne Akkâ'dan getirilmiş taç kapı, Kahire (wikimedia.org, ____a)

Gotik mimaride görülmeye başlanan sivri kemer kullanımı ile ilgili olarak de Laborde ile benzer bir görüşü ifade eden İngiliz mimar Christopher Wren, Avrupa'da Gotik mimarideki kullanımı ile ortaya çıkararak yaygınlaşmaya başlayan ve oldukça modern bir yaklaşım olduğu düşünülen sivri kemer unsurunun Sarajenik bir yapı elemanı olduğunu ve Haçlı Seferleri dönüşünde Avrupa'ya getirildiğini savunmaktadır (Warton,

Bentham, Grose, Captain ve Milner, 1808). Sivri kemer formunun kronolojik olarak kullanımı üzerinden farklı kişiler de benzer şekilde ifadeler kullanmaktadır. Örneğin Amerikalı tarihçi Will Durant (2004) Gotik yapılarda sivri kemer kullanımının yaygınlaşmasını bu mimari unsurun Batı'nın dikkatini çekmesi ile gerçekleştiğini aktarmaktadır.

Sanat tarihçi olan David Scott, mimari eserlerde gerek strüktür gerekse tezyini unsur olarak sivri kemer kullanımındaki beceri ve çeşitliliğin Müslüman mimar ve sanatkârlar kadar kimsede olmadığını, sivri kemer ile yetinilmeyip bu formun yanı sıra at nalı ve dilimli kemer gibi farklı kemer şekillerinin de ustaca kullanıldığını belirtmektedir (aktaran Hayri, 1955, s. 73). Grabar'ın örnek olarak gösterdiği Kurtuba Camii'nde sivri kemer kullanımı ona göre, Gotik mimaride yapıldığı gibi açıklıkları çözümlemek için değil taşıyıcı birimlerin yükünü hafifletmek ve tezyinatı kolaylaştırmak içindi. Böylelikle kemerin üzerine düşen yük miktarı azaldıkça taşıyıcılık işlevi de azalmakta ve tasarımlarda gitgide kemerin parçalara bölündüğü izlenimini yansıtan çok dilimli ve kesişen kemerlerden oluşan bir sistemle (Görsel 2) karşılaşılmaktaydı (Grabar, 2004, s. 114).



Görsel 2. Kurtuba Camii'ndeki iç mekân kemer örneği, Córdoba (alumni.cam.ac.uk, ____)

Kurtuba Camii'nde bulunan bu iki katlı kemer sistemini arkeolog Manuel Gómez-Moreno González ve mimarlık tarihçisi Henri Stierlin; *Aqueducto de los Milagros* olarak bilinen İspanya'nın Merida kentinde bulunan Roma dönemine tarihlendirilen mucizevi su kemerleriyle (Görsel 3) ilişkilendirmektedir (Özkan Altınöz, 2014, s. 837-852).



Görsel 3. Mucizevi su kemeri, Merida (a.travel-assets.com, ____)

Yine Stierlin'e göre günümüzde Irak sınırları içerisinde bulunan ve 3. yüzyıla tarihlenen bir Sasani yapısı olan Tâk-ı Kistrâ (Görsel 4) tuğladan yapılmış anıtsal kemeri ve muazzam eyvanı ile de Arapların gözünde İslam öncesi mimari modeli oluşturuyordu (Stierlin, 2015, s. 36).



Görsel 4. Tâk-ı Kistrâ, Madain (cloudfront.net, ___)

Amerikalı şarkiyatçı Arthur Upham Pope'un İsfahan'da bulunan Mescid-i Cuma'yı referans göstererek bu yapıda bulunan sivri kemer kullanımının Batı mimarisi ile İslam mimarisi arasında söz konusu olan etkileşimler hakkında bazı ipuçları verdiği öne sürülmektedir. Ayrıca Pope, Mescid-i Cuma'nın, Avrupa'daki Gotik yapılarla oldukça belirgin şekilde mimari bir yakınlığa sahip olduğunu belirtmekte ve bu yapının Gotik mimarinin kökenlerinin Doğu ile olan bağlantısına dair örnek teşkil ettiğine özellikle vurgu yapmaktadır. Mescid-i Cuma'nın güney ucunda bulunan ve 1088 yılına tarihlenen ikinci kubbe, Kümbet-i Hâkî ya da Terken Hatun adı ile bilinmekte olup özellikle Gotik mimari ile benzerliklerin olduğu öne sürülen yapıdır (aktaran Kadoj, 2016, s. 80-111).



Görsel 5. Mescid-i Cuma, İsfahan (wikimedia.org, ___b) ve
Kümbet-i Hâkî, İsfahan (ikolsoftware.com, ___)

İslam mimarisi ile Gotik mimari arasındaki ilişkiye dair araştırmalar yapan kişiler arasında Fransız arkeolog Marcel-Auguste Dieulafoy ile eşi Jane Dieulafoy da öne çıkmaktadır. Dieulafoy ailesi, restorasyon kavramının kurucusu olarak kabul edilen Viollet-le-Duc ile Gotik üslubun kökeni hakkında çalışmalar yapmış (Kadoj, 2016, s. 80-111); sonrasında bu konu hakkında daha fazla bilgiye ulaşabilmek adına 1881'de

İran’da yapılan ilk arkeolojik kazı olan Susa kazılarına katılmışlardır (Ghadim ve Ajerloo, 2005, s. 183-206). Grabar, *Islamic Architecture and the West Influences and Parallels* başlığını taşıyan çalışmasında (1975), on üçüncü yüzyılda Fransa’da inşa edilmiş olan Le Puy Katedrali’nin yapısal özellikleri nedeniyle yedinci yüzyıla tarihlenen Kayrevan Camii ile dolayısıyla da İslam mimarisi ile büyük benzerliklere sahip olduğunu ifade etmektedir.



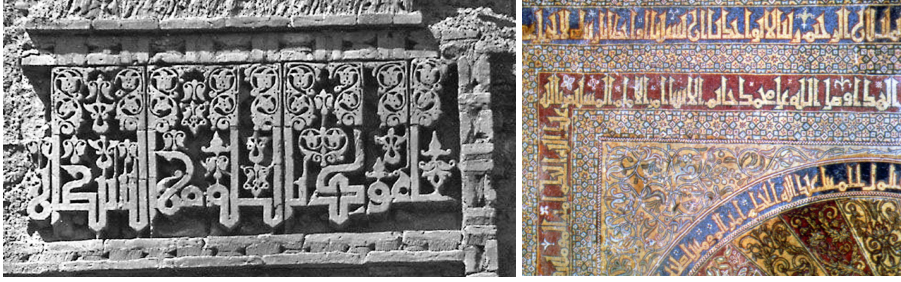
Görsel 6. Le Puy Katedrali, Auvergne (wikimedia.org, ____c) ve
Kayrevan Camii, Kayrevan (merzifoncamileri.com, ____)

Le Puy Katedrali’ni önemli kılan bir diğer husus ise İslam mimarisi ile olan tek benzerliğinin strüktürel yapısı ile olmayışdır. Le Puy Katedrali’nin kapısında kufi yazısına benzetilen süsleme unsurları (*Görsel 7*) bulunmaktadır (Grabar, 1975).



Görsel 7. Le Puy Katedrali kapısı (wikimedia.org, ____d)

Bu süslemeler, on birinci yüzyılda Nizam’ül-Mülk tarafından İran’da inşa ettirilmiş ve günümüze sadece ulaşmış olan İran’daki tek Selçuklu medresesi olan Hargird Nizamiye Medresesi’nin kalıntılarında bulunan kufi kuşak yazıları ve yapımı sekiz ila onuncu yüzyıl arasında devam etmiş olan Kurtuba Camii’nin mihrabındaki kufi yazılarıyla ile benzerlik göstermektedir (*Görsel 8*) (Godard, 1965, s. 301).



Görsel 8. Hargird Nizamiye Medresesi kuşağı (sanatinyolculugu.com, 2020) ve Kurtuba Camii mihrabı (İslam Ansiklopedisi, ____)

Mimar ve kuramcı olan Adolf Loos (2020) genel anlamı ile mimaride süslemeyi kesin bir dille eleştirmekte ve bunun parayı heba etmek hatta mimari yapılarda süslemenin cinayet işlemek kadar ağır bir suç olduğunu ifade etmekteyken; sanat eleştirmeni John Ruskin ise (1889) bu görüşün tam tersi bir bakış açısı ile süslemenin mimarinin asıl kaynağı olduğunu öne sürmektedir. Grabar (1975) Gotik tarzdaki örtü sistemlerinin de İslam mimarisi menşei olabileceğine dair Pope'un bu çalışmada da bahsi geçen 1930'lu yıllarda ortaya çıkan görüşüne atıfta bulunmakla birlikte bunun ispatının pek de mümkün olmadığını eklemektedir. Yine de gerek İslam mimarisinde gerekse Batı mimarisinde strüktürel olarak yükseklik ve aydınlatma sorunları ile karşı karşıya kalındığını ve her iki tarafında duvarlarda bulunan yükü azaltmanın yollarını aradığını da eklemiştir. Bu gibi benzerliklerde Grabar'ın şüphe ile yaklaştığı bir diğer unsur ise Batı mimarisinde özellikle Gotik üslupta karşımıza çıkan diğer adı rozet pencere olan gülpencere kullanımının, sekizinci yüzyıla tarihlenen bir Emevi Sarayı olan Hirbetü'l-Mefcer'de ortaya çıkmasıdır.



Görsel 9. Hirbetü'l-Mefcer'in dış duvarında bulunan altıgen rozet pencere, Eliha (gardensit.com, ____)

Gotik mimaride özellikle dini yapılar olan katedrallerde kullanılmakta olan bu pencere tipinin İslami kökenli olduğuna dair görüşlerin bir iddia olarak kalarak bu konuda da kesin bir yanıtı ulaşılamadığını ifade eden (Grabar, 1975). Grabar'ın şüpheli tutumuna karşı Gotik katedrallere dair yaptığı çalışmalar ile tanınan Alman sanat

tarihçi Otto Georg von Simson, Gotik mimaride yoğun şekilde kullanılan gülpencere-nin Hırbetü'l-Mefcer'in dış duvarında bulunan altıgen rozet bir pencereden (*Görsel 9*) türediğini öne sürmekte ve bu teorisini Haçlı seferleri sonrasında ülkelerine dönen batılıların bu pencere tasarımını kiliselerde kullanmaya başladığını savunmaktadır (Simson, 1956). Gotik mimari ve İslam mimarisi arasında süsleme unsurlarına dair benzerlikler ile ilgili olarak sanat tarihçisi Ali Uzay Peker, makalesinde Türk mimari-sinde kullanılan simgelerin dünyanın diğer coğrafi bölgelerinde de bir benzeşim örneği olarak karşımıza çıktığını kaydetmektedir. Peker, mimari tezyinat unsurlarının dünya-nın birçok coğrafi bölgesinde farklı dönemlerde ortaya çıktığını örneğin ejder, kartal, sfenks gibi motiflerin özellikle Selçuklu mimarisinde kullanılırken tüm bu motifleri Av-rupa'da Gotik katedrallerin giriş cephelerindeki tezyinata da yer aldığını belirtmekte-dir (1998, s. 29-38).

Sonuç

Günümüzde Gotik ifadesi edebî bir türden bir yazı yüzü tasarımına, müzikten modaya değin birçok alanda kullanılıyor olsa da asıl olarak Gotik kelimesi ile bütünleşmiş ve bu alanlar içerisinde öne çıkmış disiplin olan mimarlık, Gotik mimarlık denildiği zaman ise dini bir mimari yapı türü olan katedraller akla gelmektedir. Avrupa'da inşa edilen bu dini yapılar ile Hristiyanlık vurgusunun özellikle öne çıkarılması neticesinde katedraller ve Gotik mimari zaman içerisinde birbiri yerine eş anlamlı olarak kullanılabilen ifade biçimlerine dönüşmüştür. Bu bağlamda Gotik mimarinin bünyesinde İslam mimarisin-den nüveler barındırdığını öne sürmek konuya dair çalışmalarda bulunan bilim insan-larının da ihtilaf içerisinde olmalarını açıklayabilmektedir. Kültürlerarasılık kavramı merkezli bir bakış açısı ile ele alınmış olan bu çalışmada, mimari yapıların toplumların sahip oldukları medeniyetlerin çözümlenebilmesine dair en belirgin vasita olması, kül-türlerarası etkileşimin aslında nasıl da doğal bir yol haritası görevini üstlenmiş oldu-ğunu açıklamaktadır.

Gotik mimari ve İslam mimarisi arasındaki bağlantılarının incelendiği bu çalış-mada, Gotik mimarinin ilk örneği olarak kabul görmüş olan Saint Denis Kilisesi'nin baş rahibi olup aynı zamanda inşasında da görev alan Suger'in tabiri ile farklı uluslardan birçok usta tarafından yapılan ve sonrasında uluslararası bir akıma dönüşen Gotik mi-mari hakkında genel bilgi verilmiştir. Daha önce uygulanılmamış şekilde farklı yapı un-surlarının bir araya getirilmesi ile ortaya çıktığı kabul edilen Gotik mimari vasıtası ile Doğu ve Batı kültürlerinin etkileşimlerine dikkat çekilmiştir. Gotik mimarinin içerdiği İslami etkiler, Batılı bilim insanları ve araştırmacıların çalışmaları ve ifadeleri üzerinden ele alınarak bu çalışmalar sonucunda benzerlik gösteren yapısal ve tezyini unsurlar, bu unsurlara örnek teşkil eden yapılar ile açıklanmıştır.

Kaynakça

alumni.cam.ac.uk. (____). Kurtuba Camii iç mekân kemeri.
https://www.alumni.cam.ac.uk/sites/www.alumni.cam.ac.uk/files/styles/flexslider_full/public/images/events/1200px_interior_of_the_cathedral_and_for-mer_great_mosque_of_cordoba.jpg?itok=ZQwcELOo Erişim Tarihi: 15 Nisan 2023

a.travel-assets.com. (____). Mucizevi su kemeri. <https://a.travel-assets.com/findyours-php/viewfinder/images/res70/224000/224329-Extremadura.jpg>
Erişim Tarihi: 9 Nisan 2023

cloudfront.net. (____). Tâk-ı Kısırâ. https://deih43ym53wif.cloudfront.net/ctesiphon-iraq-ktesifon-palace-iraq-shutterstock_1714928866.jpg_ae2c1f3235.jpg Erişim Tarihi: 13 Nisan 2023

Çelik, Z. (2005). *Şark'ın Sergilenişi: 19. Yüzyıl Fuarlarında İslam Mimarisi* (1. Baskı). İstanbul: Tarih Vakfı.

Çolak Boncukçu, S. (2019). *19. Yüzyıl Osmanlı Mimarisinde Oryantalizm'in Benimsenmesinde Gotik Etki: Gotik Üslubun İslami Kökenlerine Değın Söylemler ve Sonuçları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

de Laborde, A. (1816). *Les monuments de la France, classés chronologiquement et considérés sous le rapport des faits historiques et de l'étude des arts* (1. Baskı). Paris: Chèz Girard.

Draper, P. (2005). Islam and the West: The Early Use of the Pointed Arch Revisited. *Architectural History*, 48, 1-20. <http://www.jstor.org/stable/40033831>

Durant, W. (2004). *İslam Medeniyeti* (1. Baskı) (Çev. O. Bahaeddin). Ankara: Elips.

gardenvisit.com. (____). Hırbetü'l-Mefcer. https://images-production.gardenvisit.com/uploads/images/16646/khirbat_al-mafjar_2019_jpg_original.jpg Erişim Tarihi: 19 Nisan 2023

Ghadim, F. ve Ajerloo, B. (2005). Yirminci Yüzyılda İran Arkeolojisindeki Değışiklikler Üzerine Yeni Gözlemler. *Anadolu Araştırmaları*, 18(2), 183-206.

Godard, A. (1965). *Art of Iran* (1. Baskı) (Çev. M. Heron). New York: Frederick A.

Preager.

Grabar, O. (1975). *Islamic Architecture and the West: Influences and Parallels* (1. Baskı). Hampshire: Ashgate.

Grabar, O. (2004). *İslam Sanatının Oluşumu* (1. Baskı) (Çev. N. Yavuz). İstanbul: Pusula.

Grabar, O. (2022). *İslam Sanatı Çalışmalarının İnşası II – İslami Görsel Kültür 1100-1800* (1. Baskı) (Çev. H. Doğan). İstanbul. Albaraka.

Hayri, S. (1955). İslam Mimarisi. *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 4(3-4), 68-74.

İğüs, E. (2015). Kültürlerarasılık: 19. Yüzyılda Londra'da Basılan Osmanlı Albümleri. *Cedrus*, 3, 365-378.

ikolsoftware.com. (____). Kümbet-i Hâkî. https://www.ikolsoftware.com/public/resized/high/image_data/original/570572df50d16d10a291454551d3e9b155b7ce4c/57ed9a9d0f104.jpg Erişim Tarihi: 18 Nisan 2023

İslam Ansiklopedisi. (____). Kurtuba Camii mihrabı. <https://islamansiklopedisi.org.tr/kufi> Erişim Tarihi: 18 Nisan 2023

Janson, H. W. (1963). *History of Art* (1. Baskı). New York: Abrams.

Kadoi, Y. (2016). The myth-making of the Masjid-i Jami' of Isfahan: Arthur Upham Pope, architectural photographs, and the Persian-Gothic thesis in the 1930s. M. Gharipour (Ed.), *The Historiography of Persian Architecture* (1. Baskı) (s. 80-111). Londra: Routledge.

Loos, A. (2020). *Süsleme ve Cürüm* (1. Baskı) (Çev. E. Ceylan). İstanbul: Arketon.

merzifoncamileri.com. (____). Kayrevan Camii. <https://www.merzifoncamileri.com/sidi-ukba-ulu-camisi--670> Erişim Tarihi: 16 Nisan 2023

Ortiz, F. (1995). *Cuban Counterpoint: Tobacco and Sugar* (1. Baskı). Durham: Duke University.

Özkan Altınöz, M. (2014). 19. yy. Osmanlı Mimarisi'ndeki Oryantalizmin Endülüs Kaynağı ve Sirkeci Garı'nın Değerlendirilmesi. *Turkish Studies: International*

Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 9(10), 837-852.

Panofsky, E. (2014). *Gotik Mimarlık ve Skolastik Felsefe Orta Çağda Sanat, Felsefe ve Din Arasındaki Benzerliklerin İncelenmesi* (1. Baskı) (Çev. E. Akyürek). İstanbul: Kabalcı.

Peker, A. U. (1998). Orta Çağ Anadolu Mimarisinde Anlam. *Arkeoloji ve Sanat*, 85, 29-38.

Pevsner, N. (1977). *Ana Çizgileriyle Avrupa Mimarlığı* (1. Baskı) (Çev. S. Batur). İstanbul: Cem.

Ruskin, J. (1889). *The Seven Lamps of Architecture* (6. Baskı). Londra: Longmans – Green.

sanatinyolculugu.com. (2020). Hargird Nizamiye Medresesi kuşağı.
<https://i0.wp.com/www.sanatinyolculugu.com/wp-content/uploads/2020/10/Hargirt-2.jpg?w=2200&ssl=1> Erişim Tarihi: 17 Nisan 2023

Simson, O. G. (1956). *The Gothic Cathedral Origins of Gothic Architecture and the Medieval Concept of Order* (1. Baskı). Princeton: Princeton University.

Stierlin, H. (2015). *İmanın ve İktidarın Hizmetinde İslam Mimarisi* (1. Baskı) (Çev. A. Berktaş). İstanbul: YKY.

Taşkent, A. (2012). –Arnold, Creswell ve Grabar Metinleri Bağlamında– İslam Sanatı ve Oryantalist Yaklaşımlar Üzerine Bir İnceleme I. *Sosyoloji Dergisi*, 3(24), 155-181.

Tomlinson, J. (2013). *Küreselleşme ve Kültür* (1. Baskı) (Çev. A. Eker). İstanbul: Ayrıntı.

Tümer, G. (2006). Dünyanın En Süslü Binası. *Mimarlık Dergisi*. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=46&RecID=1111> Erişim Tarihi: 17 Nisan 2023

Yıldız, E. ve Bitirim Okmeydan, S. (2008). Kültürlerarası İletişim Açısından Üniversite (Dünya Üniversite Oyunları) İzmir 2005. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32, 165-186.

Warton, T., Bentham, J., Grose, Francis, Captain ve Milner, J. (1808). *Essays on Gothic Architecture* (1. Baskı). Londra: J. Taylor.

wikimedia.org.(____a). Sultan el-Nâsır Camii taç kapısı. [https://upload.wiki-
media.org/wikipedia/commons/thumb/6/66/Madrasa_of_al-Nasir_Muham-
mad_overall_front_view.jpg/1200px-Madrasa_of_al-Nasir_Muhammad_over-
all_front_view.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/66/Madrasa_of_al-Nasir_Muham-mad_overall_front_view.jpg/1200px-Madrasa_of_al-Nasir_Muhammad_over-all_front_view.jpg) Erişim Tarihi: 20 Nisan 2023

wikimedia.org. (____b). Mescid-i Cuma. [https://upload.wikimedia.org/wikipe-
dia/commons/thumb/5/54/20180301124354_IMG_4179And6more_Inte-
rior_3.jpg/640px-20180301124354_IMG_4179And6more_Interior_3.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/54/20180301124354_IMG_4179And6more_Inte-rior_3.jpg/640px-20180301124354_IMG_4179And6more_Interior_3.jpg) Erişim Ta-
rihi: 28 Mart 2023

wikimedia.org. (____c). Le Puy Katedrali. [https://upload.wikimedia.org/wikipe-
dia/commons/c/c5/Cathedral_Cloister_Of_Le_Puy_En_Ve-
lay_12th_C_%28242567735%29.jpeg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Cathedral_Cloister_Of_Le_Puy_En_Ve-lay_12th_C_%28242567735%29.jpeg) Erişim Tarihi: 20 Mart 2023

wikimedia.org. (____d). Le Puy Katedrali kapısı. [https://upload.wikimedia.org/wik-
ipedia/commons/thumb/5/5c/Le_Puy-en-Velay_-_Cathédrale_Notre-Dame_-
6.jpg/861px-Le_Puy-en-Velay_-_Cathédrale_Notre-Dame_-6.jpg?20091208165604](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5c/Le_Puy-en-Velay_-_Cathédrale_Notre-Dame_-6.jpg/861px-Le_Puy-en-Velay_-_Cathédrale_Notre-Dame_-6.jpg?20091208165604)
Erişim Tarihi: 27 Nisan 2023

Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı ve Hikâye Anlatısı Olarak Türk Mitolojisi ve Şamanizm

Kübra Çiçekli* • Birsen Çeken**

ÖZ

Araştırma, dijital oyunların evrimi ve bu süreçte kültür kavramının nasıl ele alındığı üzerine odaklanmaktadır. Kültürün sadece sanatsal ve geleneksel unsurlardan oluşmadığını, aynı zamanda semboller, değerler ve anlamlar bütünü olarak dinamik bir süreçte şekillendiği belirtilmektedir. Kültürün, bireylerin ve toplulukların dünya görüşlerini, sosyal yapılarını ve kendilik algılarını tanımlamada merkezi bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Dijital oyunlar, bu bağlamda, sadece eğlence araçları olmaktan çıkarılmış ve bireylerin sosyal etkileşimlerini, karar verme süreçlerini ve anlamlandırma pratiklerini içeren karmaşık etkinlikler olarak sunulmuştur. Dijital oyunların, küresel bir perspektiften bireylerle etkileşim kurarken, mitolojik öğelerin dengeli bir temsilinin sağlanması gerekmektedir. Oyunların sosyal bilimlerde kültürel bir fenomen olarak ele alınması oyun mekaniklerinin, oyuncuların etkileşim ve anlama kapasitelerini etkilediğini ifade edilmektedir. Salt teknolojik gelişmelerin bir ürünü olmayan oyunlar, aynı zamanda kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin bir yansıması olduğunu göstermektedir. Bu çerçevede, modern oyun tasarımlarının, kültürel geçmişlerden aldığı ilhamla, küresel bir bağlamda çeşitli kültürel öğeleri temsil ettiği ve bu temsiliyetin doğru bir şekilde yapılmasının önemini altı çizilmektedir.

Anahtar Kelimeler: şamanizm, türk mitolojisi, şamanist mitoloji

* Arş. Gör., Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
kubracekli@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3870-1254

** Prof., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
birsenceken@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8112-992X

Turkish Mythology and Shamanism as Character Design and Narrative in Digital Games

ABSTRACT

The research focuses on the evolution of digital games and how the concept of culture is handled in this process. It is stated that culture does not only consist of artistic and traditional elements but also is shaped in a dynamic process as a set of symbols, values and meanings. It is emphasized that culture plays a central role in defining the worldviews, social structures and self-perceptions of individuals and communities. In this context, digital games are no longer just entertainment tools and are presented as complex activities that include individuals' social interactions, decision-making processes and meaning-making practices. Digital games need to provide a balanced representation of mythological elements while interacting with individuals from a global perspective. Considering games as a cultural phenomenon in social sciences, it is stated that game mechanics affect the interaction and understanding capacities of the players. Games, which are not merely a product of technological developments, also show that they are reflections of cultural interactions and globalization. In this context, it is underlined that modern game designs represent various cultural elements in a global context, with inspiration from cultural backgrounds, and the importance of making this representation correctly.

Keywords: shamanism, turkish mythology, shamanist mythology

Extended Abstract

The innate symbols and images shared by humanity derive from our evolutionary past and shape our individual experiences and dreams. Based on this theoretical framework, the effective use of archetypes in the design of digital game characters enables a more effective bond with the players. Characters in games function not only as inhabitants of a virtual world, but also as elements that interact with the player's unconscious world and add meaning and depth to the player's experience through this interaction. Considered as a field that reflects human experience through stories and symbols, myths reflect universal themes through time and transcultural narratives. The use of mythological elements and characters in the game world provides players with a familiar context, allowing the story to be more easily internalized. Additionally, these elements add depth to the game mechanics, creating a more intense experience between the challenges and solutions the player faces. Character design is directly related to the immersive qualities of the game. Immersion is related to the extent to which the player is immersed in the game world, how much he can disconnect from the real world, and how "real" he perceives the virtual experience.

The psychological depth of the characters is seen as effective in helping players empathize with this virtual world and become a part of the story. We can say that this connection requires storytelling that is compatible with the character's motivations, emotions and goals. The characters at the center of the game narrative mediate the player's emotional investment in the narrative. In Turkish mythology, the diversity of gods and spirits and their cultural interactions between different Turkish communities demonstrate the complex nature of mythology. Academic studies show that it is difficult to create a single fixed pantheon, and it is observed that the same gods and spirits exist in different ways in different regions and peoples. Although Turkish people have similar names, they often depict these gods and spirits with different qualities and stories. One obvious example is the creative entity known as the Sky God and how he is represented in different communities and sources. Although there are communities where the Sky God is seen as a universal creator, in other traditions he may have a more limited role or be associated with other divine beings.

This diversity in mythology is further complicated by the role of shamans, as shamans interact directly with this world of gods and spirits through their rituals and spiritual practices. They act as a bridge between both the physical and spiritual worlds and engage with mythological beings in the process. This deep context can also serve as an effective resource in digital game design. Mythological stories, characters and shamanistic practices taken from Turkish culture can add depth and authenticity to games. This increases character diversity as well as depth in storytelling, making the gaming experience enriching and sustainable. An example of similar uses in the gaming world is the God of War series, which is inspired by Norse mythology and

successfully uses these cultural elements. This integration of shamanism and mythology in digital game design is important in terms of the representation of Turkish Mythology on digital platforms in a global and cultural context. This representation provides an informative resource about Turkish culture and history to the masses, without being limited to just offering an entertaining escape within the framework of a digital game. Digital game design, which includes the spiritual journey of the shaman, his interactions with gods and spirits, and the rituals that take place during this process, enriches the content in the context of the narrative and offers individuals a rich and effective experience.

Giriş

Oyun kavramı, evrensel bir olgu olarak tarihsel süreç içerisinde insanlar tarafından tecrübe edilmiş, belirli bir toplumun, kültürün veya dönemin değerleri, inançları, gelenekleri ve sosyal normlarına yansıyan veya bu normlardan etkilenen daha derinlemesine anlamlar ve katmanlar taşıdığına işaret etmektedir. Çeşitli kültürlerdeki sosyal, tarihsel ve kültürel bağlamlara göre evrildiği ve bu bağlamların kavram içeriği, yapısı ve amacı üzerinde belirleyici bir etkisi olduğu söylenebilir. Oyun kavramının sadece kültürle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda iktisat, matematik, felsefe ve tarih gibi birçok akademik alanda da incelendiği bilinmektedir. İnsanların, hatta hayvanların neden oyun oynadığına dair süregelen merak, birçok ontolojik çalışma ve deneyin yapılmasına neden olmuştur. Çoğunlukla bir çocuk etkinliği olarak görülen oyun, aslında insanlığın en ilkel dönemlerinden günümüze, yetişkinler tarafından da aktif olarak gerçekleştirilen bir eylemdir.

Oyun kavramı rasyonel ilişkiler ve akıl çerçevesinde ele alındığında, sadece insanlar için sınırlandırılmak durumunda kalmıştır. Çünkü oyun kültürden eskidir ve kültür bir insan topluluğu gerektirmektedir. Hayvanlar için de oyun insanlardan önce vardır, onlardan edindikleri bir öğrenim değildir. Biyoloji ve psikoloji gibi bilimler oyun işlevini maddeselliğe ya da mekanikliğin ötesine geçiremediğinden kültür içinde ele alınmalıdır. İnsanların iletişim kurmak için kullandığı dil aracı bile bir oyun eylemidir; algılanan madde ve düşünce arasında gidip gelir, her soyut ifade bir simge ve onu karşılayan bir kelimeye dönüşmektedir. Mitlerle yaşamsallığı anlamlandırmaya çalışan ilkel insan, güvence altında olmak ihtiyacıyla cevaplarını Tanrıya dayandırmaktadır. İbadetler, törenler, ayinler ve verilen kurbanların gerçekleştirilme eylemi basit bir oyun olarak görülmektedir (Huizinga, 2017). Bu bağlamda, oyunun sadece eğlenceli bir aktivite olmadığı, aynı zamanda dil, ritüel ve kültürel anlamda derin köklere sahip bir olgu olduğu açıkça görülmektedir. Özellikle dil ve kültür arasındaki bu etkileşim, oyunun birey ve toplum üzerindeki geniş kapsamlı etkisini ortaya koymaktadır.

Türkçede oyun oynamak sözcüğü çeşitli anlamlar içermektedir. Yazılı tiyatro metinlerini ifade etmesinin yanı sıra bir plan, tezgâh anlamında oyuna gelmek; birini kandırmak ile oynamak; sevinmek gibi anlamları ve buna dair oynaya oynaya ve güle oynaya gibi ikilemeleri olduğu görülmektedir. Orta Asya'da şamanı temsil etmek için de kullanılan oyun kelimesi, Türkistan'da ise bütün şaman törenini temsil etmektedir. Bir şamanın yaptığı törene dikkatle bakıldığında, davul ve tokmaklarla müzik yapıyor, ağıt yakıyor, hayvanları taklit edecek sesler çıkartıyor, mimik ve hareketleriyle performans sergiliyordur. Karşıladığı eylemleri şamana ve fiillerine ithaf ettiğinden, oyun sözcüğünün en eski Türkçe kelimelerden ve kültürle iç içe olduğu kaynaklardan anlaşılmaktadır (And, 2016). Kültürün bir parçası olan mitler oyun oynama eylemini içinde barındırdığından, dijital olarak oyunların bu kaynaktan beslendiğini ifade etmek şartırcı olma-

yacaktır.

Johan Huizinga'nın görüşünden yola çıkarak insan olma deneyimi tüm bağlamlarda oyun oynamaktan geçmektedir, bir diğer ifadeyle her bir mitolojik öge ayrı bir oyun eylemi olarak nitelendirilebilir. Günümüzün dijital oyun endüstrisine bakıldığında, oyuncuların deneyimleri üzerinde kritik bir rol oynayan bir dizi etken görülmektedir. Bunların başında, mitolojik unsurların, karakter öykülerinden görsel ve işitsel öğelere kadar geniş bir yelpazede işlevsel olarak nasıl kullanıldığı gelmektedir. Mitolojinin tarihsel ve kültürel bağlamda oyun kavramına dair önceki paragraflarda sunulan argümanlar, insanın oyuncu doğası perspektifinden dijital oyunlarda mitolojik öğelerin oyuncu deneyimini, oyuncuların oyun içindeki etkileşimlerini, kararlarını, algılarını etkilemede ve şekillendirmede önemli bir rol oynadığını ifade etmektedir. Öyle ki, oyun tasarımında kullanılan bu öğeler, oyunun bağlamını, anlatısını geliştirip oyuncunun oyunla kurduğu duygusal ve bilişsel bağlantının derinleşmesine yardımcı olmaktadır. Bu nedenle, dijital oyunların tasarımında ve geliştirilmesinde mitolojinin kullanımı, oyun tasarımı kalitesini ve estetiğini artırmak, içeriği çeşitlendirmek için kritik bir öneme sahiptir. Araştırma, bu önemi Şamanist Türk mitolojisi perspektifinden incelemeyi amaçlamaktadır.

Dijital oyun kültürünün evrimi

Kültür kavramı günümüze kadar geldiği süreçte sadece belirli sanatsal ürünler veya geleneksel pratikler olarak değil, semboller, değerler ve anlamların bütünsel bir sistem olarak ele alınması, kavramın yeniden tanımlanması ve anlamlandırılması açısından bir dönüşüm geçirdiğini göstermektedir. Bu bakış açısı, kültürü statik bir olgudan ziyade dinamik bir süreç olarak ele alarak, bireylerin ve grupların etkileşimlerinde ve sosyal bağlamda işlevselliğini ortaya koymaktadır. Sosyal bilimciler insanların çevrelerindeki dünyayı yorumlama süreçlerine, günlük yaşamlarında anlam üretme pratiklerine ve bu anlamların sosyal yapılar ve grup dinamikleri üzerindeki etkilerine odaklanmışlardır. Kültür, bireylerin ve toplulukların kendiliklerini aynı zamanda hayata karşı edindikleri vizyonlarını, ilişkilerini ve toplum içindeki konumlarını anlamlandıran bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Oyun kavramı tekrar değerlendirilen kültür bağlamında incelendiğinde yalnızca çocuklar için bir aktivite veya eğlence olmaktan çıkıp, insanların birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşime girdikleri bir alan olarak görülmektedir. Dijital oyunların yolculuğu, temel başlıklardan karmaşık anlatılara kadar, sadece keyifli etkinlikten fazlasını temsil etmektedir. Dijital devrimin erken aşamasını işaret eden oyunlar sıklıkla toplumsal normlar üzerinde düşünmeye itmektedir (Juul, 2005). Katılımcılarına roller, kurallar, semboller ve anlamlar üzerinden düşünme ve bunları sorgulama fırsatı sunan oyunlar, sosyal bilimlerde kültürel bir fenomen olarak incelenmeye başlanmış, kültürel anlam

sistemlerinin ve grup içi dinamiklerin anlaşılmasında önemli bir yer tutmuştur. Modern toplumda artık yerleşik olan dijital oyun kültürü, etkileşimli medyanın ötesine geçmektedir. Bu alan, hikâye anlayışı, kullanıcı etkileşimi ve kimliği şekillendirerek teknoloji ve deneyimler arasındaki karmaşık ilişkiyi yansıtmaktadır (Bogost, 2007).

Oyunculuktaki kültürel değişimi anlamak için, evrilen oyun mekaniklerinin keşfinden başlamak gerekmektedir. Keza mekanikler oyunculara daha ciddi ve kompleks kararlar almalarına olanak tanımaktadır. Derinlemesine bir etkileşim ve anlama kapasitesine sahip olan oyunlar öğrenme ve keşif süreçlerini etkilemektedir (Salen ve Zimmerman, 2004). Dijital oyunların gelişimi, salt teknolojik ilerlemelerin bir sonucu olarak görülmemelidir. Kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin yansımalarının açıkça gözlemlendiği oyunların, çeşitli kültürlerin ve deneyimlerin bütün halinde bulunduğu platformlar oluşturduğu söylenebilir. Estetik ve tasarım gücünü kullanarak geliştirildiğinde küresel bağlamda kültürel öğelerin sunulduğu bir araç olarak var olmaktadır. Modern oyun tasarımları, kültürel geçmişlerden ilhamlar barındırdığından, doğru temsil edilmesinin önemini yadsınamamaktadır (Apperley, 2006).

Karakter tasarımı ve anlatı derinliği

Carl Gustav Jung (1964) dört arketipten bahsederken, insanlığın evrimsel gelişimi boyunca edildiği deneyimlerin simgeler ve imgeler yoluyla kaydedildiğini ve arketiplerin kolektif bilinçdışı içerikleri olduklarını belirtir. Evrensel ve kültürlerarası olarak kabul edilen bu imge ve simgelerin bilinçdışı deneyimleriyle etkileşime girerek bireylerin hayat deneyimlerini hatta rüyalarını şekillendirdiğini anlatmaktadır. Arketiplerin tüm insanlar arasında ortak olduğu kabul görüşünden hareketle, mitolojinin de insanların evrimsel ve tarihsel gelişimi üzerindeki etkisi önemli bir konu olarak ele alınmalıdır. Mitler, tarih boyunca hikâyeler ve karakterler aracılığıyla yaşam üzerine; kimi zaman öğütler şeklinde, kimi zaman korkutucu ve tehditkâr unsurlarla doğruyu göstererek, bazen sadece eğlendirici rolüyle varlığını sürdürmüştür. Dijital oyunlarda mitolojik anlatı ve öğelerin kullanılması, bireylerin karakterlerle daha derin bir bağlantı kurmalarını sağlamak açısından önemli görülmektedir.

Aynı zamanda karakter tasarımı oyun içi daldırma denilen, oyuncunun oyun deneyimine ne kadar dahil olduğu ve gerçek dünyadan ne kadar koparak oyuna dahil olduğunu kapsayan faktörü büyük ölçüde etkilemektedir. Hikâye, mekanik, estetik ve karakter tasarımının uyum içinde olması gerektiğini vurgulayan Jesse Schell (2008), oyuncunun, karakterin motivasyonlarını, duygularını ve hedeflerini anladığında ve bu karakterle empati kurduğunda oyun deneyiminin derinleştiğini söylemektedir. Karakterler, bir oyunun hikâyesinin merkezindedir ve oyuncuların hikâyeye duygusal bir bağlantı kurmalarına aracı olmaktadır. Dijital oyunlarda bireyin bir karakteri kontrol etmesinin, öğrenme sürecini etkileyen kimlik ve rol alımı kavramı bakımından önemli

görölmektedir.

Oyuncular, karakterin gözünden dünyayı deneyimlediğinde, belirli görevleri ve zorlukları aşmak için bu karakterin yeteneklerini ve bilgisini kullanmayı öğrenmektedirler. Bireylerin problemlere farklı bir perspektiften yaklaşmasına ve öğrenme sürecini daha kişisel ve anlamlı hale getirmesine vesile olmaktadır. Karakterler, neyin mümkün olup olmadığı konusunda ipuçları vermesi yönüyle, oyun dünyasında iletişim kurduğu bir araçtır. Aynı zamanda karakterlerin hikâyeleri ve motivasyonları, bireylerin oyun dünyasını daha derinlemesine anlamasına yardımcı olmaktadır. Dijital ortamda karmaşık, ayrıntılı ve bilinmeyen dünyalara temas etmek, oyuncular için yeni bilgilerin keşfiyle sistematik düşünmeyi desteklemekte ve çeşitli kaynaklara başvurma gereksinimiyle araştırmaya teşvik etmektedir.

Öğrenme süreçleri “problem çözme” aracılığıyla gerçekleştirildiğinde etkili bir yöntem olarak görölmektedir. Oyunlardaki hikâyeler, bireylerin karşılaştığı problemleri çözmeleri açısından bağlam sunmaktadır. Bilgiyi kullanışlı ve işlevsel bir şekilde uygulamasına olanak tanımaktadır. Mitolojik karakterler ve hikâyeler, oyunculara eşsiz bir anlatı derinliği sunduğundan bu deneyimi içselleştirme konusunda etkili ve tatmin edici kılmaktadır (Gee, 2003). Modern dijital oyunlarda tasarım, mitolojik karakterlerin dengeli bir temsili gerektirmektedir; kaynağın orijinalliği gözetilirken, küresel açıdan bireylere ve zamanın ruhuna hitap etmelidir (Khaled, Fischer, Noble ve Biddle, 2008). Çok yönlü karakterler oyuncunun ilgisini çekmekte önemli bir rol oynamaktadır. Mitolojik öğeler bu açıdan oyun deneyimini üst seviyeye taşıyarak bireyin etkileşimde olduğu dijital dünyayı benimsetmektedir.

Dijital Oyun Tasarımında Şamanizm ve Türk Mitolojisinin Potansiyeli

Şamanist Türk mitolojisi

Şamanizm terim olarak Tunguzca “şaman” sözcüğünden gelmektedir. Tipik olarak Orta Asya ve Sibiryaya ait dinsel bir olgu olarak görölmektedir. Şaman kelimesinin Yakutça *ojun*, Moğalca *bügä* ve *bögä*, Tatarca *kam* olarak kullanıldığı bilinmektedir. Sihir büyücülük, otacılık, şifacılık gibi kavramları içinde barındırır da şaman kavramı, en önemli kişilik özelliği olan esrime ile bütünleşmektedir. İkel toplumlarda görülen sihirbazlardan ve otacılardan keskin bir ayırım yapabilmek için esrime büyük önem taşır. Çünkü esrime sadece şamanın sahip olabileceği en yetkin dinsel deneyim olarak kabul edilmektedir (Eliade, 2018). Yunanca *ekstasis* sözcüğünden gelen esrime dışarıda olmak ve göçürölmek anlamlarını içermektedir. Şamanlık için ruhunu başka alemlere götürebilme ve bunu yetkin bir şekilde kontrol edebilmesiyle mistik esrimelerden keskin bir şekilde ayrılmaktadır.

Mistik esrime deneyimleyen birey, Tanrı için ya da Tanrının sözleriyle konuşur,

vecd hali sezgisel ve duygusal yolla gerçekleşmektedir. Şamanın ise birtakım denemelerden sonra gerçekleştirebildiği bu deneyim, Şamanizm'in genelinde bireysel bir yaşantı olarak görülmektedir (Bayat, 2017). Orta Asya ve Sibirya'da bulunan Türk halkları Şamanizm çevresinde incelenirken, Şamanın Tanrı, ruh ve atalar gibi mistik görülen varlıklarla kurduğu iletişim, ritüeller ve gelenekler göz ardı edilmemelidir. Türk mitolojisi ve Şamanizm'i birlikte ele alınmasının en önemli sebebi şamanın görevlerini icra ederken mitolojiden çeşitli varlıkla etkileşimde olmasıdır. Ruhlardan, Tanrılardan yardım ve güç alan Şaman, gerektiğinde bir hayvana dönüşmesi, elementlere hatta varlıklara hükmetmesinden ötürü mitoloji ile bir bütünlük içinde bulunmaktadır. Buradan hareketle Şamanizm'in ve Türk kültürünün birbirlerini etkilediği ve şekillendirdiğinden ötürü bir bütün olarak incelenmesi gerekmektedir.

Türk mitolojisinde Tanrı ve ruhların, Orta Asya ve Sibirya bölgelerinde yaşayan Türk halklarının tarihsel süreçte kültürel etkileşimin etkisiyle çeşitlilik gösterdiği, aynı isimde anılan bazı Tanrı ve ruhların farklı halklarda ve bölgelerde bazen birbirleriyle çeliştiği gözlemlenmektedir. Yunan ya da İskandinav mitolojisinde olduğu gibi alışıl-gelmiş net bir panteon çerçevesi oluşturmak akademik araştırmalar gözetildiğinde mümkün görülmemektedir. Örneğin Gök Tanrı kavramı; tek ve her şeyin yaratıcısı olduğu vurgulanırken aynı zamanda gücü istediği zaman insanlara bahşettiğine değinilmektedir. Bu insanlar Tanrının yeryüzündeki hükümdarlarıdır, Gök Tanrı, Tek Tanrı ifadeleri bu hükümdarlarla ilgili yazıtlarda geçmektedir. Çoğunlukla da hükümdarlar Tanrıya benzetilir. Fakat hükümdar dışındaki kitlelerin sözü geçen Tanrıya yönelik bir ilgileri olduğu gözlemlenmemiştir (Roux, 2017). Gök Tanrı görüşü Türklerin devletleştiği dönemler gözetildiğinde kabul görse de, Türk Şamanist mitolojisi bütün olarak ele alındığında tam olarak doğru bir kanı oluşturmamaktadır.

Yaşar Çoruhlu (2017) Tanrı kavramından bahsederken, Türk halklarının evrene ilişkin gizemli ve önemli unsurlarını Tanrılaştırdığını söylemektedir. Gök Tanrı inancının baskın olduğu görülen topluluklarda, her şeyin yaratıcısı, varlığı sonsuz olan bir varlık betimlenmektedir. Ekseriyetle insan şeklinde tasavvur edilen Ülgen'in ay ve yıldızlardan uzakta yaşadığı düşünüldüğünden bazı bölgelerde Gök Tanrı olarak kabul gördüğü gözlemlenmiştir. Sibirya bölgesinde ise gökte yaşayan üç önemli ilahın ilki olduğu fikri kabul görmektedir. Göğün on yedinci katında yaşayan Kayra Kan'ın bu üç büyük ilahı meydana getirdiği ve dünyanın, tüm varlıkların yaratıcısı olduğundan söz edilmektedir. Tengere (Tanrı) Kayra Kan evrenin başlangıcıdır ve kaderi onun elindedir (Radloff, 1994). Gök Tanrı ve Türk mitolojisindeki diğer ilahların iç içe geçtiği birbirlerine dönüşüp değiştikleri kaynaklarda açık bir şekilde görülmektedir. Kültigin Yazıtlarının doğu cephesinde Gök Tanrı temsilinin eşi olarak Umay adı geçmektedir.

Genellikle Tanrıça ya da dişi bir ruh olarak, doğuma yardım eden ve çocukları koruyup gözetken şekliyle bilinmekle birlikte *Divanü Lûgat-it Türk'te*, bebek doğduktan sonra çıkan plasenta olduğu düşünülmektedir (aktaran Çoruhlu, 2017). Ülgen'in kimi

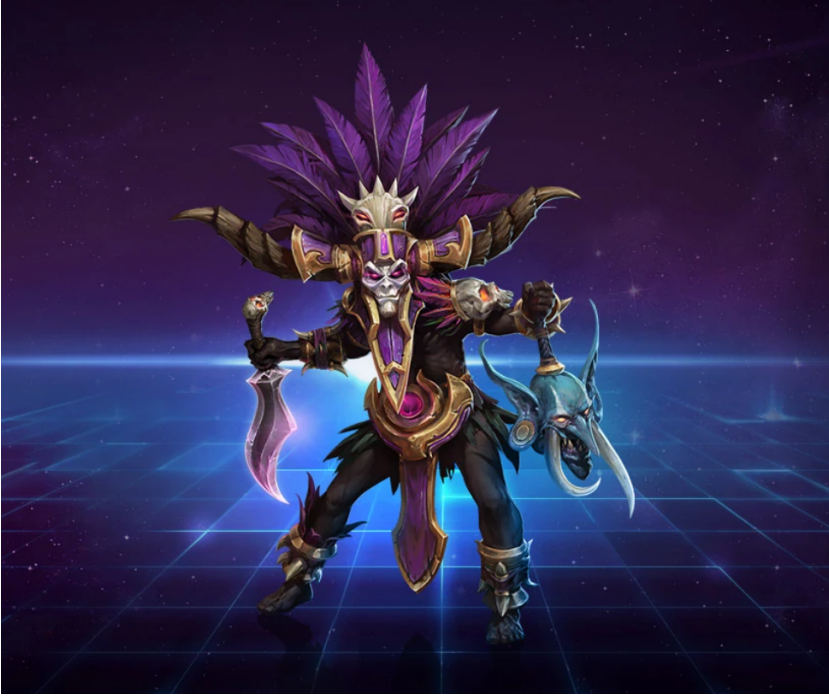
zaman Kayra Kan'ın Gök Tanrı, kimi zaman Gök Tanrılarında biri veya bir ruh olarak bağımsız bir şekilde kabul görmesinin, mitolojiyi içerik açısından zenginleştirdiğini söyleyebiliriz. Şamanist mitoloji bu yönüyle, hikâyeler, gelenekler ve maneviyatı bütünlüğüyle şekilde sunabilmek adına, Şaman karakterinin Tanrı ya da ruhlarla iletişime geçip kurbanları sunan, ritüeller düzenleyen yönüyle ele alınması dijital oyun tasarımı alanında kapsamlı bir kaynak oluşturmaktadır. Ana karakter olarak Şamanın ruhsal yolculuğunu ele alan ve sürecin mitolojiden karakterlerle desteklenen oyun tasarımı, Türk kültürünü anlatan önemli bir eser olabilir.



Görsel 1. *God of War: Ragnarök* oyununda yer alan İskandinav mitolojisinden Thor karakterinin temsili (Lara, 2022, 21 Kasım)

Anlatı olarak mitleri kaynak alan oyunların, karakter çeşitliliği ve hikâye derinliği açısından oyun deneyimini başarılı ve sürdürülebilir kıldığı gözlemlenmektedir. *Görsel 1*'de *God of War* serisinin ikinci oyunu olan *God of War: Ragnarök*'ten bir karakter görülmektedir. İskandinav mitolojisinde genellikle yıldırım ya da Gök Gürültüsü Tanrısı olarak bilinen Thor, sık olmamakla birlikte yağmur ve tarımla da ilişkilendirilmektedir. Şiddet ve savaşı simgeleyen Odin ve Earth'ün oğlu babasının aksine düzeni temsil eder ve panteonda ikinci sırada yer almaktadır. Fiziksel gücü olarak görülen çekici Mjolnir'i bereket aracı olarak da kullanmaktadır (Crossley-Holland, 2017). *Görsel 2*'de *Heroes of the Storm* çevrim içi oyundan Nazebo karakteri görülmektedir. Nazebo Diablo evreninden *Heroes Of The Storm* oyununa dahil edilen geleneksel şifacıların dışında kalan cadı doktoru temsil etmektedir. Beş kişilik iki grup halinde oynanan oyunda Nazebo, *Unformand Land*¹ olarak anılan diyardan ruhları yardımına çağırılmaktadır.

¹ Biçimlenmemiş Ülke, Umbaru'nun inanç sisteminin temel ilkesidir; ölümlüler ülkesi, Biçimlenmemiş Ülke olan yegâne gerçeklik için yalnızca bir perdedir.



Görsel 2. *Heroes of the Storm* oyunundan Witch Doctor karakterinin temsili (static.wikia, ____)

Uzun menzilde yüksek düzeyde kalıcı hasar verme yeteneğine sahip bir karakterdir. Zombi Duvarı isminde kalabalık kontrol yeteneğine sahiptir. Özellikle dar alanlarda rakip karakterleri izole etmek veya düşman ekibini bölme amacıyla kullanılmaktadır. Voodoo Ritüeli yeteneği karaktere can artışı sağlar ve bu, onun katledilmesini diğer Suikastçı sınıfındaki karakterlere göre zorlu hale getirmektedir (Heroes of the Storm Wiki, ____). Karakter, büyü gücüne sahip şifacı bir karakterin özellikleri ve hikâyesinin dijital bir oyuna işlevsel şekilde entegre edilebilmesine etkili bir örnek oluşturmaktadır. Şaman karakteri sihirsiz olgusu açısından değerlendirildiğinde dijital oyuna entegre edilecek zengin bir karakter olarak ele alınabilir. Şamanist Türk mitolojisi, hikâyeler, gelenekler ve büyüselliğin etkileyici bir karışımını sunmaktadır. Mitlerin, dijital oyun tasarımı için potansiyel olarak değerli anlatılar ve karakterler içerdiği görülmektedir.

Sonuç

Dijital oyunlar, katılımcılarına çeşitli roller, kurallar ve semboller üzerinden düşünme ve bunları sorgulama imkanı vererek, kültürel anlam sistemlerinin ve grup dinamiklerinin daha derin bir anlayışını sağlamaktadır. Oyunlar, teknolojinin sınırlarını zorlamakla kalmayıp, aynı zamanda kullanıcı etkileşimlerini ve kimlik oluşum süreçlerini

şekillendirerek, hikâye anlatıcılığı ve deneyimi yeniden tanımlamaktadır. Modern oyun tasarımları, küresel bir bağlamda kültürel unsurları yansıtmaya gücüne sahiptir ve kültürel geçmişlerden ilham alarak, estetik ve tasarım yoluyla çeşitli deneyimleri bir araya getirir. Bu, oyunların sadece teknolojik başarılar olmadığını, aynı zamanda kültürel etkileşimlerin ve globalleşmenin bir yansıması olarak kültürlerarası köprüler kurduğunu göstermektedir. Dijital oyunlar ve oyun mekaniği, bireylerin ve toplulukların dünyayı nasıl algıladıklarını, anlamlandırdıklarını ve etkileşimde bulduklarını anlamak için kritik öneme sahiptir. Kültürlerarası anlayışı ve empatiyi teşvik eden bu platformlar, sosyal bilimlerin ilgi alanına giren derin kültürel fenomenler olarak kabul edilmelidir. Bu nedenle, oyunların kültürel temsillerinin doğruluğu, geniş kapsamlı etkileri açısından hayati önem taşımaktadır.

Mitolojik hikâyeler ve karakterler, insanlık tarihi boyunca, çeşitli rollerde önemli bir yer tutmuş ve bu unsurların dijital oyunlara entegrasyonu, oyuncuların deneyimlerini zenginleştirmekte ve karakterlerle empati kurmalarını sağlamaktadır. Karakter tasarımı ve hikâye anlatıcılığı, oyuncunun daldırma deneyimini artırarak, oyunun dünyası ile daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Oyuncuların oyun karakterleri aracılığıyla dünyayı deneyimlemesi, onlara farklı bir perspektif sunmakta ve öğrenme sürecini kişiselleştirmekte, bu da problemlere yenilikçi çözümler getirmelerine yardımcı olmaktadır. Karakterlerin kendine özgü motivasyonları ve hikâyeleri, oyuncuların oyun dünyasını daha kapsamlı bir şekilde anlamalarına olanak tanımakta ve oyun mekaniği içindeki problem çözme görevleri, bilgiyi pratik ve etkili bir şekilde kullanmayı teşvik etmektedir. Mitolojik öğeler, oyunun hikâye anlatımına katkıda bulunarak, oyuncuların karşılaştıkları zorlukları aşmaları ve hikâye içinde daha aktif rol almaları açısından kritik bir öneme sahiptir. Ayrıca, oyunların tasarım sürecinde, mitolojik karakterlerin dengeli bir şekilde temsil edilmesi gerekliliği vurgulanmaktadır. Mitolojik öğelerin entegrasyonu, oyun deneyiminin kalitesini artırarak, oyuncuların dijital dünya ile etkileşimlerini daha anlamlı ve tatmin edici kılmaktadır. Mitolojinin ve arketiplerin uygun kullanımı, oyunların eğitsel ve kültürel potansiyelini en üst düzeye çıkarmakta ve oyunculara unutulmaz, zenginleştirici deneyimler sunmaktadır.

Bu çalışma, Şamanizm'in ve onun Türk kültüründeki rolünü detaylandırarak, Şamanizm'in sadece dini ve kültürel bir fenomen olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve bireysel kimlik oluşumunda da kritik bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Şaman, toplumunun mistik ve ruhani lideri olarak, Tanrılar, ruhlar ve atalarla iletişim kurarak, onlardan bilgi ve güç almasıyla kültürel içeriği güncel tutan merkezi bir figür olarak görülmektedir. Şamanın ruhsal yolculuğu ve mistik pratikler, hikâye anlatımı için zengin bir kaynak sunarak, oyunculara derin kültürel bağlamda bir deneyim sağlayabilir. Bu tür bir yaklaşım, karakter çeşitliliği ve hikâye derinliği açısından oyunun genel deneyimini zenginleştirirken, bu kültürün global bir kitleye hitabı açısından temsiliyeti önem arz etmektedir. Şamanist mitoloji hem geleneksel hem de modern anlamda

kültürel ifadenin kritik bileşenleri olarak dijital oyunlarda içerik açısından zengin bir potansiyel içermektedir.

Kaynakça

- And, M. (2016). *Oyun ve Bûgü* (4. Baskı). İstanbul: YKY.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Bayat, F. (2017). *Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı* (5. Baskı). İstanbul: Ötüken.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (1. Baskı). Cambridge: MIT.
- Crossley-Holland, K. (2017). *İskandinav Mitolojisi* (2. Baskı) (Çev. S. Kaytan). İstanbul: Say.
- Çoruhlu, Y. (2017). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları* (8. Baskı). İstanbul: Kabalıcı.
- Eliade, M. (2018). *Şamanizm* (4. Baskı) (Çev. İ. Birkan). Ankara: İmge.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. (1. Baskı). New York: Palgrave Macmillan.
- Heroes of the Storm Wiki. (____). Nazebo. www.heroesofthestorm.fandom.com/wiki/Nazebo#Abilities Erişim Tarihi: 20 Şubat 2023
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens* (6. Baskı) (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı.
- Jung, C. G. (1964). *Man and His Symbols* (1. Baskı). Londra: Aldus.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (1. Baskı). Cambridge: MIT.
- Khaled, R., Fischer, R., Noble, J. ve Biddle, R. (2008). A qualitative study of culture and persuasion in a smoking cessation game. H. Oinas-Kukkonen, P. Hasle, M. Harjuma, K. Segerståhl, and P. Øhrstrøm (Ed.), *vol. 5033 of Lecture Notes in Computer Science* (1. Baskı) (s. 224-236). Berlin: Springer.
- Lara, J. (2022, 21 Kasım). God of War Ragnarok Concept Art Images Give Us a Look at Early Designs for Thor, Odin and Other Characters. mp1st.com.
<https://mp1st.com/news/god-of-war-ragnarok-concept-art-images-give-us-a-look-at-early-designs-for-thor-odin-and-other-characters> Erişim Tarihi: 12 Aralık 2022

Radloff, W. (1994). *Sibirya'dan Seçmeler – 3. Cilt* (1. Baskı) (Çev. A. Temir). Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Roux, J.-P. (2017). *Eski Türk Mitolojisi* (3. Baskı) (Çev. M. Y. Sağlam). Ankara: BilgeSu.

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (1. Baskı). Cambridge: MIT.

Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3. Baskı). Florida: CRC.

static.wikia. (____). Witch Doctor. https://static.wikia.nocookie.net/allstars_gamepedia/images/3/32/Naziba_HotS_Art.jpg/revision/latest?cb=20140317165920 Erişim Tarihi: 19 Ocak 2023

INDEX COPERNICUS
INTERNATIONAL




mediarts TR DİZİN izleme sürecindedir.
ICI dergi listesinde yer almaktadır.



mediarts Creative Commons Atf-GayriTicari
Türetilemez 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.

OPEN ACCESS

mediarts'ta açık erişim politikası benimsenmekte
ve bunun yaygınlaşması için çalışılmaktadır.

   / mediartsdergi

www.mediartsdergi.org