

**ENDÜSTRİ TOPLUMUNDAN ENFORMASYON TOPLUMUNA  
GEÇİŞTE KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARIYLA DÖNÜŞEN  
SANATIN SANALLAŞMASI**

**PINAR AKINCI**

**IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
TEMMUZ, 2023**

ENDÜSTRİ TOPLUMUNDAN ENFORMASYON TOPLUMUNA  
GEÇİŞTE KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARIYLA DÖNÜŞEN SANATIN  
SANALLAŞMASI

Pınar AKINCI

Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Yüksek Lisans Programı,  
2023

Bu tez, Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne Yüksek Lisans (MA)  
derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
TEMMUZ, 2023

İŞIK ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
RESİM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ENDÜSTRİ TOPLUMUNDAN ENFORMASYON TOPLUMUNA  
GEÇİŞTE KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARIYLA DÖNÜŞEN SANATIN  
SANALLAŞMASI

PINAR AKINCI

ONAYLAYANLAR:

Dr. Öğr. Üyesi Özüm Hatipoğlu  
(Tez Danışmanı)

Işık Üniversitesi

Prof. Dr. Güncel Önkal

Maltepe Üniversitesi

Doç. Dr. Nalan Büker

Işık Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 22/06/2023

# **VIRTUALIZATION OF ART TRANSFORMED BY MASS COMMUNICATION TOOLS IN THE TRANSITION FROM THE INDUSTRIAL SOCIETY TO THE INFORMATION SOCIETY**

## **ABSTRACT**

Art has constantly evolved in parallel with the development of society throughout human history. In each era, it has utilized unique mass communication tools and technologies, contributing to the transformation of art and shaping new dynamics. This thesis examines the impact of the transformation in mass communication tools on art, artists, audiences, and the structure of society, from the Industrial Age to the present information age, while exploring the resulting cultural differences. Comprising an introduction, conclusion, and three main sections, the second section of this study provides an analysis of popular culture, the culture industry, and mass culture to establish a foundation for cultural understanding. The third section delves into how traditional mass communication tools invented in the Industrial Age have detached art from its previous context and how they have enabled its reproduction through technological means. It also investigates changes in society's perspective towards art and culture, drawing on insights from thinkers and communication theorists within a sociological context. In the fourth section, the study identifies how the internet, as a mass communication tool in the information age, has virtualized art with the advent of new media technologies. Additionally, this section examines specific artists' works in light of the theories mentioned in the previous sections, raising issues concerning art's transition from industrial production to digital production, as well as challenges related to the authenticity and originality of art pieces. In the conclusion, the findings are summarized, and the effects of mass communication tools on art and society are discussed. The thesis emphasizes its contributions and limitations, and offers suggestions for further research. By comprehensively examining the ongoing evolution of art throughout history and the impact of mass communication tools on art, this thesis aims to help readers understand significant transformations in the realms of art and communication.

**Key words:** Industrial Society, Information Society, Mass Communication Tools, Virtual Art

# ENDÜSTRİ TOPLUMUNDAN ENFORMASYON TOPLUMUNA GEÇİŞTE KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARIYLA DÖNÜŞEN SANATINSANALLAŞMASI

## ÖZET

Sanat, insanlık tarihi boyunca toplumun gelişimine paralel olarak sürekli evrim geçiren bir alan olmuştur. Her dönemde, kendine özgü kitle iletişim araçları ve teknolojileri kullanarak yeni dengeler oluşturmuş ve sanatın dönüşümüne katkı sağlamıştır. Bu tez çalışmasında, Endüstri toplumu döneminden günümüz enformasyon dönemine kadar olan süreçte, kitle iletişim araçlarında yaşanan dönüşümün sanata, sanatçıya, izleyiciye ve toplumun yapısına olan etkileri ve oluşturduğu kültürel farklılıklar incelenmektedir. Giriş bölümünde, tezin amacı ve kapsamı belirtilerek konunun önemi vurgulanmıştır. Ayrıca, endüstri toplumundan günümüz enformasyon dönemine kadar olan süreçteki teknolojik ve toplumsal değişimlerin sanat üzerindeki etkisi açıklanmıştır. İkinci bölüm, popüler kültür, kültür endüstrisi ve kitle kültürü kavramlarının açıklanmasıyla başlamıştır. Bu kavramlar, çalışmanın temelini oluşturmakta ve kültüre dair çözümlenmeyi sunmaktadır. Üçüncü bölümde, endüstri toplumunda icat edilen geleneksel kitle iletişim araçlarının sanatı eski bağlamından koparıp, teknolojinin olanaklarıyla nasıl yeniden üretilebilir hale getirdiği incelenmiştir. Sanata ve kültüre olan toplumsal bakış açısındaki değişimler düşünürler ve iletişim kuramcılarıyla birlikte sosyolojik bağlamda ele alınmıştır. Dördüncü bölümde, enformasyon toplumu döneminde kitle iletişim aracı olarak internetin, yeni medya teknolojileriyle sanatı nasıl sanallaştırdığı ele alınmıştır. Aynı zamanda, önceki bölümlerde bahsedilen kuramcıların teorileri ışığında belirli sanatçıların eserleri yorumlanarak, sanatın endüstriyel üretimden dijital üretime geçişinde karşılaşılan sorunlar, sanat eserlerinin gerçekliği ve özgünlüğü gibi konular da tartışılmıştır. Sonuç bölümünde, elde edilen bulgular özetlenmiş ve kitle iletişim araçlarının sanata ve topluma olan etkileri üzerine çıkarımlar yapılmıştır. Ayrıca, çalışmanın katkıları ve sınırlılıkları vurgulanarak, ileri araştırmalar için öneriler sunulmuştur.

Bu tez çalışması, sanatın tarih boyunca süregelen evrimini ve kitle iletişim araçlarının sanat üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde inceleyerek, okuyuculara sanat ve iletişim alanındaki önemli dönüşümleri anlamalarına yardımcı olmayı

hedeflemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Endüstri Toplumu, Enformasyon Toplumu, Kitle İletişim Araçları, Sanal Sanat

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleşmesinde, değerli bilgilerini benimle paylaşan, her danıştığımda sabırla ve büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden geleni fazlasıyla yapan, samimiyetini esirgemeyen ve öğrencisi olduğum için her zaman gurur duyacağım çok değerli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Özüm HATİPOĞLU'na teşekkür ederim. Sorduğum her soruya sabırla cevap veren ve yol gösteren Işık Üniversitesi Resim bölümündeki tüm hocalarıma ayrı ayrı teşekkür ederim. Tez savunmama katılarak yapıcı eleştirileriyle tezimin son şeklini almasını sağlayan çok değerli hocalarım Prof. Dr. Güncel ÖNKAL'a ve Doç. Nalan BÜKER'e teşekkür ederim. Son olarak çalışmamda desteğini ve güvenini esirgemeyen değerli eşim Seçkin AKINCI'ya ve bu hayattaki en büyük şansım olan anne ve babama sonsuz teşekkürü bir borç bilirim.

Pınar AKINCI

## İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI.....	i
ABSTRACT .....	ii
ÖZET .....	iii
TEŞEKKÜR .....	iv
İÇİNDEKİLER .....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vi
<b>BÖLÜM 1.....</b>	<b>1</b>
1. GİRİŞ.....	1
<b>BÖLÜM 2.....</b>	<b>5</b>
2. ENDÜSTRİ TOPLUMU DÖNEMİNDE KÜLTÜREL ORTAM.....	5
2.1 Kitle Kavramı .....	5
2.2 Kitle İletişim .....	7
2.3 Kültür ve Popüler Kültür Kavramı.....	8
2.4 Kitle Toplumunu.....	13
2.5 Kitle Kültürü.....	15
2.6 Kültür Endüstrisi.....	17
<b>BÖLÜM 3.....</b>	<b>22</b>
3. KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE SANAT .....	22
3.1 Endüstri Toplumunu Dönemi, İletişim Yaklaşımı ve Teknoloji.....	22
3.2 19 ve 20. Yüzyıl Kitle İletişim Araçları ve Sanat .....	30
3.2.1 Kitap .....	30
3.2.2 Gazete .....	35
3.2.3 Fotoğraf.....	38
3.2.2 Radyo, Televizyon .....	43
3.2.3 Sinema .....	50



<b>BÖLÜM 4.....</b>	<b>55</b>
4. YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ 21. YÜZYIL KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK İNTERNET VE SANAT .....	55
4.1 Küreselleşme.....	64
4.2 Enformasyon Toplumu .....	79
4.3 Sanal Gerçeklik ve Sanatta Sanallaşma .....	84
<b>BÖLÜM 5.....</b>	<b>109</b>
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	109
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>117</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>123</b>

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1 Leonard Missone, London's Waterloo Place.....	41
Şekil 4.1 Mario Klingemann, Hyperdimensional Attractions Series 2019.....	71
Şekil 4.2 Jenny Holzer, Truisms, 2010 .....	73
Şekil 4.3 Jenny Holzer, For SAAM, 2010, Smithsonian American Art Museum. ....	74
Şekil 4.4 Tommy Honton ve Tair Mamedov, Selfie, 2018, Themuseumofselfies.....	77
Şekil 4.5 David Barton, İnci K�peli Kız, 2015 .....	78
Şekil 4.6 Ron English, Yıldızlı Gece, 2015 .....	79
Şekil 4.7 Davies, Osmos, 1995 .....	90
Şekil 4.8 Rachel Rossin, Lossy Compresion .....	92
Şekil 4.9 Rachel Rossin, Lossy Compresion .....	92
Şekil 4.10 Rachel Rossin, Lossy Compresion .....	94
Şekil 4.11 Golan Levin, Coded Soul,.....	96
Şekil 4.12 Oscar Raby, Assent.....	96
Şekil 4.13 Tamiko Thiel, Beyond Manzanar .....	97
Şekil 4.14 Chris Milk, Clouds Over Sidra .....	98
Şekil 4.15 moCDA, Dark Matter .....	102
Şekil 4.16 Beeple, Ocean Front, 2020 .....	107

# BÖLÜM 1

## 1. GİRİŞ

Endüstri toplumuyla birlikte yaşanan sosyal değişimlerin sonrasında sanatta da önemli farklılıklar meydana gelmiştir. Antik Yunan felsefesinde zanaat, sanat veya teknik anlamına gelen “techne” kavramı, endüstri toplumun yükselişiyle birlikte, teknolojik gelişmelerin sanat dünyasına da etkisi artırmış, sanatın üretiminde tekniklerin kullanımını daha da önem kazanmıştır. Sanatçılar, yeni teknolojileri kullanarak, sanatın üretiminde daha hızlı, daha kolay ve daha etkili yollar bulmaya çalışmışlardır. Bu dönemde, özellikle fotoğraf ve video teknolojileri, sanatın yeniden üretimi için önemli bir rol oynamıştır. Sanatçılar, bu teknolojileri kullanarak gerçeklik algısını değiştiren, farklı zaman ve mekân algıları yaratan, toplumsal konulara değinen çalışmalar üretmişlerdir.

Bu dönemde özellikle “techne” kavramının gelişmesi sebebiyle sanatta tekniğin olanaklarıyla yeniden üretimi söz konusu olmuştur. Endüstri devrimi öncesinde taş baskı gibi oldukça ilkel yöntemlerle gerçekleşen yeniden üretimler yerini kolaylığa ve hıza bırakmıştır. Endüstri toplumu dönemindeki teknolojik buluşlar sanat tarihinde de oldukça önemli izler barındırmaktadır. Geliştirilen teknikler sadece imge üretmekle kalmayıp, sanat eserlerinin oluşturulmasında da oldukça önemli katkıda bulunmuştur. Kitle iletişimin mesajları yaymasıyla yeniden üretim kavramı arasındaki bağlantısından yola çıkarak, yeniden üretim yapan bazı kitle iletişim araçları sayesinde özellikle resim sanatında gerçekliği birebir yansıtmak söz konusuysen artık buna gerek duyulmamış sanatçıları farklı üretim biçimlerine yöneltmiştir.

Endüstri toplumu döneminde gelişen teknoloji kitle kavramını beraberinde getirmiş, özellikle son dönemlerinde kitle kavramı da sanat üzerinde etkili olmuştur. Kitle iletişim araçlarının yeniden üretim kavramına yeni bir soluk getirmesiyle sanat

eserleri artık sadece estetik değil aynı zamanda iletişim görevi de üstlenmiştir. Sanatçının eserlerini üretirken ne ürettiği ya da nasıl ürettiği sorunlarının yanı sıra eserlerini hangi araçla sunacağı da önemli olmuştur. Kitle iletişim araçlarının getirdiği yeni bir kavram olan popüler kültür neticesinde sanatçının üretme süreci de bu durumdan oldukça etkilenmiş, ayrıca toplumun, izleyicinin eseri alımlama, tüketme koşullarını değiştirmiştir.

Endüstri toplumu döneminde sanat eserlerinin bireysel yaratıcılık süreçlerinin sonucu olarak ortaya çıkan nesnelere haline gelmesi sanatçının kendisi ya da sınırlı bir topluluk tarafından tüketilmesine sebep olmuştur. Ancak kültür endüstrisinin gelişmesiyle birlikte, sanat eserleri birer tüketim nesnesine dönüşmüştür. Kültür endüstrisi, sanatın endüstriyel ürüne dönüştüğü bir süreç olarak, sanat eserlerini ticari bir meta olarak görülmesine, sanatın estetik ve toplumsal değerlerini, ticari değerleriyle bir arada düşünülme itmiştir. Sanatın bu şekilde endüstriyelleşmesi, onun tüketim kültürü içerisindeki yerini belirlemiş ve sanat eserlerinin tüketilmesiyle bu kültürün bir parçası haline gelerek sanatın değerinin değişmesine neden olmuştur. Kitle iletişim araçlarının da bir parçası olduğu bu durum karşısında sanat eserleri, tüketim nesnelere haline geldikçe, sanatta “aura” kavramı da önem kazanmıştır. Aura kavramı, Walter Benjamin tarafından ortaya atılmıştır ve bir sanat eserinin orijinal ve benzersiz olma özelliğini ifade etmektedir. Ancak kitle iletişim araçlarının sanatın üretimindeki rolü arttıkça, sanat eserleri özgün olma özelliklerini kaybetmeye başlamıştır. Bu durum, sanat eserlerinin simülasyon ve simülakr olarak görülmesine neden olmuştur.

Günümüzde bilginin hızlı bir şekilde üretildiği, yayıldığı ve tüketildiği, enformasyon dönemi olarak adlandırılan çağda yaşamaktayız. Enformasyon toplumu, endüstri toplumundan farklı olarak bilginin üretimine ve iletimine dayalı bir toplumsal yapıyı ifade etmektedir. Bu toplumsal yapıdaki değişimler, teknolojik gelişmeler ve iletişim araçlarındaki hızlı değişimler nedeniyle sanat, sanallaşarak dönüşüme uğramıştır. Enformasyon toplumu döneminde etkinliği artan kitle iletişim araçlarının ve yeni medya teknolojilerinin sanatın üretimindeki rolü, sanatçıların işlerini daha geniş bir kitleye ulaştırmasını sağlayarak küreselleşmesine, dolayısıyla sanatçıların daha fazla tanınmasına ve eserlerinin daha fazla tüketilmesine olanak sağlamaktadır.

Sanatçılar, kitle iletişim araçlarını kullanarak, eserlerinin tanıtımını yaparak, sergilerini duyurarak ve diğer etkinliklerini tanıtarak, eserlerini daha geniş bir kitleye ulaştırabilmişlerdir. Bu durumda kitle iletişim araçları, sanat eserlerinin tanıtımı ve

satışı konusunda da etkili bir rol oynamıştır. Sanatın tüketimi, kitle iletişim araçlarının etkisiyle daha fazla insana ulaşırken, sanat eserleri de daha çok satılır hale gelmiştir. Ancak bu durum Walter Benjamin'in vurguladığı, sanatın aura'sını, yani onun benzersizliği, mekânsal, zamansal değerleri yanı sıra kitle iletişim araçları aracılığıyla yayılmasını ve onunla ilişkili olan anlamlarını sorgulatmıştır. Bu anlamda enformasyon toplumu ile birlikte sanat eserleri daha çok dijital ve sanal olarak üretilmeye başlanmış ve bu değişim sürecinde, sanatın ticarileşmesi, endüstriyel bir ürüne dönüşmesi de hızla gerçekleşmiştir.

Simülasyon ve simülakr kavramları, Jean Baudrillard tarafından geliştirilmiştir ve sanat eserlerinin gerçekliğiyle ilişkilendirilmiştir. Baudrillard'a göre, modern toplumda gerçeklik artık sadece simülakrlar ve simülasyonlar yoluyla algılanmış ve bu durum gerçekliğin kaybolmasına ve yerine simülakrların geçmesine neden olmuştur. Bu nedenle, gerçeklikle ilgili bir şey söylemek artık imkansızlaşmış, çünkü gerçeklik kendisi artık var olmayan bir şeye dönüşmüştür. Özellikle endüstri toplumu, insanların doğal dünyayı ve birbirlerini daha önce hiç olmadığı kadar etkileme yeteneğine sahip oldukları dönem olmuştur. Sanayi devrimi ve teknolojik gelişmelerle birlikte, insanlar artık kendi gerçekliklerini üretebilmişlerdir. Ancak Baudrillard'a göre, bu üretim süreci artık gerçeği taklit etmekle kalmamış, aynı zamanda gerçekliği yerine geçmiştir. Endüstriyel üretim, gerçekliği standardize ederek, kültürü, kişiliği ve deneyimi endüstriyel bir tarzda yönetmeye başlamıştır. Endüstri toplumu, insanların gerçekliği yitirdiği ve artık sadece simülakrlar ve simülasyonlar yoluyla yaşadığı bir dünyaya dönüşmüştür. Özellikle, kitle iletişim araçları, reklamcılık gibi endüstriyel sektörler, gerçekliği taklit etmek yerine tamamen yok etmek için tasarlanarak gerçekliğin ve gerçek deneyimin kaybedilmesine yol açmıştır. Öte yandan kitle iletişim araçlarının sanatın üretimindeki rolü arttıkça, sanat eserleri özgün olma özelliklerini kaybetmeye başlayarak, sanat eserlerinin simülasyon ve simülakr olarak görülmesine neden olmuştur. Bu dönemde ortaya çıkan seri üretim ve sanayileşmenin etkisiyle yeni sanat formlarının ortaya çıkmasına da yol açmıştır. Bu sanat formları, gerçekliği simüle etmek yerine, gerçekliği değiştirmek ve yeniden yapılandırmak için kullanılmıştır.

Son zamanlarda NFT sanatı da bu değişim sürecine dahil olmuştur. Dijital bir varlığın sahipliğinin kaydedildiği blockchain teknolojisi olan Non-fungible token (NFT), sanat eserlerini dijital dünyada maddi bir değer kazandırarak, tüketim kültürü içerisindeki yerini bir kez daha değiştirmiştir. Bu durum, sanat dünyasında yol

ayrımları yaratarak sanatın dijitalleşmesiyle birlikte sanat piyasasının nasıl şekilleneceği konusunda yeni bir tartışma başlatmıştır.

Bu çalışmanın amacı, dönemlerine göre değişiklik gösteren kitle iletişim araçlarının günümüzde yeni medya teknolojileri iş birliğinde sanatın uğradığı dönüşüm olan sanallaşma konusuna kuramcılar ışığında yeni bir anlayış sağlamaktır. Sanatın sanallaşması, fiziksel gerçeklik yerine sanal gerçekliğin tercih edilmesi, sanal ortamların oluşturulması ve sanal deneyimlerin yaşanması olarak tanımlanabilir. Özellikle kitle iletişim araçlarının gelişmesi, küreselleşme ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte hız kazanmıştır. Günümüzde, sanat eserleri artık sadece fiziksel mekanlarda sergilenmekle kalmayıp, dijital platformlarda da yayımlanmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri, artık sanat eserlerinin izleyiciler tarafından interaktif olarak deneyimlenmesine olanak tanımaktadır.

İncelenen konular, değişen kitle iletişim araçlarının toplumda ve sanatta nasıl bir rol oynadığını anlamamızı sağlayarak sanatın, sadece bir estetik deneyimden ibaret olmadığını, toplumun kültürel, sosyal ve ekonomik yapıları üzerinde önemli bir etkiye sahipliğini vurgulamaktadır. Bu konuyla alakalı özellikle sanat alanında literatürde var olan akademik çalışmalar oldukça yetersizdir.

YÖK Tez’de konuyla alakalı olarak “kitle iletişim ve sanat”, “yeni medya ve sanat”, “sanal gerçeklik ve sanat” başlıklarıyla yapılan araştırmalar sonucunda özellikle güzel sanatlar alanında akademik çalışmaların oldukça az olduğu tespit edilmiştir. Var olan çalışmalar ise genel olarak toplum ve kültür konusunu dışarı alarak dar bir perspektifte incelenerek oluşturulmuştur. Yurtdışında, İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri'nde kitle iletişim araçlarının sanat ve kültür üzerindeki etkisine dair birçok akademik çalışma mevcuttur. Bu çalışmalar, sanatın toplumsal, kültürel ve ekonomik boyutlarını ele alarak, sanat ve kitle iletişim araçları arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Bu nedenle bu tez çalışması, sanatın kitle iletişim araçlarıyla nasıl dönüştüğünü, nihayetinde vardığı nokta olarak nasıl sanallaştığının bilgisi yanı sıra toplumun sanat eseri karşısında izleyiciden katılımcıya olan geçişini, sanatı tüketim ve algılama biçimlerinin uğradığı değişiklikleri, sanatçının ise artan kültür endüstrisine ayak uydurma konusunda nasıl bir yol ayrımında olduğu konusunun ortaya konulması gerektiği düşünülerek hazırlanmıştır.

Bu tez çalışması, sanatın kitle iletişim araçlarıyla nasıl dönüştüğü konusuna odaklanarak, sanatın, geleneksel olarak sınırlı bir izleyici kitlesine hitap eden bir

faaliyet olmasından günümüzde yeni medya teknolojilerinin ve internetin yaygın kullanımıyla birlikte, sanatın erişilebilirliği ve görünürlüğünün nasıl arttığını irdelemiştir. Bu durum, sanatın nihayetinde sanallaştığı anlamına gelmektedir. Bu tez çalışmasında ayrıca, toplumun sanat eseri karşısında izleyiciden katılımcıya olan geçişini de ele alacaktır. Bu geçiş, sanatın sadece izlenen bir şeyden, katılımcı bir deneyime dönüşmesini ifade etmektedir. Ayrıca, sanatın tüketim ve algılama biçimlerindeki değişiklikler de ele alınacaktır. Son olarak, bu tez çalışması, artan kültür endüstrisine ayak uydurma konusunda sanatçının nasıl bir yol ayrımında olduğunu açıklamaya çalışacaktır. Kültür endüstrisi, sanatın ticarileşmesi ve pazarlanması sürecini içererek, sanatçıların eserlerini üretirken hem sanatsal ifadelerini sürdürmeleri hem de söz konusu kültür endüstrisi ile iş birliği yapmaları gerektiği anlamına gelmektedir. Bu tez çalışması, bahsi geçen konuları tümüyle ele alarak, sanatın kitle iletişim araçlarıyla dönüşümüne dair daha derin bir anlayış sağlamayı amaçlamaktadır.

## BÖLÜM 2

### 2. ENDÜSTRİ TOPLUMU DÖNEMİNDE KÜLTÜREL ORTAM

#### 2.1 Kitle Kavramı

19. yüzyılda kitle, kitle kültürü, kitle toplumu, kitle iletişimi gibi kavramlarla ilgili araştırma ve fikirlerin oluşmasında etkili olan toplumsal faktörler ve dönüşümlerin sanayini devrimi, meta üretimi, kentleşme, göç, okuryazarlığın artması, baskı teknolojilerinin gelişmesi ve basılı iletişim araçlarına erişimin kolaylaşması olarak sıralanabilir. Kitle olgusu, Avrupa'da yaşanan toplumsal ve ekonomik ilerlemenin sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Türkdoğan, 2014). Toplum bilimciler tarafından kitle olgusu örgütlenmiş sosyal grup özelliği göstermeden, devamlılık zorunluluğu olmayan, buldukları yerde anlık bağlantı kurulması mümkün ancak ilkesel olarak birliktelikler bulunmayan ve kural ya da ritüellerden uzak insan kümeleri olarak tanımlanır (İçel ve Ünver, 2015).

Kitle kavramını tanımlayan toplumbilimcilere göre kitle, ülke sınırlarında hayatlarını idame ettiren kişilerin tamamıdır. Kitleler, üretilen mesajları alan dinleyici okuyucu ya da izleyici topluluğudur (Bal, 2004). Erdoğan ve Alemdar için ise kitle olgusu birbiriyle bağlantısız cinsiyet, milliyet ya da sınıf gibi farklılıklar gözetmeksizin geniş nüfusu anlatmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990). Kitle kavramı, topluluk ya da kalabalıkları anlatmak için kullanılmış, görev, milliyet, cinsiyet ya da kendilerini bir araya getiren ve hiçbir şekilde ayırım yapılmaksızın bir araya toplanan insanlar yığınınını ifade eder. Bu biraradalık ve beraberlikte mesleki benzerlikler, milliyet ya da cinsiyet belirleyici olsa da en önemli niteliği bir arada olan bireyler topluluğunu ifade etmektedir (Le Bon, 2005). Bir başka deyişle, kitle kavramı bir araya gelmiş kalabalıktan ayrı bir şeydir ve bu fark insanların büyük kitlelerle bir araya gelmeleri önlenemez bir biçimde ortaya çıkar. Kitleye dahil olan birey, kişisel



özelliklerine bakılmaksızın ortak aklın bir parçası olur ve kitleye dahilken yalnız kaldığındaki gibi davranmayacağı şekilde davranır. Bazı fikir ve duyguların sadece kalabalık oluşturması sonucu ortaya çıkar ya da davranışa dönüşür. Tıpkı kimyada birbirinden farklı elementlerin beraberliğinden ortaya farklı tepkimeler çıkıyorsa kitle de kendini meydana getiren farklı niteliklere sahip bir beraberlik olarak ortaya çıkmaktadır (Le Bon, 2005). Le Bon'un kitle kavramının analizinde sorduğu ilk soru kitle ve kalabalık kitle ve kalabalıkların kendi niteliklerine sahip olmasına neden olan etmenlerin ne olduğudur. Başka bir deyişle Le Bon kitlelerin ve kalabalıkların kendilerini oluşturan bireylerden farklılaşmış olduklarını analiz eder. Le Bon'un bu sorusuna üç ayrı cevabı olmuştur. İlki bireylerin kendilerini kalabalık içerisinde niceliksel olarak güçlü hissetmesidir. Bu sebeple kendilerinin yalnız olduğu halindeki dürtülerini serbest bırakırlar. Yani kalabalıktayken bir isminin ve bağımlı bir adresinin olmaması sebebiyle gerçekleştirdikleri eylemlerin sorumluluğunu üstlenmemiş olur. Birey bu durumda kalabalık arasında kaynamış, hadsiz ve sorumsuzca davranır. İkinci olarak ise kalabalığın içinde duygu ve hislerin bulaşıcı olduğudur bu sayede bireyler kendi çıkarlarını kolaylıkla kalabalığın ortak çıkarına feda etmişlerdir. Son cevabı ise kalabalıkta bireyin yalnız olduğu karakterden daha farklı davranması ve telkine açık hale gelmesidir. Le bon tüm cevaplardan sonra özet olarak, bilinçsiz kişiliğin baskın gelerek bilinçli kişiliğin kaybolmasına ve ortadan kalkışına tanık olur, telkinlerle ve duyguların bulaşması sebebiyle eylemlerin aynı yönde ilerleyiş göstermesine şahitlik etmiş oluruz. Tüm bunlar kalabalık arasına katılan bireyin asli karakteridir. Kendi iradesini bırakmış ve otomata dönüşmüştür (Le Bon, 2005). Kalabalık, kendisini oluşturan bireylerin sayıca toplamından çok daha fazlası olup, birtakım niteliklere ve psikolojik özelliklere sahiptirler. Le Bon için bu psikolojik özelliklerin ortak noktası olarak sayılabilecek şey kitlenin bireylerin aksine içgüdüsel davranış sergilemiş olmalarıdır.

Thompson'a göre kitle kavramı milyonlarca bireyi içinde barındırarak geniş izleyici imajını çağrıştırmaktadır. Modern dönemin gazetelerinde televizyon ya da sinemalarında bu kavramın kesin anlamı olsa da geçmiş ve şimdinin birçok ürünü için geçerli sayılmamıştır. Süreli basın ilk dönem izleyicileri sayıca az ve uzmanlar aynı şekilde günümüzde bazı yayınevi, kitap, dergi türündeki medya endüstrileri de böyle olmayı sürdürmüşlerdir. Bu sebeple kitle terimi kullanılırsa, derin bağlamı kopup ancak niceliksel terimlere indirgenmiş olurlar (Thompson, 2019).

Kitle iletişim kavramı tarihsel süreçte bilgi toplama, kaydetme, sembolik formları üretme ve yeniden üretme ve bunları büyük çapta alıcıların çoğunluğuna iletmek için yeni fırsatlar kollayan ve sonucunda ticari bir dönüş elde eden kurumların gelişimi neticesinde ortaya çıkmış olgu sahası olmuştur.

Kitle kavramı medya ürünlerinin alımlayıcılarını edilgen ve kayıtsız bireylerden oluştuğu düşüncesinin kitle kültürü ve kitle toplumlarıyla eşleştiği tarzda bir düşünce olmuştur. Bu eleştirel düşüncelere göre kitle iletişimi basit bayağı kültür yaratmış bunun neticesinde bireyleri eğlendirdiği bireylerin de eleştirel yeteneklerinin körelendiğini ve sorgulamayı bıraktıklarını ileri sürmüşlerdir. Thomson için bu eleştirel tutum önyargılarla doludur. Gerek medyayı gerekse modern dünyadaki etkilerini anlamayı engellemiştir. Kitle iletişim ürünlerinin alımlayıcılarını tembelleşmiş ve edilgin izleyiciler olma fikri yanlış olmuştur (Thompson, 2019).

## **2.2 Kitle İletişim**

Kapitalizmin gelişmesi sonucunda 19 yüzyılda kitle üretiminin hâkim olduğu kentlerde kitle olarak adlandırılan kalabalıklar meydana gelmiştir. Kitleleri biraya getirme, bütünleştirme ve ilişki kurmak için iletişim önemli olmuştur.

Kelime olarak iletişimin ilk kez ne zaman kullanıldığı konusu net olmasa bile sözcük olarak kökeni Latinceye dayanmaktadır. Zamanla iletişim kelimesi ortaklığı barındıran bilgi, duygu duyarlılıkla insan topluluğu olabilmek için temel öncül haline gelmiştir (Güngör, 2011). Cüceloğlu için iletişimin tanımı iki birim arasındaki mesaj alışverişi olarak tanımlanır (Cüceloğlu, 2019).

Kitle iletişimi meselesi kitap, gazete, radyo televizyon internet gibi araçlarla gerçekleştirilen iletişim modeli kapitalizmin tekeli noktaya geldiği 19. Yüzyılın sonunda ortaya çıkmış giderek toplumsal ve yeniden üretimin parçası haline gelmiştir. Kitle iletişimi, sermayenin denetiminde ve endüstri tarafından örgütlenmiş yapı altında gerçekleşmiştir. Kitle iletişim yüz yüze iletişimden ya da kişinin kendisiyle olan iletişiminden farklı olmuştur. Kitle iletişimi kamu kurumları şeklindeki teşkilatlanmasıyla kişilerin boş zamanlarını değerlendirdikleri kurum haline gelmiştir. Kitle iletişim, belirli iletilerin karmaşık teknolojik aracılığıyla topluma iletilmesiyle daha da yaygınlaşmış, bu durum zamansal ve mekânsal olarak farklılıkları en aza indirmiştir (Yaylagül, 2014, s. 116).

Kitle iletişimi kavramı tarihte Harold Laswell'in öncülüğüyle 1900'lü yıllarda politik güç ve propaganda amaçlı çalışılarda ifade edilmiştir (Erdoğan ve Alemdar, 1990). Laswell'in formülasyonu kim kime neyi hangi kanalla ve hangi etkiyle söylediği şeklinde olmuştur. İletişim araştırmalarında kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı ile iletişimde izleyici ya da alımlayıcı hâkim duruma getirilerek iletişim kurumunu ve mesajı etkisiz hale getirmiştir. Hâkim olan yaklaşım Frankfurt okulunun kültür endüstrisi teorisini ideolojik olmama ya da laf kalabalığı şeklinde reddetmiştir (Yaylagül, 2014, s.126).

Thompson a göre kitle iletişimin bazı özelliklere sahip olması gerekmektedir. İlki üretimin ve dağıtımın belli teknikleri ve kurumsal araçları içermesi olduğudur ve kitle iletişiminin medya endüstrisiyle yakından bağı vardır. İkinci olarak kitle iletişiminin kitap, resim gazete gibi vücut bulduğu sembolik formlar metalaşmıştır. Yani sembolik formların ekonomik olarak değerlendirilmesi söz konusudur. Üçüncü olarak kitle iletişimi, sembolik biçimlerin üretimi ve alımlanmasında yapılaşmış kopmayı oluşturur. Yani iletinin üretildiği ve tüketildiği bağlamlar arasında mesafe girmiştir. Dördüncü olarak kitle iletişiminin sembolik biçimleri zaman ve mekânsal olarak genişlemesi olduğudur. Mesajlar, içinde üretildiği ortamdan zamansal ve mekânsal olarak ayrı tüketilirler. Son özelliği ise kitle iletişimi, sembolik biçimlerin kamusal dolaşımını kapsamasıdır (Thompson, 2008, s.50). Bu beş özellikte birlikte kaya için, mesajların geniş kitlelere yayılmasını sağlayacak baskı teknolojisi ve bunları tüketebilecek bir kamuoyunun oluşması gibi iki önemli koşuldanda bahsetmiştir. (Kaya,1985, s.2).

Kejanlıoğlu'nun aktarımı ile, Adorno, kitle iletişimi, aile arasındaki iletişimi koparması sebebiyle oldukça eleştirel yaklaşımda bulunmuştur. Özellikle televizyonla ilgili olarak, Aile üyelerinin televizyon karşısında toplanmasını, toplumsal yakınlığın ikamesi olarak görmüştür. Bağımlılığın sebebini ise televizyondaki imgelerin sebebiyet verdiğini ifade eder. Görüntünün dili, sözcüklerden çok daha ilkelidir (Kejanlıoğlu,1998).

### **2.3 Kültür ve Popüler Kültür Kavramı**

Sanayi devriminin kitle iletişim teknolojisinin hızlandırmasıyla toplumsal yapıda da değişiklikler yaşanmıştır. Kitle İletişim teknolojilerinin bu denli gelişmesi sonucunda insanlar birbirleriyle daha kolay iletişim kurmuş siyasal, sosyal ekonomik ve kültürel alanlarda bilgi sahibi olmuşlardır. Ancak Kitle iletişim araçları sadece

insanları bilgilendirmekle kalmamış aynı zamanda kültürel dönüşümlerin yaşanmasına ön ayak olmuştur.

Popüler kültürün tanımlanmasında karşıt ve yandaş olarak çeşitli görüşler ortaya atılmıştır. Ancak Popüler kültürün tanımından önce “kültür” tanımlarına bakmak gerekirse: kültür, kökeni Latince olup, bitki ve hayvanların yetiştirilmesi, onlardan ürün elde edilmesi olarak kullanılmıştır. Zamanla bu kavram, Voltarire’in insanaklıının gelişimi ve yüceltilmesiyle birlikte toplu olarak yaşayan insanların üretimlerini, bağlı oldukları gelenek ve göreneklerin yanı sıra davranış ve tavrı anlatan kavram olmuştur (Yazıcı, 2018). Alemdar, Erdoğan a göre kültür kavramı başta ekip yetiştirmek ve bakma sürecine verilmiş isimdi. Aydınlanma çağıyla birlikte bu tanım insan beyninin gelişmesi anlamına gelmiştir(Erdoğan ve Alemdar, 1990). Kültür kavramı ayrıca uygarlıkla aynı anlamda kullanılmış ancak uygarlık kavramının içeriğinde insan ruh ve duygu dünyasını dışladığı daha çok teknik ve yöntemi kapsadığı görüşleri meydana gelmiştir. Bu durumda kültür, sanat, edebiyat ve yüksek düşünsel kapasiteyle çevrelenmiş başka bir görüş olarak çıkmıştır. (Güngör,1999). Kültür kavramı Ziya Gökalp için objektif olmayan inançlar, ahlaka yönelik görevler, güzellikle ilgili biçimler, fikir, düşünce ve görüşler kültür topluluğuna aittir (Gökalp, 1992, s.28). Kültürü oluşturan temel ise Aksan’a göre dildir. Dil, ona göre toplumun yapıtaşı, insanı insan yapan, ulusun da ulus olmasını sağlayan kültürün belkemiği olan etmendir (Aksan, 2003, s.64). Kültür kavramı, modern dönemde bir kesim tarafından sadece sanat edebiyat ve felsefeyle bir tutulmuş diğer bir kesim tarafından ise toplumdaki her insanın ürettiği, yaptıklarıyla özdeşleştirdiği görüş olarak ortaya çıkmıştır. Sanatın aristokratların alanıyla ilişkilendirilmesi sonucuyla kültür de aynı şekilde yüksek sınıfa mal edilir olmuştur. Modernleşmeyle başlayan kentleşme ve beraberinde gelen kitleselleşme, endüstriyle birlikte özellikle sanat alanında başlayanyeniden üretim ve kitlesel üretim, kültürü yüksek sınıfa ait gören T.S Eliot, Mathew Arnold ve F.R Leavis gibi kuramcılarını rahatsız etmişse de Marksist yaklaşım için seçkin toplumdaki asıl üreticilerin işçiler olduğunu, işçi kültürünün yok sayılmaması gerektiği savunulmuştur (Güngör, 2011). Raymond Williams ise kültürün entelektüel, ruhsal boyutun ve estetiğin gelişme süreçlerindeki yansıması olarak görmektedir. Raymond, kültürü bu gelişme sürecinde toplumdaki farklı düzeylere göre ayırmamış, her düzeydeki kesimin kendilerine ait düşünsel, ruhsal ve estetik olarak gelişim süreçleri olduğunu bu süreçlerin ise onun kültürünü oluşturduğunu savunur. Raymond, kültürü, toplumun ortak paylaşım alanı olarak görmüş, bu sebeple toplumla bütünleşik

ve durağan yapı olarak nitelendirmiştir. Kitle iletişim araçlarının bu paylaşımlarda da önemli rol oynadığını savunmuş ve toplumun ortak paylaşım alanı olması evrensel düzeyde ve zamansal, uzamsal ötesinde olarak görmüştür. Williams'a göre kültür, toplumun her kesiminde farklılık göstermediği için Bourdieu'nun aksine işçi sınıfından söz etmemiştir. Sıradan insanın kültürü olgusuyla yüksek kültürü ötelemiş, haliyle işçi kültürü olgusunu da dışlamıştır. Raymond, kültür tanımını oluştururken Marksist yaklaşımla, insanın ve toplumun düşünce, pratik ve deneyimle sentez olduğu birikim olarak ele almıştır. Toplumun ilerlemesinde kültürün önemli rol oynadığını savunsa da Marksist yaklaşımdaki gibi değiştirici olarak görmemiştir. Çünkü Williams'a göre sınıfsal kimliklerden ayrı, her kesimi kapsayan ve aynı eğitimde olduğu gibi toplumların ilerlemesi ve yol kat etme sürecini yönlendiren dinamik olmuştur. Marksist anlayışta önemli boyut olan tarihselcilik kavramını da dışlayarak, kültürün mekân ya da belli koşulların oluşmasının gerekmediğini söyler. Çünkü toplumda her kesim kendi şartları içinde kendilerine ait kültürü ve sanatını oluşturur. Popülerlik kavramı, orta çağ dönemindeki anlamı "halk" olmuştur. Ancak şimdilerde çoğunluk tarafından "sevilen ve seçilen" anlamında kullanılmıştır(Güngör, 2011). Oxford Dictionary'e göre ise popüler kültür kavramı sıradan insanların büyük oranda kabulüne yönelik olan tasarı ya da insanlar arasında yaygınlaşan insandan insana geçen anlamında kullanılmıştır.

Popüler kültür, kitle iletişim araçlarıyla popülerleşen kültürü ifade eder. Bu sebeple popüler kültür kitle iletişimle yaygınlık kazanan ve toplumu oluşturan kitlelerin beğenisini kazandığı tüketim kültürüdür. Giddens'a göre popüler kültür milyonlarca kişinin okuduğu izlediği ya da katıldığı eğlencelere göndermede bulunur. (Giddens, 2000 s.388)

Popüler kültürün tarihi Oskay'a göre Mısır, Asur, Sümer ve Roman'ın düzenlediği hayata kadar temellenir. Bu uygarlıklarla oluşan kentleşme yeni yaşam biçimleri yaratmıştır. Burada yaşayan kişilerin sosyal hayatlarında karşılaştıkları meseleler için hukuk düzenine gitmeleri, sanatla uğraşmaları ya da ticaret yapmaları popüler kültürün temelini oluşturur. Geleneksel toplum yapısı zamanında kentlerin, kasabaların buralara farklı alt- kültürlerden gelme değişik insanlardan oluşan halkına birlikte seslenen çadır tiyatroları, karagöz, ud, kemanlı ve kanunlu 'saz' yerine çok daha teknolojiye dayanan eğlence biçimlerine geçilmiş, serbest zaman düzenlemeleri değişmiş; iletişim biçimleri yenilenmiş, ideoloji düzeyindeki düzenlemeler, devletin arkaya çekilmesi ile birlikte, sivil toplumun değişik kesimlerinde işletilmeye

başlanmıştır. ‘Popüler kültür’ de bunlardan biri olarak ortaya çıkmıştır (Oskay, 2004, s.246).

Alemdar ve Erdoğan’a göre popüler kavramının tanımıyla yola çıkarak popüler kültürü halkla bağlantılanmışlardır. Halk ya da halkın dışında kalanların halk için ürettikleri her şeyi kapsamaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990). Popüler kültür meselesi halk kültürüyle benzer gözüke bile modernleşme döneminde kent yaşamının gelişmesi sonucunda yayılan ve meta olarak üretilen popüler kültür ve halkın ortaya çıkarttığı folklor kültürü birbirinden ayrıdır. Popüler kültür bu anlamda Oktay’a göre kültürel değerler ve geleneklerin yöneten sınıflarca, egemen olunan ideoloji doğrultusunda farklı türde formüllerle oluşturdukları ve bağımlı bireylere sunulan kültür anlamına gelmektedir (Oktay, 2002, s.17). Benzer bir yaklaşımla 16. yüzyılda halk kültürünün Avrupa kentlerinde değişime uğramasıyla popüler kültürün bu yüzyılın sonlarında ortaya çıktığını söyleyen Murat Belge, değişen üretim biçimi ve kentleşmenin sonucunda folklor kültüründen daha farklı nitelikleri olan, kentleşmeye başlayan halkın kültürüne popüler kültür demiştir (Belge, 1982). Popüler kültürün bugünkü anlamı 18. Yüzyılda yaşanan sanayi ve Fransız devrimiyle ilişkilidir. Bu devrimler insanlığı derinden etkilemiş sosyal hayat, devlet yapısı, eğitim, kültür alanlarında yenilikler yapmaya ön ayak olmuştur. Sanayi devrimiyle birlikte gelişen üretim yöntemleri dayalı geleneksel toplumdaki makine gücüne dayalı topluma geçişi hızlandırmıştır. Teknolojiye bağlı olarak gelişen bu modern toplumda köyden hızlıca kentlere göç başlamıştır. Kentler kapitalist sistem için pazar haline gelmiştir. Popüler kültür de bu ortamda kapitalist ideolojiyle meydana gelen kültür olmuştur. Belge’ye göre, sanayi toplumuyla birlikte popüler kültür ürünleri metalaşmıştır. Popüler kültür kapitalist ideoloji anlayışıyla folk kültürü ve seçkin kültürünü dönüşüme sokarak oluşmuştur (Belge, 1982, s 89). Bu sebeple popüler kültürü kapitalizmin geç halk kültürü olarak düşünmek yanlış olmaz. Ancak popüler kültür halkı sömürür ve kendisine bağımlı yapar. Alemdar ve Erdoğan, fabrikada çalışan işçinin “bizim fabrika” dediği yerin ona ait olmaması, ancak onun var oluş biçimini belirtmesi gibi popüler kültür ürünlerini tüketmesi ve kullanmasıyla da “benim” demesiyle popüler kültür o sınıfa ait olmamıştır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

Zamanla yaşanan değişimlerle popüler kültür, toplumda giderek daha fazla kesimi içine alan bir süreci içerir. Özellikle teknolojinin gelişmesi ve üretimin hızlanması kitle iletişim araçlarının da etkisiyle tüketim de aynı oranda artırmıştır. Bu durum bir taraftan rahat konforlu bir hayat yaşama arzusunu diğer taraftan da

toplumsal duyarsızlığı beslemiştir. Popüler kültür tamda sağ duyudan soyutlanmış katılımsız ve tükettiği kadar mutlu olan kitleselleşmenin kültürel yansıması olarak nitelenmiştir. Kitle iletişim araçlarıyla giderek yaygınlaşmış olan popüler kültürün sanatsal alandaki değişimleri Frankfurt Okulu tarafından tepkiyle karşılanmıştır.

Özellikle sanatçılar, medyanın, piyasanın isteğine uymak ya da kendi sanatsal çabalarını icra etmeleri arasında kaldıklarını sonuç olarak sanatın zararlı çıkabileceğine dikkat çekmişlerdir. Bu durumda sanatçı kültür endüstrisinin maaşlı çalışanı haline gelmiştir. Sanatın gerçeklikleri göstermek, ayna olmak gibi amacından saparak, sanat nesnesini gösteriye, tüketim nesnesine dönüştürerek eğlenceye hizmet eder hale gelmiştir. Medyanın yarattığı güçlü heyecan duygusuyla sanat eserlerinin yüksek fiyatları, ödül ve şöhrete dönüştürülen sanatçının özel hayat haberleri popüler kültürün sıklıkla kullandığı haber türü olmuştur. Şöhrete kavuşan sanatçının eseri piyasada fetişleştirilmiş ve bu durumla birlikte yeni sanat piyasaları inşa edilmiştir. Sanat artık burjuvazinin sahip olduğu statü sembolü görevindedir. Tüm bu süreçte medya popüler kültür üzerinden yayın yaparak baş aktör olmuştur (Çakır, 2011 s 12).

Kitle iletişim araçları, kitle kültürü ve kitle toplumunu eleştirenlerin odaklarından biri olmuştur. Eleştirmenlere göre kitle iletişim araçları, dünyayı algılayışımız üzerinde kitleleri manipüle eden olumsuz etkileri vardı ve bunların etkisi kontrol altına alınmalıydı(Baran, 2004). Baran ve Davis eleştirmenleri kitle iletişimin toplumsal değerler, ilişkiler ve dengeler üzerinde erozyona uğratan etkileri olmuştur. 19. Yüzyılda kentlerde toplanmış olan kitlelerin bayağı medya içeriklerine yönelik istekleri sebebiyle Boyalı basın, ucuz roman ve dergiler ortaya çıkmıştır. Gelişen teknolojiyle basım dağıtım ve hammadde maliyetleri düşmüş ve bu sebeple büyük kitlelere ulaşmıştır. Baran ve Davis'e göre popüler kültür ürünlerinin çıkışı, artan rekabet sebebiyle özelleşmiş yazılı basınlar yok olmuş ucuzlayan fiyatlarla herkese ulaşan gazeteler medyaya erişemeyen kitlelere hizmet vermeye başlamıştır. Bu sebeple pek çok gazete bu süreçten karlı çıkmıştır. Amerikan rüyasından kendilerine düşeni almak isteyen okuma yazması ileri seviye olmayan ilk kuşak göçmenler bu basınların okur kitlesini oluşturmuştur. Bu okurlar için önemli olan kısımlar günün önemli meselelerinden daha çok karikatür, spor sayfası ve kurmaca haberler olmuştur.(Baran ve Davis 2012, s.48)

Richard Hoggart, kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasına zemin hazırladığı popüler kültürün insanların üzerinde olumsuz etkisi olduğunu ve kültürün sınırsızlaştırıldığını düşünür. Bundan en çok pay alan kesimin işçi sınıfı olduğunu

ifade etmektedir. Çünkü kitle iletişim araçları insanları kendilerini özel gibi hissetmelerini sağlarken büyük yanlısamaya sürüklemiştir. Milyonlara ulaşan müzik eserini birey sadece kendisi için özel duygusuyla dinleyebilir bu durum hem bireysel hem kitlesel özellik taşır ve gerçek kimliğin ve aidiyetin yok olmasına olanak sağlamıştır (Hoggart, 2004).

Bir tüketim nesnesi olarak sanat eserinin nesneleştirilmesi, sanatın yenilikçi, devrimci yanının kaybolmasına sebep olmuştur. Üstelik mekanik olarak yeniden çoğaltma teknikleriyle Sanatın toplumsal kimliği zedelenmiş, kitle iletişim araçlarının oluşturduğu simülakr evreninde değeri özel görsellik ve kişisel alana sıkıştırılmıştır.

## 2.4 Kitle Toplumu

Avrupa'da kapitalizmin yükselişiyle birlikte pazar için yeni üretimler oluşturulmuş bu üretimlerin hızının artmasıyla teknolojik gelişmelerle birlikte Kitle toplumu kavramının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Avrupa da oluşan totaliter sistemler arasında en önemlilerinden birisi Nazi Almanya'sı olmuştur. Nazi hareketinin sona ermesiyle ancak sosyologlar tarafından kitle toplumunun totaliter eğilimleri analiz etmişlerdir. Kitle toplumunun totaliteryan eğilimleri çözümleyen teorisyenlerin çoğu bu sisteme eğilimi olan insanların nasıl olduğu sorusuna odaklanmıştır. Kornhauser, totaliter sisteme eğilimli olan insanların barındığı kitle toplumunun oluşturduğu değişiklikleri, topluluğun yanı sıra otoritenin de yok olması olarak ifade eder (Özkök, 1985, s.26). 19. yüzyılda ortaya çıkan kitlesel üretim ve kalabalıklar kaygılar endişe ve kaygıyı doğurmuştur. Aydın kesimin kitleleri yok edici bir güç olarak kabul etmeleri ve kitleleri kontrol altında tutmak, yönlendirme amacı güden kitle toplumu yaklaşımı olmuştur. Kitle toplumu, sanayileşme ve teknolojiyle birlikte toplumda tehdit olarak görünen patolojik durum haline gelmiştir. Kentleşme ve sanayileşme ile gelişen kitle ve kitle iletişim geleneksel toplulukların önemini kaybetmesine neden olmuştur (Yaylagül, 2018, s.121).

Batı dünyasında 20. yüzyılın ilk yarısında yaşanan savaşlar, yoksulluk, ekonomik kriz, işsizlik toplumsal dönüşümlere sebep olması Avrupalı düşünürleri karamsar havaya sokmuştur. Yaşanan olumsuzlar bireyleri giderek edilgenleştirmiş ve manipülasyona açık hale getirmiştir. Popüler kültür hızla kitle kültürü etkisine girmiş bu sebeple toplum, kitle toplumu olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Bu durumda Marksist taraflı sol entelektüeller özellikle Frankfurt okulu düşünürlerince eleştirel



tavra sebebiyet vermiştir. Frankfurt okulu, Kitle iletişim araçları sayesinde gücü elinde tutanların kendi ideolojilerini kitlelere dayatmak için kullanması sebebiyle eleştirel bakışına konu olmuştur. Bu durumda kitle iletişim araçları ve kitle toplumu olguları birbiriyle eşleşmiştir (Güngör, 2011, s.95). Kitle iletişim araçlarıyla kitle toplumundaki edilgenleşen, düşünmeyi bırakan bireylere gönderilen her ileti öngörünen etkiyi yapmışlardır. Bu durumda kitle toplumu, beklenen tepkilerde bulunan bireylerden oluşmuştur. En belirgin özelliği olarak psikolojik olarak yönlendirmeye açık, tavrı ve davranışlarını özgür iradesiyle belirlediği yanılığını taşımaktadır.

Toplumbilimci Wright Mills, kitle toplumunu kamu toplumu olgusuyla birlikte analiz etmiştir. İkisi arasındaki en bariz farkın toplumdaki hâkim iletişim biçimidir. Kamulardan oluşan toplumun ise iletişiminin daha eşit şartlarda düşüncelerini ifade edip tartışma ortamı bildirişimidir. Kitle toplumunda ise hâkim iletişim, kamuoyunu, kendine verilenlerin alıcısı olarak gören ve kitle haberleşme tüketicisi olarak nitelendiren iletişim olarak görür kitle toplumunda yaşayan bireylerin temel belirleyici niteliği bağımsızlığını kaybetmiş ve özgürleşme isteği duymayacak duruma gelmiş olması durumu şeklinde ifade etmiştir (Özkök, 1985, s.50). Ancak kitle toplumu olgusuna bu denli olumsuz yaklaşmayan Freud için, toplumsallaşma, uygarlık ve kültür için kitleler önemli işlevi üstlenirler. Yine aynı şekilde Marx'da emekçi kitleler ifadesiyle bu duruma olumsuz bakmaz. Marx'ın ifade ettiği kitle olgusunun, organik ve fiziksel birlikteliği barındırdığı ve bu durumun mekandaşlık üzerinde durmasıyla kalabalık olgusuna denk geldiği üzerine düşünceler ileri sürülmüştür.

Kitle kültürü teorisyenlerine göre kitle iletişim araçları modern toplumdaki olumsuzlukların temel sorunlarını oluşturmuş ve tüm kötülüklerin sembolü haline gelmiştir. Kitle toplumu ve kültürünün temelinde mutsuzluk haset ve korku varoluştur Baran ve Davis'e göre kitle toplumu olgusunun birey, medyanın rolü ve toplumsal dolarak değişimin temel varsayımlarını medyanın, temel kural ve değerini bozarak toplumsal düzeni değiştirecek kudrettedir ve bu sebeple medya aydınların elinde olmalıdır. Medya, sıradan insanların zihinlerini etkisi altına alabilir ve düşüncelerini değiştirebilir. İnsanların fikirleri medyayla değişirken ortaya çıkan büyük sorunlar neticesinde bireylerin yaşamları mahvolacağı gibi toplumsal olarak da sorunlara sebebiyet verecektir. Ortalama zihindeki bir birey medya karşısında savunmasız kalmasının sebebi kitle toplumunda manipülasyondan koruyacak her türlü geleneksel toplumsal kurumda koparılmış şekilde yaşamaktadır. Medyanın sebep olduğu

toplumsal sorunlar totaliter toplumsal düzenin inşasıyla neticelenecektir. Kitle iletişim araçları kaçınılmaz şekilde yüksek kültür formlarını bozar ve gerilemeye yol açar şeklinde sırlamışlardır (Baran ve Davis, 2012, s56).

## 2.5 Kitle Kültürü

Kitle toplumunun doğması ve gelişmesiyle birlikte kitlelerin kültürü olarak kitle kültürü oluşmuştur. Kitle kültürünün ilerlemesi çok sayıda aydın ve aydın yaklaşıma sahip olan insanlar tarafından kitle kültürünün yüksek ve ciddi kültüre tehdit olarak algılanmıştır. Le Bon'un 19 yy. sonlarında yazmış olduğu "Kitleler Psikolojisi" adlı kitabında kitlelere karşı endişeli ve korkulu olmuştur. Bulunduğu çağı kitleler çağı olarak nitelendirmiş ve kitleleşmeyle beraber bireylerin bilinçli etkinliklerinin yerini kitlelerin bilinçsiz faaliyetlerin aldığını düşünmektedir. Ona göre bütün uygarlıkların aydın düşünceliler grubu tarafından oluşturulduğunu ve yönetildiğini düşünmektedir. Kitlelerin egemen olması sadece kargaşa ve düzensizlik getirebilecektir (Le Bon, 1997, s.14).

19. yüzyıldan itibaren ortaya çıkan kitle toplumu, kültürü kitle kültürü olarak adlandırılmıştır. Bu olgu hem seçkin tutucular hem de eleştirel sol kesimlerince kabul görmüş ve yeni dönemde eleştirel bakışın sembolü durumuna gelmiştir. Frankfurt okulunun da kültüre olan bakış açıları bu kavram etrafında gelişmiştir (Güngör, 2011, s.296). Frankfurt okulu ve eleştirel solcu kesim için endüstrinin yapay kültürel ortamındaki işçi kesim, giderek kendi kültüründen uzaklaştığı, devrimciliğini kaybettiği ve düzene uyum sağlayarak boş kitlelere dönüştüğü yönünde görüşler ortaya atılmıştır. Endüstriyel ortamda üretilen kültür egemen sınıfın düşüncelerini dayatır ve işçi sınıfı giderek egemen sistemin düzenine ayak uydurur. Kitle kültürü aracılı bu düzen işçi sınıfının geleceğini inşa etmesi yönündeki eğilimleri de yönetir (Güngör, 2011, s.306).

Kitlelerin doğmasıyla oluşan kitle kültürü, Kitle iletişim araçlarıyla sayesinde topluma yayılan iletilerin kitle kültürü olduğu ve bu iletilerin kitle kültürünü oluşturduğu düşünülmüştür. Kitle kültürü yüksek kültürün zıt konumunda yer aldı ve değerlendirildi. Kitle kültürü yüksek kültürün karşısında olmasına rağmen halk kültürü olarak da değerlendirilmemiştir. Halk kültürü kitle kültüründen daha hakikate yakın görünmüştür. Kitle kültürü sanayiciler tarafından üretilen ticari üretim ve tüketimin sonucuyken halk kültürü, halkın kültürü ve sanatı kendi ihtiyacından doğmuştur. Bu

sebeple kitle kültürü standartlaştırılmış, tekdüze kültür olarak görülmüştür. Bu kültürü tüketenler ise edilgen konumda olmuştur (Yaylagül, 2018, s.90). John Fiske için kitle kültürü ve popüler kültür aynı anlamlara gelmektedir. Toplumun her kesimini barındıran ve her kesime seslenen çeşitliliği ve çok sesliliği olan yaygın kültürdür. Toplumların ilerlemesi için bu yaygın kültür önemli imkân sunmaktadır. Kitle kültürü durağan ve edilgen halk kitlesine ait kültürdür. Halk kitlesi sınıf bilincinde olmayan, kültürel ve toplumsal dayanışmadan habersiz, güçsüz bireyler toplamından oluşur (John, 1999, s.33).

Aziz Çalışır'a göre, kitle kültürü, endüstri toplumu ve kitle iletişim araçlarının hızla çoğalması ile teknolojik gelişmenin ve kapitalist üretimin sonucu olmuştur. Kitle kültürü, çarpıtılmış gerçeklerle dolu ve kitle iletişim araçları da kitle kültürünün bu anlamda hizmet ettiği konuma gelmiştir (Çalışır, 1983, s.18).

Erdoğan'a göre kitle kültürü, kitle üretimi üreten endüstriyel yapının oluşturduğu ve maddi yaşamı gerçekleştirmenin bilişsel ve materyal biçimidir. Kitle kültürüyle oluşturulan dünya kapitalist üretimin hakimiyetindeki uygarlığın temsilidir. Kitle üretim biçimi benzerlikleri çok olan kitle tüketicisini gerektirir. Kitle kültürü seri üretim neticesinde oluşmuştur. Kitle kültürü kitle iletişim araçlarının desteklediği küresel pazarın ideolojisiyle beraber düşünülmektedir (Erdoğan ve Alemdar,2004, s.9). Bu durumda kitle kültürü kendiliğinden oluşmaktan öte, planlanarak hazırlanmış kültürdür.

Jappe'nin aktarıyla, Guy Debord kitle kültürüne ve kültürün meta haline gelmesi meselesine gösteri kavramıyla yaklaşmıştır (Jappe, 1999 s19). Gösteri kavramını toplumsal ilişkileri zedeleyerek yanılısama perdesiyle gizlenmesi anlamında kullanmıştır. Yanılısama perdesiyle toplumsal ilişkilerin yabancılaştığı haline bürünmüşlerdir. Diğer bir deyişe bozuma uğramış gerçeklik ürünü de denilebilir. Yabancılaşma hali insan ilişkilerini koparıırken, gösteri kavramı toplumsal ilişkileri gösteri olarak yeniden oluşturduğu için birleştirici niteliktedir. Yeniden üretim yanılısama perdelerinin ya da sahte silüetlerin toplanmaları düzenlenmeleri ve birleştirilmeleriyle mümkündür. Sahte silüetler için Debord, imaj kavramını kullanmayı tercih etmiştir. Çünkü imajlar toplumlar için sahte görünüşlerdir. Gösterinin bir imajlar toplamından daha çok kişiler arasında var olmuş ve imajların dolanımıyla geçen toplumsal ilişki olduğunu söylemiştir (Debord, 2012, s.36).

Kökeninde 19. Yüzyıl Avrupa'sına ait romantik idealizmi barındıran, modern toplum için duygusal saldırı niteliğinde ve düşük beğeni seviyesine sahip kitle kültürü,

bayağılığın, pasifliğin, konformizmin kültürüdür (Cantor ve Reilly, 1982). Kitle toplumu teorisyenleri kitle medyasını eleştirmişlerdir. Çünkü medya popüler kültürü yaygınlaştıran kitle kültürü haline gelmiştir. Bu kültür kapitalistlere hizmet eden ve kâr elde etme amacıyla koşan, kitle beğenisine cazip, kültür endüstrisi için seviyesi düşük ucuz roman, sinema, müzik gibi ürünler üreten kültür olmuştur (Yaylagül, 2014).

Adorno'ya göre kitle kültürü, öncelik olarak bireyin kendisini, sonrasında bireylere sunacağı bayağılığı üretir (Adorno, 2017, s.155). Diğer bir deyişle radyo, dergi ya da sinema gibi kitle iletişim araçlarına saldıran bireyler çıkan ürünlerden önce üretilmiş ve bu bireyler ideolojik olarak hazırlanıp sonrasında ürünler açığa çıkmıştır.

Kitle kültürünün esas niteliği düşüncenin anlamdan ayrılma durumudur. Gazeteleri, dergileri ya da afişlerde var olan imgelerin büyük çoğunluğu anlamdan uzaktır ve kitle kültürünü tekrardan üretmektedir (Adorno, 2017). Dergiler gazeteler film ya da fotoğraflar gibi kitle iletişim araçları geleneksel anlatımı manipüle ederek sınırlandırmış, dolayısıyla gelenekselin değişmesine sebebiyet vererek sorgulamaya açık bırakmıştır. Kula'ya göre fotoğrafın resim sanatındaki geleneksel işlevlerin çoğunu koparması gibi kültür endüstrisinin çatısında bulunan filmlerde romanların geleneksel işlevlerini koparmış olur (Kula, 2013, s.248).

## **2.6 Kültür Endüstrisi**

Modern dönemde kültür, endüstriyel tekniklerle üretilmiş dağıtıma çıkması sonucunda kitle kültürü ortaya çıkmıştır. Frankfurt okulu düşünürlerine göre bu kavram kültür endüstrisi olarak tanımlanmıştır. Kültür endüstrisiyle tanımlanan şey, kitle kültürü olmuştur. “Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken” adlı makalesinde Adorno, özellikle kitle kültürü yerine kültür endüstrisi kavramını kullandıklarını vurgulamıştır. Adorno'ya göre kültür endüstrisi, kitlelerin kendiliğinden çıktığı kültür durumu olmamıştır ve popüler sanat formlarından ayrı tutulmak zorunda durumunda olmuştur.

Kültür endüstrisi, eski olanla tanıdık olanı yeni bir nitelikte birleştirir. Kitlelerin tüketimine göre düzenlenen ve büyük ölçüde o tüketimin yapısını belirleyen ürünler, tüm sektörlerde az çok bir plana göre üretilir. Tüm sektörler yapısal olarak benzerdir ya da en azından birbirlerinin açıklarını kapatarak, neredeyse tamamen gediksiz bir sistem oluştururlar. Bunu olanaklı kılan sadece çağdaş teknik olanaklar değil, aynı

zamanda ekonomik ve yönetsel yoğunlaşmadır. Kültür endüstrisi kasıtlı olarak tüketicileri kendine uydurur. Bin yıllardır ayrı duran yüksek ve düşük sanat düzeyleri, her ikisinin de zararına bir araya gelmeye zorlanır. Yüksek sanatın önemi, yararı konusundaki spekülasyonlarla yok edilirken, düşük sanatın önemi de (toplumsal denetim kusursuz olmadığı sürece) içinde barındırdığı isyancı direniş özelliğine dayatılan medeni sınırlamalarla yok edilmektedir. Böylece, kültür endüstrisi, yöneltmiş olduğu milyonların bilincini ve bilinçaltını yönlendiriyor olmasına rağmen, kitleler birincil değil ikincil role düşerler ve hesaplanabilir nesnelere, makinenin tali parçaları olurlar. Tüketici, kültür endüstrisinin bizi ikna etmeye çalıştığı gibi hükmedici ya da özne değil, aksine nesnedir ( Adorno, 2003, s 76) .

Kültür endüstrisi kavramı Weimar Cumhuriyetinin istikrara ulaşma devrindeki teknoloji ve Amerika'nızım kültürle ilişkilendirilmiş kültürel alanı, Almanya'da ani yükselen faşizm ve birleşik devletlere göçten sonraki karşılaşılan kültür şokuyla somut ve tarihsel deneyime yaslanmaktadır.

Adorno ve Horkheimer için kültür endüstrisinin konumu aydınlanma ve kapitalizm eleştirilerinin merkezinde olmuş ve modern dünyanın oluşturduğu tek tipleşme, sistemin örgütlenişinden kaynaklanmıştır. Kültür meselesini için aydınlanma bağlamında düşünüp, zamanla tek tipleşen olgu olarak görmüşlerdir. Kapitalist düzenin oluşması, sanayileşme ve kitle iletişim araçlarının birçok alanını etkilenmesi ve kapitalist sistemde insanın bile dahil olduğu her şeyin alınıp satılan birer metaya dönüştürmüş, kültür de bu durumdan etkilenecek metalaşmaya başlamıştır. İnsanın gerçeği hakikatten ayırma yetisi erozyona uğramıştır. Kültürel üretimler, inşaları savunmasız olarak yakalayıp, kafalarını karıştırarak tüketici konumuna dönüştürmüştür (Zipes, 2005, s 227-228). Teorisyenler tarafından kapitalist toplumun eleştirisi yapılmakla birlikte modern toplumda kültürün ve ideolojinin ne denli önemli olduğuna dikkat çekilip kiteselleştirici olma özellikleri üzerinde durmuşlardır (Yaylagül, 2008, s.142). Bu durumda kültür, tüketime teşvik eden, insanları eğlendiren yaşamın gerçeklerinden uzaklaştırarak kaçış sağlamasıyla sisteme ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Kültürün her şeye benzerlik bulaştırdığını söyleyen Adorno için, radyo, dergi, sinema bir sistem meydana getirmiştir (Adorno 2009, s.47). Oluşturulan bu sistem sadece meta değeri olan kültür ürünleri, endüstriyel tekniklerle üretim sürecinin tekrara dayanan ve özgünlükten yoksun sonuçlar olmuştur.

Horkheimer, akıl tutulması yazısında kültür endüstrisi oluşumu için, deneysel fiziği bütün bilimlerin ilk örneği yapmaya ve zihinsel yaşamın mümkün olan her

alanını laboratuvar teknikleri modeline uyarlamaya çalışan faydacılık olarak görmüş, fabrikaları insan varoluşunun ilk örneği olarak kabul eden ve kültür dallarını da fabrikadaki işleme istasyonlarındaki üretim ya da rasyonelleşmiş büro prototipine uydurmaya çalışan modern sanayileşmenin düşünce alanındaki karşılığı olarak kabul etmiştir. Tıpkı sanatın en ince ayrıntısına kadar sanat dışı bir şeyle örnek olarak gişe hasılatıyla ölçülmesi gibi düşünce de düşünce olmayan bir şeyle üretimdeki ve toplumsal davranışlar üzerindeki etkisiyle ölçülmüştür (Horkheimer, 2002, s.217).

Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisi analizlerinde sistemin ilerleyişi için en güçlü yayın kuruluşunun elektrik endüstrisine veya film sektörünün bankalara olan bağımlı ilişkisi ve sektörlerin maddi olarak iç içe kaynaşmış olmalarını göz önüne sermişlerdir. Tekelci kapitalizm sisteminin yok ettiği kişi tüketiciye, tüketici de “araştırma kuruluşları tarafından çizilen ve propaganda amacıyla kullanılanlardan ayırt edilemeyen haritalarda kırmızı, yeşil ve mavi alanlarla değişik gelir gruplarına göre ayrılarak birer istatistik malzemesine dönüşürler” (Adorno 2009, s.51).

1941 yılından 1944 yılına kadar olan süreçte Adorno ve Horkheimer birlikte çalışmış ve belirgin olarak Benjamin’in düşüncelerinden etkilenerek ortak görüş ve tutumlarını derlemişlerdir. İlk kez 1947 yayınlanan ancak 1960'lara kadar çok okunmamış olan Aydınlanmanın Diyalektiği'nin temel odağından biri öznenin yok edilişi, ortadan kaldırılışı, kitle kültürünün çözülmesinde merkezde konumlanır. Kitle kültürünün var ettiği araçlar, birey üzerinde toplumsal baskıları artırmakta ve bireyin direnç göstermesini mümkün kılmayan, modern toplumun atomize edici işleyişi içinde kendini koruma olanağı seçeneği elinden alınmıştır(Horkheimer, 2005). Geç kapitalizm şartlarında eğlence, çalışmanın uzantısı olmuştur. “Mekanikleştirilmiş emek süreciyle yeniden baş edebilmek için ondan kaçmak isteyen kimselerin aradığı bir şeydir. Ama aynı zamanda mekanikleşme, boş zamanı olan kimseler ve onların mutluluğu üzerinde öyle bir güce sahiptir ki, eğlence metalarının üretimini temelden belirleyerek bu kimselere boş zamanlarında emek süreçlerinin kopyasından başka bir şey yaşatmaz.”(Adorno 2009, s.68). Adorno için eğlenceli vakit geçirmek ve eğlenceler çok önceden de var olmuş ancak kültür endüstrisini farklı yapan bunların bilinçli olarak metalaşması ve ticarileşmesi olmuştur. Adorno ve Horkheimer 'in kapitalizm çözümlemesinin iskeletini Friedrich Pollock'un “Devlet Kapitalizmi” makalelerinin oluşturduğunu söyleyen Martin Jay, bu makalelerin kapitalizmin ikilemlerini çözüme ulaştırdığını, devletin ekonomiye müdahale ederek kapitalizmin bu ikilemleri içinde barındırma ve bunları sonsuza kadar büyük ölçüde etkisiz

yapabilme olanağını bulduğunu savunur. Pollock için, artık yapılabilecek olan seçim kapitalizm veya sosyalizm arasında değil, totaliter ya da demokratik devlet kapitalizmi arasında olmuştur (Jay, 2001, s.39).

Kültür endüstrisi sanat eserlerini araca indirgemiş ve bireyin özgürleşmesini elinden alarak, bireysellik üzerinde toplumsal olarak baskıyı artırmıştır. Faydacılık, amaçlarla araçların değiştirmiş, verimlilik, ticari kaygı ve düzene uyumun kutsallaştırılması, modern kitle kültürünün durumunu açıklamıştır. Frankfurt Okulu düşünürleri, nazizimin yükselen seyrinin sebebinin kitle faktörü olduğunu kanaat getirerek kitle kültürü çözümlenmesi yapmışlardır. Kellner bu durumda, Frankfurt Okulu düşünürlerine göre Naziler, kitle kültürüyle insanların faşist ve topluma itaat etmelerini sağlayacak şekilde kullanmayı öğrenmişlerdir. Ancak Adorno, Frankfurt okulu düşünürlerinden farklı olarak kitle kültürü ve faşizm arasındaki bağlantıyı sadece Nazizm üzerinden kurmamış, faşizmle ilgili tespitlerini faşist olmayan ülkeler üzerinden tespit etmeye çalışmıştır. 1952- 1953 yıllarına Los Angeles Times gazetesindeki astroloji sayfası çözümlediğinde modern kitle kültürünün otoriter fantezilere ön ayak olacağını göz önüne sermeye çalışmıştır. Astroloji Adorno için ikincil bir batıl inanç ya da kurumsallaşmış okültizm olmuştur. Hayatı daha yaşanır kılmak ve hayatın karmaşıklığını daha netleştirir kılan tıpkı kültür endüstrisinin film ürünlerinde olduğu gibi ideolojik bağımlılık türü geliştirir(Özçetin, 2018).

Frankfurt okulu düşünürlerinden olarak görülen Benjamin ise, kitle kültüründe demokratik olmasa bile demokratik olabilecek potansiyeli ortaya atmıştır. Lunn'a göre, auranın kaybolmasıyla birlikte sanat, kitleleri özgürleşmesinde potansiyel araç olmuştur ve sanatın yörüngesi dinden siyasete geçiş yapmıştır (Lunn, 2011, s.223). Teknik olanaklarla yeniden üretimle birlikte sanat yapıtları ayinlerle ilişkisini kesmiş ve gelenekle bağlantılı olduğu asalak ilişkisi ortadan kalkmıştır. Sanat yapıtının yegânelerin yerini kitlelerin ulaşabildiği sanat almış bu sebeple sanat politikleşmesinin, toplumsallaşmasının devrimci muhalif güç olmasının yolunu açmıştır (Huyssen, 1975, s.7).

Lunn, Benjamin'de auranın yok oluşundaki toplumsal temelinde kitlelerin "şeylerin evrensel eşitliği duygusu" taşıdığını bununla birlikte, Adorno'nun da "sanat eseri" denemesinde eleştirdiği auranın yok oluşunun sadece olumlu tarafından bakıldığını en net biçimde sinema sanatında tek taraflı değerlendirmelere sebebiyet vereceğini açıklar (Lunn, 2011, s.224). Adorno, Benjamin'i diyalektiği kulak arkası etmekle ve kör romantizme gömülü iyimserlikle eleştirir (Adorno, 1973, s.66).

Benjamin için tekniğin imkanları için olumlu yaklaşımına karşılık Adorno teknik rasyonalitenin baskının rasyonalitesi olduğunu iddia eder. Adorno'ya göre teknik akılsallık egemenliğin akılsallığı ve kendine yabancılaşmış toplumun zorlayıcı karakteri olmuştur (Adorno 2009).

Adorno ve Horkheimer için kültür endüstrisi usluplaşp sisteme itaat edilmesini istemiştir. Kültür endüstrisinde ilerleme ve barbarlık öylesine birbiri içinde erimiştir ki, kitle iletişim araçlarına ve mevcut kültüre karşı durabilmek için perhiz gerekmektedir (Kejanlıođlu, 2005, s. 57).



## BÖLÜM 3

### 3. KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE SANAT

#### 3.1 Endüstri Toplumu Dönemi, İletişim Yaklaşımı ve Teknoloji

Kitle iletişim araçları hakkındaki yaklaşımların, yapılan araştırmaların ve kuramların moderniteye bağlantılı olduğunu düşünmek yanlış olmaz. Endüstri toplumu döneminde kitle iletişim araçlarının kendisinden daha çok toplum ve teknoloji arasındaki ilişkinin önceliğinde hangi ögenin öncelikli olması sıklıkla tartışılmıştır. Önceliğin teknoloji olması gerektiğini düşünenler bu durumu sanayileşme ve modernleşme arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Bu durumda modernleşme, endüstrileşmeye, teknolojik olarak ilerlemeyle gelişen süreç olmuş ve moderniteyle birlikte yaygınlaşan, çeşitlilik kazanan kitle iletişim araçları sayesinde birçok alan buna paralel olarak hızla ivme kazanmıştır. Bu durum sanatçı ve sanatı oldukça etkilemiştir. Özellikle artan teknolojik gelişmelerle iletişimin hızla yaygınlaşması, kitleselleşmesi sayesinde kültür ve sanat da kitleselleşmiş, çeşitlilik kazanmış ve beraberinde kitle kültürü, kitle toplumu popüler kültür tartışmaya açık olmuştur. Modernleşmenin teknolojik ilerlemeye bağlı olduğunu düşünenler sıklıkla bu durumun insanları, kitleleri mutlu ve uygar bir düzene taşıdığı ancak teknolojiye dolaymlanan modernite sebebiyle insan hayatında değişikliklere gidemediği, kapitalizmle güçlenen çıkar ve güç ilişkileri toplumdaki insan yığınlarını daha mutsuz yaşama sürüklediğini görüşündedir denilebilir. Diğer bir deyişle teknolojiyle gelişen modernite toplumun güç ilişkilerini daha da desteklemiştir. George Orwell'in 'hayvanlar çiftliği' ve '1984' isimli yapıtlarında mutsuzluğun ve kaygının teknoloji özellikle de kitle iletişim araçlarında olduğu görülür.

Sanayileşme ve beraberinde gelişen kentleşme gündelik hatın örgütlenmesini de değiştirmiştir. 18. yüzyılda başlayan Sanayi Devrimi'nin sonuçlarından biri olarak,

üretimde el işçiliği yerine makine kullanımı yaygınlaşması, fabrikalar kurulması ve büyük ölçekli üretim süreçleri başlanmasıyla birlikte toplumsal değişimlerin yolu açılmış ve endüstri toplumunu ortaya çıkmıştır. Önceden çiftçilik veya el sanatlarıyla uğraşan insanlar, şehirlere göç ederek fabrikalarda işçi olarak çalışmaya başlamışlardır. Bu da toplumsal yapının değişmesine neden olmuştur. Diğer bir deyişle Geleneksel toplumun yaşama biçiminin temelinde olan kırsallıkta, bireylerin kendi yaşamlarını kendilerinin planlaması söz konusu olurken kente göç ederek sanayi ortamında çalışmaya başlanmasıyla durum tersine dönmüştür. Kentte yaşamla birlikte bireyler hem çalışma saatleriyle hem de iş dışında kendisi haricindeki güçler tarafından serbest zamanını nasıl değerlendireceği, nerelerde olacağına kadar örgütlenmiştir.

Endüstri toplumu ile üretim süreci daha verimli hale gelerek, mal ve hizmetler daha fazla insana ulaşabilir hale gelmiştir. Bu da tüketim kültürünün ortaya çıkmasına neden olmuştur. İnsanlar, daha fazla ürüne ve hizmete erişebilir hale geldikçe, tüketim kültürü de yaygınlaşmıştır.

Sanayi merkezli modern kentlerde kültürel üretimler de sektörleşmiştir. Sektörleşmeyle birlikte, Marx'tan beri bilinen bozuk ve yanlış kurulmuş bir toplum olan burjuva toplumu kendilerine uygun sanatsal ve kültürel ortamı oluşturulmuş olmuştur. Burjuvaziye göre sanatın ve kültürün gösteri amaçlı olması sonucuyla sanat galerileri, tiyatro salonları, moda, alışveriş merkezleri gibi kültür sektörü gelişmiştir. Kültürel üretimin bu denli endüstrileşmesi Frankfurt okulu tarafından eleştirel tavırla karşılanmıştır. Okulun düşünürleri, yanlış toplum düzenindeki sığınağı sanat olarak görmüş ve içinde hakikat olarak kalan son yer olduklarını düşünmüşlerdir. Adorno'ya göre toplumun parçalanmışlığı burjuvanın kendi üretimine aykırı düşmesinden kaynaklı çelişkidir.

Adorno'ya göre, burjuvazi, sanatı genellikle kendi çıkarlarına hizmet etmek için kullanmıştır bu durumda sanatın, burjuva sınıfın ideolojik amaçlarına hizmet etmek için kullanıldığı bir dönemde, gerçek sanatın önemi kaybolmuştur. Sanatın amacı, burjuva ideolojisinin meşrulaştırılması ve burjuva kültürünün yaygınlaştırılmasıyken, Adorno sanatın burjuvazi tarafından kullanılmasıyla ilgili eleştirilerinin ötesinde, sanatın burjuva toplumda başka bir rol oynayabileceğine, sanatın burjuva toplumunda radikal bir güç olarak kullanılabilceğini düşünmüştür. Çünkü sanat, burjuva toplumunun tahakkümüne karşı çıkabilir ve alternatif bir bakış açısı sunabilir alan olmuştur.

Adorno'nun düşüncesine göre, sanatın burjuva toplumda radikal bir güç olarak kullanılabilmesi için, sanatın özgür olması gerekir. Ancak burjuva toplumda, sanatın özgürlüğü, burjuva toplumunun yapısına aykırıdır. Bu nedenle, gerçek sanatın burjuva toplumda var olması zorlaşır. Bu nedenle, Adorno'ya göre, kapitalist toplumda gerçek özgürlük ve gerçek sanatın var olması mümkün değildir. Sanatın özgür olabilmesi, burjuva toplumunun yapısına aykırıdır ve bu nedenle gerçek sanatın burjuva toplumda var olması zorlaşır. Kapitalizm, insanların sadece ekonomik üretim araçları olarak görüldüğü bir sistemdir ve insanların özgürce kendilerini ifade etmeleri ve sanat dahil diğer kültürel faaliyetleri yapmalarına izin vermez.

Adorno'nun düşünceleri, kapitalist toplumun doğası gereği çelişkili bir yapıya sahip olduğunu ve bu yapının, insanların özgürce kendilerini ifade edememelerine neden olduğunu ortaya koyar. Bu nedenle, Adorno'nun düşünceleri, kapitalist toplumun, insanların gerçek özgürlüklerini ve gerçek sanatı deneyimleyebilmeleri için köklü bir değişime ihtiyaç duyduğunu gösterir. Bu uzlaşmazlıkla birlikte toplumdaki bölünmüşlük de sürecektir. Parçalanma ve yanlış düzen ortadan kalktığında ancak bütünleşmiş ve hakikate kavuşmuş toplum olur. Böyle bir bütünleşmenin örneği de Adorno'ya göre sanattadır (Dellaloğlu, 2003). Bu sebeple sanat yanlış düzen ve bölünmüşlükler ortasındaki sığınaktır. Dolayısıyla Burjuva toplumunun da kurtuluşu sanatla mümkündür. Bu durum Aristoteles ve Platoncu sanat anlayışı olan nimesisi karşısına alır. Sanatın artık toplumsal gerçeği yansıtması yerine toplum için örnek olmaya çalışacak ve kılavuz işlevi üstlenmesini ifade eder. Bu durumda Frankfurt okulunun sanatı ele alış şekli temel olarak sanat ve gerçeklik üzerine kuruludur denilebilir.

Endüstri toplumunun oluşmasıyla bilim ve teknolojinin gelişmesi iletişim alanına yansımış ve önemli değişiklikler kaydetmiştir. Üretim teknolojilerinin gelişerek kitlesel üretime olanak sağlamasıyla birlikte kitle iletişim araçları üretilmiş ve bu sayede kitlelerle toplumsal iletişim kurmak yaygınlaşmıştır. (Kaya, 1985) bir bakıma üretim ilişkileri değişime uğrayarak kitlelerin iletişim konusunda geri dönülemez şekilde ilerlediği söylenebilir. Gelişen teknik alt yapının kitlelerin gelişimi ve yön değiştirmesindeki etkisi, sanat ve zanaatın değişimi için de söz konusu olmuştur. Geleneksel olarak, sanat eserleri manuel olarak yapılmıştı. Ancak endüstri toplumu dönemiyle birlikte, makineleşme süreci sanat üretimini de etkilemeye başladı. Sanatçılar, geleneksel malzemelerin yanı sıra, yeni teknolojileri de kullanarak, yeni sanat eserleri üretmeye başladılar. Bu durumda teknoloji, sanatçılara yeni yaratıcılık

fırsatları sunarak, sanat eserlerinin üretiminde tekniğin olanaklarıyla yeniden üretim yöntemlerini keşfetmeleri için yenilikler getirmiştir.

Ancak endüstri toplumunun getirdiği teknolojinin belirleyicisi olan “yeni üretim yöntemleri” her ne kadar bu çağa atfedilse de bu dönem öncesinde de söz konusu olmuştur. Benjamin’e göre tarih boyunca sanat eserleri belirli amaçlar için bile olsa yeniden üretilmişlerdir. İnsanların yaptıkları her zaman yeniden insanlar tarafından yapılmıştır. Öğrencilerin sanat alanında pratik yapmaları için, ustaların yapıtlarının daha geniş çevrelere ulaşması için ve üçüncü kişiler de kazanç elde etmek amacıyla bu türden çalışmaları yapmışlardır. Fakat “sanat eserinin teknikler kullanılarak yapılması yeni bir olgudur.” Bu olgu dönem kesintiye uğrasa da gittikçe yoğunluğu artan ilerleme gösterir. Yunanlıların teknik yoldan ürettikleri yöntemlerden birisi döküm diğeri de sikke basmaktır. Bunlar kitlesel düzeyde üretim anlamında geçerlidir. Maden dökümü ve sikke basmak dışında kalan eserler biricik ve teknik olarak yeniden üretilemezlerdir. Grafik, tahta baskı yöntemiyle ilk kez teknik yoldan yeniden üretilbilir olmuştur. Bu olgu basım yöntemi aracılığıyla yazının yeniden üretilbilir olmasından çok daha eskiye dayanır. Orta çağ döneminde Tahta baskıya gravür ve bakır baskı, on dokuzuncu Yüzyıl’ın başlarında ise litografi(taşbaskı) eklenmiştir (Benjamin, 1993). Tarihsel dönem boyunca sanat ve teknoloji iş birliğinin birbiriyle olan ilişkisi göz önünde olduğunda yeniden üretimin ivmelenmesinin sanat alanını etkilediğini söylemek mümkündür.

Litografi sayesinde yeniden üretim yöntemleri yeni bir aşamaya taşınmış, resmin taş üzerine çizilmesiyle oluşturulan bakır baskı veya tahta baskıdan çok daha pratik olan bu teknik, kitlesel değildi ancak yeni biçimlemelerle piyasaya sürülmesine imkân tanımıştır. Grafik sanatı taşbaskı sayesinde günlük hayata kitap resimleme şeklinde dahil olarak baskı tekniğine uyum sağlamış oldu. Henüz başlangıçtayken kısa bir süre sonra fotoğraf tekniğiyle birlikte insan eli, resmin yeniden üretiminde sanatsal yükümlülüğünden sıyrılmış, bu yükümlülüğü objektife bakan göz üstlenmiş ve el çiziminde çok daha kısa sürmüştür (Benjamin, 1993).

Modern teknolojiyle birlikte ilk kez doğayla insanın arasına mesafe girmiştir. Yeniden üretim döneminin teknolojisinin amacını “doğaya hakimiyet” olarak ifade edilmesinde türlü sorunlar bulunur bu bakış açısı içinde bulunduğumuz yüzyılın teknolojisine, eski teknolojinin açısından bakıldığını gösterebilir. Gerçekte olan ise, eski teknolojilerin esasında doğaya hâkim olma amacı güderken, modern teknoloji insan ve doğa arasındaki etkileşimi hedefler (Benjamin, 2015). Teknoloji değişikçe

toplumları ve yapılarını etkilediği gibi sanatı da değişikliğe uğratmıştır. Sanatın form ve biçimini etkileyen teknoloji insanla birleştiği gibi sanatla da birleşmiştir. Farklı yöntem ve teknikler, sanatta yeni formlara sebebiyet vermiş ve sanatın sınırlarını büyük ölçüde belirleyen konuma gelmiştir. Ancak teknoloji alanında yaşanan ilerlemeler sanat alanında tahmin edilemeyen sorunlara sirayet etmiştir. Sanat eserlerinin kolaylıkla çoğaltılması sanatın üretimi, dağıtımını ve alımlanmasını neredeyse tümüyle değiştirmiş ve dejenere etmiştir. Sanatın teknik araçlarla yeniden üretilme konusu, doğrudan medya ve sanat sorununu gündeme taşımıştır. Teknolojik ve endüstriyel ilerlemeler gündelik hayatın sıradanlaşmış objelerinin üretimini değil, kültür üretimini de etkilemiştir.

Modernizme olan karşıtlığı ve eleştirel tavrına sahip olan Frankfurt Okulu düşünürlerinin düşüncelerini kültür endüstrisi ve kitle toplumu kuramları oluşturur her ne kadar Walter Benjamin de Frankfurt kulu düşünürü olsa da farklı bir düşünceye sahiptir. “Mekanik Yeniden Üretim Çağında Sanat” makalesinde teknolojiye yönelik genelde iyimser tavır takınmıştır. Film ve fotoğraf gibi teknolojik araçların sanatı değiştirdiğini bunun nedeninin de yeniden üretililebilirlik olduğunu düşünür. Sanatın yeniden üretimiyle sanat eserleri eskisi gibi yalnızca belirli bir sınıfa aitlikten çıkıp herkes için ulaşılabilir olacaktır. Sanat eserlerinin toplumda herkesin ulaşabilir olması sanat ve estetiğin barındırdığı demokratikleştirme sayesinde modern toplumun insanlara getirisi olacağını, yani sanatın tüm sınıflara ait olmasıyla eşitsizliğin yok edileceğini düşünmüştür. Ancak onun bu bakış açısıyla ters düşen sanat eserinin özünün ya da aurasının eksik kalacağıdır. Sanat yapıtının endüstriyel teknolojinin gelişimiyle ulaştığı konumu şu şekilde açıklar “Teknik olarak yeniden-üretilirlik” çağında sanat yapıtında solan şey, bizzat sanat yapıtının aura'sıdır. Bu süreç belirtiseldir; önemi sanat dünyasının çok ötesine uzanmaktadır. Yeniden-üretim teknolojisinin çoğaltılan nesneyi gelenek katmanından ayırmasını genel bir formül olarak sunabiliriz. Yapıtın birden çok çoğaltılmasıyla, onun biricik varlığının yerine kitlesel bir varlık konulur. Ve yeniden-üretim alıcının elinin altında olmasına müsaade edince, çoğaltılan nesne hayata sokulmuş olur (Benjamin, 2015, s.15).

Benjamin'in değindiği bir başka nokta ise sanat eserinin aurasıyla kaybolan ritüeldir. Her sanat eseri kendine özgü ritüeli barındırır. Ressamın tablosu için galeriye gitmek, müzik dinlemek için konsere katılmak gibi. Ancak yeniden üretim teknikleriyle özellikle de kitle iletişimin hızla yayılmasıyla sanat bu ritüelikaybetmiştir (Benjamin, 1993). Dergi, gazete televizyonlar aracılığıyla kitlelere ulaşan

sanat eserleri geleneğinden koparılmasına ve aurasını yitirmeye sebep olmuştur. Tüm bunlar Benjamin'e göre sanat için olumsuz olarak görülür ancak teknik araçlarla yeniden üretimin sanat açısından sunduğu imkanları görmemezlikten gelmemiştir. Dahası sanatın özgünlüğünü yitirmiş yayılcı halini sanatı meta haline getirmesine rağmen özgün tekeli haline tercih eder tavidir.

Benjamin için teknik araçlarla yeniden üretilen sanat eserinde geleneksel dönemden ayrılışı, özgürleşmeyi temsil eden auranın alışı edilmiş olması ve temelinin kültürel ritüelle dayanan yakın olsa da eşsiz uzaklık görünümüdür. "Bir uzaklığın, ne denli yakında bulunursa bulunsun, bir defaya özgü görünüşü" olarak ifade edilir. Aura, uzaklığın eşsiz niteliği barındıran görüngüsü içinde sanatın, sanat eserinin otoritesini anlatan kavramdır. Uzaklık ve yakınlık kavramları auranın varlığını ve yok oluşunu sembolize etmek için kullanılmıştır. Eşsizlik ve süreklilik uzaklık kavramıyla, yeniden üretilirlik ve gelip geçicilik ise yakınlıkla tanımlanmaktadır (Benjamin, 1993). Söz konusu sanat yapıtının kültürel değeri olduğundan uzaklık kavramının değeri de net anlaşılabilir. Kültürel değeri, yapıtın varoluşundan kaynaklanan ve yapıtın görülmesinden bağımsızlığından kaynaklanır. Bu durumda kültürel değer, sanat eserinin gizli tutulmasını başka bir ifadeyle ne kadar yakın olursa olsun uzak kılınmasını gerektirir. Benjamin, teknik araçlarla yeniden üretilirlik sebebiyle aurasını yitiren sanat eserinin aynı zamanda "şimdi ve buradılığı" da kaybettiğini dolayısıyla hakikat kavramını yitirdiğinden bahseder. "Hakikilik, teknik yolla doğal olarak aynı zamanda başkaca yollarla da gerçekleştirilen yeniden-üretim bütünüyle dışında kalır" (Benjamin, 1993). Hakiki yapıtın yeniden üretimle taklit olarak adlandıracağını söyleyen Benjamin, bu durumu teknik yolla yeniden üretimden ayrı tutmasını iki sebebe bağlar. İlki teknik araçla yeniden üretilen, elle yapılanaya göre hakiki yapıt karşısında daha bağımsız olması yani insan gözüyle değil de araca ayarlanmasıyla elde edilirken diğeri ise teknik araçla yeniden üretimin özgün eserin kopyasını eserin aslı için farklı konumlara getirebilecek olmasıdır. Sanat eserinin teknikle yeniden üretilmesiyle çıkan sonucun şimdi ve buradalık niteliğinden eksik kalmıştır. Bu durum doğada rastlanmayan ancak sanat nesnesinde var olan hakikati zedeler. Bu nesnenin hakikati madden varoluşundan tarihsel tanıklığına kadarki nesne gelenekleşmiş olanların tamamından meydana gelir.

John Berger'in "Görme Biçimleri" kitabında Benjamin'in iyimser tavrının aksine, günümüz dünyasının reklamlarla tanıtımlarla kuşatılmış imgeler dünyası olduğunu düşünür. Günümüz reklamcılığindeki imgelerin satın alma potansiyeli

yüksek izleyicilere yönelik hazırlanırken<sup>18</sup>. Yüzyıl tablolarının sahiplik duygusunun yüksek olduğu kişilere yönelik olmuştur (Berger, 1999). Berger, sanatın teknik araçlarla dolayimli çoğaltımını Benjamin'e göre daha karamsar ifade eder. Sanatın temsili bir demokrasiye ilişkin unsurları içerdiğini ve bu durumda insanların nerede ne yapacağı politik tercih haline gelmiştir. Reklam ve tanıtım meselesini bağımlılık ve kamufraj olarak görmüştür. Bu durumda Berger teknolojiye Benjamin kadar olumlu yaklaşmaz ve onu modernitenin amiral gemisi olarak niteler (Berger, 1999).

Adorno ve Benjamin, Frankfurt Okulu'nun önemli filozoflarından ikisi olarak benzer görüşlere sahip olsalar da sanatta yeniden üretilebilirlik fikrinde farklı yaklaşımlar sergilemişlerdir. Benjamin yeniden üretilebilirliği sanatı toplumsal bir etkinlik haline dönüştürmek için faydalı bir araç olarak görürken, Adorno yeniden üretilebilirliğin sanatın özgünlüğünü kaybetmesine neden olduğunu ve onu sanatsal değerinden uzaklaştırdığını savunmuştur. Adorno ise, "Kültür Endüstrisi Üzerine" adlı eserinde, yeniden üretilebilirliğin sanatın özgünlüğünü yok ettiğini ve onu sanatsal değerinden uzaklaştırdığını ifade etmiştir. Yeniden üretilebilirliğin neden olduğu sanatsal standartlaşma, sanatın gerçek anlamından uzaklaşmasına neden olur ve onu tüketim malzemesine dönüştürür. Böylece, yeniden üretilebilirliğin sanatı demokratikleştirmek yerine onun özgünlüğünü ve sanatsal değerini kaybettirdiğini ileri sürmüştür.

Benjamin'in Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı makalesindeki kitle sanatında özgürleşme, gelenekselden ayrılma eğilimlerine Adorno, Müziğin Fetiş Karakteri ve Dinlenmenin Gerilemesi adlı makalesinde bireyin yok edilmesini totaliterliğe açılmasını merkeze alır (Kejanlıoğlu, 2005, s. 173).

Adorno, "Müziğin Fetiş Karakteri ve Dinlenmenin Gerilemesi" adlı makalesinde, modern toplumda müziğin nasıl bir tüketim malzemesine dönüştüğünü ve bu durumun müziğin gerçek sanatsal niteliğine zarar verdiğini ele almıştır. Adorno'ya göre, modern toplumda müzik, endüstriyel bir ürün olarak üretilir ve tüketilir olmuştur. Bu durum, müziğin sanatsal değerinin yerini, tüketime yönelik bir değerle değiştirmiştir. Müzik endüstrisi, müziği sadece bir malzeme olarak kullanarak, insanların zevk almasını sağlayacak şekilde üretmiştir. Bu süreçte müzik, tüketiciler için sadece bir eğlence aracı haline gelerek müziğin fetişleşmiştir. Yani, insanlar müziği sadece tüketmek için kullanırken, müziğin gerçek sanatsal değerini kaybettiklerini ve onu sadece bir meta olarak gördüklerini ifade etmektedir. Bu nedenle, müziğin esas amacı, sanatsal niteliği ve anlamı unutulmuş olmaktadır.

Adorno, modern toplumda müziğin dinlenme şeklinin de değiştiğine dikkat çekmiştir. Eskiden müzik, insanların zihinlerini ve ruhlarını dinlendirmek için kullanılırken, günümüzde müzik, sürekli bir arka plan sesi haline gelmiştir. Örneğin, insanlar evlerinde, arabalarında, mağazalarda, kafelerde ve hatta açık hava alanlarında sürekli müzik dinlemelerinin gerçek bir dinlenme sağlamaktan uzaklaştığını düşünmüştür. Adorno, makalesinde ayrıca, müziğin sanatsal değerinin korunması için müziğin endüstriyellemesine karşı çıkarak, müziğin özgünlüğünü ve anlamını korumak için müziğin gerçek sanatsal amaçlarına dönülmesi gerektiğini savunmuştur.

Adorno'ya göre teknik olanaklarla sanatın yeniden üretilmesi sanatın meta olarak görülmesi ve kitleselleşmesine sebep olmuştur. Adorno için sanatta özgürlük, meta ekonomisiyle çerçevelenmiş, sanat, bu zorunluluğa kurban edilmiştir. Aydınlanmanın Diyalektiği isimli çalışmada Adorno ve Horkheimer kültür endüstrisinin yüksek sanat içinde hafif sanatın yok edilmemeye çalıştığını vurgular. Mekanik ve yeniden üretim, hiçbir şeyin değişmeyeceğini ve uygunsuz olanın ortaya çıkmayacağı vaadinde bulunur. Makine aynı yerinde dönmekte, tüketimi belirlediği şekilde henüz denenmemiş olanı riskli bulunarak elemektedir (Adorno ve Horkheimer, 2010, s.180).

Horkheimer, Adorno ile birlikte Frankfurt Okulu'nun önemli filozoflarından biridir ve kültür endüstrisi hakkındaki düşünceleri benzerlik gösterir. "Kültür Endüstrisi Üzerine" adlı eserde, kültür endüstrisinin sanatı tüketim malzemesine dönüştürdüğünü ve insanların düşünme ve eleştirel yargılama yeteneklerini körelttiğini savunmuştur. Bu endüstri, tüketicilerin taleplerine göre sanat üretir ve böylece sanatın özgünlüğünü ve yaratıcılığını yok etmektedir. Horkheimer, kültür endüstrisinin amacının sadece kâr elde etmek olduğunu ve insanların duygularını sömürdüğünü ileri sürerken aynı zamanda, sanatın yeniden üretilebilirliği konusunda da Adorno ile benzer düşüncelere sahip olmuştur. Sanatın yeniden üretilebilirliği, onun özgünlüğünü ve sanatsal değerini kaybettirir ve onu tüketim malzemesine dönüştürür. Horkheimer'e göre, kültür endüstrisi bu yeniden üretilebilirliği kullanarak sanatı tüketicilerin isteklerine göre üretir ve böylece onun gerçek anlamından uzaklaştırır.



## 3.2 19. ve 20.Yüzyıl Kitle İletişim Araçları ve Sanat

### 3.2.1 Kitap

Endüstriyel kapitalizm öncesinde popüler kültür, yeteri kadar gelişmemiş yönetimden, devletin denetimi sağlayacak mekanizmasının yetersizliğinden kaynaklanır. Merkeze uzak kalan taşralılar, geleneklerini kültürlerini, dinledikleri müzikleri, kullandıkları dilleri kendi tercihleriyle oluşturmuştur. Tek bir ekonomik iktidarın kurulmamış olması sebebiyle yaşam tarzları, insan ilişkileri homojenleştirilmemiş, bu sayede yerel kültürlerini yaşamışlardır (Çakır, 2013).

Modernizm döneminde kapitalist yayıncılık ortaya çıkana kadar özellikle Avrupa'da yaşayan insanların hayatları genellikle yaşadıkları yerde sonlanmıştır. Bu durum beraberinde kişinin hayata dair bütün verilerini kendi deneyimlerine göre öğrenmiş ve kendi zihnine dayanan bir model inşa etmesini getirmiştir. Bu model içerisinde bölgedeki kilisenin ya da kanaat önderlerinin varlığı her ne kadar önemli olsa da kiliseler hiçbir yerde modernizme kadar homojen olmamıştır. Bu homojen olmama durumunun bozulması Gutenberg matbaasıyla beraber kitabın sadece çok maddi gücü olanların erişebildiği pahalı el yazmalarının kurtulmasıyla başlamıştır. Böyle bir matbaanın ortaya çıkması sayesinde kitap hem daha ucuza elde edilebilir hem de kitle iletişim araçları arasında en önemli ve etkili araç haline gelmiştir. Bölgeler arasındaki geçişkenliğin olmaması sebebiyle lehçeler, kullandıkları dil ve kavramlarla birlikte sosyal hayata bakışları farklı olmuştur. Kitap bu durumda ilk defa öznel bir model inşasından genele yönelik bir model inşa eden kitle iletişim aracı olmuştur. Bir roman içeriğinde ikili ilişkiler, ahlaki konular, ekonomiye, Tanrıya yaklaşım kişinin kendisiyle mücadelesi hakkında büyük bir yapı oluşturmuştur.

McLuhan, teknolojiyi odağına alarak insanlık tarihini bölümlere ayırmış, ilki kabile dönemidir ve iletişim biçimleri yüz yüzedir. İkinci dönemi ise kabile yapısı bozuma uğramış olan döneme aittir. Mekanik olarak adlandırdığı bu dönemin aracı matbaa olmuştur. Yazılı kültürün ilerlediği dönemdir (Güngör, 2011). Yazının kullanımıyla başlayan bu dönem McLuhan için Gutenberg Galaksisi olarak adlandırılmaktadır. Yazının icadıyla, sözlü kültürdeki yaşamı temelden değişikliğe uğramıştır. Sözlü kültürde hâkim olan işitme yerini görme duyusuna bırakmıştır. Yazının bulunmasıyla başlayan kültürde oluşan en önemli kavramlar, merkeziyetçilik, milliyetçilik ve bireycilik olmuştur. Bu dönemde okuma oranının artması bireylerdeki iletişimi azalttığı için bireycilik ön plana çıkmıştır Yazılı kültür aynı zamanda totaliter

rejimlerin oluşmasını ön ayak olmuş dolayısıyla da milliyetçiliği de beraberinde getirmiştir. Bireyler arasındaki iletişimin yazıyla azalması aynı zamanda milliyetçiliğinde toplumlar arasındaki iletişimi azaltmasında paralellik gösterir.

Temelinde İnnis'in düşüncelerinden yola çıkarak, "araç iletidir" diyen McLuhan için, iletişim araçlarının taşıdığı mesajları değil, bizzat iletişimin teknik aracının incelenmesi gerektiğini savunur. Ancak İnnis'ten ayrıldığı bir konu olarak, teknik medya biçiminin örgütsel sonuçlarına değil, insanların duyumlarını nasıl etkilediği üzerinde yoğunlaşmıştır. Gutenberg Galaksisi kitabında ifade biçimlerinin fonetik alfabe ve sonrasında matbaanın değişikliğe uğratılmasının yollarını aramayı hedeflemiştir (McLuhan, 2014, s.18). İletişim araçlarının içeriyle ilgilenmeyip biçimci tavrıyla göstermek istediği örneklerden biri elektrik ışığı olmuştur. Elektrik ışığının mesaj taşımaması ancak insanların zaman ve mekân olarak ilişkileri dönüştürdüğünü ifade eder. Elektrik ışığının ameliyatta kullanılması ya da maç izlerken kullanılması arasında fark olmadığını bu faaliyetlerin ışığın içeriği olduğunu ve elektrik ışığı olmadan mümkün olamayacağını söyler. Bu durumda "aracın iletisi" olduğu savını doğrular (McLuhan, 2014).

McLuhan, kitle iletişim araçlarının kitleleri baştan sona değiştirdiğini, kişisel, ekonomik, siyasal, psikolojik, estetik, etik ve toplumsal sonuçları bakımından insan hayatında dokunulmamış, değişmemiş ya da etkilenmemiş hiçbir nokta kalmadığını ifade eder (McLuhan ve Fiore, 2019, s.s 26-41). McLuhan, ilk olarak yazının ve matbaanın bireylerin zekâ işleyiş yapılarında ve algılamalarında ortaya çıkardığı dönüşümleri incelemiştir. Sözlü kültür insanının yazılı kültür insanından farklı olduğunu bu farkın yalnızca birinin sözle diğerinin yazıyla iletişim kurmasından ziyade, araç iletidir derken kastettiği gibi kullanılan aracın sebebiyet verdiği dönüşümlerden bahseder. "Bir kültürün içinden ya da dışından bir teknoloji başlatılır ve bu teknoloji duyumlarımızdan birine ya da diğerine yeni bir vurgu ya da üstünlük verirse, bütün duyumlarımız arasındaki oran da değişir. Artık ne hissettiğimizin aynı hissederiz ne de gözlerimiz ve kulaklarımız öteki duyumlarımız aynı kalır" (McLuhan, 2014, s. 38). Sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş, duyma iktidarının görme iktidarına yer vermesidir. McLuhan'ın matbaanın icadı ve yaygınlaşması için Sözlü kültürler karşılıklı etkileşime olanak tanırken, matbaa yazıyı konuşmadan ayrıklaştırmış ve görseli öne çıkarmış olma düşüncesi vardır. McLuhan'a göre el yazması kültürü de işitsel ve dokunsal yönleriyle ön plandadır. McLuhan, bütün duyumların etkileşim içinde olduğu ve empatiyi önemser. Luhan için el yazması kültürü okuyucuyu sessizleştirmiş

ve dolayısıyla bireyciliği tetiklemiştir. Ona göre el yazmasından matbaaya geçiş tarihi işitsel iletişim ve fikir alışverişinin yerini görselliğe bırakışının tarihi olmuştur (McLuhan, 2014, s. 126). McLuhan için matbaa bireyciliğin ilerlemesine katkıda bulundu. Kitap kültürü, okuma pratiklerinin sessiz ve dikkatlice olduğunu, kitabın yazarı olmasından ötürü, paylaşılan ortak kültürün aktarımın bireysel ifade biçimlerine dayalı hale getirir (Stevenson, 2008, s. 203). Matbaa sayesinde kitap taşınabilir hale getirmiş bu sayede insanlar gizlice ve izole olarak okuyabilmişlerdir (McLuhan ve Fiore, 2019, s. 50).

Gutenberg, düzenlenebilir harfler (hareketli hurufat) ile ilk kez seri üretime ilk kez seri üretime uygun olarak basılı üretim yönünde teknik geliştirmiştir. Onun bu tekniği kitapların ucuzlamasına ve kitlelere hızla yayılmasını sağlayan yüksek baskı olarak da bilinen tipografik baskı yönteminin temellerini oluşturan bir yöntem olmuştur. Ancak bu tekniğin icat edilmesinin arka planında Çin'in keşiflerinden biri olan kâğıdın kullanımı vardır. Kâğıdın imalat tekniği Çinlilere ait sanat tekniği olarak ortaya çıkmıştır (Crowley ve Heyer, 2010). Hareketli hurufatın gelişimi içinde sanat ve tekniğin nasıl bir araya geldiğini barındırır. Mekanik her buluş doğduğu yerden her tarafa yayılma özelliği göstermiş basım tekniklerinin ve ona bağlı sanatların yaygınlaşmasını beraberinde götürmüştür. Örnek olarak doğu ve batı kültürlerinden her biri kâğıt yapım sanatını kendi özgünlüğünü katarak ilerletmiş ve bir bakıma basımcılığı evrensel sanat haline getirmiştir. Matbaanın serüveni, hareketli hurufat baskısının icat edildiği Uzakdoğu'dan Avrupa'ya doğru yayılarak devam etmiştir. Eski uygarlıklarda bu sanat mühür yüzüklerinden madeni paralara kadar temellenmiştir. Ancak kitaplara bir an önce uyarlanamamasının sebebi olarak köleliği terk etmemek ve yönetici kastın egemenliğinde bulunan özgür olmayan ve dolaylı olarak bunun getirisiyle birlikte okur yazarlaşmayan bir toplum bulunur (Crowley ve Heyer, 2010).

Teknolojik belirleyicilik tezinin öncü isimlerinden olan Innis'e göre, matbaanın keşfi ve basımcılık 16 ve 17. Yüzyıllarda din savaşlarının çıkışında etkili olmuştur. İletişim endüstrisiyle beraber dilin yazıya aktarılması imkanının ortaya çıkmasıyla birlikte, milliyetçi duyguların canlanması ve bu sayede batı toplumlarında devrimciliğe doğru gitmesinde etkili olmuştur. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler 20. Yüzyıldaki toplumsal hareketlerde önemli ölçüde belirleyici rol almıştır (McLuhan, 2001).

Matbaanın icadıyla kitap, ucuzlamasına karşın okur yazarlık oranının düşük olması sebebiyle yine de entelektüel bir uğraş olması durumundan çıkamamış tabana

çok yayılmamıştır ancak çok ciddi bir dönüşüme sebep olmuştur. Matbaa, sınıf tekeli yok etmiş, sıradan insanlara, dünya kültürüne erişmesini sağlayacak araç sunmuştur. Böylece geçmiş ve gelecek zamanları, yakın ve uzakta yaşamakta olan insanları bir araya getirerek etki alanını artırmıştır (Crowley ve Heyer, 2010, s. 146). Başka bir deyişle, bireyler kentlere yığılan soylu olmayan kitlenin yani burjuvazinin düşüncelerini biçimlendiren merkezden onlara gönderi yollayan yeni bir araçla karşılaşmışlardır. İnsanlar birbirini hiç tanımadan birbirlerinin yaşadıkları bölgeleri bilmeden merkezde yazıyla ilgilenen kişileri düşüncelerini kendi dünyalarına transfer etmişlerdir bu sayede modellemeye uyan şablonu takip eden varoluşlara dönüşmüş, sanatın varoluşunu takip ettiği kadar varoluşa yeni olanaklar açmış yeni modellemeler sunmuştur. Bu anlamda kitaplar, yaratıcılık ve deneysel düşünmeyi artırmış, baskı sanatının gelişmesine dahi ön ayak olmuştur. Kitaplar sayesinde harflerin ve metin dizilimlerinin grafik sanatını da etkilediği, tahayyül dünyasını geliştirdiği açıktır. Gelişen tahayyül dünyasıyla modernizmin ateşi daha da fitillenmiştir. Dünyaya ait bütün verileri duyularıyla sezgisel yolla elde eden birey, kitapla ilk kez sezgi yerine rasyonel olarak elde eder.

İletişim alanlarında yaşanan gelişmelerle birlikte sözlü kültürden sora gelen el yazmalı kültür bilginin aktarılmasında dönüm noktası olurken, tipografik kültürle bu durum daha da kalıcı olmuştur. Özellikle çoğaltmanın mümkün olmasıyla yazım biçimleri daha tek ve türdeş olmuştur. Matbaanın bulunuşuyla bu yeni kültür Avrupa için dönüşüm sağlamıştır. Myrongikmore'a göre düzenlenebilir hareketli harfli matbaanın bulunuşu ve gelişimi batı için entelektüel devrime sebep olmuş, fikirlerin değişmesi ve yaygınlaşmasında yeni ufuklar açmış, Etkisi insan davranışlarının her alanında kedisini göstermiştir (Baldini, 2000, s.59). Bu sayede okuryazarlık toplumun her kesiminde ilerlemesine zemin hazırlamıştır.

Innis'e göre, basılı kitle iletişimindeki gelişmelerle birlikte aralarında iletişim olmayan ya da çok az iletişimi olan okur kesimleri yaratmıştır. Innis, bu gibi kitle araçlarının dilin standartlaşmasında ve homojenleşmesinde etkili olarak, milliyetçilik duygularının pekişmesinde önemli rol olduğunu düşünse de tüketim odaklı toplumun ortaya çıkmasında kullanılan hızlı baskı makinelerin zaman içinde sömürgebölgelerine yayılmasıyla toplumlarda kargaşayı ve değişimi tetikler. Avrupa'da zanaat olmaktan ayrılıp seri üretime dönüşen basımcılık felsefe hukuk edebiyat ve bilim alanlarında aydınlanmanın ortaya çıkmasını ve toplumsal bir olgu olarak modernite başta olmak üzere pek çok yarar sağlamıştır. Fakat bu hızlı geçişlerle birlikte

adaptasyon problemi ve zaman- mekân algısını bozacak, toplumsal kaosla dolu asırlar getirmiştir. Tıpkı parşömen kağıdıyla birlikte güç kazanan manastır sisteminin etkisiz hale gelmesi ve bilgi üzerindeki egemenliğini kaybetmesi anlamına gelmiştir. “Katedraller çağı kapanmış, baskı makinesi çağı başlamıştır” (Innis, 2006, ss. 215-217).

Kıta tarihine damga vuran milliyetçilik, reform, ulus devlet fikri gibi fenomenlerin hepsi hâkim kitle iletişim araçlarıyla ilişkili olmuştur. Örneğin matbaa olmadan yerel dillerin güçlenmesi ve yayılımı büyük oranda mümkün olmayabilirdi.

Dilsel olarak homojenleşmeyi beraberinde getiren kitaplar, bölgeler arasındaki lehçe farklılıkları bu kitapların bütün kentlerde kapitalist yayıncılık kuvvetlendikçe okunmaya başlanılarak ortak bir dile doğru yönelmelerini sağlamıştır. Bireyin kendisine birkaç on ya da yüz mil ötede yaşayan insanların tıpkı kendileri gibi benzer duyguları olduğunu ancak ortamlarının farklı olduğunu anlamaya başlamıştır. Genellikle kapitalist yayıncılığın entelektüellerinin çok lisanlı büyük kentlerde yaşamasından ötürü büyük kent modellerini görmeye başlayan taşralılar kendi dünyalarından bir sıçrama yaşamışlardır. Büyük kentlere özenmekle birlikte ikili ilişkilerinde, ahlak ilişkilerinde, hayatı algılama şekillerini bu modele göre biçimlendirmeye başlamışlardır. Bu durumda kendi duyularıyla kendi gözlemleriyle inşa ettiği dünyadan başka bir dünyaya sıçramış ve hiç görmediği bir dünyanın anlatısıyla kendilerine yeni düşsel bir dünyanın varlığını inşa etmeye başlamış ve bir homojenlik, standardizasyon başlamıştır. Benedict Anderson’un 1983 yılında yayımlanan hayali cemaatler, milliyetçiliğin kökenleri ve yayılması kitabında, “...yeni ulusal toplulukların hayal edilebilirliğine asıl olumlu etkide bulunan, yeni bir üretim ve üretim ilişkileri (kapitalizm), bir iletişim teknolojisi (matbaa) ve insanlığın mahkûm olduğu dilsel çeşitlilik arasındaki, belki de rastlantısal ama altüst edici etkileşimdi.” demiştir. Bu sayede modernleşme ve kapitalizm etkisiyle Latincenin ulusal topraklardaki tek dilliliği başlamıştır.

Modern sanatın ivme kazandığı bu çok lisanlı kentlerde yaşayan entelektüeller, Bradbury’ye göre sadece ünlülerden değil aynı zamanda genç yazarları, sanatçı potansiyeli taşıyanları, edebiyatla uğraşan kişileri kapsadığı sanat ortamını geliştiren yerler olmuştur (Braudary, s.186). Modernizm herhangi bir şehirden fazlası olmuş birçok ulus ve başkent damıtılmasını, farklı fikir ruh halleri ve estetik çabaları içermektedir demiştir. (Braudary, Malcolm s.103.). Bahsi geçen bu kentlerde, kabareler, kafeler ve galeri gibi mekanlar, sanatın yoğun atmosferini planlı

toplanmalarla geliştirildiği yerler olmuş entelektüel etkinlikler buralarda yoğunlaşmıştır. Kitaplardan öğrenilen bu kentlerle birlikte sanatla ilgilenmek isteyen taşralılar için oldukça iyi göç alanları oluşturmuş, onlar için kentler, sanat ve estetik alanında akademi işlevini üstlenmiştir. Bu göç durumuyla birlikte kentlerde hâkim olan kültür endüstrisi Adorno'nun tespit ettiği gibi yerleşik olanla yeni olanı harmanlamakta ve hemen hemen birbirine benzetmektedir.

### 3.2.2 Gazete

19. yüzyılda buharla çalışan ve rotatif basım makinesi gibi basımcılıktaki teknik yeni gelişmeler sebebiyle, meta üretiminin makine gücünü kullanma gibi değişikliklere kapı aralaması gazetelerin üretilmesine imkân tanımıştır. 17 ve 18 yüzyılda eğitim düzeyleri yüksek kesim hedeflenirken, 19. Yüzyılda gazete endüstrisi daha geniş kitleye sahip olmuştur (Thompson, 2019, s. 122).

Kitle iletişim araçlarının gelişimi modern dünyadaki sembolik üretim ve değişimi temelden ve geri dönüşü olmayan bir şekilde dönüştürmüştür. Thompson için, kitle iletişimin önemli özelliğinden biri zaman- mekân ayrışmasına olanak tanınması olmuştur (Thompson, 2019, s. 88). Kitle iletişim araçları zaman ve mekân bakımından birbiriyle bağlantısız olan kişilerle iletişimi mümkün kıldığı için zamansal ve mekânsal sınırlılıkların yarattığı engeli aşmaya olanak tanımıştır. Zaman ve mekân bağlantısının kopmasıyla birlikte mekânsız olarak eşzamanlılık keşfedilmiştir. Mekânsız eşzamanlılık birbirine uzak bölgelerde meydana gelen olayların eş zamanlı olarak deneyimlenmesi anlamına gelmektedir. Mekânsız eşzamanlılıkla dünya zamanı standartlaşmış, ancak 19. Yüzyılın ortasına kadar kentlerde köy ya da kasabalarda kendilerine ait olan yerel zaman genellikle güneşin hareketine, nehirlerin hareketine mevsimlere ya da hasat ettikleri duruma göre bağlantılı olarak gelişmiştir. Bu durumda gazeteler eş zamanlılıkla farklı etkiler ortaya çıkarmıştır. Taşrada yaşayan bir kişi gazeteyi açtığı zaman siyaset haberini, ekonomi haberini, bugünün üçüncü sayfası olan adli suçları ve eğlence bölümlerini bir arada bulmuş, kitabın tek bir bağlama koyduğu kitle iletişim aracı bir anda çok bağlamlı kesintili kopuk bir farklılıkla revize olmuştur. Büyük kentlerde alınan kararlar, yaşanan olaylar farklı farklı bölgelerle ilgili olaylar eş zamanlı olarak yazıldığı için oralarda bir duygudaşlık ve kültürel bir homojenleşme inşa etmeye başlamıştır. Gazetede kitaba göre daha çok resim olduğu ve anlatım dili

daha kolay okunabildiği için daha yaygın bir kitle iletişim aracı olmuştur (Thompson, 2019).

Modernizm döneminin sanat eserleri hakkındaki egemen görüşü sanat eserinin eşsiz, başka emsali olmayan kısacası 'aurası' olması gereken tek eser olması sebebiyle sanat eserleri de haliyle korunur, saklanır, pahalı ve kıymetli bir fetiş özellikleri göstermiştir. Ancak bu durum gazete ve dergiler her gün yeniden üretilen, okunduktan sonra kaldırılan nesnelere olarak görülmektedir. Gazete ve dergilerde kullanılan baskı teknolojisi için geliştirilen yöntemler sanatın kullandığı tekniğe ve plana yön vermiştir. Sürrealistlerin bulduğu frotaj tekniği ve kübistlerin kullandığı kolajlar bu duruma örnek olarak verilebilir.

19. yy. da bilim ve tekniğe karşılık pozitivistlik mesafe koyma çabasıyla geliştirilmiş düşünceler inşa edilmiştir. Moréas, 1886 yılında Le Figaro gazetesinde yayınladığı Sembolizm Manifestosu için Sembolik Sanatın Temel Karakteri, "İdeanın kendi içinde yoğunlaşmış çekirdeğine asla yaklaşmamaktır. Dolayısıyla bu sanatta doğanın resimleri, insan eylemleri, tüm somut fenomenler kendilerini nasıl göstereceklerini bilemezler; bunlar, ilkel fikirlerle olan ezoterik yakınlıklarını temsil etmeye yazgılı hassas görünüm olarak sunulur" şeklinde söylemiştir (Moréas, 1891). Moréas, bu düşüncesiyle aslında doğadaki gördüklerimiz, yaptığımız işler yani var olan bütün somut görüntülerin Sembolik Sanatla kendini açığa çıkarmadığını aksine belirli duyarlılıkla algılanan ve orijinal ideayla aralarında kurulmuş yakınlarla Sembolleştiğini ifade etmiştir. Empresyonizm, resmedilen ve gerçek dünya arasındaki mesafeyi öne çıkaran ilk adım olmuş ve diğer sanat akımlarına öncülük etmiştir. 20. yy. gelindiğinde ise bu gelişme zirve noktasına ulaşmış fotoğraf, metin ve baskı tekniği ile kitlesel tüketim ürünü haline gelmiştir. Baskı tekniğinin gelişmesiyle iletişimde dünyadan gelen bütün haberler görsel ve yazılı olarak kitlelere ulaşmıştır. Yazılar ve görsellerin birlikteliğiyle gazetecilik her ne kadar başlangıçta bu işin okulu okumuş olan profesyonel modernist editörler tarafından icra edilse de zamanla hakikatle olan ilişkisi sorgulanmış giderek erozyona uğramıştır. Örneğin öykücülük ve bilgi içerikli olarak iki türe ayrılan gazete söz konusu öykücülük olduğunda gazetelerin George Herbert'in ifadesinde kullandığı gibi estetik görevi görmekten ibaret olmuştur. Bir gazetede haberlerin büyük kısmı için keyif veren ve tüketim değeri önemsenen hal almıştır. Mead için bu durum gazetenin asıl görevi olmuş ve bu işi yapan kişilerin olgular yerine öykünün peşinden gittiğini ortaya koymuştur. Bu durumda gazeteler, öykülere göre düzenlenerek sunulmasına dayanmıştır.

Walter Benjamin, enformasyon için yeni iletişim biçimi, gelişmiş kapitalizm ürünü olduğunu en önemli özelliğinin ise “anında doğrulanabilirlik iddiası taşıması” olduğunu söylemiştir. Amacı “kendi içinde anlaşılır” olmaktır. Benjamin’in analizine göre enformasyonun öykü anlatıcılığına ait bir özellik olmadığını göstermiştir. Gazeteye ilişkin bu görüş, Alvin Gouldner’in iletişim için bağlamından çıkarılmış olarak bahsetmesine denk düşmektedir. Bu durumun sanat ve medya arasındaki mesafeyi giderek açmaya sebebiyet vermiştir yorumu çıkarılabilir. Beat Whyss, sanatın canlandığını, aramızda ve kendi evinde yaşadığını söyler (Özçetin, 2018). Sanat ve hakikatin birlikte oluşu Pera Müzesi’ndeki “Ve Şimdi İyi Haberler” sergisinde yansıtıldığı görülür. Tüm bu eserler, kitle iletişim araçlarının gücünü ve etkisini ele alarak, ziyaretçileri medyanın işlevleri, fırsatları ve riskleri hakkında düşünmeye çağırıyor ve insanlar arasında bir diyalog ve anlayış oluşturma yolunda adımlar atmaya teşvik ediyor.

Sergideki eserler metinlerin görsellerle olan ilişkisinin yanı sıra gündelik, basit her gün yenisi çıkan tüketim nesnesini, sanat eseri haline dönüştürerek düşünmeye sevk etmiştir. Serginin küratörlüğünü üstlenen Cristoph Doswald ifadesine göre,

*Burada Basın Sanatı kapsamında, en geniş anlamıyla basılı metin ve görselle ilişkisi olan sanat eserleri sergileniyor. Bunlar aslında ucuz, her gün yenilenen bir tüketim nesnesini, pahalı bir münferit parçaya dönüştürüyor. Sergilenen eserler arasında gazete kâğıdından kolajlar, basında çıkmış bir görselin model olarak kullanıldığı resimler, gazete kâğıdı üzerine uygulanmış guaşlar, ünlüleri konu alan resimli magazin dergisinde çıkmış fotoğraflardan hareketle üretilmiş serigrafik baskılar yer alıyor. Annette ve Peter Nobel’in koleksiyonundaki resimler, kolajlar, asamblajlar, desenler ve baskılar, orijinal ile medyadaki kopyası arasında hala bir ilişkinin bulunduğu zamana ait (Doswald, 2022).*

"Ve Şimdi İyi Haberler" sergisinde yer alan gazete kağıtları kolajları, serginin en dikkat çekici eserlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Sanatçılar, gazete kağıtlarını kesip, birleştirip ve yeniden düzenleyerek, farklı bir anlam ve mesaj oluşturmuştur. Bu kolajlar, medyanın manipülatif gücüne, haberlerin algılanması ve yorumlanması hakkındaki sorgulamalara ve gerçeklerin nasıl değiştirilebileceğine dair sorulara cevaplar sunmuş, güncel olayların, politikacıların, liderlerin ve diğer figürlerin haberlerini içererek ve farklı bir şekilde yeniden düzenleyip birleştirerek, olayların ve kişilerin farklı bir perspektiften yorumlanmasına neden olmuştur. Bazı kolajlar, haberlerin sadece tek bir açıdan sunulduğuna ve insanların bu haberlerin arkasındaki gerçekleri keşfetmek için daha fazla çaba sarf etmeleri gerektiğine dair bir mesaj



iletmektedir. Diğerleri ise, farklı görüşlerin ve bakış açılarının nasıl birleştirilebileceği hakkında düşündürücü sorular sormaktadır. Doswald sanat ve kitle iletişim araçları hakkında şunları aktarmıştır (Sabanoglu, 2022, ss. 28-34).

“19. yüzyılın başlarına kadar sanatçılar tarafından kontrol edilen iletişim tekeli, medya tarafından altüst edildiğinden beri, sanat ve medya arasındaki ilişki kopuk. Bu, şu anlama geliyor: sanatta bir yandan geçmişe dair bir özlem duygusu hissedilirken, diğer yandan da eleştirel bir yaklaşım, medyanın toplum içindeki rolünün sorgulanışını görüyoruz. Nobel Koleksiyonunda bulabileceğimiz ortak nokta tam olarak budur”.

Chritoph Doswald ve Şimdi İyi Haberler sergi kataloğunda ressam Theodore Gericault ‘un 1819 yılında yapmış olduğu Louvre Müzesin’de sergilenen “Medusa’nın Salı” tablosu üzerinden sanat ve kitle iletişim araçları arasındaki ilişkiyi açıklamayı tercih etmiştir. Bu tablo 1816’da Batı Afrika sahilinde gerçekleşen “Medusa” adlı geminin deniz kazası sebebiyle 134 kişinin öldüğü, kalan 15 kişinin kurtarılmak üzere kendilerine yaklaşan gemiyi görme sahnesinin resmedilişidir. Doswald, ressamın yaptığı bu eseri hem araştırma ve kitlelere ulaştırmak bağlamında bir belge şeklinde görerek gazetecilikle bağdaştırarak bu durumda “Medusa’nın Salı” tablosu bu anlamda hem sanat eseri hem de kitle iletişim nesnesi olarak görülmesine sebebiyet vermiştir.

Çünkü derdini hem sanata hem de gazeteciliğe ait araçlarla anlatır; eşsiz resim kalitesi ile seçkin sanatseverlere hitap ettiği gibi gösterişli felâket tasviri ile de halka hitap eder hem seçkin müze ortamında sergilenmiştir hem de halk panayırlarında, yani hem sanatsal hem de medyatik iletişim platformlarından yararlanmıştır, sözün kısası hem ‘aura’sı vardır hem de ticaridir” (Doswald, 2022, ss. 14-22).

### **3.2.3 Fotoğraf**

Fotoğrafın ortaya çıkışı, Rönesans döneminde ressamların sıklıkla kullanmış olduğu kamera obscuraya ışığa duyarlı plakalar eklenerek ve belirli kimyasallar aracılığıyla görüntünün yüzeye aktarılmasıyla oluşturulmuştur. Fotoğrafın ortaya çıkışı kullanılan diğer görüntü teknikleri gibi kişinin kendisini görsel olarak ifade etmesi isteğinden doğar. Fotoğrafın objenin görüntüsünü birebir kâğıda aktarması sayesinde gerçekliğe çok daha hızlı ve kolay yaklaşılmıştır. “Objeye ve görüntüsü arasındaki fark, objenin iki boyutlu yüzeye daha küçük, siyah ve beyaz olarak elde edilmesidir.”(Gerson, 1993, s. 10).

Fotoğrafla üretilen imgeler, nesnenin kendisi değil birer yansımasıdır. Şeyin kendisi ve şeyin imgesi yani bir şeyin kendi gerçekliği ve görünüşüdür. Bu sebeple şeyin yorumlanması olarak değil yansıması olarak açığa çıkmasıyla ilk amacının sanat yapma olmadığı düşünülür. Nicephore Niepce'nin kendi görüşünü elde etmek için duvarın karşısına geçmesi, sanat yapma amacında olmadığını düşündürür (Markowski, 1984, s. 201). Niepce'nin bu buluşuyla birlikte yeni olanaklar geliştirilmiş sabit görüntüler bir kâğıda aktarılması mümkün olmuştur. Bu durum neticesinde fotoğrafın ticari kullanımını giderek artırmıştır. Kodak firmasının çıkardığı jelatin filmin piyasaya sürülmesiyle birlikte ticari kullanımını hızlandırmıştır (Baubat, 1992, s. 12).

Fotoğrafın ortaya çıkması sanat alanında ikileme yol açmış, sanattan belge ve betimlemeyi aldığı düşüncesiyle çıkmaza sürüklediği, diğer taraftan yeni kapılar açabileceği düşünülmüştür. Ressam Paul Delaroche'nın ise fotoğraf makinasının icadıyla "artık sanat ölmüştür" ifadesi olduğu söylenmektedir (Shiner, 2004, s. 346).

Sanatın bir aracı olarak fotoğrafın kullanılması Gaspard Felir, Tournachon Nadar gibi ressamlarla başlamıştır. Fotoğraf makinasının geliştirilememiş olması pozlama için geçen uzun süre sebebiyle anlık çekimler mümkün olmamış bu yüzden sanatçılar genel olarak natüremort ve portreler ya da belgeci fotoğraflar üzerine çalışmışlardır. Ancak gelişen fotoğraf makinasının teknikleriyle fotoğraf sanatı kendisi için başka uygulamam alanları bulabilmiştir (Newhall, 1993, s.70).

Portre, natüremort, gibi resim türlerini çok daha hızlı gerçekleştiren fotoğraflar sebebiyle resim sanatı natüralist çizgisinden çıkmış, ressamları öznel olmaya itici güç olmuştur. Tıpkı resim sanatında olduğu gibi fotoğrafta başlarda sanatsal tarafı kabul görmemiş, daha çok kitleler için gazete, ya da reklam afişlerinde ileti taşıyan yönüyle benimsenmiştir. Ancak fotoğrafçılar zamanla fotoğraf makinesine konulan bu gizli sınırı aşmak için dönemin başarılı ressamlarının eserlerinden yola çıkarak onların fırça aracılığıyla yaptıklarını kendileri makineyle yapmaya çalışmışlardır. Alfred Stieglitz'e göre "fotoğrafçılık mekanik değil plastik süreçtir ancak sadece kopya resimler yapan ressamların elindeki fırçanın da mekanik olabileceği gibi fotoğraf makinesi de aynı şekilde sanatçının elinde mekanik hal alabilirdi." (Shiner, 2004, s. 348).

Fotoğraf teknolojisinin resim sanatının yerine geçeceği endişesine kapılan ressamlar, fotoğrafın mekanik olarak üretilip çoğaltıldığı gerekçesiyle fotoğrafın sanat eseri üretemeyeceğini düşünmüşlerdir. Fotoğrafçılar ise bunun aksine fotoğraf makinesiyle resim yaptıklarını savunmuşlardır. Bu iki zıt kutbun hem resim sanatına hem fotoğrafçılığa olumlu etkisi olduğunu söylenebilir. Örneğin resim sanatının görev

olarak gerçeği kaydetmek olmadığı kabul görmüş ve resim sanatının ufkunu açmıştır. Bu durumun fotoğraf sayesinde resim sanatı yeniden tanımlanmış ve yeni kimliğe bürünmüş olduğu yorumu yapılabilir. Öte yandan fotoğraf mekanizması zamanla görme biçimlerini değiştirmiştir. Jelatinli gümüş bromürlerin kullanılmasıyla fotoğraf makinesi hareketi sabitlemeye yaramış, insan gözüyle seçmesi zor hızlı hareketlerin kaydı rahatlıkla yapılmasına olanak sağlamıştır. Eadweard Muybridge'nin fotoğrafını çekmiş olduğu atların bacak hareketleri sayesinde, o güne kadar bu hareketlerin yanlış resmedildiği ortaya çıkmıştır.

Fotoğraf sayesinde kaydedilen hareketler resim sanatında fütürizm akımını da etkisi altına almıştır. Bu akım, yeni toplumsal devinimi, dinamizmini savunmuştur.

Lynton için fütürizm tanımında yeni yaşamın teknolojisini özne haline getiren, harekete ve devinimi kullanarak geleneksel kuralları reddetmiş sanat akımıdır. Fütürizm, geleneğin reddi ve çağdaş hayatın ana kahramanı olan hız, dinamizm ve makineleşmenin kabulüne dayanan sanat akımı yani gelecekçiliktir ve bu yaklaşımları kullanan sanatçılar Giacomo Balla, Carlo Carra, Umberto Boccionidir (Lynton, 1982).

Duchamp'ın "Merdivenden İnen Çıplak" adlı çalışması hareketi ön plana alarak fütüristlerin çalışmalarını anımsatan yapıttır. Duchamp, tekrarlar kullanarak hareket oluşturmuştur. Parçalanmış uzam, hareket, devinim isteği, hız ve makinecilik fütüristlerin temelini oluşturur. Bu yapılanmalar fotoğraf alanındaki teknikleri barındırır.

Krono fotoğrafı andıran şekilde futuristik resimler de objelerin hareketlerini aynı karede üst üste görmek mümkün olmuştur. Giacoma Balla, fütürist ressam olarak fotoğrafla uzun süre ilgilenmiş sonrasında da bunu resim sanatında kullanmaya başlamıştır. Resimlerde dinamiklik ve hareket fotoğraf makinesi sayesinde resim sanatında kullanılmaya başlanmıştır. Fotoğrafın resim sanatıyla kan bağı bulunan resimselcilik akımı ortaya çıkmış, pek çok fotoğraf sanatçısı tarafından uygulanmıştır. Bu akım fotoğrafın bir kısmına ya da tümüne uygulanan resme ait özellikler eklenerek estetik niteliğe ulaşmak ve fotoğrafın güzel sanatlar alanında yer bulması için yapılmıştır. Fotoğrafi sanat olarak görülmesi için resim sanatına ait estetik kaygılarla oluşturulmuş ilk yapıtlar İngiltere'de "High Art" akımı ile görülmektedir. High Art akımı fotoğrafın sanat olarak görülmesi için başlangıç noktası olmuştur. Oscar Gustave Rejlander, William lake Prie. Julia Margaret Cameron gibi sanatçılar bu akıma dahil olmuştur. Giderek empresyonist ressamlar gibi anlık duyularıyla çalışmalara başlamışlardır. Bu dönemde sanat eleştirmenleri fotoğrafın özelliklerinin

çok olduğunu bu sebeple resim sanatını taklit etmelerine gereksiz olduğunu iddiasında bulunmuşlardır.



**Şekil 3.1** Leonard Missoni, London's Waterloo Place, 1899, hatianskol web sitesi

Zamanla fotoğrafın sanat olarak kabul edilmesiyle birlikte Andy Warhol ve Robert Rauschenberg gibi sanatçılar ipek bakı yöntemiyle eserlerinde fotoğrafı bir araç olarak kullanmışlardır. Robert Rauschenberg, resimlerinin yüzeyine fotoğraflar ilave etmiştir. Resim ve ambalajlarını tanımlamak adına kombineler terimini üretmiştir. Gazetelerdeki fotoğraflardan, aile ve kendisine ait fotoğrafları kullanmış, Andy Warhol'u ziyareti sırasında fotografik serigrafiyi öğrenmiş eserlerini bu şekilde oluşturmuştur.

Kavramsal sanatla birlikte sanat tarihinde var olan imajların, televizyon, sinema gibi kitle iletişim araçlarına ait popüler unsurlar ve de belgesel niteliği taşıyan fotoğrafların dönemin sorunlarını eleştirerek yeniden üretim söz konusu olmuştur. Kavramsal sanatçılar fotoğraftan yararlanarak toplumsal hafızaya ait belgesel niteliğindeki fotoğrafları teknik manipülasyona uğratarak yeniden kurgulamışlardır. "Tekil nesneyi dışlayarak yerine düşüncüyü koyan kavramsal sanatçılar, belgeler, fotoğraflar, haritalar, taslaklar, videolar vb. 'taşıyıcı araçlar' kullanarak sanatın geleneksel tanımını ve biçimini sorgulayan bir devrim gerçekleştirmişlerdir"(Antmen,

2010, ss. 193-194). Cindy Sherman, Roma'da yaşadığı dönemde “Tarihi Portreler” isimli serisiyle sanat tarihine yerleşmiş olan kadın bedeni algısını eleştirir. Sanatçının bu eleştirel bakışı sanat tarihine ait eserleri kendi bedenini kullanarak yeniden üretmesiyle gerçekleşmiştir. Rönesans resmi hissini uyandıran bu eserinde Meryem ana görüntüsüne bürünmüş beyaz örtüler içindeki bebeği emzirirken görülmektedir. Ancak çalışması şefkat tasvirinden daha çok ironikleştirilmiştir. “Bu ilişkinin saçma imkansızlığı, Rönesans tasvirlerinde tamamen idealize edilen Meryem Ana ve Çocuğu ’nu bozar ve aşındırır” (Hinderliter, 2014).

Benjamin, “Fotoğrafın Kısa Tarihi” isimli denemesinde fotoğraf kuramsal bağlamda bir obje olarak değerlendirmiş ve fotoğraf teknolojisinin görsel bilinçdışımızdaki bilgi düzeyimizin yükselteceğini algılarımızı açacağını ve sanatı da politikleştirileceği yönünde sorgulamalar yaparak öncülük etmiştir. İmgelerin fotoğrafın icadıyla Benjamin için, sanat toplumsal işlevinde değişimini ve politikayla ilişkisini, kameranın hem kapitalizmi yok edici politik ekonomisine örnek olarak şeylerin halesini yeniden üretmek yıkmış hem de bu teknolojinin ortaya çıkmasıyla devrimci olarak ilk hakiki üretim aracı olarak görmüş ve gerek sanatta gerekse insan duyularında devrim yapabilecek potansiyelde olan araç olarak değerlendirmiştir. Teknolojiye iyimser yaklaşımıyla geniş kitlelerin kullanımına ve insanın “özne” olmasında katkısının olacağı yorumu yapılabilir. Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve yayılmasıyla faşizmin eleştirileceğine ve dolayısıyla kitleleri aydınlatıcı olma görevini üsteneceğini düşünmüştür (Özbek, 2013).

Hepdingler ve Ayten’e göre, Benjamin’in görsel bilinçdışı kavramı zaman ve uzamda araç vasıtasıyla tekrar yapılanması ve ayrıntılardaki fizyonomisinin ifadesidir (Hepdingler ve Ayten, 2011). Benjamin’e göre insan gözü en basit anlamda insanların nasıl yürüdüklerini saniyesi saniyesine hangi pozisyonda olduğu konusunda net hüküm veremezken, fotoğraf makinesi aracılığıyla gerek zaman geçişleri gerekse büyütme sayesinde bu bilgilere ulaşılabiliriz ve dolayısıyla görsel bilinçdışı hakkında bilgi elde ederiz. Benjamin’e göre fotoğraf sanatıyla birlikte sanat yapıtının kült değerinin yerine sergileme değeriyle ön plana çıkar. Fotoğrafın kült değerini, kişilerin uzaktaki sevdiklerini ya da kaybettiklerinin portrelerini gördüklerinde hissettikleri duygular olarak anlatır. Bu noktada portre fotoğraflarındaki ifadecilik aurayı taşır. Bu değer ortadan kaybolduğunda kült değeri de kaybolur ve sergileme değeriyle ön plana çıkar. Price’a göre, buradaki aura için gerçekliği örten bir perde, sahte, rol ve makyaj anlamını ifade eder. Gerileme dönemine ait gelenekselleşmiş

portre fotoğrafçılığının yaydığı sıkıcı havayı dağıtmış, gerçekliğin üzerindeki haleyi çıkartmıştı( Benjamin, 2012). Benjamin için aura meselesi başlangıçta biricikliği olan sanat eserinin en önemli parçasıyken, price, Benjamin'in Atget için yaptığı övgü yorumuna aurayı nesnenin kurtarılması gereken bir makyaj olarak mı düşünmemiz gerekir yorumunu yapmış, iyi aurayı geçmişte bırakılmış olarak kabul edildiğini, gerçeği sergilemek için auranın yok olması gerektiği şeklinde yorumlamıştır (Price, 2004). Benjamin auranın anlamını konuya bağlantılı olarak değiştirmektedir. Benjamin Auranın tanımını yaparken onun sarmalması ya da yok edilmesiyle oluşabileceğini söyler. (Price, 2004).

Benjamin'e göre, insan imgesi olmayan fotoğrafların üzerine kafa yorulması gereken gücünü kaybeder. Dolayısıyla fotoğraf, gazeteler için politikanın yönlendirdiği kanıt işlevindeki görüntü olur. Nihayetinde gazeteler, fotoğrafları kullanarak yazılı metinlerine dayanak vermiş olurlar. Benjamin, düşüncenin ortadan kaldırıldığı bu durumun bir sonraki adımında sinemayı görmektedir(Benjamin, 1993).

Fotoğrafın sanat alanında kullanımları oldukça radikal değişimi yansıtır. Bu değişimle birlikte sanatsal üretimin bir makine aracılığıyla yapılması sanat bilim ve tekniği birbirine oldukça yaklaştırmıştır.

Fotoğrafla birlikte sanat tarihinde grafik tasarım, tipografi reklam panoları gibi farklı sanat dalları da gelişmiştir. Kökleri fotoğrafın icadından çok eskilere uzanan bu yeni sanat dalları tekniklerin gelişimiyle ayrı birer sanat dalı olmuşlardır (Erzen, 1991, s.15).

### **3.2.2 Radyo, Televizyon**

20.yüzyılda kitle iletişim araçları vasıtasıyla yeni toplum için değişen ihtiyaçları karşılamak amacıyla aile, toplum veya kişisel yaşam için fotoğraf, politik ve ekonomik bilgi için basın, eğlence için video ya da hareketli resimler kullanılmıştır.

Radyo ve televizyon yayıncılığı, tüm bu özel makinaların; bundan sonra, yönlendirme ve manipülasyon, hareketli ve özelleştirilmiş, yaşam formlarına dönüşmüştür (Çakır, 2013).

20. yüzyılda radyo yayınlarının ortaya çıkmasıyla beraber kitle toplumuna geçiş ivmelenmiştir. Marconi'nin icat ettiği kablosuz teknolojinin doğal sonucu olmuştur. Marconi'nin amacı kablo kullanmadan mesajların iletilmesiydi. Ancak Marconi için bu kablosuz iletişim ses iletimi aracı değildi ancak bu konuyu ele alarak birinci dünya

savasına kadar pek çok gelişme kaydeden Reginald Feesen'den olmuştur. Savaşın bitimiyle mors kodu üzerinde tecrübe sahibi, askeri, denizcilik mesajlarını açığa çıkarmaya çalışan teknoloji öğrencileri ucuz kristal alıcılar kullanarak ses yayını yapmaya başlamıştır. Hobi olarak başlayan bu ses yayını, sonrasında büyük ölçüde düzenli olarak yayın yapan şirket istasyonları artmasıyla sonuç alınmıştır. Savaş sonrası ekonomik bunalıma karşın birçok aile radyoya sahip olmuştur (Crowley ve Heyer, 2010).

Susan j. Douglas'a göre, insanlar sıklıkla evde radyo dinlemeyi canlı müzik dinlemeye ya da oyun alanına gitmeye tercih etmiş bunun sonucu olarak pek çok popüler kültür formu kitlesini korumak ve artırmak için radyo programcılığına doğru yönelmiştir. Radyonun icadıyla okuma yazmaya zorunlu olmama durumu neticesinde giderek azalan entelektüel olma seviyesi hızla azalmıştır. Kitap ve gazete biraz daha entelektüel yaklaşıma sahipken radyo artık daha niteliksiz kişilere de ulaştığı ve onların da dikkatini cezbetmek için daha aşağıdan anlatılar inşa etmeye başlamıştır. Böylece kitle iletişim aracının taşıyıcılığı elitizminden kaybederek artık gönderilen mesajlar, radyonun modernitenin bir aracı olmasına rağmen, modernitenin istemediği mesajları da iletmeye başlayarak devam etmiştir

Huhn için kültür endüstrisi kişiler arasındaki farklılıkları eriterek daha benzer olma çabasına girmiştir (Huhn, 2006, s.263). Birbirine benzeyen insanların kontrolünü sağlamak da benzerlik gösterir. Kültürü de egemenliği altına alan sistem onu istediği gibi kullanabilir. Jay'e göre radyo dinleyenlerin müziği eleştirisellik görevinden uzak, şahsi bir formatta oldukça şeyleymiş olarak dinlerler (Jay, 2014, s.304). Kültür endüstrisinin yeniden üretiminde radyonun işlevi, düşünce biçimlerini müzik olarak dinleyicilere aktarırlar. Dolayısıyla radyolar gerçek müziği bertaraf etmiştir.

Radyolar bireyler üzerindeki fiziksel ve uzamsal bilinci kaybederek gerek kendi aralarında gerekse toplumla aralarındaki ilişkiyi dondurup kolektif iletişimden kopuk halde bireyleri tektipleştirmeye itmiştir. Adorno'ya göre, standartlaştırılmış kültürel kodlara uyumlanmak ve eleştirmemek otoriter itaat olarak görülmektedir (Jay, 2001). Adorno için, kitle iletişim araçları için demokratikleştirmeye olanak tanıdığı düşüncesi kasıtlı olarak kişilere aktarılmaktadır. Örnek olarak, Sistemin belirlediği şekilde aslında aynı şeyleri dinleyiciye aktaran radyo yayınları, demokratik izlenimiyle aynılık durumunu özgürlük olarak sunarlar (Kejanlıoğlu, 2005, s.186). Kültür endüstrisine hizmet eden radyo, kişileri etkisiz hale getirir. Adorno, radyoyu faşizme uygun kültür düşüncesinin yaygınlaştırıcısı olarak kabul etmektedir.

Radyo altın çağını yaşadığı dönemde kuzey Amerika’da 1939 yılında televizyon ilk yayını başlamıştır. Hayranlıkla radyo dinleyen kitleler büyük ilgiyle televizyona yönelmiş, William Boddy için televizyon kültürü ortaya çıkmıştır. Boddy için televizyon, toplumsal yaşamda yer edinen teknolojiye dönüşmüştür.

Yeni iletişim araçlarına, cep telefonu, internet gibi çok önemli yenileri eklense de yaygın kitleyi etkileme derecesinde başrolü halâ televizyon oynamaktadır. Televizyon görüntüsüyle beraber sesin de iletildiği, yaş sınırı olmaksızın herkesi odağına almasıyla kurulan entelektüel anlatı iyice dibe vurur. Mümkün olan en geniş kitleye seslenmek istediği için o kitlede algısı en düşün olanın seviyesine göre ayarlandığı için her zaman elit söylemi tercih eden modernizm artık en istemediği yere hızla bir gidiş gerçekleşir.

Televizyonlar, kitle iletişim araçlarının en etkin ve yaygın olanıdır. Amerika’da medya kavramı, akılda ilk olarak televizyonu çağrıştırmıştır. Televizyonlar kısa süre zarfında insanların yaşamlarının merkezinde olmuş, bilgi edinme, spor takibi, pembe diziler, komedi ve eğlenceli programları hayat biçimlerinde önemli değişikliklere sebebiyet vermiştir(Özkök, 1982). Özkök için televizyon, çağın kültürel üretim konusunda en büyük aracı haline gelmiştir Televizyon kendisinden önce var olan sanat ve iletişim türlerini temelden değiştirmiştir. Comstock için, insanların eğlence kaynağı olan radyo, yerini televizyona bıraktıktan sonra kendi akışındaki programcılık yaklaşımında değişikliklere gitmiştir. Öte yandan ulusal dergi ve gazeteler için de geçerli olmuş mümkün olduğunca çok konuyu içeren dergiler yerine hobi ağırlıklı dergiler ortaya çıkmıştır (Comstock, 1991, s.33).

Kocadaş’a göre kitle iletişim aracı olarak televizyon, teorisyenlerce bireylerin üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri yönünden incelenerek iki kutba ayrılmıştır. Olumlu görüş içinde olanlar televizyonu toplumun aynası olarak görmüşlerdir. Televizyonu batıya ulaşım aracı olarak gören Daniel Lerner ve Wilbur Schramm modernleşmenin en önemli unsuru olarak kabul etmişlerdir (Comstock, 1991). Televizyona yönelik olumlama teknik potansiyelin olması sebebiyle ön planda olmasından kaynaklanmıştır.

Oskay’ın televizyonda kullanılan sanatların manipülasyonu hakkındaki tespitleri oldukça önemli olmuştur. Onun bu tespitlerinin başında televizyonun yaygın etiğe zıt olmayan bir anlatım dili seçtikçe izlenilebilen iletişim aracı olması gelir. Görselin ön planda olmasıyla ve mekânın fotoğrafı gibi verilmesi anlamlı detayların ortadan kalkmasına neden olur. Televizyonda olay örgüsünü belirli bir hızda devam ettirmek,



olayı her şeyin üzerinde tutmaktır. Bu sebeple hikâye ve karakterler anlamdan uzak kalırken, roman ya da sinemadaki gibi sanatsal estetik kurulamaz. Sanat yapıtları toplumda tehir edilen, daha hiyerarşik ve özgür olmayan yaşam şeklini yeniden üretmekle karşı karşıya getirilir. Sanatın tüketimi fetişleştirilip sanatı sıradanlığa sürükler. Televizyonun izlenilirken hiçbir zihinsel çabaya gerek duyulmaması, imgeleri ikonlaştırır ve hızlılık, akış manipüleyle uğramış alımlamayı doğurur. Televizyonda sunulan dünya gerçek gibi algılanır ve şüphe duyma edimi ortadan kalkarak hakikat önemsizleşir (Oskay, 1982).

Televizyonun, sanayi toplumunda alımlayıcılara boş zamanlarında ne yapmaları gerektiğini söylemesi savıyla beraber aynı zamanda hızlı bir kitle iletişim aracı olması sebebiyle sorunları çözmediği ancak yüzeysel olarak ele aldığı ve izleyiciyi pasifleştirdiği iddiası vardır. Televizyonda imgelerin oldukça hızlı üretilmesi ve hızlıca yayılması endüstri toplumunun sonucunda meydana gelen tüketim kültürüyle birleşmesi oldukça farklı kitle iletişim aracı yapmaktadır.

Adorno'ya göre, televizyondaki görüntülerin izleniyor olması demek, anlamı saf dışı bırakarak yalnızca ekranı takip etmekten başkası değildir. Televizyonun sürekli akışta olmasıyla imgeler anlamsızlaşır. Kitap satırlarını takip eden gözlere benzer şekilde imgeler yalnızca izlenmektedir. Bu sebeple bilinç ve düşünce devre dışı kalmaktadır. Adorno ve Horkheimer için, televizyondaki imgelerin çözümlenmesi zor karmaşık yapısı yoktur. Fakat, düşünmek, analiz etmek ve eleştirmek emek isteyen işlere dönüşmüştür. Kişilerin var olan sistemde uyumlu olarak çalışmalarını için gerek toplumsal ve ahlaki gerekse ekonomik ve bilimsel olarak hazırlanmışlardır. Kültür endüstrisinde yalnızca türsel olarak yaşama imkânı verilen kişilere hakimiyet kurulmakta ve olabildiğince düşünme yetisinden uzakta tutulmaktadır (Adorno ve Horkheimer, 1995).

Raymond Williams, “televizyon: teknoloji ve kültürel form” adlı eseriyle toplumsal eleştirel bakış açısını teorilerle birleştirmiştir. McLuhan gibi biçimselci, içerik analizlerine yoğunlaşmış Amerikan iletişim analizlerini eleştiren bakışa açısından ziyade, İngiliz kültür eleştirisi geleneğinden geldiğini göstermeye çalışmıştır. Ancak Williams'ın televizyon çözümlenmelerini, McLuhan'ın biçimsel insan-makine bağıntısı manipülasyon tekniği üzerine oturtulmuş televizyon konseptiyle hesaplaşması oluşturur.

Williams televizyon teorilerini, ilk olarak televizyon toplum- teknoloji bağıntısı, ikinci olarak teknoloji tarihiyle birlikte televizyonun toplumsal tarihinin analizi son olarak televizyon teknolojisinin toplumsal tarihi üzerinden modellemiştir.

Williams, televizyon biçimlerindeki çözümlerini genel olarak kültürel biçimler olarak ele almıştır. McLuhan'ın gereksiz bulduğu programlara yönelmiştir. Williams'ın program yapılarını ilk olarak akış şeklinde görür (Williams, 1974, s.128). Programların üzerinde uzunca durmak yerine türlerin bir bütün olarak etkisinin ne olabileceğinin araştırılması gerektiğini savunur. Williams, McLuhan'ın teknoloji olgusu gibi program eleştirilerinin izleyenler üzerindeki bilinçdışı etkilerini konu etmiştir. Programların, kültürün anlamını kendi akışı içinde bütünleştiren organizasyon olduğunu düşünmüştür. Bu durum tıpkı McLuhan'ın televizyonun görüntü mekanizması ve izleyicinin duyumsal olarak etkisi üzerine geliştirdiği teoriyi anımsatır.

Televizyon konusunda oldukça sert eleştirilerde bulunan Postman, “televizyon öldüren eğlence: gösteri çağında kamusal söylem” adlı eserinde fotoğrafla başlayan görsel imgelerin televizyonla devam eden araçların hakimiyetini anlatmıştır. Postman'ın teknoloji kitabı ise kültürün teknolojiyle olan ilişkisini anlatırken, kültürün kitle iletişimi araçlarına kurban gittiğini tuhaf ve tehlikeli şey olarak adlandırmıştır. Postman, bir konuda McLuhan'la temelde aynı şeyi düşünmüş, kültürü anlamak için tıpkı dilin kendisinde olduğu gibi her aracın düşünce ifadeye yönelim kazandırdığını ifade etmiştir. Postman bu durumu elinde kalem olan birinin her şeyi yazıya aktarmasını beklemesi, elinde kamerası olanın her şeyi görüntü olarak görmesi, bilgisayar kullanan birinin her şeyi veri olarak algılaması ve elinde not defteri olan biri içinde her şeyin sayı olduğu şeklinde örnekler. McLuhan'ın “araç iletidir” sözü yerine aracın metafor olduğunu söyler. Postman için iletişim araçları somut mesajlar içermediği için anlaşılmasının zor ancak güçlü içermelerle etkili metaforlara benzediğini söylemiştir. Postman için televizyon meta mediumdur. Hangi filmleri izleyeceğimizi hangi, kitabı dergiyi okuyacağımızı hangi radyo yayını dinleyeceğimizi söyler (Postman, 2010). Televizyonun toplumumuz için temel kültürlenme ve bilgi aracılığı yaptığını ve televizyonun kültürün kendisi konumunda olduğunu iddia ederek okuyucunun aksine televizyonun izler kitesinde dikkat seviyesinin düşüklüğünden ve sadece eğlence peşinde koşan olduğunu savunur.

Kültür üreticiliği reklamlarla birlikte daha çok ivme kazanmıştır. Piyasa şirketlerinde eski tip işletim istihdamlarının ve iş ilişkilerin yerini reklam ajansları ve

reklamcılık üretim-tüketim zincirini bir arada tutan kurumlara bırakmıştır. Sponsor olarak daha fazla kültür üretimini kendi bünyesine almış sosyal ekonomik ve politik gibi birçok alanda belirleyici noktaya gelmiştir. Reklamcılıkta çekiciliği artırmak için kullanılan resim, heykel, mimari yapılar gibi sanat objelerini sanatın zenginlik ve lüks yaşamın simgesi olarak gösterirken aslında tüketiciye onu satın almaya yöneltmek amaçlı olarak kullanılır. Özellikle yağlıboya tablolar özel mülke aitliğin gurunu yansıtmıştır. Bu şartlar altında sanat yapıtları “biricik” olma niteliklerini kaybetmiş ve sistem onları manipülasyon aracına dönüşmüştür.

Öyle ki Bazı reklam imgeleri de çok ünlü bir yapıtın benzeri olmuştur. Ancak reklamlar bu durumda görsel sanatın can çekişmesidir. Gitmez ‘in ifadesiyle:

*Şurası açık ki; günümüz piyasa koşullarında her türlü kültür/sanat etkinliği her türlü yaratı ve eser yalnızca bir ürün olarak görülmekte değerlendirilmektedir. Herhangi bir ticari ürün gibi: alınıp-satılan paraya çevrilen parasal değerleri ifade eden dev ticari kuruluşların, kültür/ sanat ürünlerine bakışları yalnızca bu parasal değerlendirme boyutunda kalmaktadır. Toplumlar, insanlar spor ayakkabıyı, otomobili nasıl değerlendiriyorsa, kültür ürünlerini sinemayı, resmi, müziği de o gözle değerlendirmektedir. İnsan kültürü de ticari ürün olarak görmeye koşullanmamaktadır (Gitmez,1998).*

Kapitalist piyasanın sanatı, reklamlarla sanat olmaktan çıkararak, bireylerin bütün ihtiyaçlarının karşılanmasının tek yolu kendisi olduğuna ikna etmek ya da mevcut ürünleri elde çıkarmak için ihtiyaçları olduğuna inandırmak amacıyla kullanmıştır diyebiliriz. Bu sebeple Baudrillard’ın kötülüğün şeffaflığı kitabında değindiği gibi sanat yerini reklamcılığa bırakmıştır (Baudrillard, 1995).

Baudrillard'a göre, kapitalizm tüketicilerin arzularını kontrol ederek onların gerçek dünyadan kopmalarına ve simüle edilmiş bir dünyaya yönelmelerine neden olmuştur. Bu simüle edilmiş dünya, reklamlar, medya ve diğer tüketim kültürü araçları tarafından oluşturulmaktadır.

Baudrillard'ın çalışmaları, sanat ve reklamın kapitalist piyasada nasıl işlediği konusunda önemli bir açıklama sağlamaktadır. Sanat, tüketicilerin gerçek dünyadan kopmalarına ve simüle edilmiş bir dünyaya yönelmelerine neden olabilmektedir. Bunun nedeni, sanatın estetik ve duygusal değerlerinin, tüketicilerin gerçek hayattaki sorunlarından uzaklaşmalarını sağlamasından kaynaklı olmuştur. Reklamlar ise, tüketicilerin arzularını ve taleplerini yönlendirmek için kullanılır. Baudrillard'a göre, reklamların amacı, tüketicilerin gerçek hayatta sahip oldukları şeylerin ötesine geçerek, sahip olamayacakları şeyleri arzulamalarını sağlamaktır.

Baudrillard, tüketim kültürünün kapitalist piyasadaki egemenliğini ve insanların arzularını yönlendiren bir güç olduğunu belirtir. Sanat, tüketim kültürü içindeki birçok etkinlik gibi, belirli bir pazarlama stratejisi olarak kullanılabilir olmuştur. Sanat eserleri, tüketiciyi cezbetmek, marka bilinirliği yaratmak veya belirli bir ürün ya da hizmetin satışını artırmak için kullanıldığı gibi tüketicilerin bir imaj veya stil ile kimliklerini ifade etmelerini sağlamak için de kullanılabilir olmuştur.

Baudrillard'a göre, tüketim kültürü, gerçek hayatta sahip olmadığımız şeyleri arzulamamıza ve simüle edilmiş bir dünyaya yönelmemize neden olur. Tüketim kültürü, bir ürün ya da hizmetin doğrudan kullanımından ziyade, onun sahip olduğu imajın ve sembolik değerın önemini vurgulamaktadır. Bu, sanat ve reklam arasındaki ilişkiyi de etkiler, çünkü her ikisi de tüketicilerin arzularını, sembolik değerlerini ve imajlarını etkilemek için kullanılır.

Sanat ve reklam, tüketim kültürü içindeki arzuları etkilerken, tüketicilerin gerçek hayatta sahip oldukları şeyleri arzulamalarına ve simüle edilmiş bir dünyaya yönelmelerine neden olabilmektedir.

Reklam gibi tüketim kültürlerinde hedef nesnelerin psikolojik olarak tüketilmeleridir. Bunun nedeni hem genel artışı sağlamak hem de yeni talepleri oluşturmaktır. Objelerin psikolojik olarak tüketilmesi onların içerdiği imajları tüketmekle mümkündür. Reklamlarda temel amaç imrenilecek insanı yaratmak olduğu için kişileri, imajları tüketirerek nesneleri gerçekten de fiziksel olarak tükettikleri algısı yaratırlar. Çünkü imajlar gerçekten daha fazla gerçeği algılatır, temsil eden temsilin yerini doldurur ve hakikati yitirirler (Çakır, 2013). Reklam, kitlelerde hangi sınıfa sesleniyorsa kişiler o ürünü kullanarak kendilerini istenir, sevilen biri olarak hisseder. Büyük oranda işçi sınıfına hitap eden reklamlar, söz konusu nesnenin kişiyi baştan uca değiştireceğinden bahseder. Ancak reklamlar zamansal olarak sürekli ulaşılabilen geleceği vurgular ve ertelenir durur. Bunun sebebi reklamların gerçeklere değil hayallere seslenmesidir. Nietzsche'nin ifade ettiği gibi gerçek dünyayı masallaştırarak hakikati yok ederken kullandığı çok sayıda imgelerle insanın düşünme ve analitik yeteneğini de geriletir. "İngiltere'nin aydın kesiminde Times okuyanlar, her on yılda bir görüş gücünde bir azalma olduğunu göstermedi mi dersiniz?" (Nietzsche, 2021).

Swingewood'un aktarımıyla, F.R Leavis'e göre radyo, televizyon, reklam gibi teknolojiyle ilişkilendirilmiş kitle iletişim araçları insanı ruhani olarak yoksulluğa sürükler. Bu kitle iletişim araçları sayesinde insanlar alışkanlıklarında benzeşirken

farklılıklarını ortaya koyan taraftarlarında yitim olur. Kitle iletişim araçları, bireyleri kendi dünyalarından ayrılıp başka hayatlara götürülme vaadiyle ayırır. Bu durum Laughey için McLuhan'ın küresel köyü kavramına doğru ilerleyiş sayılabilir. Yeni kitle iletişim araçlarının aktardıkları iletiler ya da eğlencelerle kişinin kendi yaşamından giderek soyutlanmış, geleneksel kültürü tehdit altına alırken bireyleri standartlaştırarak kent yaşamını da tekrardan biçimlenmiştir. Dolayısıyla McLuhan için küresel köy mutluluk içerirken, Leavis için tek biçimciliğe sürükleniş olarak görülmüştür.

### 3.2.3 Sinema

Film, fotoğrafın icadından sonra yeni buluş olarak ortaya çıkmış ve sanat olarak kabul görme süreci de fotoğrafa benzer şekilde ilerlemiştir. Filmin icadının temeli Edison'un optik oyuncakları ile olmuştur. Edison, durağan görüntüleri eş zamanlı şekilde peş peşe göstererek hareketli görüntü elde etmiş ve bu ilk bakışta her ne kadar oyuncak olarak algılansa da aslında film sanatının oluşmasında kapı aralamıştır. Arnheim'e göre, film, sanatsal sonuçlar almak için kullanılan ama bu amacı zorunlu olarak gütmeyen ve müzik, resim, dans ve yazına bu yönüyle benzerlik taşıdığını ifade eder. Filmin sanat olmaması tutumunu, kimi teorisyenlerce mekanik olarak yeniden üretimle bağdaştırıldığı için reddedildiğini çünkü resim sanatıyla karşılaştırma yapıldığını söyler.

Louis Lumiere, Edison'dan aldığı ilhamla çalışmalarını temellendirerek film sistemini ortaya çıkarmıştır. Gösterilen ilk filmler açık havada çekilmiş ve senaryoları bulunmamaktadır. Deniz Kıyısında Bir Banyo sahnesi, Kart oyuncuları (The CardPlayers), Piquet Partisi, Bebeğin Kahvaltısı (Baby's Breakfast)ve Trenin Gara Girişi ( The Alrivaloja Train At The Station) isimli kısa filmleriyle herhangi bir öyküyü değil, günlük hayatın birer kesitlerini içererek çok sanatsal olarak olmasalar da filmin icadının tanıtımı şeklinde yorumlanabilir. Ancak sonrasında 1985 yılında çekmiş olduğu bahçesini Sulayan Bahçıvan ( Teasing The Gardener) isimli çalışmasının içeriğinde senaryonun dahil edilmesiyle diğerlerine göre daha sanatsal olduğu söylenebilir.

Lumiere kardeşlerin bilimsel merakla yapmış olduğu bu tekniği Georges Melies kullanış, 400'e yakın film çekmiştir. Melies'in filmlerinin Lumier Kardeşlerden farkı, tekniğin yanısıra bir öykü, senaryo barındırıyor olmasıdır. Melies, senaryonun

bölümlerini bir araya getirip etkili şekilde birleştirmeyi başararak filmin sanat olarak görülmesinde önemli konumda olmuştur. Melies'in filmlerinde derinlik ve kompozisyonu nasıl ayarlaması gerektiğini aynı zamanda onun ressam olmasıyla ilişkilidir. Sinema, resim sanatına ait kompozisyon kuralları, planlama, ışık gölge, kurgu gibi öğelerinden faydalanmıştır.

19. yüzyılın sonu, 20. Yüzyılın başlarında realizme tepki olarak çıkmış, dışsal olandan ziyade içsel hislere odaklanılması gerektiğini savunan ekspresyonizm akımı sadece resim alanında değil sinema alanında da etkisini göstermiştir. Bu noktada Almanya hem resim hem de sinema alanında oldukça öne çıkmıştır. Savaşın yıkıcı etkisiyle, olan bitenleri kendi süzgeçlerinden geçirerek çalışmalar üreten ekspresyonist sinemacılar daha çok fantastik, metafizik, karanlık, soyut, öğeler kullanmışlardır. Ekspresyonist akımının sanatçıları, insanların çektiği sıkıntıları, vahşetleri içlerinde hissederek bu hislerini sanatta ahenk ve güzellikle üretmenin dürüstçe olmadığına kanaat getirmişlerdir. Toplumdaki herkesin ve sanatçıların da bütünüyle yaşadığı bu şiddetli duyguları, sanatla dile getirme ihtiyacından kaynaklanmıştır. Dışavurumcu sinema akımında yer etmiş önemli filmler arasında Stellan Rye- Paul Wegener Praglı öğrenci, Der Golem, metropolis (Fritz Lang) Das Cabinet des Caligari ( Dr. Caligarinin Muayenehanesi, Robert Wiene) olarak sayılabilir.

Edebiyat ve resim alanında hakimiyet kurmuş sonralarında sinemaya da sirayet etmiş diğer sürrealizmdir. Resimde olduğu gibi sinemada da savaşın sebebiyet verdiği yıkımın kaosun etkisine, savaşa ve savaşın sebebiyet verdiği akılcı tutuma karşı durmuş, mantığın hakimiyetinden yoksun, düşlere, bilinçaltına yönelen epik ve çocuksu sanatı savunmuşlardır. Resim sanatından farklı olarak sinema, optikle soyutlama yapabilme imkânı olmuştur. Özellikle Melies'in filmleri zamanın komedisini yansıtmaması dönemin popüler kültür anlayışıyla örtüşerek fantastik kurgular kurması sebebiyle sürreal akımı için oldukça önemli konumda olmuştur.

Sinema sürekli gelişerek zaman ve mekân algısıyla kitleleri etkileyerek ve derinlik duygusuyla gerçekçiliği daha iyi sunması sayesinde izleyiciyi içine almayı başarmıştır. Büker'in aktarımıyla Kracauer için sinema, gerçekliği açığa çıkarmak için var olmuştur. Diğer sanatlardan farkı gerçekliği yansıtmak için yaratıcı süreçlerle harcamaz aksine açığa çıkarmaya çalışır (Büker, 1996, s.26). Sinemadaki gerçeğe yanılısama iki boyutlu resmin ötesinde yeni bir imgesel alan yaratmıştır. Baudrillard için, sanat, dünyadaki zirveye ulaşmış yanılısama, hiperbolik aynadır. Kayıtsızca olan dünyada sanat da bu kayıtsızlığa sinemada Wenders, Altman, Warhol gibi

yönetmenlerin imgelerle dünyanın anlamsızlığını keşfederek, kendi imgelerini kullanıp dünyanın anlamsızlığına hipergerçek yanılısamayla eşlik eder (Baudrillard 2010).

Sinema, birçok sanat dalında ve diğer kitle iletişim araçlarında olduğu gibi toplumsal yapıya göre değişip gelişerek bu yapının çıktısı olmuştur. Sinemada verilmesi istenen iletileri hareketli öğelerle aktarmasına ek olarak sesi de kullanması görsel ve işitsel kitle iletişim araçlarının kesişim noktası olmuştur. Tortop'a göre, sinemalar izleyicilere filmin gösterildiği perdeye odaklanmaları sayesinde iletileri daha rahatlıkla aldıklarını bu sebeple televizyona göre daha etkili kitle iletişim aracı olmuştur (Tortop 2003, s.83). Bu duruma ek olarak sinema, toplumun tüm kesimlerine hitap etmesi de iletişimdeki etkiyi kuvvetlendirmiştir. Bektaş'ın ifadesiyle, kitle iletişim aracı olarak sinema, tarihsel, siyasal ve sosyal olarak iletilerin aktarılmasında oldukça önemlidir. Gerek görsel öğeleri gerekse aktardığı iletilerdeki etkin işlevi sayesinde kamuoyu oluşturmada oldukça başarılı olmuştur (Bektaş 2002, s.102)

Adorno, Kitle iletişim araçlarının içinde kapitalizmi meşru kılarak güçlendirdiği ve kültür endüstrisinin başat sektörünün sinema olduğunu düşünmüştür. Kara, sinemanın evrensel olma niteliğiyle kitlelerin tümüne hitap etmesi, her türlü beğeni algısını tek tipleştirerek kütle kültürünü oluşturma potansiyeline işaret etmektedir. (Kara, 2016)

Önceleri Temel gereksinimlere yönelik olan tüketimin yerini eğlenceye ve keyfe bırakmasıyla boş zamanlar oluşmuş, sonrasında bu boş zamanlar bireylerin kontrolünden çıkarak onları tüketime yönlendirmiştir. İçeriklerinin birbiriyle benzediği kültürel metaların farklı türde paketlenmesiyle endüstriyel aklın egemenliğindeki kültür endüstrisi, kültürel metaları kitle beğenisine sunmuştur. Bu sayede toplumun her kesimindeki bireylere boş zamanlarını tüketmeleri için sinemalar başlı başına kültür endüstrisi olmuştur (Aytaç, 2002).

Aydınlanmanın Diyalektiği'nde bulunan Adorno'nun kaleme aldığı Minima Moralia, sinemanın kültür endüstrisinin vahşi aracının popüler sanat olarak gösterildiğine işaret eder. Sinemalar, egemen güçlerin himayesinde ideolojik birer araca dönüşmüştür. Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin, tektipleştirmeye aynı olanın ambalajını değiştirerek farklıymış gibi sunmasına ve farklılıkları yok etmeye dair şekilde geliştirdiğini özellikle de sinemanın bu durumu tekniğe, oyunculara, dekorlara ve zenginliğe indirgenliğini söylemiştir. Adorno'ya göre film, insanların kendilerini aptallaştırdığı kitle iletişim aracıdır. İnsanlar, filmler aracılığıyla

gerçeklerden uzaklaştırılarak yabancılaştırılmaya çalışılmaktadır. Kişilerin, filmleri fazla izlemesiyle özgür olduklarına ikna edilmişlerdir. Sinema izleyicisinin kahkahalarını burjuvazinin yüceltilmesiyle ilişkilendirerek bu durumun devrime verdiği imkân bulunmamaktadır (Adorno, 2012, s. 128). Adorno, kitle iletişim araçları için bireyleri etkisi altına alarak birbirine benzer yapar bu haliyle bireyler düşünme yetilerini kaybeder ve kendilerini eğlenceye verir. Film endüstrisi de düşünmemeyi otomatikleştirerek sisteme bağlılığı artırır. Senaryolar itiraza imkân vermeyecek şekilde seyirciye sunulur.

Filmler, kültür endüstrisine hizmet eden önemli araç konumunda olmuştur. Kitlesele biçimde sinemanın tüketimi popüler sanat olarak kabul edilir (Adorno, 2017 s. 211). Sinema, kitle sanatı olarak değil kitleleri sisteme uydurmak için kullanılan araç olmuştur. Sinema kitle kültürünün taşıdığı arzu ve beğenileri bireylere kabul ettirmektedir. Kitle kültürünün taşımış olduğu beğeniler dışında bireylerin kişisel olarak alternatifleri yoktur. Filmler sadece kültürel miras aktarıcısıdır. Bu durumda filmler geniş kitlelere ulaşarak kültürel endüstriyi aktaran araçlar olmuştur.

Modernleşme sürecinde kentlerde varlık gösteren filmler Benjamin için eğitici ve kolektif alımlamaya olanak tanıyarak toplumsal özne oluşturma işlevi görmüştür. (Kang, 2015)

Benjamin için filmler teknik araçlarla sanat üretmenin en çok etkisinde kalan alandır. Mekanik olarak üretilen film, resim sanatına kıyasla kopyası olanla orijinal olan çıktıları arasında fark yoktur. Film izleyenlerle, aurası olan sanat eserini izleyenler arasında farklı estetik deneyimler oluşur. Kant'ın deyimiyle, sadece aurası olan eserler için “eşsiz güzellik” olarak sözünü ettiği estetik yargıyı barındırması söz konusu değildir. Filmlerde yargı bireysellik yerine kitlesele tepkiyi barındırır. Film diğer sanat alanlarına kıyasla daha geniş kitlelere ulaşabildiği için kitleler üzerindeki etkisi daha fazla olur. Ünlü bir ressamın tablosunun mekanik yollarla yeniden üretilmesiye kopyalarının birçok kişiye ulaşması kitleleri çok etkilemezken, filmler için aynı şey söz konusu değildir (Çakır, 2013).

Benjamin için filmin sanat olduğunu savunanlar filmlerin kült değerinin olduğunu kabul edenler olmuştur. Ancak Benjamin için filmin kült ögesi yoktur. Bunun için auraya sahip ve filme yakın alan olarak tiyatroyla karşılaştırma yapmıştır. Benjamin bu karşılaştırmayla sinemanın yapısını ortaya koymaya çalışmıştır. Bunun için izlediği yol oyuncular üzerinden olmuştur. Tiyatroda oyuncular kendi bedenleriyle sahnedeki performansını bizzat izleyiciye doğrudan aktarabilmektedir.



Ancak sinemada oyuncular, bir araç sayesinde performansını sergilerler. Sinema oyuncusu bu durumda izleyiciye değil, kamera merceğine performans sergilemektedir dolayısıyla çıkan ürün montaj ve kurguyla seyirciye ulaşır. Bu durum oyuncunun değil, kurgu çalışmasının kesme ve birleştirme işlemlerinin sunumu olmaktadır (Benjamin 2016, s.63). Benjamin'in bu ayrımı yapmasındaki amaç, sanatın kült ve sergileme değerinin nerede konumlanacağını belirlemektir. Filmdeki montaj tekniğinin olması görüntülerin gerçek bağlamlarını koparıp istedikleri şekilde yeniden farklı bağlam yaratılabilir. Benjamin için sinemada kullanılan montaj tekniği sebebiyle, sahnelerin kurgulanması onun ikinci dereceden doğası olduğunu gösterir.

Sinemada oyuncunun kamera merceğine performans göstermesi izleyicinin kamera merceği ile özdeşleşmesine sebep olur ve bu şekilde oyuncuyla empati kurar bu durumun da sinemada kült değerinin olmadığını göstermektedir. Sinemanın sahip olduğu öge, eserle izleyicinin arasındaki mesafeyi sıfırlayarak, belirli gönderimlerin aracısı olduğu sergileme değeridir. Sergileme değeriyle oyuncu dekorlaştırılmıştır. Bu teknikler sebebiyle oyuncu karakterine yabancılaşarak uzaklaşmıştır. Bu durumda Benjamin'e göre, film endüstrisi star adı verilen kültürün meta karakteri olmuştur.

Lukacs, Benjamin'in filmlerle bağlantılı olarak kapitalizmin anti sanatsal yönünü auranın kaybı olarak tanımlamasına oldukça eleştirel tavır takınmıştır. Lukacs için film, spiritüale ve teknolojinin çıktısıdır. Filmde eleştirel pratiğin yapılması diğer mecralardakilere kıyasla çok daha az olmuştur (Levin 1987, s.48). Bu durumda Lukacs, Adorno gibi karamsar yaklaşımına daha yakın olmuştur. Adorno ve Lukacs'ın olumsuz olarak batıkları durumun karşısında Brecht ve Benjamin bulunur. Benjamin ve Brecht, kitlelerin özgür olmalarında sanatı potansiyel kurtarıcı olarak görmüş ve tarihsel devinimi dinden siyasete evrilmiştir. Kitle iletişim sermayenin egemenliği altında olsa bile, filmin bu egemenlik ilişkilerinin altını oymaya ve bunları aşabilme gücünde olduğunu düşünmüşlerdir (Wayne, 2005, s.4). Ancak Benjamin ve Brecht bu gücü sadece film ve türündeki formlarda değil, kitlelerin bizzat kendilerinde görmüş ve olumlu tavır takınmalarını güdülemiştir.

Brecht'e göre sinema, kitlesel olarak eğlence biçimi olmasının sinemayı değersiz sanat olarak algılanmaması gerektiğini savunmuştur. Lunn'un aktarımıyla, sorun beğeni yoksunluğundan ziyade iktidar yoksunluğu olmuştur (Lunn, 1995, s.158).

## BÖLÜM 4

### 4. YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ, 21. YÜZYIL KİTLEİLETİŞİM ARACI OLARAK İNTERNET VE SANAT

Yeni medya teknolojileri kaynak olarak internet teknolojilerinden faydalanmakta, geleneksel kitle iletişim araçlarını hızla dönüştürmektedir. Geleneksel kitle iletişim araçlarının internetle birlikte etkileşimi internetin ve yeni medya teknolojilerinin popülerliğini oldukça artırmıştır. Dolayısıyla kitle iletişim kişiler arasından çıkarak kitleler arasına geçiş yapmıştır. Günümüz, Yeni medya teknolojileriyle tüm kitle iletişim araçlarını kapsayan dönemdedir. Genel olarak, geleneksel iletişim araçlarını etkileşime dahil ederek sayısal bir veriye dönüştürmeye yönlendiren ve bunu bilgisayar gibi teknolojik araçlarla üreten iletişim biçimi olarak görülebilir. Diğer bir deyişle, Yeni medya teknolojileri, var olan deneyimlenmiş iletişim biçimlerini dönüştürmüş veya farklı tarzlarda ortaya çıkmasına olanak tanıyarak yeni oluşumlara kapı aralamıştır. DVD, CD, MP3, PC, bilgisayarlar bunlara örnek olarak verilebilir. Bu araçların temelimi sayısal teknoloji ortaya çıkarmıştır. Sayısal teknolojiler kişilerin sosyal, eğitim-öğretim ve iş hayatındaki iletişim için büyük değişimler başlatmış ve çeşitli imkanlar sunmuştur. İnternette beslenen yeni medya teknolojisi bu sebeple toplumsal olarak da dönüşüme kapı aralamış ve her yaş ve her kesimden bireyleri etkisi altına almıştır. Geleneksel kitle iletişim araçları, yeni medya araçlarının oluşumunu sağlayan internet kullanımını ve yeni medya teknolojileriyle beraber çıkan bu ortaklıkla yeni bir kitle iletişim aracı haline gelerek bir önceki araçtan daha fazla kitleye ulaşma potansiyelinde olmuştur. Baudrillard'a göre geniş çapta kitleye ulaşılmasında ve yeni medya teknolojisinin hız kazanmasında sebep küreselleşme etkisiyle büyük ölçekli şirketlerin egemenliği olmasıdır(Baudrillard,2004, s.19). Dolayısıyla, küreselleşmenin de etkisiyle topluma tümüyle hakimiyet kurmuş ve yönlendirmiş olan yeni medya teknolojileri, şahsi bilgisayarları, interneti ve geleneksel kitle iletişim araçlarını,

kültürel alanları, ticari alanları bir araya getirerek tümleşik sistem oluşturmuştur. Bu durumda bireyler gündelik ihtiyaçlarında yer değiştirmeden gerekli işlemleri tuşa basarak yapabilme olanağı sağlamıştır.

Manovich'e göre yeni medya kavramı olarak hali hazırdaki medyayı, etkileşimli olarak sayısallaştırarak bir veri elde edilmesini sağlayan bunu da bilgisayarlarla üretim dağıtım ve paylaşımına imkân tanıyan ortam olarak tasvir etmiştir (Manovich, 2001, s. 19). Yeni medya teknolojileri, var olan geleneksel kitle iletişim araçlarını 0 ve 1 sayılarına entegre ederek daha büyük kitlelere ulaşabilir olmuştur.

Balle ve Eymery'nin ifadesine göre birçok kuramcı için, 1960lı yıllarda kitle iletişim araçlarının anlamıyla yeni medya arasında fark yoktur, aynı anlama gelmektedir (Balle ve Eymery, 1991). Manovich'in ifadesi de destekler nitelikte olmuştur. Yeni medya bilinen tanıdık medya olarak görünmektedir fakat görmek sadece yüzey olmuştur. Manovich "yeni medya dili" adlı çalışmasında günümüzün medya devriminin içinde olduğunu bu devrimin diğer medya araçlarına göre daha kapsamlı ve ilk etkilerini yeni kayıt altına aldığımızı vurgulamıştır. Yeni medya dili içinde yaşadığımız dünyanın değişimini ortaya çıkaran bilgiselleştirilmiş toplumu ifade etmek için kullanılmış kelimeler, metafor ve anlatılar anlamına gelmektedir. Yeni medya, Hassan ve Thomas'ın ifadesiyle, hesaplama ve medyanın yakınlaşmasına işaret eden paradigma değişimi olmuştur (Hassan ve Thomas, 2006).

Manovich, teknolojik ilerlemelerdeki gidişatın değiştiğini ifade ederek sanal ortamda olan sistemlerin yerine gerçek mekân ile bütünleşen, bedeni de buna dahil ederek yepyeni bir sistem ve ortam yükselişinden bahsetmiştir. 0 ve 1'lerle donatılmış yeni ortam ilk olarak artırılmış mekân olarak daha sonraları ise yeni medya şeklinde tanımlanmıştır (Manovich, 2001).

Yeni medyanın tanımı Thompson için kitle iletişim araçlarıyla analiz edilmiştir. Yeni medya teknolojisi, bilgi işlemle kuvvetlenerek kullanımı daha kolay hale gelmiş mümkün olan geliştirilebilirlik potansiyelini içinde bulunduran iletişim aracı olmuştur. Bruce William için ise yeni medya, etkileşim bağlamında incelenmiştir. Yeni medya teknolojileri vasıtasıyla var olan bütün sınırların eridiğini düşünmüş senkronize bir şekilde bilgi, haber, kaynak, dosya gibi içeriklerin paylaşımını mümkün kıldığını söylemiştir. Yeni medya teknolojileri birbirinden farklı düşünce ve görüşler de kitle iletişim araçlarına etki etmiş böylelikle çok seslilik oluşmuştur. William gibi yeni medya teknolojilerini etkileşimlilik kavramıyla düşünen poster, geleneksel kitle iletişim araçlarını merkezi, tek yönlü ve pasif bir katılımcılık olarak görmüş, yeni

medyayı ise tam tersi etkileşim ve tek yönlü olmayan, daha demokratik çok yönlü iletişimin olduğunu dolayısıyla katılımcıların aktif olduğunu ifade etmiştir.

Yeni medya teknolojileri geleneksel kitle iletişim araçlarının uzantısı olmuş teknolojik olarak ilerlemesiyle hepsinin yerini almıştır. Bunun en önemli sebebi olarak Veri, görüntü, hareket, ses, iletişim biçimlerini entegre ederek yarattığı çoklu ortamlar ve etkileşimli yapısıyla enformasyon aracı olmasından kaynaklanmıştır. Bilgisayarlar ve bilgi işlemin gelişiminin iletişime adapte edilmesiyle yeni medya varlığını kazanmıştır. Törenli'ye göre, yeni medya, laboratuvar ortamından çıkartılmış olan yüksek ivmeli ve süreklilikle teknolojik dönüşümün bağlantılı yenilikleri artık piyasaya tüketiciye sunulan ve gündelik hayatın parçası haline gelmiş ürünleri olarak tanımlanmaktadır (Törenli, 2005).

Yeni medyanın, geleneksel medyayı dönüştürmesi konusunda hem fikir olan çoğu kuramcından sonra, yeni medya yeni midir sorusu gündeme gelmiştir. Alioğlu'nun ifadesiyle, "yeni" kavram olarak öncesinin olmadığı durumda kullanılmakta, gündelik olanı aşma anlamında kullanılmaktadır (Alioğlu, 2011, s.14). Timisi'ye göre, yeni olan şey, teknolojisi ve etkileşimli yapısıdır. Görsel- işitsel ve basılı yayınlar konvansiyonel (geleneksel) medya olarak kabul edilirken, mikro işlemciler, internet, dijitalleşmesi uydu yayıncılığı, işlemciler yeni medya veya bilişim teknolojileri olarak kabul edilmektedir (Timisi, 2003, s.80).

Yanık'a göre, baskın karaktere sahip yeni medya, yalnızca iletişimi değil toplumu, endüstrileri, politikaları, yönetimleri ve işletmeleri dönüşümü devamlı hale getirerek yeni olma zorunluluğu ortaya koymuştur. Bu durumda yeni medya kavramındaki yeni, iletişimden başlayarak yaşantımızdaki tüm sistemin dönüşümünü içermektedir. Postmodern yaklaşımla bu düşünce desteklenerek yeni medyanın baskın karakteri güçlenmiştir. Benzer bir yaklaşımla Lister için de yeni vurgusu temelinde ütopyik ve ideolojik işlev taşımaktadır. Yeni kelimesi özellikle medyada batının daha yenilikçi ve ileri görüşlü olduğunun sonucudur denilebilir. Alemdar için bu tip algılar, batının "yeni" sıfatıyla başlattığı egemenlik biçimi olmuştur. Manovich'in yeni sıfatıyla anlatmak istediği aslında eskinin zıttı olan şey değil, özellikle eskinin üzerine yapılandırma olmuştur.

Scolari için, yeni medyadaki yeni kavramının geçici ve her medyanın kendi dönemine göre düşünülmesi gerekmektedir. Kendi döneminde yeni sonraki dönemde eski medya haline gelen teknolojiler, yeni medyanın yeni olmasının aynı dönemlerde olduğu ve kullanıldığı anlamına gelmektedir. Mp3, daktilo gibi araçların bugünkü

konumlarına bakıldığında yerlerini farklı araçlara bırakmış olsalar bile kendi dönemlerine göre yeni sayılmaktadır. Alioğlu için küreselleşen dünyada yeni sıfatı hızlıca eskimeyi de beraberinde getirmektedir. Bu sebeple yeni kelimesi günlük kullanımla en son olanı ifade eder. Yeni kelimesi bugünkü anlamıyla tüketim kültürünü tetiklemektedir. Moda sektörü, film endüstrisi, yeme içme küresel ağlar oluşturan çok uluslu şirketlerin güç savaşına ve dolayısıyla pazarın sürekli yenilenmesine sebep olmaktadır. Gittikçe büyüyen küresel Pazar, devamlı olarak daha yenisine ihtiyaç duymaktadır. Reklamlar, kültür, eğitim ve medya, yeni medya için oyun alanı haline gelmiştir. Tüketim kültürü yeni nesnelere ve yenilik kavramı sıradanlaşmaya standart olmakta eş değer gelerek kavramın işaret ettikleri haricindekilere olumsuz nitelikler yüklemiştir. Dolayısıyla yeni sıfatı, yüzeyselliği özensizliği çağrıştırmaktadır. Yeni medyadaki yeni sıfatı medya için uygulanmıştır. Yeni kelimesi bireylerin teknoloji ile yaptıkları ve olası yapabilecekleri uygulama, düşünce ve iletişim imkanlarına gönderimde bulunmuştur. Bu bağlamda yeninin önemi düşünce, duygu ve olayları tanımlamaktan kaynaklanmıştır. Bu durumda bireysel ve toplumsal iletişim gerçekleşmesinin yanı sıra yeninin tanımlanması kültürel ve toplumsal değişimin de göstergesi olmaktadır. Dolayısıyla yeni sıfatı indirgemeci yaklaşımdan ziyade yeni medya açısından kültürel ve toplumsal dönüşümü temsil etmesi sebebiyle ele alınmalıdır. (Alioğlu, 2011, s.15)

Yeni medya teknolojilerinin gelişmesi, McLuhan'ın teorilerini tekrar gündeme sokmuştur. Açık aygıt şeklinde görünen bilgisayarların icadıyla birlikte akıl ve insan bedeninin uzantısı olacağı düşüncesi ortaya çıkmıştır. McLuhan yeni medya teknolojilerinin medyalarla entegre oluşu medyaların kişilerin duyamadığı, dokunamadığı, gidemediği ve göremediği deneyimleri dijital olarak deneyimlemesini sağlamıştır. Dolayısıyla yeni medya ortamı ve teknolojileri taşıdıkları mesajlar ve edindirdikleri uzantılar sayesinde değil, kendileri anlam üretmişlerdir. Bu düşünce McLuhan'ın medya araçtır ifadesini hatırlatır ve yeni medyanın taşıdıkları iletilerin yanı sıra kendileri de anlam kazandırdığına işaret etmektedir.

McLuhan, 50'li yıllarda ise, iletişim araçlarındaki yeniliklerin daha iyi bir dünya oluşturacağına kanaat getirmiş ancak devam eden süreçte medya teknolojileriyle donatılmış dünyayı kayıp olarak algılamaya başlamıştır. Bu sebeple aslında medya teknolojilerine iyimser tavır takınması değil, daha çok yarattığı karmaşıklığı teknolojileri anlayarak ve inceleyerek etkilerinden kurtula bileceğini savunmuştur denilebilir. Medya teknolojilerinin dünyayı küresel köye çevireceğini söylemesi tam

da internet ve yeni medya teknolojilerinin kullanıma geçmesiyle tam manada anlam kazanmıştır. Zaman ve uzamın eridiği ve küresel köyde her şeyin eş zamanlı olarak gerçekleştiğini ifade eden McLuhan, “akustik uzay” dönemin kabile dönemi güdülerimizi yeniden biçimlendirdiğimizden bahsetmiştir (Mc Luhan, 2005).

Küresel köy, dünya çapında herkesin aynı ürünleri kullanıp, tüketmesi anlamında da kullanılabilir. McLuhan, bilginin dünya çapında küresel olarak tüketimi tetiklediğini öne sürmüştür. Küresel köy, reklam şirketlerinin tüketim nesnelere üreticisi olmuştur. Bu reklam şirketleri ekonominin dünya çapında gidişatını belirleyerek bu gücü sayesinde bireyleri tüketime sürüklemektedir.

McLuhan, Gutenberg Galaksisi kitabında, yazılı kültürün yerini dijital kültürün aldığı bir geleceği de öngörmüştür. Bu dijital kültürün, insanların düşünme biçimini daha da hızlandıracağını ve kısa mesajlar ve görsel materyaller gibi yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açacağını öngörmüştür.

"Dünyanın dev bir İskenderiye kütüphanesine dönüşmesi" ifadesi, internet ve dijital teknolojilerin yaygınlaşması sonucu ortaya çıkan bir durumu ifade etmektedir. Bu durumda, dünyadaki bilgi ve veriler dijital olarak kaydedilerek herkesin erişimine açık bir hale getirilmektedir. McLuhan'ın dünyanın dev bir İskenderiye kütüphanesine dönüşmesi yerine çocuk bilimkurgularına benzer şekilde bilgisayara ve elektronik beyne dönüştüğünü, dolayısıyla duyularımızın dışımıza çıkarak “Büyük Biraderin” içeri girdiğini ve dikkatli olunmazsa kabile dönemine geri döneceğimizi öne sürmektedir. McLuhan'ın yeni medya teknolojilerinin hızla çoğalması okuma yazma oranını entelektüel seviyeyi düşüreceğinden bu konuya olumlu yaklaşmamıştır. Yeni medya teknolojilerinin meydana getirdiği yeni yaşam biçimlerini oluşturan onun tabiriyle “Büyük Biraderin” ortama girmesi, gücün yeni medya teknolojileriyle bağdaştırılması olarak görmek mümkündür. Marshall McLuhan, "Büyük Birader" terimini, George Orwell'ın 1984 romanındaki otokratik hükümetin temsili olan "Big Brother" karakteriyle ilişkilendirmiştir. McLuhan, 1960'larda iletişim ve medya kültürü üzerine yaptığı çalışmalarında, medya teknolojisinin insanların düşünce ve davranışları üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğunu savunmuştur. Büyük Birader terimi, medya teknolojilerinin kontrol gücünü ifade etmek için kullanılmıştır. McLuhan'a göre, medya teknolojisi sayesinde herkes her an herkesin izleyicisi olabilecekti. Bu nedenle, medyanın kontrol edici gücü toplumun her kesiminde hissedilebilir hale gelirdi ve bu da Büyük Birader'in 1984'teki rolüne benzer bir rol oynayabilirdi.

McLuhan için eğer yeni medya teknolojilerinin bu nitelikleri anlaşılmazsa toplum kabile dönemini tekrar yaşamak mecburiyetinde kalır. Kabile toplumuna benzer şekilde, kişilerin birbiriyle daha fazla birlikte olma isteğine girebileceğini öngörmüştür. Bu durum aslında özellikle sosyal medya alanlarında herkese her şekilde ulaşılır olması, kişilere ait her türlü bilgisine ulaşılabilmesini düşündürmektedir. Bu anlamda yeni medya teknolojisi McLuhan'ın tabiriyle kabile toplumu oluşturmaya başlamıştır.

McLuhan'ın medyaya dair düşünceleri internete işaret etmiş olsa bile internetin varlığından çok önceleri yazılmıştır. Söz konusu İnternetin tarihsel gelişimi 1960'lı yıllarda soğuk savaşın olduğu dönemde ABD hükümetinin desteğiyle, bilimsel ve askeri alanda araştırma- geliştirme yapmak için bilgisayarlar aracılığıyla bilgi aktarımı ve paylaşımı konusunda büyük potansiyel değerinin olduğu kanısına varan bir grup insanın düşüncesiyle ortaya çıkmıştır. Ağların ağları anlamında kullanılan internet, dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlar. Temelinde, yüksek teknolojiyi araştırma kurumları içerisinde paylaştıran sınırlı ağ, (arpa net) hükümetin desteği ile kurulmuş ana bilgisayarların birbiriyle olan bağlantılarıyla ilk şeklini almıştır. Soğuk savaş döneminde ilk insansız uydu Spotnik-1 Sovyetler Birliği tarafından yörüngeye gönderilmiştir. Füze korkusunu tetikleyen bu durumdan sonra Amerika, gelişmiş teknolojisinin güvenliği için Geliştirilmiş Savunma Araştırma Projesi (DARPA) Kurumunu kurmuştur. O zamana kadar bilginin geleneksel kitle iletişim araçlarıyla aktarılması seviye atlamış GSAPK, bilgi transferini güçlendirmek ve hızlandırmak için geniş kapsamlı bilgisayar ağı oluşturmayı planlayarak ARPANET kurulmuştur. İnternetin tarihi açısından temel taşlardan olan askeri ağ konsepti, Amerikan Rant Şirketi, ticari ağ konsepti İngiliz Ulusal Fizik Laboratuvarı, bilimsel ağ konsepti ise, Fransız Cyclades Kurumu tarafından sağlanmıştır. Bilimsel, askeri ve ticari konsept yaklaşımları günümüzün modern internetinin de temelini oluşturmuştur. ARPANET 1966 yılında geliştirilmeye başlanmıştır. Üniversiteler bilgisayarlarını paylaşma konusunda genellikle tedbirli davrandıklarından ana bilgisayarların önüne küçük bilgisayarlar koymayı tercih etmişlerdir. Bu bilgisayarların mesaj işlemci ara yüzü programları ve veri dosyalarını sadece ana bilgisayar başlatabiliyorken ağ faaliyetlerinin kontrolünü ele geçirmiştir. Aynı zamanda MIA bu ara yüzü kendisi ağa bağlandığında, ana bilgisayar içinde uygulamaya başlamıştır. Bu da MIA-alt ağı olarak adlandırılmıştır. Bilgisayarlar arasındaki ilk bağlantıdan sonra ağ çalışma grubu ağ çalışma protokolünü (NCP) oluşturmuştur. Sonrasında ise NCP daha kapsamlı olan

iletişim kontrol protokolü (TCP) ile değiştirilmiştir. TCP'nin en belirgin özelliği dosta aktarımı gerçekleştirmesi olmuştur.

1962 yılında Amerikan casus uçağı, Küba'da Amerika'ya erişebilecek orta ve uzun menzilli füzeler tespit etmesi üzerine atomik savaş korkusuna kapılmıştır. Saldırıları sırasında olası çökmeler için dağınık ağ yapısı oluşturulmuştur. İletişimin radyo dalgalarıyla sağlanması atomik saldırıya zemin hazırlayabilir endişesiyle doğrusal ama uzun alanlı olmayan yollar denenmeye başlanmış en iyi çözümün paylaştırılmış ağ sistemi olduğu düşünülmüş, Böylelikle uzun mesafeler en az karışıklıkla korunmaya alınmıştır. Fransız ağı Cyclades, ARPA Net'ten daha masraflı ve iyi bir izlenim bırakmaması sebebiyle diğer ağlarla iletişim konusuna odaklanmış bu aşamada "internet" terimi ortaya çıkmıştır. İletişim sırasında bilgisayarlar artık gönderici ve alıcı arasına girmemiştir. Cyclade protokolü tüm makineleri donanımlarına yerleştirilen fiziksel katman ile kontrol etmiş alıcı ile doğrusal bağlantı ve uçtan uca yapılanmasını sağlamıştır.

İlk kullanıcıların keşifleriyle İnternet uygulamaları gelişmiş böylelikle internet teknolojik yönelim kaynağı olmuştur. Ağ katılımcılarının kendi aralarında kullandıkları elektronik posta ile iletişim dijital boyuta taşınmış oldu. Kişisel bilgisayarların güç kazanırken aynı zamanda fiyatlarının düşmesi modem ve telefon hattı sistemlerini geliştirerek Howard Rehingold'un kavramıyla sanal cemaatler çıkmıştır. 80'lerin sonlarında bilgisayar kullanıcılarının birbiriyle uyumlu olmayan protokoller sebebiyle internet protokolüne geçerek 90'lı yıllarda internetin ağlarla entegresini sağlayıp hızla gelişmesine kapı aralamıştır. Sonraki süreçte "word wide web" tasarlanarak, internet sitelerinin içerikleri bilgiye göre düzenlendi ve kullanıcıların aradıkları bilgiyi bulmaları kolaylaştırılmıştır. Word wibe web yazılımı internette ücretsiz olarak dağıtılmış ve ilk web adresleri araştırma merkezlerince oluşturulmuştur. Bu sürece yeni tarayıcıların hızla geliştirilmesi eklenerek bütün dünyada ağ yaratıldı ve dağıtıldı. İnternetin böylesi teknik nitelikleri sayesinde küresel çapta hızlı ve kolay yayılma potansiyeline sahip olmuştur.

İnternetin ve yeni medya teknolojilerinin hızla gelişmesi 21. Yüzyılın kültürel oluşumunu ve gündelik yaşantıyı etkilerinken aynı zamanda iletişimi elektronikleştirilmiş, toplumlar enformasyon toplumuna dönüşmüş, enformasyon ise dijitalleşerek dönüşüm yaşatarak kitlesel ve küresel anlamda önemli konumda olmuştur. İnternet, geleneksel kitle iletişim araçlarından farklı olarak, kendine özgü terminoloji yaratmıştır. İletişim olarak yeni bir dil ve göstergeleri doğurmuştur.



Coupland'ın aktarımıyla, McLuhan, sonraki kitle iletişim aracının ne olduğundan bağımsız olarak insan bilincine ait uzantı oluşturacağından söz etmiştir (Coupland, 2010). McLuhan'a göre söz konusu olan iletişim aracı diğer araçları da kapsayarak onu sanat biçimine dönüştürecektir. İnternet, Geleneksel son kitle aracı olan Televizyonu ve diğer iletişim araçlarını kapsayarak çevrimiçi veri tabanları ve birçok arama motorlarını devreye sokmuştur. İnternet teknolojisinin yapay zekalar aracılığıyla bilgileri kişiye özgü biçimlendirmesi, kimin neye yönelimi varsa o içeriği karşısına çıkarması aslında McLuhan'ın internet hakkındaki öngörüsünü doğrular niteliktedir. McLuhan'ın internetle ilgili diğer bir öngörüsü "Understanding Media Extensions of Man" adlı kitabında medya teknolojilerinin insanın tıpkı bir uzvu gibi olduğunu ve medyanın kendisi, iletisinden daha çok kişiyi etkilediğini düşünmüştür. Mekanik dönemde insan bedeni mekân boyunca uzanırken, elektrik teknolojisinden sonra insan bedeni merkezi sinir sistemini küresel kapsamda zaman ve mekandan bağımsız uzamış, Bilgi, hızlıca toplumun tamamına uzanırken, insanın uzantılarının son safhası olan bilincin teknolojik simülasyonuna yaklaşmakta olduğunu öne sürmüştür (Mc Luhan, 2005). Bilginin, bilgiye ulaşmanın toplumun tamamına yayılması, bilincimizin teknolojik simülasyonuna yaklaşması internet teknolojisini olduğunu düşündürmektedir. Merkezi sinir sisteminin uzantısı olarak görülen elektronik araçların zamandan ve mekândan bağımsız küresel alana ulaşması çağımızda yaşanan durum olmuştur.

Yeni medya teknolojileri ve internet kültürel ürünleri dönüşüme uğratması durumu Manovich için yeni medya kültürel ve bilgisayar olarak iki ayrı durumu içerir. Yeni medya, başta bilgisayar teknolojisi olmak üzere dağıtılıp saklanması sebebiyle bilgisayarların mantığı, medyanın konvansiyonel kültürel mantığını da etkilemektedir. Yeni medya teknolojileri sanat eserlerinin de içinde bulunduğu kültürel nesnelere dijitalleştirerek kültürel dolaşıma girmesine ön ayak olmuştur. Modern dönemin Mekanik olarak yeniden üretim teknikleri bugün kültürel nesnelere ve sanat eserlerini bilgisayarlara taşımıştır. Avrupa Birliği'nin Europea Projesi, Avrupa'nın kültürel mirasına herkesin erişimine açık şekilde dijital olarak saklanmasını içermektedir. Kurdukları internet sitesinde kültür ürünleri dijital olarak sergilendiği, dijital sergiler yer almaktadır. Kültürün dijitalleşmesi farklı kültürel formları beraberinde getirerek, sanal dünyalar, internet adresleri hızla artarken bir taraftan da geleneksel olanı da dönüştürerek yeniden tanımlama gereksiniminde bulundurmıştır. Manovich yeni medyayla ilgili olan her şeyi yeni medya objesi olarak isimlendirirken aynı zamanda

kültürel obje olarak da tanımlamıştır. Fiziksel dünyada var olan nesnelere yola çıkılarak, onları temsilen oluşturulduğunu ifade etmiştir (Manovich, 2001).

Kitle iletişim araçlarının eğlence sektörüne hizmet ettiği düşüncesiyle, İnternetin ve yeni medya teknolojilerinin de günümüzün popüler kültürüne katkı sağladığı yorumunu yapmak mümkündür. Fazıl Say'ın facebook adresinde arabesk müzik hakkında yazmış olduğu eleştiriler Türkiye'deki arabesk ve pop sanatçılarının tepkisini almış çok sayıda fazıl say karşıtı yayınlar yapılmıştır. Bu durumun sonucu, internet ortamında yapılacak olan kültürel üretimin popüler kültür olması yönünde olduğudur. 21. Yüzyılın kapitalist dünyasında kitlelere ulaşma potansiyeli yüksek yayımları maddi gücü bakımından yeterli olanlar işgal etmektedir. Popüler kültürün de kapitalist dünya için önemli gelir kapısı olduğu düşüncesiyle, internet ortamlarının bu kesimlerin yakınında olduğu açık olmuştur. İnternet ortamında bulunan kitleler, popüler kültürle çevrelenmiş ve bu dünyada toplumsallaşmıştır (Güngör, 2011).

Kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi, yeni medya teknolojilerinin geliştirilmesi ve internet sayesinde oluşan dijital kültür, geleneksel ve pasif iletişim sağlayan medyanın sahip olduklarından çok daha fazla potansiyele sahiptir. Günlük hayatımıza entegre olan yeni medya teknolojileri, küreselleşmenin de hızlanmasıyla etkileşimli sanal alanda, zaman ve uzamdan bağımsız çok sayıda dijital yenilik ortaya çıkmıştır. (Güney 2014,127) Değişen kültürle birlikte sanatın içeriği de yeni medya teknolojileri ve internetle birlikte dönüşmeye başlamış, sanatçıların kullandıkları araçlarını dijitalleştirmiştir. 21. Yüzyılın başlarında yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle sanatçılar tarafından kullanılmaya başlamasıyla yeni medya sanatı ortaya çıkmıştır. Nam June Paik gibi deneysel olarak eserler üreten sanatçılar özellikle bu alana yön vermiştir.

Günümüzde Yeni medya teknolojileriyle oluşturulan sanat eserleri için yeni medya sanatı çatısı altında interaktif sanat, yazılım sanatı, veri sanatı, internet sanatı gibi çok sayıda sınıflandırma bulunmaktadır. Başlarda izleyici, sanat yapıtı karşısında dışarıdan gözlemleyen rolünderken, gelişen teknolojiyle birlikte sanatçı, izleyiciyi de yapıta dahil ederek sürecin parçası konumuna getirmiştir. Oluşturduğu ortamlarla etkileşim, dans, hareket, müzik enstalasyon gibi sanat formlarıyla yapıtına katkı sağlayarak yeni anlamlar üretmiştir. Bu sergilerde katılımcılar, sanat yapıtları üzerinde hareket edebilir ve katılımcıyı içeriğe karşı meraklandırarak etkileşim için teşvik eder ya da sanat yapıtı katılımcı karşısında değişen hareket haline gelebilirken izleyiciyi buna teşvik etmez.

#### 4.1 Küreselleşme

“Küresel” kavramı, yaklaşık dört asır öncesine kadar uzanmaktadır (Aydemir ve Kaya, 2007). 1960’lı yıllarda kullanılmaya başlanan küreselleşme, politika, iktisadi ve kültürel olarak birçok alana etki etmiş ve bu etkisi 80’lerde hissedilmeye başlanmıştır (Aktel, 2001, s.193). Dünyada var olan ideolojik farklılıklar 1980’li yıllarda ortadan kalkmaya başlamıştır. İktisadi olarak küresel çapta çoğalan dünyada liberalin hâkim olduğu kültür ve inançların tek tipleştiği dönem olmuştur. Yaylagül’e göre küreselleşme süreci, SSCB’nin yıkımıyla birlikte ABD’nin liderliğinde olan çok uluslu şirketlerin dünya üzerindeki egemenlik olarak tanımlanmıştır (Yaylagül,2014, s.189). Küreselleşme olgusu, hem dünyada var olan toplumların benzeşmeleri ve dolayısıyla tek küresel kültürün oluşması sürecini hem de toplumların kendilerini diğer toplumlardan ayıran farklılıklarını tanımlama olarak kullanılmıştır (Keyman ve Sarıbay, 2000). Küreselleşmenin yerel olma süreçleriyle olan etkileşimi özellikle toplumsal olarak kendisini hissettirmiştir. Bu durumda küreselleşme, evrenselliğin ve yerelliğin zıttı olmasından ziyade, birliktelik, senkronize olma durumunu taşımaktadır. Tüketim nesnelerinin küreselleşmesi durumu kitlelerin istek arzu ve beğenilerin evrensel olmasıyla üretilen mal ve hizmetlerin standart hale gelmesi ve dolayısıyla rekabetin küreselleşmesidir. Küresel olarak tüketilen önemli Amerikan filmleri, izleyenleri batının kültürünü benimseme riskini ortaya çıkartır. Dolayısıyla kültürel homojenleşme batı piyasasının tek tipleşen mal ve hizmet akışıyla kişileri standartlaştırarak kitle kültürüne götürmektedir.

Kültürel olarak homojenleşme, batı ülkelerinin özellikle Amerikan birleşik devletleri olmak üzere, ekonomik toplumsal, kültürel değerlerin dünya çapında hakimiyet kurduğu düşüncesinde temellenir. 2015 yılının çıktılarına göre, Küresel iletişim kanalları hem çok uluslu gemde çoğunlukla batılı özellikle ABD ye ait şirketler olmuştur. Bu durumda kültürel olarak küreselleşme küresin ve yerelin beraberliği yeni küreselleşme biçimi küresel kitle kültürünü ortaya çıkartmaktadır. Dolayısıyla küresel kitle kültürü batı kaynaklı olmuştur. Ritzer için bu durumu özetleyen kavram, “toplumun McDonalddlaştırması” olmuştur. McDonalddlaşma kavramıyla modern toplumların rasyonel bilimsel biçimidir (Ahuvia ve Izberk-Bilgin,2011). Ritzer’e göre McDonalddlaşma, yalnızca restoranları değil eğitim, iş, seyahat, rejim, politika, arzu, aile ve toplumun tüm özelliklerini etkisi altına almış, bireylerin kendisini McDonalds ile özdeşleştirmesine sebebiyet vermiştir. Ritzer’ in aktarımıyla,

McDonald popüler kültürde yer edinmek için gelmiştir (Ritzer, 2020). Basılı ve sözlü kitle iletişim araçları fastfood zincirlerinin gelişimini istekle göstermiş filmlerde sembolik yer edinmiştir. “Falling Down” filminde karakter, modern hayata karşı tavrını müşterilerin algısıyla oynamak için konulmuş olan kuralların egemen olduğu fastfood restoranına göstermiştir.

Kültürel olarak küreselleşme, Heywood’a göre, herhangi bir yerde üretilmiş mal, hizmet, bilgiler, küresel dolaşıma katılarak bölge ve bireyler arasındaki kültürel ayrılmaları düzleştiren süreç olmuştur (Heywood, 2011).

Kültürel olarak küreselleşmenin boyutu, küreselleşme başlangıcı olarak homojen süreç ve kültürler arası heterojen süreç olarak iki yaklaşımla ele alınabilir. Homojen sürece genel olarak Giddens örnek olarak gösterilmiştir. Giddens, küreselleşme için ön koşul olarak iletişimdeki zamansal ve mekânsal olarak engellerin kalkması olarak kabul etmiştir. Mekanik saatin yaygınlaşması zamansal olarak belirli bölgelere aitliği yok olup evrenselleşmiştir. Zamanın evrensel boyuta gelmesiyle birlikte toplumlar yaşama biçimlerini küresel sistemle yeniden inşa etmişlerdir. David Harvey, zaman ve mekan sıkışması kavramıyla küresel kapitalizmin hızına odaklanmıştır. Verilen bir komutla, istenilen miktarda paranın saniyeler için başka bir yere transfer edilmesini örneklemiştir (Özçetin, 2018).

Lash ve Lury kültürün küreselleşmesi konusunun tüm dünyayı etkisine aldığı iddia etmişlerdir. Özellikle Adorno ve Horkheimer’in kültür endüstrisi kavramını günümüzde geçersiz olarak kabul etmiş onun yerine küresel kültür endüstrisini önermişlerdir. Kültürün küreselleşmesi kültürel alandaki kuralların temelden değiştiği süreci göstermektedir. Belli başlı değişimler özdeşlikten farklılığa, metadan markaya, temsilden şeylere, sembolden gerçeğe olarak sıralanmıştır. Kültür endüstrisinin üretimi fordist üretime dayanmaktadır. Bunun anlamı, Aynı tipten ürünleri emeğin üretim sürecini içeren şekilde üretilmesidir. Küresel kültür endüstrisinde üretim ise post fordist üretim biçimidir. Fazlaca farklı çeşit, dinamik, hızlı değişken, üretime ve tasarımın vurgulandığı şeklindedir. Kültür endüstrisi meta odaklıyken, küresel kültür endüstrisi markaların egemenliğindedir. Meta, Lush ve Lury için soğuk kimliksiz ölü var oluşken markalar hareketli, ilişkisel ve canlıdır. Bu durumda meta özdeşliği markalar ise farklılığı benimserler. Kültür endüstrisi gerçek dünya ve sembolik dünya arasında kesin sınırlar çizmiştir. Kültürel alan sembolüğü, hayali, temsili anlatırken, üretimin alanı gerçeğe dayalı toplumsal ilişkilerden oluşur. Küresel kültür endüstrisinde kültürü kendisi üretime dahil olduğu için temsili alan gerçek alana

inmiştir. Dolayısıyla anlam artık yoruma değil eylemle ilgili olmuştur. Kültür endüstrisinin temsil biçimi kültürel alan imalat endüstrisine ilişkili ekonomik alandan bağımsızdır. Küresel kültür endüstrisinin ise kültürel alan üretim alanının kendisi olmuştur. Özçetin'in aktarımıyla, Lash ve Lury için malların enformasyon, emek duygusal mülkiyet zihinsel, ekonomi kültürel biçim almıştır (Özçetin, 2018, ss. 224,225).

Kültürel olarak küreselleşme süreci kitle iletişim araçlarının küreselleşmesinden bağımsız olmamıştır. Matbaanın icadıyla sözlü kültürün kaybolması, kitapların yerini dergi ve gazetelerin alması, gazetenin yerini radyo ve televizyon gibi görsel işitsel araçların almasının akabinde hepsini kapsayan alan olan internetle birlikte gerek toplumun yaşama biçimi, iletişim biçimi ve kültürünün dönüştüğü açıktır. Kitle iletişim araçlarının teknolojik olarak ilerlemesi küreselleşmenin etkileri bağlamında tekrar şekillenmiştir. Kitle iletişim araçlarının küreselleşmesini dünya çapında egemenlik kurmuş çok uluslu medya şirketleri olarak tanımlanabilir. Bu konu hakkında Ulla Carlsson, bilgi teknolojisinde oluşan hızlı yeniliğin, kitle iletişim piyasasındaki devletin müdahalesinin düşüşe geçmesi ve medyadaki tekelleşme sebebiyle gerçekleşmiştir. Televizyon programları, sinema, reklam gibi ürünler bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişmeler nedeniyle küresel pazarda büyüme yaratmıştır (Carlsson, 2002). Ancak medyadaki tekelleşme çeşitliği azaltmış rekabet ortamını yok etmiş gücü elinde tutmasıyla güçsüz olanı piyasadan dışlayarak elemiştir. Tekelleşen medyayı içeriklerini dünya çapında enformasyon, bilgi ya da eğlence biçiminde ulaştırması küreselleşme ve medya bağlantısının kültürel olarak hegemonya, standartlaşma, bilinç yönetimi gibi türlü biçimlerde düşündürmeye sebebiyetvermiştir. Burton için, küresel olarak üretilen ve dağıtılan medya içerikleri kültür ürünü sınıfındadır ve kültürel pratikleri arasında kan bağı yaratmaktadır. Bu durumda küreselleşme kavramı hem toplumsal olarak hem de uluslararası politikalarla ilişkili olmuştur (Burton,2005). Çağımızın kültürel seyrini, iletileri hızlıca yayma gücüne sahip küresel medya şirketlerinin oluşturduğu ve yönlendirdiği söylenebilir. Bu medya şirketleri dünya çapında bireylerin kimliklerini ve arzularını yönlendirebilirler. Hjarvard için, yeni medya düzeni, medyadaki küreselleşme ve tekelleşen güçlü medya şirketlerinin kullanmış olduğu sağlam teknolojik alt yapı ve ekonomisiyle beraber medya pazarına kurdukları egemenlik neticesinde oluşmuştur (Hjarvard, 2008).

Kitle iletişim araçlarının uluslar arasındaki mesafeleri ortadan kaldırması ve beraberinde gelen küreselleşme ile birlikte sanat ve ekonomi alanları çağımızın sanat

biçimini ve ortamını etkileyerek küresel kültür endüstrisinin de baskısıyla yeni bir pazar ortaya çıkarmıştır. Sanat ve ekonomi alanları küreselleşme neticesinde entegre olmuş, sanat yapıtının niteliği kârıyla ölçülür duruma gelmiştir. Küresel kültürün baskısıyla sanatçılar yapıtlarını piyasaya uygun seri üretim nesnelere şeklinde üretmeye başlamıştır. Eserin üretimi boyunca sanatçı ile yapıtı arasındaki tüm mediatörler (kişi, kurum, şeyler, rakamlar, objeler, imge ve kelimeler) sanat yapıtının satışına odaklıdır. Kültür endüstrisinin sanat yapıtını metalaştırarak herhangi bir malın alım süreçleriyle bir tutmaktadır.

İnternetle birlikte bilgi akışı küresel çapta hızla yayılmakta ve buna paralel olarak sanat yapıtlarının da dünya çapında ilerlemesi ivmelenmiştir. Medici ailesinin koleksiyonculuğu ile başlayan sanatın pazar aracı olarak görülmesi bugün de benzer şekilde sanat alanında sömürge ve sığlaşma gibi durumları ortaya çıkarmıştır.

Günümüzde yaşanan küreselleşme, çağdaş sanatın dahil olduğu kültür ekonomik değerlerle ölçülmüş, piyasanın gerekliliği yönünde şekillenmiştir. Zaman ve mekânsal olarak küreselleşme kültür endüstrisinin sanatı nesneleştirerek meta haline getirmesi ve iletişimdeki hız sanatta, sergileme alanlarında ve anlatım biçiminde dönüşmelere sebep olmuştur.

Küreselleşmenin etkisiyle birlikte hızlanan tüketim kültürü de temelinde her şeyi tüketim nesnesi haline getirmiştir. Özellikle endüstri toplumu çağı sonrasında seri üretimin artışıyla kapitalizm tüketme isteğini ortaya çıkarmıştır. Enformasyon çağına geldiği yıllarda tüketicilerin isteklerine göre standart olan tüketim alışkanlıkları değişime uğramıştır. Bu dönemde refah düzeylerinin artmasının etkisiyle, maddi tatminlere yönlendirilen bireyler tüketiciliği artırarak, lüks ve özel siparişe göre hazırlanan tasarım ürünler ilgi görmeye başlamıştır (Senemoğlu, 2017).

Kapitalizm tüketim sistemi kitle iletişim araçları aracılığıyla her şeyi sıradanlaştırmayı başarmıştır. Bu durumda sıradan olan nesnelere asıl amacını kaybederek göstergeye dönüşmüştür. Bu göstergenin anlamı, objenin kendi anlamı dışında yüklenmiş olan itibar nesnesi olması durumudur (Baudrillard, 2014). Ona göre, modern toplumlar artık gerçek dünya yerine gösterge dünyasında yaşıyorlar. Gösterge, gerçek nesnelere yerini alan sembolik bir yapıdır ve insanların hayatlarındaki deneyimleri büyük ölçüde bu sembolik yapılar aracılığıyla yaşanır. Baudrillard'a göre, gösterge dünyasındaki semboller gerçek anlamlarını kaybetmiştir. Bunun yerine, semboller artık başka sembollerle ilişkilendirilmiştir ve gerçekliğin yerini almıştır. Baudrillard'a göre, gösterge dünyasındaki sembollerin gerçek

anlamalarını kaybetmesi, bireylerin kendilerine yabancılaşmasına ve gerçek dünyadan uzaklaşmasına neden olmaktadır. Bu nedenle, Baudrillard, gerçekliği yeniden keşfetmek ve gerçek dünyayla bağlantı kurmak için sembollerin gerçek anlamlarını yeniden kazanmak gerektiğini savunur.

Baudrillard, tüketim toplumunu, tüketimin ekonomik olguların ötesine geçtiği bir toplum olarak tanımlar. Bu toplumda, insanlar artık ihtiyaçlarını karşılamak için değil, tüketim malları satın almak için çalışırlar. Baudrillard, tüketim toplumunun, bireylerin değerlerinin ve kimliklerinin belirlenmesinde büyük bir rol oynadığını ve insanların tüketim malları aracılığıyla kendilerini ifade ettiklerini belirtir. Tüketim kültürünü açıklamak için çeşitli kavramlar ve teoriler geliştirmiştir. Ona göre, tüketim kültürü modern toplumun ana karakteristiği haline gelmiştir ve bireylerin kimliklerini,

değerlerini ve dünya görüşlerini şekillendirmektedir. Baudrillard'a göre, tüketim kültürü bir tür simülasyon veya taklit kültürüdür. Bireyler artık gerçek dünya yerine tüketim dünyasında yaşıyorlar ve hayatlarındaki deneyimleri büyük ölçüde tüketim

malları aracılığıyla yaşamaktadırlar. Bu nedenle, tüketim kültürü gerçeklikle bağlantısı olmayan bir dünya yaratmaktadır. Tüketim kültürü bireylerin ihtiyaçlarını

karşılamak yerine onları farklı bir ihtiyaç seti ile donatmaktadır. Bireyler artık ihtiyaçlarını karşılamak için değil, tüketim mallarını sahip olmak için çalışmaktadırlar.

Tüketim kültürü nesne farkı gözetmeksizin her şeyi tüketmek üzerine inşa eder. Bu noktada Baudrillard, sanatı da diğer tüketim objelerinden ayırmaz ve içinin boşaltıldığı gösterge olarak değerlendirir. Ona göre, tüketim kültürü ve sanat arasında birbirini tamamlayan bir ilişki vardır. Baudrillard, tüketim kültürünün, her şeyin bir tüketim nesnesine dönüştüğü bir kültür olduğunu belirtir. Bu nedenle, sanatın da tüketim kültürüne dahil olduğunu ve tüketim nesnesi olarak kullanılabildiğini ifade eder. Ona göre, tüketim kültürü ve sanat arasındaki ilişki, sanatın tüketim kültürü tarafından emilmesi ve onun sembolik anlamının yitirilmesi nedeniyle bozulmuştur. Baudrillard, tüketim kültürünün, sanatın değerlerini ve anlamlarını belirleyen bir güç haline geldiğini savunmuş dolayısıyla Sanat eserleri, tüketim kültürü tarafından birer tüketim malzemesine dönüştürülmüştür. Bu sayede sanatın sembolik değeri yitirilerek bir ürün olarak satılır ve bu nedenle tüketim toplumunun bir parçası haline getirilmiştir.

Sanatın gerçek anlamı yerine, tüketim kültürü tarafından yaratılan değerler ve anlamlar, sanat eserlerinin anlamını belirler. Baudrillard, tüketim kültürünün sanatı yok ettiği ve onun sembolik anlamını yitirdiği sürece, sanatın gerçek anlamının geri

kazanılmayacağını savunmuştur dolayısıyla Baudrillard'a göre, sanatın gerçek anlamı, tüketim kültürü tarafından belirlenemez ve gerçek anlamını yitirmeden varlığını sürdürebilmesi için tüketim kültüründen ayrılması gerekmektedir. Ancak Baudrillard, sanatın sadece bir tüketim nesnesi olarak değil, aynı zamanda tüketim kültürünü eleştiren bir araç olarak da kullanılabileceğini savunur. Sanat, toplumun tüketim kültürüne karşı çıkabilir ve alternatif bir gerçeklik sunabilir. Bu nedenle, Baudrillard, sanatın tüketim kültürüne karşı dirençli bir araç olarak kullanılması gerektiğini düşünmüştür (Baudrillard, 2014).

Hakiki sanatla hiçbir ilişkisi bulunmayan güncel sanat, kendisini tüketirerek sistemin amacına hizmet eder. Dolayısıyla sanat gösterge değeri kazanır. Bu durumda ortaya çıkan sanatın sergilenmesi ise müze ya da galerilerde dikkat çekmek için ve alınıp satılan ticari bir ürün olmaktan öteye gidemez. Baudrillard, gösterge değerini aynı zamanda imzayla ilişkilendirir. Sanat eserinde kullanılan araçların türü, üslubu, biricikliği ya da yaratıcılığı ne olursa olsun önemli olanın altında sanatçı imzasının bulunması olmuştur. Bu imzayla birlikte artık sanat eseri bir anlam kazanır ve sanat eserine özgünlük katar. Bu durum insanları sanat eserine sahip olmak için birbiriyle yarışır hale getirerek tüketim kültürüne dahil eder. Baudrillard imza için sihirli bir güç aynı zamanda tabloyu amacından saptıran durum olarak niteler (Baudrillard, 2009, s.120).

Jean Baudrillard, tüketim kültürü ve sanal sanat arasındaki ilişkiyi incelerken, her ikisinin de gerçeklikle ilişkilerini sorgulamıştır. Tüketim kültürü, Baudrillard'a göre gerçeklikten kaçınmak ve onu taklit etmekle meşguldür. Tüketiciler, ürünlerin arkasındaki gerçekliği unutarak, sadece ürünlerin yüzeyindeki imajlarıyla ilgilenmiştir. Baudrillard'a göre, bu durumda tüketim kültürü gerçekliği yitirir ve yerine taklit bir gerçeklik koyar denilebilir. Başka bir ifadeyle, tüketim kültürü ve sanal sanatın her ikisinin de toplumsal gerçekliğin birer yansıması olduğunu ve gerçekliği yansıtmak yerine yeniden ürettiği düşüncesiyle hareket eden Baudrillard , tüketim kültürünün tüketim malzemelerinin önemini vurgulayarak toplumsal statüyü ve değeri belirleyen bir kültür olması dolayısıyla gerçekliği yansıtmadığını, aksine gerçekliği yaratmak için kullanıldığını söyler. Buna göre, tüketim kültürü, gerçekliği yansıtmak yerine, bir tür sanal gerçeklik yaratır. Tüketiciler, ürünlerin sahip oldukları sembolik anlamlara odaklanır ve bu sembolik anlamlar, ürünlere gerçek değerinden daha fazla anlam yükler. Sanal sanat da gerçekliği yansıtmak yerine yeniden üretir. Diğer bir deyişle, gerçeklikle ilişkisizdir. Sanal sanat, dijital dünyanın sınırsızlığı içinde gerçek



dünyanın yerini alır. Sanal sanat eserleri, gerçekliğin yerini alarak, insanların gerçek dünyayla olan bağlarını koparır. Baudrillard, sanal sanatın gerçek dünya yerine geçmesinin, gerçekliği yitirmemize ve onun yerine bir taklit gerçeklik oluşturmamıza yol açtığını iddia eder. Dolayısıyla tüketim kültürünün ve sanal sanatın, gerçekliği yitirme eğiliminde olduğunu savunur. Her ikisi de gerçekliği taklit etme ve yerine geçirme eğilimindedir. Bu taklit gerçeklik, insanların gerçek dünyayla olan bağlarını koparır ve bir yandan da gerçekliği yitirerek, yerine sanal bir dünya koyar.

Sanal sanat, dijital teknolojilerin kullanımı ile sanat eserleri yaratır. Baudrillard, sanal sanatın gerçekliği yansıtmadığını, aksine gerçekliği yeniden ürettiğini söyler. Sanal sanat, gerçekliğin yerine, kendine özgü bir sanal gerçeklik yaratır.

Yeni medya araçlarıyla üretimler yapan alman sanatçı Mario Klingemann, GAN sistemini kullanarak estetik anlamda karşılığı olan işler yapmıştır. Önceleri flaşta resimler üreterek Çinli ressamalara bu resimleri yağlı boya tekniğiyle ürettirip Almanya’da sergiler düzenlemiştir. Ancak sergilerine kimsenin katılım sağlamaması sebebiyle yeni medya araçlarını kullanarak çalışmalarına yeni bir soluk getirmiş ve bu sayede değer görmeye başlamıştır. Klingemann, Sotheby’s müzayedesinde ilk kez yapay zekâ kullanarak ürettiği insan portreleriyle açık artırım ile eserini satan sanatçı olması bakımından önemlidir. Contemporary İstanbul plug in yeni medya kısmındaki bu eser, yapay zekâ algoritmaları kullanılarak oluşturulmuş bir sanat eseridir. Klingemann, birçok farklı fotoğrafı ve videoyu tarayarak, yapay zekâ algoritmaları sayesinde bu materyalleri işleyerek, yeni bir görsel sanat eseri yaratmıştır. "Memories of Passersby II", İstanbul Contemporary Art fuarında ziyaretçilerin karşısına çıkan bir interaktif ekran şeklinde sergilenmiştir. Ziyaretçiler, eserdeki figürleri etkileşimli bir şekilde kontrol edebilmişlerdir. Eserin hedefi, insanların gündelik hayatta fark etmedikleri unsurları ortaya çıkarmak ve insan davranışlarını araştırmaktır. Klingemann ‘un eseri, yapay zekâ teknolojisinin kullanımının sanat dünyasındaki yansımalarını göstermesi açısından da önemlidir. Yapay zekâ algoritmaları, insanlar tarafından yaratılan sanat eserlerinde yenilikçi bir yaklaşım olarak kullanılabilen ve sıra dışı görsel deneyimler sunabilmektedir. Sanatçı Eserinde yaklaşık 350 milyon parametre kullanarak ekranda sürekli değişen figür üretmiş eserin fiyatına bilinen yaklaşık 50 bin Euro değer biçilmiştir. Ancak Klingeman’ın bu eserinde kullandığı bazı parametrelerin kendisine ait olmadığı dolayısıyla satılmaması yönünde eleştiriler oldukça fazla olmuştur. Bu durum eserin niteliğinin içeriğinin önüne geçerek Jay’ in ifadesiyle sanat reklamlarıyla benzeşmiş, aralarında pek bir fark kalmamıştır ifadesini

hatırlatır (Jay, 2001). Artık reklam, medya ve sanat birbiri içine geçmiş ve sanayileşmiştir. Küresel düzende sanat artık yatırımlık bir obje olarak kullanılabilir. Öte yandan geleneksel olarak ürettiği sanatın günümüz koşullarında rağbet görmemesi düşüncesiyle yeni medya sanatına yöneldiğini düşündüren sanatçının ve genelindeki başka sanatçılar gibi, piyasaya direnç gösterip bağımsızlıklarını koruma ya da piyasaya ayak uydurarak başat kültüre hizmet edip estetik metalar üretmek sanki bir zanaatçı, kültür endüstrisinin çalışanı olma yolunda olması arasında kaldığı düşünülebilir. Sanatçılar medya karşısında oldukça yalnızlaştırılmış haliyle sanatçı piyasa karşısında ceza çekmek yerine kâr amaçlı düşünmeyi tercih eder hale gelmiştir yorumu yapılabilir ancak Klingemann 'un "Memories of Passersby II" eseri, insanların sanat eserleriyle etkileşim kurmalarını sağlayan ve sanatın daha erişilebilir hale gelmesine katkıda bulunan bir örnek olarak da değerlendirilebilir



**Şekil 4.1** Mario Klingemann, Hyperdimensional Attractions Series 2019– Sirius

Küresel çapta düzenlenen sergiler, bianeller sanat üretimine teşvik ederken diğer taraftan da birbirini oldukça andıran hemen hemen aynı tekniklerle yapılmış popüler sanat yapıtlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Bu durum güncel sanatın pazar beklentisine cevap vermesi için standartlaştırılması ve Pazar ile anılması tehlikesinde olduğunu düşündürmektedir. Jameson' un ifadesiyle, küreselleşme olgusu dünyadaki iletişimin ve pazarın ileri derecede büyümesidir (Jameson, 1998, s.12). Söz konusu sanat olduğunda, konunun kültürel küreselleşme bağlamında analiz edilmesinin uygun olduğu düşünülürken aslında ekonomik olarak küreselleşmenin daha etkin olduğu

çıkarmı yapılabılır. Küreselleşmenin sanatı piyasalaştırmasıyla birlikte sanatçıların ve yapıtların küresel dolaşımı pazarda yer edinebilmek için şart durumuna gelmiştir. Sanat piyasasının yapıtları alınıp satılan birer meta haline getirmesi yanında sanatçıyı ve imzasını markalaştırıp birer ticari ürün olmaya indirgemıştır.

Jeff Koons'un "Balloon Dog" adlı çalışması, dijital teknolojinin kullanımı ile popüler kültürü birleştirdiği en ünlü örneklerden biri olmuştur. Bu çalışmada, devasa boyutta bir köpek figürü, renkli ve parlak bir görünüme sahip olan devasa bir balon olarak tasvir edilmiştir. Koons, bu çalışmasında, popüler kültürde yer alan balon hayvanları motifini, yeni medya teknolojiaini kullanarak yaratmıştır. "Balloon Dog" adlı eser, sanat piyasasında yüksek fiyatlarla satılarak, Koons'un marka haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Jeff Koons'un "Balloon Dog" adlı çalışması, dijital teknolojiyi doğrudan kullanmamıştır, fakat eser, üretim sürecinde dijital teknoloji kullanımını gerektirmiştir. Bu çalışma, klasik sanat üretim yöntemlerinin yerine, endüstriyel üretim tekniklerinin kullanıldığı bir süreçle oluşturulmuştur. Koons, bu çalışmasında, klasik heykel tekniklerini kullanmak yerine, eseri bilgisayar destekli tasarım (CAD) yazılımları kullanarak tasarlamıştır. Daha sonra bu tasarım, endüstriyel üretim yöntemleriyle, yüksek kaliteli çelik malzemeden yapılmıştır.

Balon hayvanları, özellikle de köpek figürleri, Amerikan kültüründe yaygın bir tema olarak yer almaktadır. Çocukların doğum günü partilerinde, fuar ve festival gibi etkinliklerde, balon hayvanları sıklıkla kullanılan dekorasyonlardan biri olmuştur. Koons, bu popüler motifin heykelsi bir forma dönüştürülmesiyle, "Balloon Dog" adlı eserini yaratmıştır. Bu çalışma, popüler kültürün sıradan nesnelere, yüksek sanat eserlerine dönüştürülebileceğini gösteren bir örnektir. Koons, bu eseriyle, popüler kültürün ve tüketim kültürünün izleri taşıyan bir nesneyi, sanat piyasasında yüksek fiyatlara satılabilen bir sanat eserine dönüştürerek, popüler kültür ve sanat arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Sanatçının "Balloon Dog" eseri, sanat piyasasının ticari boyutunu eleştirmiştir. Eser, sanat dünyasındaki değeri ve popülerliği nedeniyle, yüksek fiyatlarla satılan bir meta haline gelmiştir. Bu, Koons'un eserinin sadece bir sanat eseri olarak değil, aynı zamanda bir yatırım aracı olarak da görülmesine neden olmuştur.

Bir diğer örnek olarak, Jenny Holzer dijital sanatı kullanarak, dilin gücünü ve medyanın manipülasyonunu eleştirmektedir. Holzer, metinleri billboardlar, neon tabelalar ve LED ekranlar gibi farklı ortamlarda kullanarak, politik mesajlar ve eleştiriler iletmiştir. Holzer, özellikle 1980'lerde New York'taki sokaklarda "Truisms"

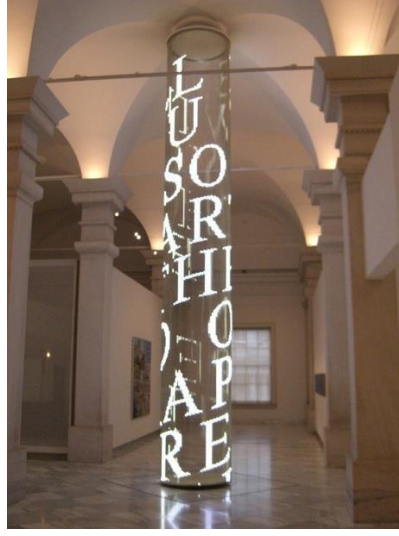
adlı serisiyle dikkatleri üzerine çekmiştir. Bu seride, sıradan insanların düşüncelerini içeren kısa cümleler kullanarak toplumun değerlerini ve normlarını sorgulayan bir dizi neon tabelası yaratmıştır. Toplumda yaygın olan inançları, değerleri ve kalıplaşmış düşünceleri eleştirmiştir. Bu çalışmada, Holzer birçok truizm (doğru olduğuna inanılan fakat genelde yanlış veya eksik olan bir önerme) yazıp, bunları neon ışıklarla donatılmış tabela ve billboardlarda sergilemiştir. Bu çalışma, Holzer'in sanatçı imzası olarak kabul edilen birçok unsuru sorguladığı ve eleştirdiği için imzasını eleştirdiği yorumları yapılmıştır.



**Şekil 4.2** Jenny Holzer, Truisms, 2010, Washington DC

Holzer, dijital sanat teknolojilerini kullanarak sanatının etkisini genişletmiştir. Örneğin, 2010 yılında "For SAAM" adlı bir projede, Smithsonian American Art Museum'da dijital olarak yaratılmış bir enstalasyon sergilemiştir. Bu çalışmada, Holzer'in siyah beyaz metinleri, Washington DC'deki binaların duvarlarına yansıtılmıştır. Holzer, sanatçının imzasının ticari bir ürüne dönüştürülmesine karşı olan görüşleriyle de bilinmektedir. "Truisms" adlı çalışmasında sadece sanat dünyasındaki imzaları eleştirmemiştir, aynı zamanda toplumda kabul edilen değerleri, inançları ve söylemleri de sorgulamıştır. Bu nedenle, çalışması sadece bir sanat eseri

olarak değil, aynı zamanda bir düşünce provokasyonu olarak da görülebilir. Birçok eseri, sınırlı sayıda üretildiği ve özel koleksiyonculara satıldığı için sanat piyasasında yüksek talep görmektedir. Ancak, Holzer, sanatının mesajlarının sadece birkaç kişinin elinde kalmasından kaygı duyduğunu ve bu nedenle bazı eserlerinin sınırsız sayıda üretilmesine izin verdiğini belirtmiştir.



**Şekil 4.3** Jenny Holzer, For SAAM, 2010, Smithsonian American Art Museum.

Birbirini taklit eden yapıtların sayıca çoğalması ve bugüne kadar sıradan bulunan biçimlerin sanatsal faaliyetlerde yer edinmesi ile ayırıcı özelliği ortaya konulan temellük sanatı, enformasyon çağında küresel kültürün hızla yayılan ve karmaşaya davet veren yapısına tepki olarak algılanabilir. Eserlerini diğer sanatçıların eserlerinin içine yerleştiren sanatçılar, yaratıcılık ve taklit arasındaki ayrımı ortadan yok etmişlerdir (Bourriaud, 2004). Koşar'ın aktarımla, Nicolas Bourriaud, sanatın küreselleşmesini temellük sanatı olarak, küresel kültürün hızına ve karmaşıklığına karşılık bir tepki olarak kabul etmiş, sanatçıların ürettikleri sanat eserlerini diğer sanatçıların eserleriyle birleştirerek sanattaki biriciklik ve kopya arasındaki farkları eritmiştir. Bu durumda sanat, küreselleşme sürecinde dolaşıma katılarak temellük sanatını da beraberinde getirmiştir. Temellük kavramının Türkçe'deki anlamı kendine mal etmedir. Sanat tekniği olarak kabul edilmesine ek olarak, başlı başına bir sanat olarak da görülebilir. Douglas Crimp'in "Resimler" isimli sergisindeki küratörlüğü ile temellük sanatı tartışılan konu olmuştur. Resimler sergisine katılım gösteren sanatçılar

yaratıcılık, orijinallik, biriciklik kavramları üzerinden sorgulamalar yaparak temellük sanatının sanat olup olmadığını açığa çıkarmak istemişlerdir. Baudrillard için, kendileme, geçmişe ait biçimleri yerinden ederek ve geçmişe gönderimlerde bulunarak gerçekleşir (Baudrillard, 2010). Ancak bu durum geçmişin birikimlerinin yeni bir anlatım biçimine geçişi anlamında değildir. Geçmiş, kendi kültüründen duyulan hıncın ironisi olmuştur. Sanat alanında tanınmış eserler üzerinden yapılan kendine mal etmeler sayesinde eserler, evrensel dili konuşur dolayısıyla kültürel dolaşımında meydana gelebilecek kültürel farklılıklar açısından tercümanlık yapma zorunluluğunu ortadan kaldırmış olurlar. Öte yandan tanınmış sanatçı ve eserlerinin üzerinden yapılan kendileme sanatı, küresel tanınırlık ve marka değerinin olması sebebiyle küresel sanat piyasasına hizmet edebilir. Özellikle 90'lı yıllardan sonra temellük sanatının arttığını ifade eden Bourriaud var olan eserler veya kültürel ürünler üzerinden yeniden üretim ve sergilemeler yaptıklarını vurgulamaktadır. Enformasyon çağında küresel kültürün ivmelenmeye tavrı olduğunu, üretim tüketim yaratıcılık kopya arasındaki ayrımların altının oyulduğunu söylemektedir. Bu ortaya çıkan yeniden üretim biçimi kültürel pazarda dolaşıma giren objelerle çalışma meselesi olmuştur.

Temellük sanatı, geleneksel olarak belirli bir kültür veya coğrafya ile ilişkilendirilmiş bir sanat formu olmuştur ancak küreselleşme ve enformasyon toplumuyla birlikte, bu sanat formu daha geniş bir kitleye yayılmış ve farklı kültürler ve coğrafyalar arasında etkileşim ve paylaşım sağlamıştır küreselleşme sayesinde farklı kültürler arasındaki etkileşim artar ve bu da temellük sanatının diğer kültürel formlarla karışmasına ve yeni stiller ve tekniklerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Ayrıca, enformasyon toplumu ile, temellük sanatının tanıtımı ve pazarlanması için yeni yollar ve araçlar ortaya çıkmıştır. İnternet ve diğer dijital teknolojiler, temellük sanatının dünya çapında daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayabilir ve bu sanatın popülerleşmesine yardımcı olabilmektedir. Özellikle internetin yaygınlaşması ile, temellük sanatı da sanatçılar arasında kolayca paylaşılabilen ve izleyicilere erişilebilir hale gelmiştir. Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanarak temellük sanatını daha da geliştirebilirler ve kültürel ve coğrafi sınırların ötesinde etkileşim kurabilir konuma gelmiştir. Ayrıca, küreselleşme ve enformasyon toplumuyla birlikte, farklı kültürlerin ve coğrafyaların sanatları birbirleriyle daha fazla etkileşim halindedir. Bu da temellük sanatının daha çeşitli hale gelmesine ve yeni tekniklerin keşfedilmesine olanak sağlamaktadır denilebilir.

Bourriaud'un, özellikle 90'lı yıllardan itibaren temellük sanatının hız kazandığını söylemesi 21. Yüzyılın kullanmış olduğu yeni medya araçları araçlarının hızlıca sanat dünyasına entegre olmasından da kaynaklıdır. Küresel çapta kullanılan internetin hızlanması sebebiyle de kültürel dolaşıma hizmet ettiği oldukça açıktır.

Nicolas Bourriaud, sanatçıların günümüz kültürüne yön veren öğeleri kullanarak yeni eserler yaratmalarını savunan bir yaklaşım benimsemiştir. Bourriaud, bu yaklaşımını "yeni kültürel üretim" olarak adlandırmış ve sanatın yalnızca mevcut kültürel materyalleri kullanarak yeniden üretilmesinin bir tür aktivizm olduğunu savunmuştur. Bourriaud göre, günümüz dünyasında sanat eserleri, genellikle popüler kültür, medya ve tüketim kültürü gibi kültürel materyallerin bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Sanatçılar, bu materyalleri kullanarak yeni anlamlar ve anlatılar yaratabilmişlerdir. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca elit kesimler tarafından anlaşılan bir alan olmaktan çıkarak, herkes tarafından anlaşılabilir bir hal almasını sağlamıştır.

Sanatçı Tommy Honton ve Tair Mamedovun yeni medya araçlarını kullanarak Mona Lisa'nın yeniden üretimi bize popüler kültürde yer edinmiş silikonlu dudak, öz çekim, tırnaklı ojeler, iphone gibi öğeleri gözler önüne sermiş Da Vinci'nin bugün yaşasaydı muhtemelen çizeceği günümüz Mona Lisa'sı düşüncesiyle güzellik ürünlerinin tüketimine, doğallıkla olan kopukluğa eleştirel biçimde yaklaşmıştır. Yapılan bu eserde abartılı olarak kullanılan Elma imgeli telefon, değişen güzellik algısının küresel çapta kültüre hükmetmesi toplumların doğala olanla yeniden temas edilmesi konusunda uyandırma çağrısı olduğunu düşündürmektedir. Ayrıca eserin orijinalinin bulunduğu Louvre müzesinde, eserin önünde öz çekim yapan kişilerin sayısının yapıtın kendisinin fotoğrafını çekenlerden fazla olduğu durumu hicivsel olarak ele almışlardır.



**Şekil 4.4** Tommy Honton ve Tair Mamedov, Selfie, 2018, Themuseumofselfies

Temellük sanatına bir diğerk örnek olarak, David Barton'un "İnci K peli Kız" adlı eseri g sterilebilir. 17. y zyıl Hollanda ressamı Johannes Vermeer'in "İnci K peli Kız" tablosunu modern bir perspektifle ele alınarak pop ler k lt rde  nemli bir yere sahip, 90'lı yılların animasyon dizisi The Simpsons'ın bir karakteri olan Marge Simpson yeniden  retilmiřtir. Yeni medya araalarından faydalanarak yapılan bu alıřmada Marge'ın inci k pe takmamasına bakıldıđında, k resel kapitalizmle t ketime odaklanan toplumlara inci gibi az ve ender ıkan bir m cevheratın yetiřmesi m mk n olmaması yorumu ıkartılabilir. Dolayısıyla sanatının burada yapmak istediđi k resel kapitalizmin provaskyonu olmuřtur diyebiliriz. Barton'un "İnci K peli Kız" eseri, sanat ve teknolojinin birleřtiđi modern bir yaratıcılık  rneđi olarak g r lebilir. Vermeer'in orijinal tablosuna yapılan referans, eserin gemiř ve g n m z arasındaki k pr y  oluřtururken, teknolojinin kullanımı da eseri g n m z sanat anlayıřına uyarlamıřtır.





**Şekil 4.5** David Barton, İnci K peli Kız, 2015

Ron English'in "Yıldızlı Gece" adlı eseri, Vincent Van Gogh'un  nl  "Yıldızlı Gece" tablosunun bir parodisi ve yeniden yorumlamasıdır. English'in eseri, Van Gogh'un orijinal tablosunun yerine, Mc Donald's logosunun yer aldığı bir manzara resmi i ermektedir. George Ritzer 'in modern toplumun hızla b y yen k lt r end strisine uyum saėlaması ve standartlaşması s recini ele alan, t ketim toplumu ve fastfood end strisi gibi unsurların birleşmesiyle ortaya çıkan toplumsal bir fenomen olarak "McDonaldlaşma" kavramına g nderme yapmaktadır. English'in "Yıldızlı Gece" eserinde, Mc Donald's logosu, Van Gogh'un orijinal manzarasının yerini alırken, Ritzer' in "McDonaldlaşma" kavramı da modern k lt r n hızla birbirine benzemeye başlaması ve t ketim toplumu k lt r n n standartlaşması s recini ele almaktadır. Bu baėlamda, English'in eseri, Ritzer' in kavramı ile paralellikler tařır ve toplumsal standartlaşmaya karřı eleřtirel bir yorum sunmaktadır. Dolayısıyla b ylesi bir baėlantı sanat ve toplumsal fenomenler arasındaki etkileşimi ve birbirleriyle iliřkili olduklarını g sterir. Sanat eserleri, toplumsal konulara dikkat çekerek ve eleřtirel bir bakıř aėısı sunarak toplumsal deėişimlere katkıda bulunabilirler yorumu yapılabilir.

Bilgisayar efekti ve filtreler kullanılarak yapılan bu  alıřma tekniėinde, kompozisyonun odak noktasındaki k resel  apta tanınan ve pop ler k lt re ait

McDonald logosu, aydan düşen ışığı yansıtmakta, oldukça dikkat çekici ve cezbedici şekilde gece vakti de olsa insanları tüketme teşvik eder haldedir. Bu temellük sanatı örneğinde Van Gogh'un gecenin gündüzden daha canlı olduğu gerçeğinden de beslenmiştir. Tüketim kültürüne karşı alaycı tavır takınan sanatçı, kendi web sitesinde düşük ve yüksek kültürün izlerini taşıyan kendi deyimiyle “popaganda”, pop propganda kavramını kullanmaktadır. Tüketim kültürünün ve küreselleşmenin kaynağı olan Amerika'nın çok uluslu şirketlerinin küresel çapta bilinen markalarını alaya almaya yönelik çalışmalarında tıpkı popüler kültürün ve tüketim kültürünün stratejisi olan tüketiciyi içine çeken şekilde parlaklık kullanmıştır.



**Şekil 4.6** Ron English, Yıldızlı Gece, 2015

## 4.2 Enformasyon Toplumu

Teknolojik ilerlemeler ile kapitalist üretim arasındaki ilişki sebebiyle, Enformasyon toplumu üzerine yapılan tespitlerin temelleri sanayi toplumunun başlangıcına işaret etmektedir. Enformasyon kavramı kelime anlamı olarak ürün yapısının daha yaygınlaşmasını ve artan devinimin temsili olarak kullanılmaktadır. Ekonomik seviyesi yüksek olan bölgeler için üniversiteler, okullar, müzeler,

hastaneler, birimleri anlatırken, ekonomik seviyesi daha az olan bölgeler için aile, tarım gibi geleneksel bilgi çeşitidir (Alioğlu, 2011, s.55).

Mutlu için, enformasyon toplumunun tanımı, bilginin en güçlü, değerli ve temel ürün olduğu emeğin çoğunluğunun enformasyon endüstrisinin çalışanlardan meydana geldiğini ve enformasyonun başka göstergelere göre hem ekonomik hem de toplumsal olarak baskın olduğu toplum olmuştur. Nalçaoğlu için enformasyonel kültür ve etkileri, kitap, dergi gazete gibi materyellerin baskı teknolojisinin bulunarak çoğaltılmasıyla oluşan kopyaların, aslında bir yıl içinde üretilen 988 exabyte enformasyonun kopyalanmış yazı kütlelerinin 78 milyon katı olacağını dolayısıyla enformasyonel imgelemenin hakimiyetindeki kültür içinde olduğumuzu öne sürmektedir (Nalçaoğlu, 2007).

Yeni medya teknolojileri üzerinde düşünen kuramcılar, enformasyon toplumunun sanayi sonrası toplum olarak kabul ederek bu sürecin 1950'li yıllara dayandığını söylemişlerdir. Diğer bir deyişle, enformasyon toplumu, sanayi toplumunun ulaştığı konum ve sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Birçok kuramcı enformasyon toplumu olgusuna farklı tanımlamalar yapmıştır. Enformasyon toplumu yerine sanayi sonrası toplum veya post endüstriyel toplum kavramları kullanılmıştır. Bell için post endüstriyel toplumu Drucker'in post kullandığı post kapitalist kavramları bu duruma örnek olabilir. Beniger için enformasyon toplumunun oluşmasındaki güçlü etkenlerden birisi endüstri devrimiyle birlikte meta üretim, dağıtım ve tüketim süreçlerinde meydana gelen kontrol krizini aşmak için yapılan tekrardan düzenlenmeler olmuştur. Bahsi geçen üç sürecin sermaye birikimi yönünden verimli bir şekilde sağlanması enformasyona olan yönelimi merkezi noktaya taşımıştır.

Sanayi sonrası toplum kuramcısı Bell için sanayi döneminin sona erdiğini ardından oluşan toplumun enformasyon ve bilginin sanayi toplumundaki meta üretimiyle yer değiştiğini öne sürmektedir. Sanayi toplumu seri üretimle tanımlanırken enformasyon toplumu emek yerine bilgi ve enformasyonun önemli olduğu durumu tanımlar. Bell için, enformasyon toplumu bilgisayar ve yeni medya teknolojilerinin hızla yaygınlaşması sebebiyle oluştuğunu düşünür. Nitekim, bugün Toplumdan her kesime her yerde ve zaman kısıtı olmadan ulaşılan veri bankaları kütüphaneler, arşivler ulaşılabilir durumda olmuştur.

Kellner, yeni medya iletişim teknolojilerindeki gelişmeleri tekno kapitalizm döneminin ilk evresi olarak kabul etmektedir. Bu dönemin ikinci evresini ise yeni

iletişim teknolojilerinin üretimiyle kapitalist toplumsal yapının sentezidir. Bu evre için yeni medya teknolojileri, mekanik ve makinenin, seri üretimin yerini elektronik ve bilgisayar sistemleriyle değiştirmiştir. Bu durumda enformasyon günlük hayatta ve toplumsal örgütlemeye hızla önemli konuma gelmiştir. Kellner'ın bahsettiği tekno kapitalizm, kapitalist sistemin bilgi, bilgisayarlaşma dijitalleşme ve enformasyonla birlikte ortak olduğu diğer gelişim evresi olmuştur. Endüstri sonrası toplumu, enformasyon toplumu gibi olguları kabul etmeyerek tekno kapitalizmi kapitalist sistemin biçim değiştirdiği şekliyle okur. 80'li yıllarda enformasyon, eğlence, kültür metalaşarak kapitalist sistemin öznesi olmuştur. Bilgisayarlardaki bilgiler, kütüphanenin yerine geçerek enformasyonun metalaşması durumu bilgisayar ve yazılım programlarının denetiminde olmuştur. Enformasyonun eğlencenin kültürün Kellner'ın tabiriyle tekno metaya dönüşmesi aslında hepsinin zaten piyasadaki hâkim güçlerin denetiminde olmuştur. Tekno kapitalizmin yarattığı dönüşümler özellikle işçi sınıfını yok ederek yeni sınıflar çıkarmıştır (Kellner, 1992, s.211). Kellner'ın bahsettiği tekno kapitalizm bilgisayar, enformasyon, yeni medya teknolojileri küresel sistem içinde tüketici kitlesini yenileyerek küresel kitle kültürünün oluşmasında katkıda bulunmuştur. Teknokapitalizm meta, mal, para imge ve teknolojilerin küresel çapta dolaşımını hızlandırmıştır. Tekno kültür, tüketim biçimlerini, enformasyon teknolojilerinin dijitalin hâkim olduğu kültürü ifade eder. Kellner tekno kapitalist sistemin sınıf ayrılığına yol açtığını ancak bir taraftan da yeni teknolojilerin bireylerin gündelik yaşantısını kolaylaştıracağını düşünmüştür (Kellner, 1992, s. 181).

Enformasyon toplumu sanayi toplumunun özelliklerinden ayrılarak yeni yaşamsal süreçler üreten dijital çağ olarak adlandırılabilir. Marx'ın kapitalist kitabında ifade ettiği iş gücünün somut kullanım karşılığının yerini soyut değişim almıştır. Günümüzde bu biçimde üretimin enformasyon temelli yapıda inşası Marx'ın ifadesiyle üretici ve ürünü arasındaki yabancılaşmayı doğurmaktadır. Ürünlerin Enformasyon temelli yapıda üretilmesi enformasyonun yeni medya teknolojileriyle dolaşıma giren bilgi olarak yeniden yapılanması anlamına gelmektedir. Marx'ın sözünü ettiği yabancılaşma, sanayi toplumunun ürünü olmuştur. Büyük değişim, Taylor'un direkt erişim toplumu şeklinde adlandırılan yeni toplumsal aidiyet biçimlerini meydana getirmiştir. Böylesi bir toplum teknolojik temele sahiptir kitap, gazete ve dergilerin kitlesel dağıtımına, ulusal sanayilere destek veren iletişim ve ulaşım yapısına sahiptir (Alioğlu, 2011, s. 56).

Enformasyon toplumu tartışmalarında sıklıkla referans verilen ve kimi kuramcılar için enformasyon toplumunun babası olarak bahsi geçen Japon sosyolog Masuda, Japon toplumunu analiz ederek Japonya'nın enformasyon toplumu modelini yaratılmasında öncülük etmiş kuramcılardan biri olmuştur. 2. Dünya savaşından her anlamda yenik çıkmış, yıpranmış bir toplumu yeni bir kalkınma, sosyal yapılanma modeliyle nasıl dönüştürebileceğini sorgulamıştır. Çok erken bir dönemde öncelikle bilgi temelli bir toplum düşünerek, bu toplumun temelinde de yeni medya teknolojisinin olacağı ve bu ağların bilgisayarlar aracılığıyla diğer ağlarla birleşerek bütüncül bir yapıya kavuşacağı ve sanki yaşayan bir organizma haline geleceği, dönüşeceği fikrini ortaya atmıştır. Masuda için yeni medya teknolojileri ve inovasyonla gelişen toplum yavaş yavaş dönüşür ve aynı zamanda gelişir. Masuda'nın ifadesine göre toplumlar, teknolojik gelişmeyle dönüşmesi mümkün olmaktadır. Teknolojik gelişimi ve dönüşümü aynı zamanda toplum dizaynı olarak görmektedir. Endüstri toplumunun özelliklerine karşılık enformasyon toplumunun özelliklerini ifade ederken "computopia" kavramını kullanmıştır. Enformasyon toplumunda bireylerin fikir ve niyetlerinin paylaşılmasına isteki olarak dünya çapında topluluklar dahil olacağı için toplum küreselleşme sürecine girecektir. Aslında Masuda, sanayi toplumlarının merkezîyetçi niteliklerine karşı enformasyon toplumlarının çok merkezli oluşunun ifadesidir. Geleceğin toplumu olan enformasyon toplumu merkezde gönüllü bireylerin dahil olduğu sınıfsız bir toplum düzeni olmasıdır. Enformasyon toplumunun çok merkezli olması gerek sosyal gerekse siyasal olarak iki sonuç meydana getirmiştir. İlki bireysel istek ve hayatı merkezileştirmek diğeri çok merkezliktir. Bu durum Drucker için küreselleşme ve yerelleşme arasındaki eşzamanlılık olarak görülmektedir. Bu durumda enformasyon toplumu küresel toplumu ifade eder.

Geray'ın aktarımıyla, McLuhan ise enformasyon toplumu hakkındaki düşüncelerini 1963 yılında oluşturarak bilginin bireyler ve toplumlar arasında demokrasi sağlayacağını, merkezîyetçilik yerine geçecek olan yerinden yönetimle eşitlik sağlanacağını ve bu durumun uluslararası huzuru beraberinde getireceği yönünde beklentileri olmuştur (Geray, 1995). McLuhan ve Masuda'nın enformasyon toplumu için ifadeleri, enformasyon toplumunun başlangıç noktasını oluşturmuştur. Enformasyon, tüketildiğinde azalmayan kaynak olması sebebiyle ulaşımı kolay ve serbest olması, enformasyon toplumunun McLuhan ve Masuda için eşitlikçi demokratik toplum yapısı yaratması bakımından önemli olmuştur. McLuhan ve Masuda, yeni medya teknolojilerinin merkezileşme yerine yerleşmeyi ve

etkileşimciliği öne çıkarması durumu da ortak görüşlerini oluşturmaktadır (Geray,1998)

Yeni medya teknolojileri ve gelişen kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması bu araçların belirleyiciliği düşüncesi dünyayı global köyden global kente çevirmiştir. 90'lardan itibaren bu fikir sürdürülebilir kalkınma şeklinde devam etmiştir. Innis ve McLuhan, yeni medya teknolojisi uygarlığın merkezi olmuştur. Diğer bir deyişle uygarlığı yaratan iletişim teknolojileri olmuştur (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

McLuhan küresel çaptaki iletişim ağının elektrik çağına olan güçlü etkisi sebebiyle batılılaşma durumu ortadan kaybolacak ve bireyler uyum içinde altın çağı yaşayacaktır. Elektrik çağına hakim olan yeni iletişim teknolojileri, tüm toplumlara kolektif olarak ulaşacak bireylerin ise yapacağı tek işin rahatlığı sunacak olan enformasyon hareketliliğinin sonucunu öğrenmek olacaktır. Enformasyon toplumunda ilkel toplumlardaki eşitliğe benzer bir eşitliğin ortaya çıkacağını öngörmüştür.

Enformasyon toplumu kavramıyla yakından ilgili olan diğer kuramcı Manuel Castells'dir. İçinde var olduğumuz dünyanın yeni gerçeklikle kuşatıldığı düşüncesinden hareketle, endüstri toplumu ve kapitalist toplumla anlamlandırılmaya çalışılan durum için teknolojik gelişmeler, enformasyon, internet, gerçek sanallık küresellik gibi kavramlarla tekrar irdelemeye sevk etmiştir. Enformasyon ve ağ toplumu adlı çalışmasında sanayi dönemi kapitalizminin büyük dönüşümler geçirmiş olduğunu, ekonominin kültürün toplumun vardığı noktayı ve bu yapılara kapitalizmin her zaman eşlik ettiğini ifade etmiştir. Kapitalizm sisteminin dönüşmesinde köklü bir ayrılışın yaşandığını ifade eden ekonomik ve politik yaklaşımlar söz konusu olmuştur. Castells için yeni bir çağ ve yeni bir toplum yapısı içerisinde yaşanmaktadır. Özellikle bilginin, yeni medya teknolojilerinin ilerlemesini gösteren ağlara dayanan yeni evre enformasyon çağı olarak kabul edilmiştir. Yeni medya Teknolojilerindeki hızlı gelişmeler sayesinde bu yeni çağı yaşamak mümkün olmuştur. Bahsi geçen yeni çağda iletişimin değişmesi özellikle internetin hızla yayılması ve herkesin birbirine ileti göndermesinin mümkün olduğu, etkileşime dayalı iletişim biçimi olmuştur. Castells için bu yeni iletişim biçimi kitlesel öz iletişim kavramı olarak adlandırılmıştır. Dolayısıyla bireyler, aktif olarak katılımında bulunduğu ağ toplumunun bir parçası olmuştur (Castells, 2016). Castells'in bahsettiği kitlesel öz iletişimde iletişim 0 ve 1 olarak sayısallaşmış bilgisayar ağları yaygınlaşarak bant aktarım kapasitesi genişlemiştir. Küresel kültür sayesinde fazlaca kimlik kültürünün birlikte geliştiği kompleks yapıya kapı aralamıştır(Castells, 2016). Bu yeni iletişim biçiminde gerçek

toplulukların bitmeyeceğini ancak gerçek bir sanallık söz konusunun olduğunu ifade etmiştir.

Ağ toplumu, kitle iletişim araçları ve bilgi teknolojileri vasıtasıyla insanların birbirleriyle bağlantı kurduğu ve bilgiyi hızla paylaştığı bir yapısı sayesinde insanlar artık coğrafi sınırlarla sınırlı olmayan, çeşitli kültürel, sosyal ve ekonomik bağlantılarla birbirlerine bağlanmıştır. İnternet, sosyal medya platformları, e-posta ve cep telefonları gibi iletişim araçları, insanların herhangi bir zamanda, herhangi bir yerde birbirleriyle etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Castells'e göre, ağ toplumu, bireylerin kendi kimliklerini oluşturmasında ve toplumsal ilişkileri şekillendirmesinde önemli bir rol oynamaktadır. İnsanlar, dijital ağlar ve sanal topluluklar aracılığıyla farklı gruplara ait olma ve katılım hissi deneyimlebilmektedirler. Bu durumda ağ toplumu, kitle iletişimi ve bilgi teknolojilerindeki gelişmelerin, toplumun yapısını, kültürel pratiklerini ve güç dinamiklerini dönüştüren bir etkiye sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Castells'in ağ toplumu kavramında toplumun yapısının zaman ve mekândan bağımsız olarak hiyerarşik örgütlenmenin var olduğu ve teknolojik temeller üzerine kurulan ağlar üzerinden anlattığı ve bahsi geçen yeni toplumsal yapı düşüncesinde oluşmuş olan gerçek sanallık kültürü, elektronik medyanın sonucu değil ancak kaçınılması mümkün olmayan ifade aracını oluşturmuştur (Castells, 2007). Gerçek sanallık kültürünün bireylerin hayal gücü yeteneğinin ve teslimiyetlerinin ele geçirmesindeki neden bireylerin zamansız zamanda yaşadıkları hayat olmuştur. Bu durumda bu kültür yeni medya araçlarının ilerlemesiyle daha da hız almaktadır. İnternet ve kablolarla bağımlı olmayan iletişimin çoğalması iletişim ağlarını merkezileştirerek içinde yaşadığımız ağ toplumunun iletişim biçimini küresel çapta yenilemiştir.

Nalçaoğlu'nun ifadesine göre, günümüz kültürünün enformasyon toplumu içinde olduğu yönündedir. Kültürün enformasyona uğraması Manuel Castells'in gerçek sanal kültür kavramıyla ilintili olup, kültürel içerikler standartlaşmış ve sığlaştırılmıştır. Kültürün sayısallaşması sıfır ve birlere indirgenmesi erişim olarak adlandırılan baskıcı düşüncenin etkisiyle biçimlendirilerek kültürün büyük bir bit pazarına dönüşmesi ile sonuçlanmıştır (Nalçaoğlu, 2007, s. 57).

Kitap, gazete dergi gibi geleneksel kitle iletişim araçlarının dijitalleşmesi, Enformasyonun, bilgilerin hızlı dönüşümünü sağlamıştır. Fiziksel mekânın erimesi baskı teknolojilerinin ardından gelen en büyük değişimlerden biri olmuştur. Fiziksel

mekândan uzaklaşıp, alternatif mekâna, olay mekânından düşünsel mekâna geçiş olmuştur. Diğer bir deyişle sınırlı mekândan sınırsız alana yayılmış sanal mekanları beraberinde getirmiştir.

### 4.3 Sanal Gerçeklik ve Sanatta Sanallaşma

Sanal kavramı var olmadığı halde algının yönlendirilmesi sayesinde var olduğu yanılısamasını ifade eden kavram olmuştur. Ancak sahte ya da gerçeğin karşıtı olarak düşünülmemelidir. Gerçekte yeri olmayan, zihinsel olarak tasarlanmış farazi şeklinde tanımlanabilir. TDK'nin tanımına göre, gerçek, kelime olarak durum nesne ya da özellik olarak var olan, varlığı somut olarak inkâr edilemez şeklinde tanımlanmıştır. Sanal gerçeklik kavramı ise, oluşturulan görüntü uzamında ve yeniden düzenlenebilir zaman boyutunda izleyenleri içerisine dahil ederek etkileşimli alan sunan ortam şeklinde özetlenebilir. Baudrillard'a göre, Sanal kelimesi anlam olarak, gerçekte yeri olmamasına rağmen zihinsel olarak tasarlanan veya zihinde potansiyel olarak görünen ve fiili olmayan demektir (Baudrillard, 2010). Literatürde sanal gerçeklik yerine kullanılan kavramlar siber uzay, sanal evren, sanal dünya, yapay gerçeklik olduğu görülmüştür.

Sanal ortamlar, somut olarak fiziken var lan ya da zihinsel olarak kurgulanmış alanların ve nesnelerin 3 boyutlu fotoğraf ve videolar şeklinde yapay olarak oluşturulmuş görsel kopyalardır. Sanal gerçeklik ortamları, katılımcıların yeni medya teknolojileri aracılığıyla sayesinde ulaşılabilir olmuştur.

Sanal gerçeklik, bilgisayar yazılımlarıyla oluşturulan ve insanların duyularında gerçek algısı yaratan kurgusal ortamlardır denilebilir. Yeni medya teknolojilerinin çeşitlenmesiyle çok daha kolay ulaşılır olmuş ve bireysel deneyimler yaşatmıştır. Sanal gerçeklik, yeni medya teknolojileriyle üretilen, izleyenlere gerçekmiş gibi algı yaratan ve etkileşime davet eden, en, boy, yükseklik olarak izlenen sanat alanının oluşturulması olarak görülebilmektedir. Bilim kurgu türündeki film ve kitaplara konu olan, gerçek dışı olmasına rağmen, en boy yükseklik boyutlu uzaya ulaşma ve keşfetme olanağı sunmaktadır (Sağlamtimur, 2010, s.227).

Sanal gerçekliğin ilk adımları siber uzay kavramıyla, William Gibson' un "Neuramancer" isimli kitabında atılmıştır. Gibson, bahsi geçen romanda konu olarak yeni medya teknolojisinin islenen suçları ve yapay zekalara sahip bilgisayarları anlatmıştır. Özdemir'in aktarımıyla, siber uzay, her milletin çok sayıdaki yasal kullanıcısının her yeni gün yaşadığı ve anlaşmalı halüsinasyon, şehrin ışıklarını andırır



gibi bilgisayarın kayıtları sonucunda oluşan ışık çizgileri, takımyıldızlar ve öbekler halindeki düzenlenmiş verilerin grafiksel sunumu olmuştur (Özdemir, 2003). 2000’li yıllara gelindiğinde, sanal ve gerçek dünyalar birbiri içinde erimeye başlamıştır. Sanal dünya gerçek dünya için onun yerine geçecek alternatif mekân olmak yerine bütünleyicisi haline gelmiştir. Dolayısıyla kullanıcılar için bütünüyle sanal ya da gerçek bir dünya ortamı yaratmaz. Böylesi bir sanal gerçeklik, Baudrillard’ın bahsettiği, bütün illüzyonları sallantıya uğratan teknoloji sonucu çıkmış yapay dünya olan simülasyon çağının son evresi olmuştur (Baudrillard, 2010). Hayatımızın özellikle yeni medya araçlarının gelişmesiyle dönüşüme uğradığını, gerçekliğin yitirildiğini, kitle iletişim araçlarının simüle edilmiş gerçeklik yarattığını söylemektedir. Baudrillard bu durumu kaybedilen ancak hala varlığını hissettiğimiz organla analogi yapar. Simülasyon, fiziksel olarak var olmayan durumu sanki gerçekmişçesine gösterme hali olmuştur. Özellikle yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle yeni medya alanında yer edinen simülasyon kavramı TDK tarafından benzetim olarak tanımlanmıştır. Baudrillard’ın tanımıyla simülasyon, sahip olunmayana sahipmiş gibi olma durumudur. Ancak simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. “-Mış” gibilik, gerçekliğe zarar vermez ancak simülasyon gerçek- sahte ve gerçek-düşsel arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaktır (Baudrillard, 2014). Simülasyon kavramı içini kitle iletişim araçlarının her yere uzanabilmesi gerçekliğin ne olduğunu ve algılanma biçimini tümüyle değiştirdiğini ifade etmiştir. Dolayısıyla yasadığımız somut gerçekli ve kitle iletişim araçları vasıtasıyla ortaya çıkan sanal gerçeklik, hipergerçeklik olarak ortaya çıkmıştır. Toplumun değişen gerçeklik algısı, sakatlanmış olup sağlıklı düşünmeye elverişsizleşir ve bunun neticesinde de sessiz kalabalıklara, yığınlara dönüşür ( Baudrillard, 2014). Gerçekliğin sanal olarak üretilmesinde etkili araç olan ve hipergerçekliğin meydana gelmesinde payı olan gösterge ve imgeler Baudrillard için ölümcül derecede etkiye sahip olmuştur. İnsanlığı kuşatan gerçekliği simüle eden durum için hipergerçeklik kavramını kullanan Baudrillard gerçeklik algısının yok olduğunu ve simülasyonların gerçeğin yerine geçtiğini ifade etmektedir. Diğer bir deyişle, günümüzde yaşanan gerçek süreçlerin yerini imge ve göstergelerin almasıyla oluşan yeni gerçeklik durumu gerçekliğin süreçlerini yok ederek gerçek hipergerçek durum haline getirmiştir.

Özellikle yeni medya teknolojilerinin ve internetin hız kazanması gerçekliğin yeniden üretimine olanak sağlaması durumu yeni alanları hipergerçekci bir duruma sokmaya zemin hazırlamıştır. Kitle iletişim araçlarının yarattığı enformasyonla birlikte

oluşan simülasyonlar sonuç olarak hipergerçeklik oluşturmuşlardır denilebilir. Lyon tarafından bu durum sayısallaştırılmış imgelerin geliştirilen kodlar aracılığıyla gerçekliğin yeniden üretilmesidir şeklinde özetlenmiştir (Lyon, 2006). Bu durumda oluşturulan hipergerçeklik ortamında yeni medya teknolojileri ve imgelerin, göstergelerin vasıtasıyla yeniden üretilen gerçekliğin algılanmak istenen görünüm şekli simulakrlarla birbirilerini destekleyen kaynak konumunda olmuştur. Baudrillard için simülakr, gerçek olmayan ancak gerçek olarak algılanan görünümlerden ibaret olmuştur.

Yeni medya teknolojilerinin sanal gerçeklik olgusunu da beraberinde geliştirmesinde olumsuz olarak etkilenen gerçeklik ve algı, günümüzde içinde bulunduğumuz dünya gerçeğini sanal gerçeklik mekanlarında aramaya sebebiyet verebilir konumda olmuştur. Küreselleşmenin etkisi, metanın, malların ve kültürünü insanların dolaşımının engellerini kaldırması gibi enformasyonun da engelini kaldırarak dolaşımını olanak tanımıştır. Dolayısıyla beden ve mekân birlikteliğine de gerek kalmamıştır. Enformasyon ağının gelişimi, Bauman için inşa edilmiş mekâna ek mekan olarak insan dünyasının siber uzay mekanı da eklenmiştir (Bauman, 2010). Bu siber uzay, nesnel olarak sınırları aşarak uzamsal boyutları kaybolmuştur. Dolayısıyla bireyleri fiziksel mesafeler zamansal kısıtlamaların ayırması söz konusu değildir. Platonun mağara alegorisi durumunun aksine, fiziksel gerçekle sanal gerçeğin yarattığı algı yer değiştirmiştir. Neticede fiziksel gerçeği sanal olarak algılayan insanlar mağarada zincirleriyle duvardaki yansıyan gölgelerine bakmaya devam eden ve diğerlerini de kendi gerçekliklerine inandırmaya çabalayacaktır (Platon, 2012).

1970'li yıllardan itibaren güçlü etkisiyle hayatı şekillendiren enformasyon çağı yeni algılama biçimlerine yer acarken var olan algılama biçimlerine de yeni imkanlar tanımıştır. Bu durum sanatın gerçeklikle arasındaki bağı yeni bir perspektif ve yorum sunmuştur. Çağımız teknolojik gelişmelerin yaşamlarımıza endeksli olduğu dönemdir dolayısıyla kaçınılmaz biçimde, deneysel olma özgürlüğü sunan sanat alanı da bundan beslenmiştir.

Sanal gerçekliğin sanat biçimi olarak ortaya çıkması, yeni medya teknolojilerinin oluşturduğu ortam içerisinde özellikle bilgisayarların verileri işleyerek fiziksel görünüme sahip olmasına sağlayan çıktılar oluşturması temeline dayanan sanat türü olmuştur. Bu tanımdan yola çıkarak, Sanatın sanallaşması, fiziksel gerçeklikten dijital ortama taşınması ve bu ortamda yaratılmasıdır. Sanallaşma sayesinde sanat eserleri, sınırlı bir fiziksel alandan kurtulmuş ve dünya çapında erişilebilir hale

gelmiştir. Sanal ortamlarda yayınlanan sanat eserleri, internet sayesinde dünya genelinde kolayca erişilebilir hale gelmiştir. Bu durum, sanatın evrensel bir dil olduğunu ve sanat eserlerinin üretildiği toplumdan bağımsız bir şekilde anlaşılabilir olduğunu göstermektedir. Sanatçılar, sanal gerçeklik ortamında ürettikleri eserlerle gerçek dünya sınırlarını aşabilmenin yolunu bulmuşlardır. Sanal gerçeklikte, fiziksel gerçeklikte mümkün olmayan deneyimler ve etkileşimler yaratılabilmesi nedeniyle, sanal gerçeklik teknolojileri, sanatta sanallaşma sürecini hızlandırmış ve yeni sanat eserleri ortaya çıkarmıştır. Enformasyon çağında algılayış biçimleriniz ifade yöntemlerimiz değişirken sanal gerçeklikle birlikte bilincin algılanışı seviyesinde farklı, yeni ve yaratıcı kurgulama imkânı sunmaktadır.

Sıfır ve birler günümüzde görsel medya teknolojilerine egemen bir sistem olmuştur. Sanatın dijital kodlardan oluşmasıyla meydana gelen sistem, hareketli görsel sanatta önemli yer tutmuştur. Dolayısıyla sanat, önceki biçimlerine göre farklılık göstererek yeniliklere olanak tanımıştır.

Sanatta sanallaşmanın yükselişi, kültür endüstrisini de etkilemiştir. Sanal müzeler, dijital sergiler insanların sanat ve kültür deneyimini dijital platformlara taşımıştır. Bu sayede, herhangi bir yerdeki kişiler bile dünyanın herhangi bir yerindeki sergi ve müzeleri sanal olarak gezebilir, konserleri izleyebilir veya dijital sanat eserlerini inceleyebilir imkana sahip olmuştur. Sanal sanatın ve kültür endüstrisinin yükselişi, aynı zamanda kültürel çeşitlilik, sanatın erişilebilirliği ve yaratıcılık için yeni fırsatlar yaratmıştır. Sanal platformlar sayesinde, sanat ve kültür ürünlerinin dahageniş bir kitleye ulaşması sağlanmıştır. Bu, kültürel çeşitlilik açısından oldukça önemli olmuştur. Sanal sanat, dijital teknolojilerin kullanımıyla üretilen sanat eserlerinden oluşan bir alandır ve bu nedenle, Adorno'nun sanat görüşüne bazı meydan okumalar sunmaktadır. Adorno, geleneksel sanatın yarattığı anlamı, duyuşal deneyimi ve estetik değeri, kapitalizmin sanatı ve kültürü endüstriyellemesi nedeniyle kaybolan bir şey olarak görmüştür. Ona göre, kültür endüstrisi, kapitalizmin bir aracı olarak sanatı sömürmektedir ve tüketim nesnesine dönüştürmektedir. Ancak, Adorno'nun sanat görüşü, sanatın toplumsal, politik ve ekonomik koşulları eleştiren bir araç olarak işlev görmesi gerektiği konusunda önemli bir vurgu yapmaktadır. Sanal sanat, dijital teknolojilerin kullanımıyla üretilen sanat eserleri aracılığıyla toplumsal gerçekliği eleştirebilir ve değişimi destekleyebilir olmuştur. Sanal sanat, kapitalizmin kültür endüstrisine dönüştürdüğü sanat ve kültürü yeniden ele alabilir ve bunların sömürüsüne karşı çıkabilir yorumu yapılabilir.

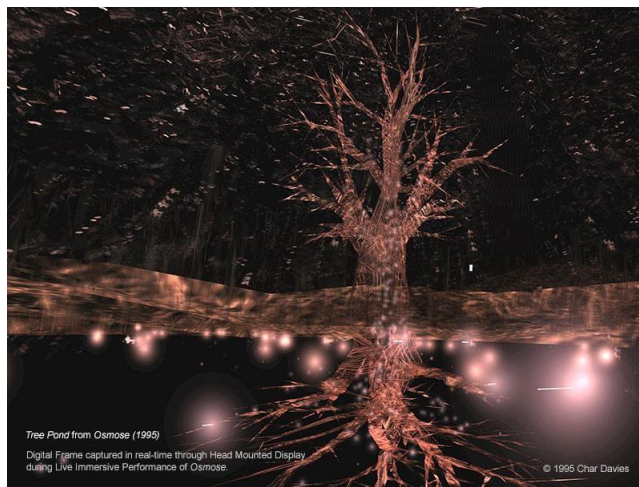
Baudrillard'ın kavramlarını destekleyen biçimde, içinde yaşadığımız dünyada var olan gerçeklik haricinde zihinsel olarak gerçeklik yaratmaya imkân tanıyan sanat alanı yeni gerçeklikten beslenmiştir. Baudrillard'ın ifadesiyle, yaşadığımız dönem, algı ve inanç biçimimizi dünya görüşümüzü ve felsefeye dair sorgulamalarımıza cevap bulma çerçevesinde oluşmaktadır. Bu çerçeveden çıkamayan gerçeklik anlayışımız her dönemde istisnasız olarak sanat eserlerinde konu ya da biçim özellikleri bakımından belirleyici temel olacaktır demiştir (Tan, 2015). Sanal gerçeklik teknolojisini sanatsal ifade biçimi olarak ilk kullanan sanatçılardan biri olan Davies, "Osmose" (1995) adlı eseri sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak ziyaretçileri bir dijital dünyaya taşıyan bir interaktif enstalasyondur. Sanatçı, "Osmose" adlı eserinde, insanın doğayla olan ilişkisini keşfetmek ve dijital bir dünyada yaşanan bir yolculuğun deneyimini sunmak istemiştir. Sanatçının bu Eseri, bir sanal gerçeklik başlığı ve özel bir hava yastığı üzerinde yüzen ziyaretçiler tarafından deneyimleyerek kendilerini farklı bir varoluş biçiminde bulmuşlardır. Bu deneyimde katılımcıların gerçek dünya ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların belirsizleştiği bir ortamda kendilerini keşfetmeleri amaçlanmıştır. Sanatçı, ziyaretçilerin sanal gerçeklik ortamında dolaşmalarını sağlayan bir dizi sensör ve kamera kullanarak, kullanıcılara bir nevi dalış deneyimi sunmuştur. Bu sanal dalış sırasında, ziyaretçilerin etrafında dolaşan renkli ve soyut figürler, doğal unsurlar ve semboller yer almıştır. "Osmose", insanın doğayla olan ilişkisini vurgulamak amacıyla tasarlanmıştır. Eser, kullanıcıların sanal dünya ile etkileşime girerek, doğanın ve insanın birleştiği bir dünya hakkında farkındalık yaratmaya çalışır. Sanatçı, eserindeki görsel unsurların yanı sıra, ziyaretçilerin nefes alışlarına ve hareketlerine de duyarlı olan sensörlerle de kullanıcıların deneyimlerini artırmaya çalışır. "Osmose", sanal gerçeklik teknolojisinin sınırlarını zorlayan ve insan doğası hakkında düşünmeye teşvik eden yenilikçi bir eser olmuştur.

Bu eserdeki ana tema, gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların kaybolmasıdır. Davies 'in "Osmose" eseri ve Baudrillard'ın simülasyon kavramı her ikisinin de gerçekliğin ve sanal gerçekliğin arasındaki sınırları bulanıklaştırdığı ve gerçekliğin kopyası veya taklidinin mevcut olduğunu göstermesidir. Diğer bir deyişle gerçeklik ve sanal gerçeklik arasındaki sınırların belirsizleşmesi ortak paydadır denilebilir.

Sanatçının "Osmose" adlı eseri, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırarak dijital bir dünyaya sokarak gerçekliğin sınırlarını test ederken, Baudrillard'ın simülasyon kavramı, gerçekliğin artık var olmadığına ve yerine yapay bir dünyanın

geçtiğine işaret eder. "Osmose" eseri ve Baudrillard'ın simülasyon kavramı, gerçekliğin ve sanal gerçekliğin sınırlarının belirsizleştiği ve gerçekliğin kopyası veya taklidinin mevcut olduğunu gösteren benzer temalara sahiptir. Öte yandan, Davies'in "Osmose" adlı eseri teknolojinin sanat ve kültür üzerindeki etkilerine dikkat çeken bir sanat eseridir. Benjamin, teknolojinin sanat eserleri üzerindeki etkilerini eleştirirken, sanatçının bu eseri teknolojinin sanat ve kültür alanında yarattığı yeni olanakları keşfetmek için bir yol sunmuştur. Her ikisi de teknolojinin sanat ve kültür alanındaki etkilerini ele alırken, Benjamin teknolojinin sanat eserlerinin orijinalliğine zarar verdiği dikkat çekmesi, "Osmose" eseri teknolojinin sanat ve kültür alanında yaratıcı yeniliklere yol açabileceğini göstermektedir yorumu yapılabilir.

Kuspit'in "aşırı gerçekçilik" kavramı, bir sanat eserinin gerçeklik hissini yoğunlaştırması ve izleyicinin sanal ortamda tamamen içine girmesini sağlaması anlamına gelmektedir. Osmose, aşırı gerçekçilik kavramını kullanarak izleyiciye derin bir bağlantı ve etkileyici bir sanat deneyimi sunmaktadır. İzleyiciler, sanal dünyanın içinde hareket ederek ve etkileşimde bulunarak kendilerini tamamen sanal ortama kaptırmaktadırlar. Bu deneyimde, sanal gerçeklik teknolojisi ile yaratılan görseller, sesler ve dokunsal hisler bir araya gelerek izleyiciye gerçeklik hissi vermektedir. Dolayısıyla Kuspit'in aşırı gerçekçilik kavramı, Osmose'un izleyiciye sunduğu yoğun ve etkileyici sanat deneyimini açıklamak için kullanılabilir. Eser, izleyiciyi gerçeklikten koparıp sanal bir dünyaya taşıyarak, sanatın sınırlarını zorlayan ve derin bir duyuşal deneyim sunan bir örnek olarak değerlendirilebilir.



**Şekil 4.7** Davies, Osmos, 1995

Sanal gerçeklik enstalasyonlarıyla bilinen Multi medya sanatçısı Rachel Rossin'in, gerçeküstü sergisi "Lossy", bilgisayar programlama konsepti olan "Lossy Compression" fikrini gerçek ve sanal arasındaki sınırları birbiri içinde kaybederek vurgulamıştır. Lossy terimi, sadece bilgisayarda yer kazanmak için .mp3, .jpg ve video dosyalarını tanımlamak için kullanılan bir kelimedir ancak sanal ve gerçek yaşantımız giderek daha fazla birbiri içine geçmiş durumda olmasıyla Rossin'in yapmak istediği şey, Lossy Compression teriminin gerçek fiziksel ortamın sınırlarını zorlayarak, sanal ve gerçeği bir arada tutmak olmuştur. Ressam ve yazılımcı olan sanatçı sergisinde iki gerçekliği harmanlamıştır. Rachel Rossin'in "Lossy Compression" adlı sergisi, sanatçının dijital teknolojileri kullanarak yarattığı dijital sanat eserleri ve etkileşimli enstalasyonlardan oluşan bir koleksiyondur. Sanatçının bu Sergisi ziyaretçilere, dijital dünya ile etkileşime girerek sanatın yeni formlarını keşfetme fırsatı sunmaktadır. Rossin'in dijital sanat eserleri, sanatçının karmaşık ve soyut dijital görüntüler yaratmak için 3D modelleme, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojileri kullanmasından kaynaklanmıştır. Bu dijital eserler, ziyaretçilerin kendilerini tamamen farklı bir dünyada hissetmelerini sağlayarak ve ziyaretçilerin sanal gerçeklik ortamında etkileşimde bulunmalarını sağlayan etkileşimli enstalasyonlar da dahil olmak üzere çeşitli dijital medya araçları kullanılarak sunulmuştur. Sergi, teknolojinin insan hayatındaki yerini ve önemini sorgulama fırsatı sunmaktadır. Ziyaretçiler, Rossin'in dijital sanat eserleri aracılığıyla, dijitalleşmenin insan hayatı ve toplum üzerindeki etkisini deneyimleyebilmişlerdir. Rossin'in eserleri ayrıca, insan algısını ve duygularını nasıl etkileyebileceğine dair farklı soruları da gündeme getirerek katılımcıları düşünmeye teşvik etmemiştir.

Rossin'in "Lossy" adlı eseri, kayıplı sıkıştırma teknikleriyle oluşturulmuştur. Bu eserde, bir sanal gerçeklik dünyasında dolaşırken çevreye ait görsel ve işitsel bilgileri kaydeden bir dijital kamera kullanılmıştır. Ancak bu bilgiler kayıplı sıkıştırma teknikleri uygulanarak sıkıştırılmıştır, bu da orijinal bilgilerin bir kısmının kaybedilmesine yol açmıştır. Böylece, eser, dijital dünyanın kusurlarına ve bellek kaybına dair bir yorum sunar.



**Şekil 4.8** Rachel Rossin, Lossy Compression



**Şekil 4.9** Rachel Rossin, Lossy Compression

Pleksiglass malzemenin üzerine resimler yaptıktan sonra, ateşin ısıyla bükerek malzemeye yeni formlar kazandırmış ve mekâna yerleştirmiştir. Fiziksel gerçeklikle var olan bu malzemenin üzerine, tavadan sarkıtıldığı tabletler aracılığıyla, sanal gerçekliği kurgulayarak, sanki fiziksel malzemenin üzerinde gezinen cisimler varmış gibi katılımcılara farklı deneyim yaşatmıştır. Bu çalışmada görünürde her iki gerçekliğinde tek bir gerçeklik gibi algılanması durumu, Rossin'in tam olarak istediği sonuç olmuş ve sanki Baudrillard'ın simülasyonun son evresine örnek olmuştur denilebilir.

Sanatçının diğer çalışması da benzer şekilde geleneksel olarak kullanılan sanat formlarını teknolojiyle birlikte harmanlayarak hipergerçek ve hayalı arasındaki sınırları, değişen algıları araştırmıştır. Dış uyaranları devre dışı bırakarak yerçekimine meydan okuya uzay deneyimine erişim sağlayan Oculus rift kullanarak fiziksel bir

enstalasyon içinde katılımcılara sanal gerçeklik çalışması sunmuştur. Oculus rifte entegre edilmiş ses efekti, konum ve dönüş takibi katılımcıların sabit durarak, etrafında dönerek ya da bir odada dolaşırken sanatı deneyimlemeye tanık olmalarına olanak sağlamıştır. Rossin, bu çalışmasıyla dijital teknolojinin geçiciliği içinde beden izlerinin nasıl hissedilebileceğini incelemiştir. Ortamların ve nesnelerin parçalanması yeniden şekillenmesi patlaması ve iç içe geçiyor gibi görünmesi katılımcının algısını ve kontrolünü oldukça etkilemektedir. Katılımcıların geçmişe dair deneyimlerini kullanmaya teşvik ettiği ancak geleceğin belirsizliklerinin bastırdığı bu çalışmasında katılımcının, algısını duraklatma gözden geçirme ve değiştirme deneyimlerini açık bırakmıştır. Sanatçı, yapay zekâ tarafından harekete geçirilen animasyon donanımlarının yeniden birleştirilmesiyle doldurulan etkileşimli simülasyon oluşturmuştur.



**Şekil 4.10** Rachel Rossin, Lossy Compression

Rossin'in sergisinde, açığa çıkan yansımalar, gerçek olmayan ancak gerçek görüntü algısı özelliğine sahiptir. Algısal görünen göstergeler olan yansımalar, simülakrlar gerçek nesnelerin yerini almıştır. Dolayısıyla görüntünde meydana gelen yeni gerçeklikle birlikte Baudrillard'ın bahsettiği simülasyon evrenini oluşturmuştur. Mekandaki diğer eserler de benzer şekilde kurgulanmış sanal gerçekliğin deneysel görüntüleri olmuştur. Baudrillard'ın simülasyon kavramı, geçmiş gibi görünen yaklaşımıyla kuşatılmış simülakr dünyası sergideki diğer eserler olan kurgu ve gerçeklik bakımından yeni deneysel çalışmalar olarak gözlemlenebilir. Sanatçı, çalışmalarının, fiziksel sistemlerdeki kaos ve enformasyon oranı veya belirsizlik olarak tanımlanabilen ve her yerde olduğunu düşündüğü entropinin metaforu olduğunu ifade etmiştir. Dolayısıyla çalışmalarında sıklıkla sanat, teknoloji ve bilim arasındaki



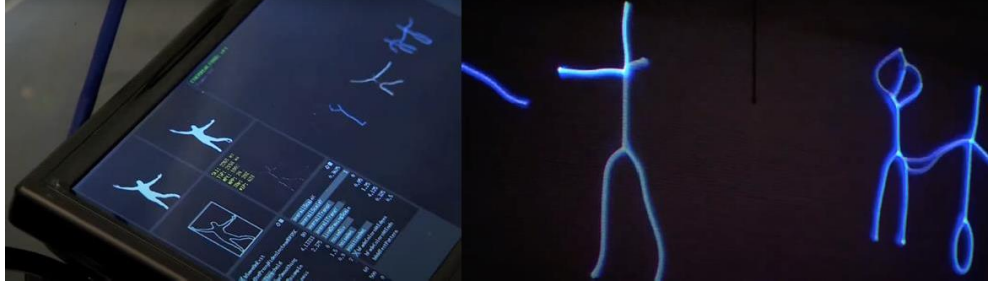
bağlantıları keşfetmektedir. Rossin'in eserlerinde sıklıkla kullanılan konular arasında kayıp sıkıştırma, entropi ve dijital varoluş bulunmaktadır diyebiliriz. Rossin, bu sebeple özellikle dijital medyanın doğasını ve dijital ortamlardaki verilerin nasıl manipüle edilebileceğini araştırmıştır. Bu bağlamda, Rossin'in kayıplı sıkıştırma ve entropi ile ilgili eserleri dikkat çekmektedir. Entropi Rossin'in çalışmalarında sık sık ele aldığı bir konudur. Entropi, düzensizlik ve belirsizlik kavramlarını ifade eder ve Rossin'in eserlerinde dijital medyanın kaotik doğasını ifade etmek için kullanılır. Rossin'in eserleri, dijital medyanın sınırları ve onun doğasının getirdiği zorluklar hakkında derinlemesine bir anlayışa sahip olduğunu gösterir. Bu nedenle, Rossin, dijital çağda sanatın rolü ve teknolojinin insan yaşamında oynadığı önemli rol hakkında düşündürücü bir perspektif sunmaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojisinin sanat alanına girmesi, sanatın eski formu olan katılımcıyı veya izleyicinin pasif durumda olması durumunu geride bırakarak etkileşim içerisine davet etmesiyle ön planda olmuştur. Baudrillard'ın simülakr kavramıyla ifade ettiği yeni gerçeklik, gerçeğin sanal olarak yansımaları deneysel olarak tekrar ele alındığında sanatçı Rachel Rossin'in eserindeki görüntüsel olarak algıladığımız gerçeklik için yeni gerçeklik olduğu yorumu yapılabilir.

Golan Levin tarafından yaratılan "Coded Soul" adlı dijital sanat eseri, bir insanın ruhunu taklit etmek için algoritmalar kullanmıştır. Bu çalışma, 2003 yılında New York'taki Whitney Museum of American Art'ta sergilenmiştir. Eserin tasarımı, birkaç farklı teknoloji ve yazılım aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Öncelikle, bir Microsoft Kinect sensörü kullanılarak, izleyicilerin vücut hareketleri taranmış ve bu hareketler, sanal karakterin kontrolü için kullanılmıştır. Ardından, Unity oyun motoru kullanılarak, sanal dünya oluşturulmuş ve bu dünya içinde sanal karakter hareket ettirilmiştir. Son olarak, bir OpenFrameworks uygulaması, izleyicilerin fiziksel dokunuşlarını sanal dünyaya aktarmış ve bu dokunuşlar da sanal karakterin hareketleri ve davranışları üzerinde etkili olmuştur.

Sergiye gelen ziyaretçilerin yüzleri, bir kamera aracılığıyla taranarak algoritmalarla analiz edilmiş ve bu analiz sonucunda, her bir ziyaretçi için benzersiz bir ruh profili oluşturulmuştur. Bu ruh profili, bir dizi renk, ses ve ışık efektiyle eşleştirilerek ziyaretçinin profiline özel bir simülasyon ortamı yaratmıştır. Bu simülasyon ortamı, ziyaretçilere kendilerini bir dijital dünyanın içinde hissettirmiş ve interaktif olarak simülasyon ortamında gezinebilmelerine olanak tanımıştır. "Coded Soul", ziyaretçilerin sanat eseriyle doğrudan etkileşimde bulunmalarını ve yaratım

sürecinde yer almalarını sağlayan bir interaktif sanat eseri olarak kabul edilmektedir. Bu eser, sanat ve teknolojinin birleşmesiyle oluşturulmuş, özgün bir simülasyon deneyimi sunmuştur. "Coded Soul", interaktif sanatın önemli örneklerinden biridir ve Golan Levin'in sıkça kullandığı bir teknik olan, izleyicilerin esere doğrudan müdahale etmesine olanak tanıyan bir yaklaşımı yansıtmaktadır.



**Şekil 4.11** Golan Levin, Coded Soul,

Sanatın sanallaşması, tüketim kültürünün etkisiyle de ilişkilendirilebilir. Popüler kültürün ve tüketim kültürünün yaygınlaşması, sanatın da popülerleşmesine yol açmıştır. Sanat eserleri, sadece elit kesimin değil, geniş kitlelerin erişebileceği bir hale gelmiştir. Bu da sanatın sadece estetik bir değer taşıması yerine, ticari bir değer de taşımasına neden olmuştur. Sanatçıların tüketim kültürüne verdiği tepkiler de farklılık göstermektedir. Bazı sanatçılar, popüler kültürü ve tüketim kültürünü eleştirerek sanatlarında politik bir mesaj iletmeyi hedeflemişlerdir. Örneğin Oscar Raby' nin "Assent" adlı eseri, Şili'deki 1973 darbesi sırasında yaşanan insan hakları ihlallerine ve işkencelere dikkat çekmiştir. Eser, bir sanal gerçeklik deneyimi şeklinde tasarlanmış ve izleyicileri, bir sorgulama odasında işkenceye maruz kalan bir adamın hikayesini anlatarak, insan hakları ihlallerine karşı duruş sergilemiştir. Eserde, izleyiciler, gerçek bir yaşamdan alınan görüntülerle, işkence odasının detaylarını tam olarak hissedebilmiştir. Ayrıca, işkenceye maruz kalan adamın iç dünyasına odaklanan eser, izleyicilere insanların maruz kaldığı psikolojik baskının boyutlarını anlama imkânı sunmuştur. Raby, eseri ile insanların vicdanına seslenerek ve insan hakları ihlallerinin, sadece Şili'de değil, tüm dünyada yaşandığına dikkat çekmeye çalışmıştır. "Assent", izleyicilere sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak bir insanlık dramı yaşatmış ve insanların farkındalık yaratmalarını amaçlamıştır.



**Şekil 4.12** Oscar Raby, Assent

Diğer bir örnek, Tamiko Thiel'in "Beyond Manzanar" adlı eseri, II. Dünya Savaşı sırasında ABD hükümeti tarafından Japon asıllı Amerikalıların toplama kamplarına gönderildiği ve sürgün edildiği olayları konu almıştır. Eser, Japon asıllı bir ailenin kamplara gönderilmesi ve sürgün edilmesi sonucu yaşadığı zorlukları anlatmıştır. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak, izleyicileri bir Japon asıllı Amerikalı ailenin yaşadığı evde ağırlayan ve onların yaşadığı acıları hissettiren bir deneyim sunmuştur. Eserde, izleyicilerin Manzanar toplama kampının sınırlarını ziyaret edebildikleri ve Japon asıllı Amerikalıların yaşam koşullarını deneyimleyebildikleri gerçekçi bir ortam yaratılmıştır. Ayrıca, Thiel, eserinde sürgün edilen aile üyelerinin birbiriyle olan ilişkilerini ve yaşadıkları zorlukları ele alırken, izleyicilere insanların içsel dünyasını anlama imkanı sunmaktadır. Eser, Japon asıllı Amerikalıların yaşadığı zorlukların yanı sıra, Amerika Birleşik Devletleri'nin insan hakları ihlallerine dikkat çekmektedir. ABD tarihinin bu karanlık dönemini hatırlatıp insanların tarihlerine ve kültürlerine karşı daha duyarlı olmaları gerektiğine vurgu yapmıştır. Tamiko Thiel, "Beyond Manzanar" adlı eseriyle sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak insanların yaşadığı acıları hissettirirken aynı zamanda tarihi bir dram yaşattır. İnsanların geçmişte yaşanmış olaylar hakkında farkındalık yaratmalarını hedefleyerek, insan hakları ihlallerine karşı duruş sergilemiştir.



**Şekil 4.13** Tamiko Thiel, Beyond Manzanar

Chris Milk'in "Clouds Over Sidra" adlı eseri, Suriye'nin iç savaşından kaçan sığınmacıların kamplarda yaşadığı koşullara odaklanmıştır. Eser, Birleşmiş Milletler'in Suriye'de sığınmacılara yardım etmek amacıyla kurduğu kamplardan birinde geçmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak, izleyicileri bu kamplarda yaşayan Suriyeli sığınmacıların hayatına tanık etmiştir. Eserde, Sidra adlı bir 12 yaşındaki Suriyeli kızın hikayesi anlatılmaktadır. İzleyiciler, Sidra ile birlikte kamptaki yaşamı deneyimleyebilmektedirler. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak, izleyicileri kamptaki çadırlar, okul ve spor sahaları gibi yerlere götürerek, Sidra'nın kamp yaşamındaki günlük aktivitelerine katılabilme ve onun hikayesi ile Suriyeli sığınmacıların yaşadığı zorlukları hissedebilmeye tanık olmuşlardır. Eser, Suriye'de yaşanan iç savaşın yarattığı insanlık trajedisi ve sığınmacı krizine dikkat çekmiştir. Kamplarda yaşayan sığınmacıların zorlu koşullarını göstererek, izleyicilerin bu kriz hakkında daha bilinçli olmalarını hedeflenmiştir. Aynı zamanda, eser, sanal gerçeklik teknolojisinin insanlar arasındaki empati kurma ve kültürler arası anlayışı artırma potansiyelini de ortaya koymuştur.

Chris Milk'in "Clouds Over Sidra" adlı eseri, sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak insanların bir başka ülkede yaşanan insanlık trajedileri hakkında farkındalık yaratmasını sağlamış, insanların tarihlerine ve kültürlerine karşı daha duyarlı olmalarına katkıda bulunarak ve sığınmacı krizine karşı daha insancıl bir tutum sergilenmesi gerektiğine örnek olmuştur.



**Şekil 4.14** Chris Milk, Clouds Over Sidra

Sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişmesi, toplumun geneline sirayet etmesi gibi değişimler fiziksel gerçek mekanları çoğu kurumlarda olduğu gibi sanat alanında da özellikle müzeleri değişikliğe uğratıp kendi sanal mekanına taşımıştır. Temeli antik çağa dayanan müzelerin üst sınıfa hitap etmesi sebebiyle toplumun genelinden uzak ve kutsal mekân olarak görülmektedir. Fransız ihtilalinden sonra kamusal alanlara dönüşen sanat galerileri ve müzeler eserlerini toplumun tüm kesimlerine açmıştır. Müzelerde kullanılan bilgisayar ve iletişim teknolojileri stok kaydı, eser takibi ışıklandırma, sergileme, planlar, etkinlikler şeklinde kullanılmaya başlanmıştır. Ancak müzelerin toplumla bir arada olması durumu iletişimin öne çıktığı ve küreselleşmenin temelini oluşturan 70'li dönemlere denk gelmiştir. Müzelerin sanallaşması, Enformasyon toplumunun başlaması ve bugün hızla gelişen yeni medya teknolojileri ve internetin sonucu olmuştur. 90 lı yıllarda internette sergilenen koleksiyonlar müze ve toplum arasında iletişimi kurmak için interneti kullanmalarını gündeme getirmiştir. Müzeler, bu sürecin sonunda yapısal olarak reform sayılabilecek gelişmeler yaşamış müzelerin vizyon ve misyonlarını mimarilerine kadar pek çok şekilde sayısallaşmaya başlayarak kaçınılmaz olarak müzelerde sayısallaşma ve sanallık söz konusu gündeme gelmiştir.

Schweibenz'e göre Sanal müzeleri, çeşitli yeni medya teknolojilerinden

yararlanılarak hazırlanmış, içerisinde bulunan nesnelere sahip oldukları bilgilerle birlikte sayısallaştırarak, ziyaretçiyle kesintisiz iletişimde olması ve geleneksel iletişim metodlarının çok ötesinde küresel çapta erişime imkan tanıyan fiziksel ve gerçek olarak mekana ihtiyaç duyulmayan şekilde tanımlanmıştır.

Teknolojinin imkanları müze ve galerilerin fiziksel duvarlarını aşarak sanatçılar için üretme sunma iletişim ve sergileme özgürlüğünü vermiştir. Ancak bu durum çeşitli kuramcılar tarafından karşıt görüşler barındırır. Malraux için müzelerin fiziksel mekanları aşarak sınırsızca genişlemesine teknolojinin imkanlarıyla çoğalan sanat yapıtlarını aurasına yeni auralar eklendiği şeklinde yorumlanmıştır.

Malraux, 1947'de yayınlanan "Sanatın İkinci Yüzü" adlı kitabında "duvarsız müze" (Musée Imaginaire) kavramını ortaya atmıştır. Malraux'un duvarsız müze kavramı, aslında sanat eserlerinin fiziksel olarak aynı yerde bulunmadığı ancak sanatın evrensel ve zamansız doğasının bir arada bulunduğu bir müze anlayışını ifade etmektedir. Yani, bir müzede bulunan eserlerin yerine, sanatın tarihsel, kültürel ve coğrafi çeşitliliğini yansıtan bir arşiv veya koleksiyon sunulmaktadır. Bu arşiv, dünya çapında farklı müzelerde, özel koleksiyonlarda veya hatta özel olarak toplanan dijital kaynaklarda bulunan sanat eserlerinden oluşur. Bu kavram, Malraux'un sanatın evrensel doğasına olan inancını yansıtmaktadır. Ona göre, sanatın tarihsel ve kültürel bağlamından bağımsız olarak, insanın duygularını ve hayal gücünü harekete geçiren evrensel bir özelliği vardır. Bu nedenle, sanatın kendisi, müzelerin duvarlarına sıkışmış değildir ve dünyanın her yerinde bulunabilir. Malraux'un duvarsız müze kavramı, sanatın evrensel doğasının yanı sıra, sanatın sadece bir estetik deneyim olmaktan çok daha fazlası olduğuna da işaret etmektedir. Malraux, sanatın insanın düşünsel, duygusal ve kültürel deneyimini zenginleştirdiğine inanmış ve bu nedenle, sanatın erişilebilirliğini arttırmak için müzelerin sınırlarını kaldırmak gerektiğini savunmuştur. Bu durumda Malraux için "duvarsız düşsel müze" kavramı müzelerdeki koleksiyonların fiziksel dünyanın birer yansımaları, kopyaları olmaktan çok daha ötede sayısal bir alanda varlığını sürdüren sanal görüntüye ve nesneden bağımsız enformasyona dönüşmüş sanal müzeler tarafından düşsel olmaktan çıkmış görünmektedir.

Walter Benjamin, André Malraux gibi, sanatın tarihsel ve kültürel bağlamından bağımsız olarak evrensel bir özelliği olduğuna inanmıştır ancak, Benjamin'in kavramsal çerçevesi Malraux'un duvarsız müze kavramından biraz farklı olmuştur. Benjamin, "sanat eseri özgün bir yapıttır" diyerek, sanat eserinin tekil bir nesne olarak

fiziksel varlığının önemini vurgulamıştır. Ona göre, sanat eseri, doğru zamanda ve doğru yerde sunulmadan veya korunmadan anlamını ve değerini yitirebilir. Bu nedenle, sanat eserlerinin yerleri ve çevreleri önemlidir.

Benjamin, aynı zamanda, kapitalizmin yükselişiyle birlikte sanat eserlerinin sermaye nesnesi haline geldiğini ve bu nedenle, estetik değerlerinden bağımsız olarak, para değerlerinin değişken olduğunu düşünüyordu. Bu durum, sanatın kolayca ticarileştirilmesine ve maddi bir değer kazanması için seçilmiş eserlerin diğerlerine göre daha fazla değerlendirilmesine neden olmuştur. Bu nedenle, Benjamin, duvarsız müze kavramına karşı gelmemiş ancak bunun yerine, sanat eserlerinin özgünlüğü ve yerleştirildikleri bağlamın önemini vurgulamıştır. Ona göre, sanat eserleri, her zaman kendilerine özgü bir yere ve çevreye ihtiyaç duymuş ve bu nedenle, müzelerin veya diğer sergileme alanlarının seçimleri önemli olmuştur. Benjamin, sanat eserlerinin korunması ve sergilenmesi için fiziksel olarak özel bir yere ihtiyaç duyulduğunu savunarak, sanatın evrensel doğasının yanı sıra, sanatın fiziksel ve tarihsel bağlamının da önemli olduğuna inanmıştır.

Sanal müzeler, Yeni medya teknolojileri, küreselleşme ve internet sanatı toplumun her kesimine ulaşılabilir hale getirmiştir. Sanal müzeler, koleksiyonlarını sanal ortamlarda küresel çapta herkesin ulaşabileceği şekilde erişime açarak ziyaretçilere sanal dolaşma olanağı sunmaktadır. Enformasyon çağında sanat deneyimi internet aracılığıyla zaman ve mekândan özgür yaşanabilir duruma gelmiştir.

Fiziksel bir mekâna sahip olan ve birçok ünlü sanatçının eserlerinin sergilendiği Salvador Dali Müzesi, Guggenheim Müzesi, Louvre Müzesi, Van Gogh Müzesi gibi dünya çapında tanınan müzeler, zaman ve mekân kısıtlarını ortadan kaldırmak için kendilerini 360 derece perspektif ile dijital ortama aktarmışlardır. Bu sayede, katılımcılar, zaman ve mekân kısıtlaması olmadan, dijital platform üzerinden bu tür müzelere kolaylıkla erişebilmektedirler.

İnternet üzerinden gezilen sergilerdeki eserler hakkında bilgi edinmek için okunabilecek açıklamaların varlığı ve eserlerin yüksek çözünürlüklü görüntüleri, tüm odaların ziyaretçilere açık olması gibi özellikler, müzede fiziksel olarak bulunmuş hissi uyandırmaktadır. İnternet aracılığıyla gezilen sergideki eserler hakkında bilgilerin okunması ve eserlerin görüntülerinin oldukça yüksek çözünürlükte olması, müzede tüm odaların erişime açık olması orada bulunmuş hissini vermektedir. Sanallaşan Sanatın alımlanmasında ve algılanmasındaki bu değişimler izleyiciyi etkileşimli ortamda aktif olarak katılmasını sağlamasının yanı sıra, Benjamin'in

kavramı olan Paris pasajlarındaki şehir gezgini flanörlükten, sanal mekânda dijitalleşen flanör konumuna getirdiği de söylenebilir. Teknoloji sayesinde bireylerin yer değiştirmeden izlediği eserler ve gittikleri müzeler Benjamin'in sanat eserindeki olması gereken kıstasların sergileme değerini ve kült değerini ortadan kaldırmış olsa bile sağladığı ulaşım kolaylığı neticesinde sanat, günlük yaşantının içine kolaylıkla dahil olmuştur.

Hiçbir fiziksel mekâna sahip olmayan tamamen sanal ortamda koleksiyonlarını sergileyen moCDA, Sanatçılar için bir platform olan MakersPlace'in oluşturduğu "Museum of Contemporary Digital Art" (moCDA) adlı bir sanal sergi platformudur. Bu platform, dijital sanatçıların işlerini dünya genelindeki bir kitleyle paylaşmalarına olanak tanır. Sanatseverler, moCDA'nın web sitesine giriş yaparak, dünya çapında dijital sanat eserleriyle etkileşim kurabilirler. Platformda, animasyonlar, 3D baskılar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik işleri, ses sanatı ve daha pek çok dijital sanat eseri bulunmaktadır. Sanal sergi, ziyaretçilerin eserlerle etkileşime geçebilmesine ve sanatçıların dünya çapındaki kitlelere erişebilmesine yardımcı olmak için tasarlanmış bir platformdur. MoCDA'nın düzenlediği sergilerin temaları çeşitlilik göstermektedir. Örneğin, "Binary States" adlı bir sergi, dijital çağda insan davranışları ve zihniyetlerinin değişen dinamiklerine odaklanmıştır. Sergi, dijital teknolojinin yükselişi ve insanların dijital teknolojiye bağımlılığı gibi konuları ele alarak, farklı disiplinlerde çalışan bir grup sanatçının eserlerine yer verir.

Sergide yer alan eserler, dijital teknoloji ve yeni medyanın yaratıcı potansiyelini kullanarak, dijital dünyanın yarattığı çelişkiler ve paradokslarla başa çıkmaya çalışır. Bu bağlamda, sergide yer alan eserler, dijital dünyanın getirdiği yalnızlık ve bağımlılık gibi konuları ele alırken, diğerleri dijital teknolojinin insanların hayatındaki rolüne dair farklı bakış açıları sunmaktadır. Diğer bir deyişle Sergideki eserler, günümüzün dijital dünyasındaki ikili durumları ve bu durumların insanlığın geleceğindeki etkilerini ele almıştır. Sergide, dijitalleşme ve teknolojinin insan yaşamına yön vermesi, insan ile dijital dünya arasındaki ilişki, bilgi, gerçeklik ve sanal dünya kavramlarına dair sorulara yanıt aranır. Sergide yer alan eserler arasında, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ ve dijitalleşme gibi konulara odaklanan interaktif enstalasyonlar, dijital çizimler ve videolar yer almıştır. "Binary States" sergisi, dijital çağda sanatın rolü hakkında düşündürücü bir perspektif sunmuştur. Sergideki eserler, dijital teknolojinin insan yaşamında oynadığı önemli rolü vurgulayarak, insan ve dijital dünya arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin insanlığın geleceğine etkisini ele alır



denilebilir.

“Dark Matter” adlı bir başka sergi, sanatçıların evrenin bilinmeyen kısımlarına ve insan zihninin sınırlarına olan ilgisini ele almıştır. Sergide, karanlık madde kavramı, sanat ve tasarımın çeşitli yönleriyle birleştirilerek, izleyicilere görsel ve düşünsel bir deneyim sunulmaktadır. Sergide yer alan eserler, karanlık madde gibi görünmez olan ancak evrenin büyük bir bölümünü oluşturduğu düşünülen fiziksel bir olgudan ilham alarak üretilmiştir.

Sergi, karanlık madde kavramı üzerine yapılan araştırmalara, evrenin gizemli yanlarına, keşfedilmemiş dünyalara ve hayal gücünün sınırsızlığına atıfta bulunmaktadır. İzleyiciler, sanat ve tasarımın farklı yönleriyle karanlık madde kavramını keşfederken, tasarım ve sanatın gücü hakkında düşünmek için de bir fırsat elde etme imkânı bulmaktadırlar.



**Şekil 4.15** moCDA, Dark Matter

"Infinite Surface" adlı sergi, doğanın şekillerinin ve sanatın arasındaki ilişkiyi keşfetmiştir. Sergi, dijital sanatın farklı alanlarından örnekler sunarak, sanat ve teknolojinin birleştiği yeni bir çağın başlangıcını yansıtmaktadır." Bu sergi günümüzde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, sanat dünyasının da dijitalleşmesine bir örnek teşkil etmektedir. Sanatçılar, teknolojinin sağladığı imkanları kullanarak, eserlerinde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dijital resim, animasyon ve video art gibi teknolojik yenilikleri kullanmışlardır. Sergi teması, doğa şekillerine ve insan zihnine dair bir konuyu ele alarak, dijital dünya ve sanatın birleştiği yeni bir çağı yansıtmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, "Infinite Surface" sergisi, dijital sanatın potansiyelini keşfetmeyi amaçlamaktadır.

Teknolojide yaşanan son gelişmelerle fiziksel gerçeğin ve sanal gerçeğin melez olduğu bir başka mekân olarak metaverse alanları oluşmuştur. Web3.0'le birlikte, blok zinciri kavramının oluşması özellikle yapay zeka gibi teknolojilerinde desteğiyle internet daha da gelişerek gerçek yaşantının paralel evreni gibi Sanal bir alan oluşturarak, bireylerin gündelik hayatlarına dahil olması, Metaverse 'un tam olarak amaçlandığı bir durumdur. Bu durum, insanları fiziksel ortamlarından koparıp zihinsel bir deneyime yönlendirerek, sanallığın tamamen gerçekle açığa çıkmasına aracılık etmektedir. Dolayısıyla sanallığın bütünüyle gerçek olarak açığa çıkmasına aracılık etmektedir. Bu durumda metaverse, Baudrillard'ın bahsettiği simülasyon ve hipergerçeklik düşüncelerine atıfta bulunmaktadır. Yaşadığımız dönemde hakikatin önemsizleştirilmesiyle oluşturulan suni simülasyon ortamları gerçeklikle yer değiştirmiştir ifadesini kullanan Baudrillard bu duruma sebebiyet verenin kültür endüstrisinin kendisi olduğunu öne sürmüştür (Baudrillard, 1981). Metaverse gerçek dışı oluşturulmuş ve kurgulanmış ve gerçek dünyadan çok uzakta mükemmel bir estetikle hazırlanmış mekânsal alanlardır. Gerçek dışı olanın her şeyi çevrelemesi neticesinde hakikat değerini kaybetmiştir. Baudrillard için hakikat ilk olarak sanayi döneminden önce gerçeğin yansması yani imgeyle kaybolmaya başlamıştır. Sonrasında sanayi döneminde gerçeklik değişmeye devam ederek gelişen teknoloji ve kitle iletişim araçlarıyla gerçeklik sekteye uğramıştır. Ancak en son gerçeklikle hiçbir bağının kalmadığı, içinde yaşadığımız kendisinin simülakr olan imge dönemi, sanal gerçekliktir. (Baudrillard, 2011, s. 153). Bu dönemde olmayan gerçekler varmış gibi algı yaratılarak kendi hakikatlerini oluşturmuşlardır.

Metaverse alanlar, içinde yaşadığımız fiziksel dünyaya dokunabilen işlevsel olarak fiziksel gerçeğin ve sanal gerçeğin birbirine entegresinin temsili olmuştur. Diğer bir deyişle, metaverse' ün, sanal gerçeklik, hologramlar gibi teknolojilerle fiziksel dünya ile etkileşim halinde olmasıdır. Tarih olarak 1990'lı yıllara dayanan ve aslında üç boyutlu dünyalar olarak bilinen metaverse kelime kökeni olarak, Meta ve universe kelimelerinin bir araya gelmesiyle türetilmiştir, meta eski Yunancada öte anlamında universe ise İngilizce evren anlamında kullanılmaktadır. Metaverse de içinde bulunduğumuz fiziksel dünyanın ötesinde sanal bir evreni ifade etmek için kullanılmıştır bunu yaparken de birbirinden farklı özelliklere sahip sanal platformlarını ortaya çıkarmıştır. Sanal platformlar, pek çok kişinin yer aldığı, üç boyutlu nesnelere de bulunduğu etkileşimli, çevrimiçi ortamlardır. Konum olarak birbirinden çok uzakta olan kişiler, sanal platformlarda gerçek zamanlı olarak etkileşim sağlamaktadırlar

(Dionisio,2003, s.34). Sıklıkla kullanılan platformlar arasında Minecraft, Sandbox, Decenterland gibi ortamlar vardır. Bu ortamlarda sanatçılar, kendi sergilerini açabilir, eserlerini satabilir ya da var olan sergilere katılabilir ve eserler hakkında bilgi edinebilmektedirler.

Metaverseler, sanal küreselleşme olarak adlandırılan yeni küresel evren oluşturmaktadırlar. Sanal küreselleşmeyle ülke sınırlarının kaldırılmasını sağlayarak ülkeleri birbirine yakınlaştırmış ve dünya vatandaşlığı düşüncesini daha çok yaygın hale getirmiştir.

Metaverse, üç boyutlu sanal gerçeklik gözlükleri gibi teknolojiler kullanılarak erişilebildiği gibi, iki boyutlu olarak tarayıcılarla da erişilebilir. Bu sanal dünyanın içinde bulunan avatarlar, bireyin bir yansıması olarak tanımlanabilmektedir. Avatarlar, bireye birebir benzeyebildiği gibi tamamen farklı bir görünüme de sahip olabilirler. Sanal dünyalar arasında hızlıca yer değiştirebilirler ve sahip oldukları dijital varlıklara NFT'lerle sertifikalı olarak sahip olunabilir hale gelmiştir. NFT'ler, dijital olan metaları sertifikalandırarak orijinallik ve hakikilik garantisi veren bir teknolojidir.

Dijitalleşmenin getirdiği enformasyon toplumunda, sanat eserlerinin üretimi, tüketimi ve dağıtımını radikal bir dönüşüm yaşamıştır. NFT teknolojisi, bu durumun en üst seviyesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kripto sistemi kullanılarak merkeziyetiz kontratlarla kayıt altında tutulan dijital sanat eserleri, herkesin takip edebileceği bir veri havuzunda toplanmaktadır. Bu sayede eserde sahteciliğin önüne geçilerek tüketicilere eserin son değişikliklerini takip etme imkânı sunulmaktadır. Kripto sistemi, sanat yapıtının tekrarlanabilir, müdahale edilebilir ve değiştirilebilirliği sebebiyle güven problemlerinin önüne geçmektedir. Blok zincirlerle esere verilen dijital künye, yapıtın oluşturulduğu andan itibaren uğradığı değişimleri kaydetmektedir. Bu durum aynı zamanda sanatçının telif hakkını da korumaktadır. Ayrıca, sanatçıya yapıtını değiştirme hakkı veren bu özellik, geleneksel sanat yapıtlarında rastlanmayan sadece NFT teknolojisine ait bir özelliktir. Sanatçının yapıtında yaptığı değişiklik, müdahalenin kaydının olması ve herkese görünür olması sebebiyle, sanat eserinin özgünlüğünü ve biricikliğini koruma altına almaktadır. Kriptolanmış eserin bir kişiye ait olması sayesinde, sanatçılar küresel çapta tüketici kitlesine kolaylıkla ulaşabilir duruma gelmektedir. Ancak yine de, NFT teknolojisinin henüz emekleme döneminde olması ve bazı yasal sorunların henüz çözülememiş olması, endişeleri de beraberinde getirmektedir. Örneğin, telif hakları ve fikri mülkiyet hakları konusunda belirsizlikler vardır. NFT'lerin telif hakları konusunda kimin sahip

olduğunu ve kimin izin almadan eserleri NFT'ye dönüştürebileceğini belirlemek zordur. Ayrıca, sahte NFT'lerin ortaya çıkması ve dolandırıcılık faaliyetlerinin artması da endişelere yol açmaktadır.

Sanat yapıtının gerçek fiziksel özelliğini NFT teknolojisiyle yitirmesi, esere zaman ve uzamdan özgür sergilenme olanağı sunmaktadır. NFT sayesinde eser, yerinden ayrılmadan yer değiştirebilir. Benjamin'in bahsettiği şimdilik ve buradalık yerini her zaman her yerde durumuyla güncellenmiştir denilebilir. Bu durumda biriciklik ve hakikilik mülkiyet ilişkileri üzerinden kurulmaktadır. NFT'ler geleneksel yapıtlar gibi kimyasal ya da fiziksel olarak orijinallik raporuna ihtiyaç duymamasından dolayı geleneksel eser kadar mülkiyet ilişkileri zor olmamaktadır.

Walter Benjamin, sanal sanat ya da NFT terimini kullanmadı, ancak sanatın mekanik çoğaltımı konusunda yaptığı çalışmalar, sanal sanat ile arasında bir bağlantı kurulmasına neden olabilir.

NFT sanatı, Benjamin'in aura kavramı ile ilişkili olarak ele alınması yanlış olmaz. Çünkü NFT sanatı, orijinallik raporuna ihtiyaç duymaması sebebiyle sanat eserlerinin özgünlüğünü ve benzersizliğini vurgular. Dolayısıyla NFT sanat eserleri, benzersiz bir şekilde tanımlanabilir ve diğer sanat eserleriyle karıştırılmazlar. Bu, Benjamin'in aura kavramının, sanat eserinin benzersizliğini ifade etme ile bağlantılı hale getirme özelliklerine benzer. Bu durumda NFT teknolojisi, Benjamin'in tekniğin olanaklarıyla sanat eserlerinde artık olmadığını söylediği aura kavramını taşıdığı söylenebilir. NFT sanatı, dijital sanat eserlerine benzersiz bir kimlik atayarak bu soruna bir çözüm sunmak için ortaya çıkmıştır. Ancak, NFT teknolojisinin henüz emekleme döneminde olması ve bazı yasal sorunların henüz çözülememiş olması, endişeleri de beraberinde getirmektedir. Örneğin, NFT'lerin sanat eserlerinin haklarına ilişkin yasal belirsizlikler, dijital sahteciliğin artması, sanat piyasasında spekülasyon ve balon oluşumu gibi sorunlar NFT sanatını tartışmaya açık hale getirmektedir bununla birlikte Benjamin, sanat eserlerinin mekanik çoğaltımının, onların orijinal değerini azalttığını ifade etmesi eserin kült değerinin, yatırım aracı olarak görülmesi sanat eserinin metalaşması durumu var olan aurasının arka plana itilmesine sebep olabilmektedir. Sanat yapıtının kendi varlığından ziyade, ekonomik değerinin ön planda olması yapıtın sahip olduğu aurayı ve biricikliğini sekteye uğratabilmektedir. Nihayetinde NFT sanatı, bu tüketim kültürüne farklı bir yaklaşım getirmiş olabilmesi sebebiyle NFT sanat eserleri, sanat eserlerinin dijital olarak üretilip saklandığı bir teknolojik inovasyon olarak ortaya çıkmıştır. Bu durum, sanatın tüketim sürecine daha

farklı bir boyut getirmiş ve sanat eserlerinin dijital olarak sahiplenilmesini ve satın alınmasını sağlamıştır. Dolayısıyla NFT sanatı da tüketim kültürünün bir parçası olarak görülebilir. Çünkü sanat eserlerinin dijital olarak satın alınması ve sahiplenilmesi, bu eserlerin bir meta olarak ele alınmasını sağlar. Bu da Baudrillard'ın tüketim kültürü teorisinde bahsettiği gibi, sanatın gerçekliğe olan bağlılığını ve düşünsel gücünü zayıflatabilir. Bununla birlikte, Teknolojik gelişmelerin sanatı demokratikleştirmesine yardımcı olabileceğini düşünen Benjamin, sanatın daha demokratik bir ortamda gelişmesi için teknolojinin kullanımını teşvik etmiştir. NFT sanatı, teknolojik gelişmelerin sanatta demokratikleşme sürecine katkı sağladığı bir örnektir. Bu sanat eserleri, blok zinciri teknolojisi kullanılarak dijital olarak kaydedilir ve sahiplikleri güvence altına alınır. Bu sayede, sanat eserlerinin sahte olma ihtimali azalır ve koleksiyoncuların sahip oldukları eserlerin değerleri artar. Ayrıca, NFT sanatı, dijital dünyada yer alan sanat eserlerinin müzeler ve galeriler gibi geleneksel sanat mekanlarına ihtiyaç duymadan daha geniş bir kitle tarafından erişilebilir hale gelmesini sağlar. Bu da sanatın daha demokratik bir ortamda yayılmasına yardımcı olur. Ancak, NFT sanatının da eleştirisi aldığı noktalar vardır. Bazıları, NFT sanatının yine de elitist bir yapıya sahip olduğunu ve yüksek fiyatlarla satıldığını savunur. Ayrıca, NFT sanatının gerçek bir sanat eseri olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmaları da devam etmektedir.

NFT teknolojisinin sanat eserlerinin metalaşması ve ortaya konulan sanat eserinin ana konusunun sahip olduğu aurayı ve biricikliğini sekteye uğratmasındaki en önemli örneklerden biri, Beeple tarafından oluşturulan OCEAN FRONT sanat eseridir. Bu dijital eser, 2020 yılında oluşturulmuş insan etkisi ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratmak amaçlı hazırlanmıştır. Bu eserde, muhteşem bir okyanus manzarası görüntüsü ve plastik atıkların denizde yarattığı bir kirlilik gösterilerek okyanusların temizliği ve sürdürülebilirliği konusunda insanların sorumluluğunu vurgulamaktadır. Bu eser, doğal güzelliklerin ve doğal kaynakların korunması gerektiğini hatırlatırken aynı zamanda insanoğlunun çevresel etkisinin ne kadar büyük olduğunu da göstermektedir. Dolayısıyla Beeple'in "Ocean Front" eseri, güçlü bir mesajı olan etkileyici bir sanat eseridir. İnsanların doğaya karşı sorumluluklarını hatırlatmak için güçlü bir araç olarak kullanılabilir.



**Şekil 4.16** Beeple, Ocean Front, 2020

Christie's Müzayede Evi tarafından açık artırmayla satışa sunulan eser, bir NFT olarak satılmış ve 69,3 milyon dolarlık rekor bir fiyata alıcı bulmuştur. Bu satış, dijital sanatın yükselişi ve NFT teknolojisinin sanat dünyasındaki potansiyelini göstermesi açısından önemli bir olay olarak kabul edilir. Ancak, günümüzde, eserin sahip olduğu ana konu ve mesaj unutulmuş ve sadece değeri üzerinden anılmaktadır. Bu durum, sanat eserlerinin sadece ekonomik değeri üzerinden değerlendirilmesinin sanatın özünden uzaklaşılmasına ve biricikliğinin arka plana itilmesine sebep olabilmektedir. Öte yandan NFT sanatı, sanatın tüketim sürecine farklı bir yaklaşım getirirse de, tüketim kültürünün bir parçası olarak ele alınabilir ancak sanatın gerçekliğe olan bağlılığına zarar verebilir yorumu yapılabilir.

Son yıllarda NFT sanatı dünyasında büyük bir yankı uyandıran sanatçı Fewocious kendine özgü tarzı ve eleştirel bakış açısıyla öne çıkmış, tüketim kültürüne yönelik eleştirileriyle tanınmıştır. "Minting a Monster" adlı eseri, tüketim kültürünün absürtlüğünü eleştiren bir parodi olarak tasarlanmıştır. Eserde, bir sanat koleksiyoncusu, bir canavar yaratır ve bu canavarı nft olarak satışa sunar. Sanat koleksiyoncusu, canavarı yarattıktan sonra, onu farklı parçalara ayırarak, her parçayı ayrı ayrı nft olarak satmaya karar verir. Bu absürd durum, tüketim kültüründeki sanatın ticarileşmesine ve maddileşmesine yönelik eleştirileri yansıtır. Fewocious, sanatın

ticarileşmesinin sanatın özünden uzaklaşmasına ve sanatın sadece bir yatırım aracı olarak görülmesine karşı çıkmıştır. Eser, sanat dünyasındaki bu ticari eğilimleri ve tüketim kültüründeki absürt durumları alaya alırken, sanatın maddileşmesinin eleştirel bir perspektiften sorgulanmasına da işaret etmektedir.

Trevor Jones'un "Bitcoin Angel" adlı eseri, kripto para birimleri ve dijital teknolojinin yükselişine yönelik eleştirel bir perspektif sunuyor. Eser, bir melek figürü olarak tasvir edilen bir kadın, dijital para birimleri etrafında dönerek görkemli bir şekilde yükselerek dijital teknolojinin artışı ve kripto para birimlerinin ticarileşmesi gibi konulara eleştirel bir tavırla, tüketim kültürüyle ilişkilendirilebilir. Eserde kullanılan mavi ve turuncu renkler, Bitcoin'in simgesel renkleri olan turuncu ve beyazı yansıtarak Bitcoin'in ve kripto para birimlerine ait teknolojilerin yükselişine atıfta bulunmuştur. Ancak, eser aynı zamanda, teknolojinin insanları yalnızlaştırdığı, bilgi kirliliği yarattığı, dijital zenginlerin yükselişine yol açtığı ve hatta bazen yıkıcı sonuçlara neden olduğuna da işaret etmiştir. Eserde kullanılan görsel dil, geleneksel melek figürleriyle modern teknolojinin birleşimini yansıtmıştır. Melek figürü, masumiyet, saflık ve güzellik gibi geleneksel melek özelliklerini taşımasına rağmen, kripto para birimleri ve dijital teknolojinin etrafında dönerek, bu teknolojilerin karmaşık ve yıkıcı etkilerine de işaret etmiştir.

NFT sanatı, dijital bir sanat formu olarak yenilikçi bir yaklaşım olsa da, popülerliği ve ticari değeri nedeniyle tüketim kültürü içinde önemli bir yer edinmiştir. Sanatın finansal bir varlık olarak ticarileştirilmesi, onun özgünlüğünü ve sanatsal değerini kaybetmesine neden olabilir ve dolayısıyla bu durum, Adorno ve Horkheimer 'in sanatın tüketim kültürü içindeki işlevi hakkındaki eleştirilerini destekleyebilir. Sanatta yeniden üretilebilirliğin tüketim kültürüne ve kapitalizme olan etkilerini eleştirdikleri için, NFT sanatının da bu eleştirilerinin kapsamına girebileceği söylenebilir. Adorno ve Horkheimer, sanatta yeniden üretilebilirliğin neden olduğu standartlaşma ve özgünlüğün kaybı gibi konulara dikkat çekmişlerdir. Bu eleştiriler, NFT sanatının benzersizliği ve özgünlüğü üzerine yapılan vurgunun, esasen sanatın tüketiciler tarafından alınıp satılabilir bir meta haline dönüştürülmesine yol açabileceği konusunda uyarıcıdır. Bu nedenle, Adorno ve Horkheimer'in eleştirel yaklaşımı göz önüne alındığında, NFT sanatının da kültür endüstrisi ve tüketim kültürüne dair sorunları tetikleyebileceği ve sanatın özgünlüğünü ve yaratıcılığını tehdit edebileceği söylenebilir.

## BÖLÜM 5

### 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada endüstri toplumundan enformasyon toplumuna geçiş sürecinde kitleiletişim araçlarının değişmesiyle ortaya çıkan kültürel farklılıkların yanısıra sanatı nasıl sanallaştırdığı meselesine toplumun yapısı da dahil edilerek cevap bulunmaya çalışılmıştır.

Sanat ve kitle iletişim araçları, toplumun teknolojik ve sosyal değişimleri ile birlikte sürekli evrim geçirmiştir. Endüstri toplumundan enformasyon toplumuna geçişle birlikte, kitle iletişim araçları, toplum yapısı ve sanat alanlarında önemli değişiklikler yaşamıştır. Bu değişimler, sanatın sanallaşmasıyla birleşmesiyle daha da belirgin hale gelmiştir.

Endüstri toplumunda kitle iletişim araçları olarak kitap, gazete, radyo ve televizyon gibi araçlar, sanatın üretim, dağıtım ve tüketiminde önemli bir rol oynamıştır. Sanat eserleri, kitle iletişim araçları aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşabilir ve sanatın toplumda bir kültür ürünü olarak tanınmasına katkıda bulunmuştur ancak, bazı eleştirmenler bu ilişkiyi eleştirmiş ve kitle iletişim araçlarının sanatın özgünlüğünü, yaratıcılığını ve anlamını yok ettiğini iddia etmiştir. Endüstriyel toplumunda sanat, tüketimnesnesi haline gelmiş ve ticari bir değer kazanmıştır. Bu nedenle, sanatın özgünlüğü ve yaratıcılığı tehlikeye girmiştir. Benjamin, endüstriyel toplumun sanat üzerindeki etkisini ele alırken, sanatın bir kült değer olarak kaybettiğine dikkat çekerek, sanat eserlerinin bir zamanlar manevi bir değere sahip olduğunu, ancak endüstriyel toplumda sanatın bir ticari mal haline geldiğini ve değerinin maddi bir şeye indirildiğini bu nedenle de endüstriyel toplumun sanat üzerindeki etkisi, sanatın kültürel değerini azaltarak onu yozlaştırmış olduğunu savunmuştur.

Endüstri toplumunda kitle iletişim araçları ve sanat arasındaki ilişkiyi ele alan bir düşünür olan McLuhan, "medya, mesajın kendisidir" diyerek, medyanın içeriği ve



biçimi arasındaki ilişkiye dikkat çekmiştir. Ona göre, medya insanların algılayış biçimlerini değiştirirerek kültürü şekillendirmektedir. McLuhan, endüstri toplumunun sanata yaklaşımında da değişimler olduğunu belirtmiştir. Sanatın, bireysel duyguların ifadesi olmaktan çıkıp, toplumsal bir araç haline geldiğini savunmuştur. McLuhan'a göre, endüstri toplumunda sanat, toplumun kendisine dair bir ayna işlevi görmekte ve toplumsal gerçekliği yansıtmaktadır. Medyanın etkisiyle sanat, kitlesel bir araç haline gelmiş ve sanat eserleri, tüketim toplumunun bir parçası haline gelmiştir.

Endüstri toplumu döneminde, kültür endüstrisi sanatın üretimini, pazarlamasını ve tüketimini etkileyen bir faktör haline gelmiştir. Sanatçılar da bu duruma uyum sağlamak zorunda kalarak kültür endüstrisiyle iş birliği yapmak ve ticari başarı elde etmek yoluna giderken, diğerleri ise endüstriyel etkilerden kaçınarak özgün sanatsal ifadeler oluşturmayı tercih etmişlerdir. Bu dönemde, sanatın da endüstriyel bir ürün olarak ele alınması, geniş kitleler tarafından tüketilebilir hale gelmesini sağlamıştır. Bu nedenle, bazı sanatçılar da bu sürece ayak uydurmuş ve kitlelere ulaşabilmek için popüler kültüre yönelmiştir. Ancak diğer taraftan, bazı sanatçılar da bu durumu eleştirerek, sanatın özgünlüğünün ve anlamının yitirildiğini savunmuşlardır.

Enformasyon toplumunda ise, dijital medya, internet gibi sanal araçlar ön plana çıkmıştır. Bu dijital araçlar, kitle iletişim araçlarını daha önceki dönemlerde olmadığı kadar yaygın, hızlı ve etkili hale getirmiştir. Bu nedenle, sanat da kitle iletişim araçlarıyla birlikte dijitalleşmiş ve sanal ortama taşınmıştır. Sanat ve kültür ürünlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Böylece, kültür endüstrisi daha önceki dönemlerde olduğundan çok daha erişilebilir hale gelmiştir. Özellikle dijital teknolojilerin yaygınlaşması ile birlikte, kültür endüstrisi de bu teknolojilerden faydalanarak kültür ürünlerinin üretimini ve dağıtımını daha hızlı ve etkili bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Ancak enformasyon toplumu döneminde, sanat ve kültür ürünleri daha ticari bir yaklaşımla ele alınmıştır. Sanat ve kültür endüstrisi, büyük ölçüde bir pazarlama ve satış endüstrisi haline gelmiştir. Bu durum, sanatın ve kültürün ticarileştirilmesi ile sonuçlanabilir ve sanat eserleri sadece birer mal olarak görülebilir. Ayrıca artan yeni medya teknolojilerinin sanat ve kültür endüstrisindeki ticarileştirme eğilimlerini artırdığını sanatın ve kültürün yalnızca birer mal olarak görülmesine neden olduğunu düşünülmektedir. Sanatın ve kültürün yalnızca para kazanmak için kullanıldığına inanarak, bu değişimlerin kültürün özgünlüğünü ve estetiğini tehdit etmesi söz konusu olabilmektedir. Ancak bu durum daha geniş bakış açısıyla ele alındığında dönemdeki değişimleri kültürün demokratikleşmesine ve çeşitliliğin

artmasına olanak sağlayarak olumlu olarak görülebilir. Özellikle, yeni medya teknolojilerinin sanat ve kültürü daha erişilebilir hale getirdiği, herkesin kendilerini ifade etmesine ve kültürel zenginliği keşfetmesine olanak tanıdığı da düşünülebilir.

Sanatın sanallaşması enformasyon toplumu döneminde yeni medya teknolojilerinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşması ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bu kavram, sanatın dijital ortama taşınması ve bu ortamda yaratılması anlamına gelmektedir. Sanatın sanallaşması maddi varlığından bağımsız olarak sanal ortamda var olabilmesi ve izleyiciye daha geniş bir erişim sağlamış olduğu görülmektedir. Sanal ortamda üretimle birlikte sanat eserlerinin maddi sınırlarının ortadan kaldırılması sanatçıların yaratıcılıklarını sınırsız bir şekilde ifade edebilmelerine olanak tanırken aynı zamanda sanatın daha önce ulaşılması zor olan bir kitleye ulaşmasını sağlaması sayesinde sanatı daha demokratik ve toplumsal etkisini artırmış hale getirmiştir ancak bu durum, yine de sanal ortamın sanatın maddi varlığını yok etmesi sebebiyle sanat eserlerinin değerini azaltması düşüncesi de yaşatmaktadır.

Kitle iletişim araçlarındaki yaşanan gelişmelerin sanatı sanallaştırmasıyla birlikte yaşanan değişimler, tüketim kültürüyle de yakından ilişkili bulunmuştur. Tüketim kültürü, endüstri toplumundan enformasyon toplumuna geçişle birlikte daha da yaygınlaşmış ve güçlenmiştir. Mal ve hizmetlerin sürekli tüketilmesi, yenilenmesi ve değiştirilmesi üzerine kurulu olan bu kültür, endüstri toplumunun hızlı tüketim, seri üretim ve tüketim çılgınlığına dayanmaktadır. Kitle iletişim araçlarının ve yeni medya teknolojilerinin gelişmesi Sanat eserlerinin seri olarak çoğaltılması ve yayılmasına sebebiyet vererek tüketim kültürünün gelişimine katkıda bulunmuştur. Böyle bir durumda sanat ve kültür ürünleri sadece estetik bir değer taşımakla kalmayıp, aynı zamanda bir tüketim malı olarak da görülmektedir

Enformasyon toplumu, yeni medya teknolojilerinin sanat eserlerinin üretiminde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dijital sanat ve benzeri teknikler, sanatçıların yeni yollarla eserler üretmelerine olanak tanıdığı dönem olmuştur. Bu teknikler, eserlerin üretim sürecinde yaratıcı ifadenin yanı sıra, teknik bilgi ve becerinin de kullanımını gerektirir. Benjamin'in endüstri toplumu döneminde ortaya atmış olduğu teknik olanaklarla yeniden üretilen sanat kavramından yola çıkarak, geleneksel yollarla üretilen sanat eserlerindeki kült değer, sergileme değerine dönüşmüştür. Sanatın geldiği son nokta olan NFT'lerde bu durum sahiplik değeriyle yer değiştirmiştir. NFT'ler, sanat eserlerinin benzersizliğini koruyan ve sahipliğini kanıtlayan bir sistemdir. Bu durumda Benjamin'in endüstriyel üretim hakkındaki görüşleri, NFT

sanatının çoğaltılabilirliği ve yeniden üretilebilirliği ile benzerlik taşır. Benjamin'e göre endüstriyel üretim, sanat eserlerinin tekrarlanabilir hale getirilmesine olanak sağlamaktadır ve bu durum da sanat eserlerinin kült değerlerini azaltmaktadır. NFT sanat eserleri ise, blok zinciri teknolojisi sayesinde dijital olarak benzersiz bir varlık yaratırlar ve çoğaltılamazlar. Bu nedenle, NFT sanat eserleri endüstriyel üretimle ilişkili olan çoğaltılabilirliğe sahip değildir. Ancak, NFT sanat eserleri hala bir dijital formatta olduğundan, kült değer kavramı açısından tartışmalı bulunmuştur. Çünkü dijital sanatın gerçek sanata eşit bir değere sahip olmadığına inanılması ve bununla birlikte, diğerleri dijital sanatın da gerçek sanat kadar değerli olduğuna düşüncesidir. Öte yandan, NFT'lerin benzersizliği ve sahipliği konusunda, bir dijital sanat eserinin "benzersiz" olmasının zor olduğunu ve bir kopyasının her zaman oluşturulabileceğini düşünülmesi de söz konusu olabilmektedir. Ancak, NFT'lerin sahipliği ve benzersizliği sayesinde, sanatçıların dijital sanatlarını satmalarına ve değerlerini korumalarına olanak tanıdığını düşünülmektedir. Tüm bu ikilemlere rağmen NFT'lerin sanat dünyasında yeni bir yol açtığı ve sanatın dijital platformlarda daha fazla tanınmasını sağladığı da bir gerçektir. Sergileme değeri açısından, NFT sanatı sanat eserlerinin benzersizliğini koruduğu ön şartıyla kabul edildiğinde Benjamin'in bu konudaki görüşleri ile uyumludur denilebilir.

Walter Benjamin'in sanatta hakikiliği sanat eserinin üretimindeki teknolojik yeniliklerin etkileri üzerinden gitmektedir. Sanatın hakikiliği, bir sanat eserinin gerçekliği, özgünlüğü ve benzersizliği anlamına gelmektedir. Sanat eserinin hakikiliği hakkında, sanatın üretimindeki teknolojik yeniliklerin, bir sanat eserinin hakikiliği üzerindeki etkileri hakkında düşüncelerini dile getirmiştir. Benjamin, teknolojik yeniliklerin, sanatın hakikiliğini sorgulamaya neden olduğunu savunarak Teknolojinin yaratıcı sanat işlemlerini değiştirdiği ve sanatın benzersizliğinin kaybolduğunu iddia eder. Ona göre, bir sanat eseri, benzersizliği ve orijinalliği nedeniyle sahip olduğu "aura" ile değerlidir. Ancak, teknolojik yenilikler ve sanat eserlerinin yeniden üretilebilirliği kavramı, bu "aura"nın zayıflamasına ve sanat eserlerinin sıradanlaşmasına neden olabilir. NFT sanatı, dijital sanat eserlerine benzersiz bir kimlik ve sahiplik hakları kazandırdığı için, sanat eserlerinin yeniden üretilebilirliği sorununa bir çözüm olarak görülebilir. Ancak, NFT'lerin dijital olarak yaratıldığı ve yeniden üretilebilir olduğu gerçeği, sanat eserinin hakikiliğini sorgulamaya devam etmektedir. Blockchain teknolojisi, merkezi olmayan bir sistem olarak tasarlanmış olsa da, güvenilirliği tam olarak garanti edilemez. Sistemdeki bir açık ya da saldırı,

NFT'lerin çalınmasına ve sahte NFT'lerin oluşturulmasına yol açabilir. Benzersizliğin tamamen teknolojik bir yöntemle sağlanması, sanat eserlerinin orijinalliği ve biricikliği konusunda bazı endişeleri de beraberinde getirebilir. Ancak, bu endişeler teknolojinin gelişimi ve geliştirilmesiyle birlikte aşılabilir hale gelebilir. Bununla birlikte, NFT sanatı da teknolojinin sanat eserlerinin daha geniş bir kitleye dijital olarak erişilebilir hale gelmesini sağlar. Sanat eserlerinin blockchain teknolojisi sayesinde sahipliklerinin kanıtlanması, sanatın daha şeffaf ve adil bir şekilde dağıtılmasına imkân tanır. Bu durum NFT'nin sanat eserlerinin demokratikleştirmeye katkı sağlanacağını düşündürür ancak NFT sanatı ve teknolojik yeniliklerin sanatta demokratikleşme sürecinde yeterli olup olmadığı konusu yine de tartışmalıdır. Teknolojinin elitist yapının ortadan kalkmasına yetecek kadar yeterli olmadığı, sanat eserlerinin hala yüksek fiyatlara satıldığı ve NFT sanatının bile çoğu kez var olan sanat eserlerine dayandığı eleştirileri yapılabilir. Teknolojinin sanat alanında her ne kadar nötr olduğu savunulsa da NFT teknolojisiyle üretilen sanatın tüketim kültürü içinde yer aldığını ve bireylerin sanatı bir tüketim nesnesi olarak algılamasına neden olduğunu söyleyebiliriz. NFT sanatı, sanatın özgünlüğü ve estetiği yerine ticari bir değer kazandırır ve sanatı sahibi olmak isteyenler için bir lüks tüketim nesnesi haline getirir. NFT'ler, dijital sanat eserlerinin sahiplerini zengin ederken, sanatın toplumsal yönüne zarar verebilir. Öte yandan Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin kültürel hegemonya yarattığını savunurken, NFT sanatı da benzer bir etkiye sahip olabilir. NFT sanatının popülerleşmesiyle birlikte, belirli sanatçıların eserleri diğerlerinden daha değerli hale gelebilir ve bu da sanat dünyasında belli bir kültürel hegemonya yaratabilir. Sanat eserlerinin sahipliği de, zengin koleksiyoncuların belirli sanatçıların eserlerine sahip olmasına neden olabilir ve bu da diğer sanatçıların ve eserlerinin gölgede kalmasına neden olabilir.

Son yıllarda, sanatta sanallık kavramı popüler hale gelerek birçok sanatçı, dijital teknolojileri kullanarak ilginç ve yenilikçi eserler ortaya çıkarmıştır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri sayesinde, katılımcılar artık sanat eserleriyle daha interaktif bir deneyim yaşayabilme olanağı bulmuştur. Ayrıca, sanatın erişilebilirliğini de artırarak, dijital ortamlarda sergilenen eserler sayesinde katılımcıların dünya genelinde herhangi bir yerden erişebilmesi mümkün olmuştur. Böylece, sanatın toplumsal etkisi ve anlamı daha geniş bir kitle tarafından anlaşılabilir hale gelmiştir. Özellikle küreselleşme, dünya genelinde iş birliği, iletişim ve bilgi akışını artırırken, sanal gerçeklik de sanatçıların, eserlerini küresel bir kitleyle paylaşmalarını ve

etkileşimde bulunmalarını sağlamaktadır. Küreselleşme ile birlikte, kültürlerarası etkileşim artmış ve kültürel üretim, dağıtım ve tüketim süreçleri daha hızlı ve yaygın hale gelmiştir. Bu süreçte, temellük sanatı da kültürlerarası etkileşim ve karışımın bir sonucu olarak gelişmiştir. Kültürlerarası etkileşim, birçok farklı kaynaktan gelen malzemelerin kullanımını kolaylaştırmıştır ve bu da temellük sanatının daha yaygın hale gelmesine ve daha fazla kabul görmesine yol açmıştır. Özellikle dijital çağda, yeni medya teknolojileri ve internet aracılığıyla kültürlerarası etkileşim daha da hızlanmış ve temellük sanatının da önemi artmıştır.

Küreselleşme sürecinde, sanal gerçeklik teknolojileri, sanatı ve sanatçıların farklı kültürlerden ve coğrafyalardan izleyicilere ulaşmalarına yardımcı olarak sanat eserlerinin dünya genelinde erişilebilir olmasını ve izleyicilerle etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Bu, sanatçıların farklı kültürlerden gelen izleyicilerle bir araya gelerek, kültürel değişim ve diyalogların artmasına da katkı sağlamaktadır. Ancak, sanal gerçekliğin, sanatı küreselleştirme sürecinde, internetin orantısız dağılımı ve sanal gerçeklik teknolojilerine erişimi dünya genelinde eşit olmadığı göz önüne alındığında her sanatçı, teknolojik altyapı eksikliği nedeniyle sanal gerçeklik teknolojilerini kullanamamaktadırlar. Fakat bu teknolojinin kullanıldığı yerlerde sergiler de dönüşüm yaşayarak sanat eserlerini sadece görsel olarak değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal olarak da deneyimlenebilir hale getirerek ve sanat eserlerinin duysal deneyimlerini artırarak katılımcılara daha zengin bir deneyim sunmuş daha etkileşimli hale getirmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen sanat eserlerinin fiziksel sergilerde sınırlı bir alana sığdırılmak zorunda kalmaması sanat eserlerinin izleyiciler tarafından dünya çapında erişilebilir olmasını sağlayarak sanat eserlerinin sergilenmesinde ve dağıtımında sınırları ortadan kaldırmıştır. Bu nedenle, sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen sanat, sanat dünyasının demokratikleştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Sanatın dijital platformlarda daha fazla tanınması, sanat eserlerinin daha fazla insana ulaşmasına olanak tanıyarak, sanatın toplumsal etkisini artırabilir. Ancak sanat eserlerinin daha kolay erişilebilir olmasını sağlayarak, tüketim kültürü ile iç içe geçmesine neden olabilir. Dijital sanatın internet üzerinden yaygın olarak paylaşılabilmesi, sanat eserlerinin daha fazla insan tarafından tüketilmesine ve satın alınmasına olanak tanır. Bu nedenle, sanatın sanallaşması, tüketim kültürünün daha fazla etkisini göstermesine neden olabilir.

Endüstri toplumundan enformasyon toplumuna geçişteki kitle iletişim araçlarının değişimi ve yeni medya teknolojilerin gelişimiyle birlikte, sanat eserleri artık sadece fiziksel mekanlarda sergilenen nesnelere olmaktan çıkmıştır. Özellikle dijital sanat eserleri, gerçek dünya ile ilgisi olmayan sanal dünyalarda var olan simülasyonlar olarak görülebilirler. Bu durum, sanatın gerçekliği yansıtma işlevinin değiştiğini ve sanal dünyada yeni bir boyut kazandığını göstermektedir.

Baudrillard, gerçekliğin artık var olmadığını, bunun yerine simülasyonların var olduğunu iddia etmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri ve sanal sergiler, gerçekliği taklit eden simülasyonlardan oluştuğu için, Baudrillard'ın bu teorisi ile paralellik göstermektedir. Diğer bir deyişle, sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen sanat eserleri, gerçekliği taklit etmek için yapılan bir simülasyon olarak düşünülebilir. Sanal gerçeklik teknolojileri, gerçek dünyadaki nesnelere, ortamları ve deneyimleri sanal olarak taklit ederek, bir tür simülasyon yaratırlar. Gerçek dünyayı tamamen değiştirerek veya taklit ederek, izleyicilere tamamen yeni bir deneyim sunabilirler.

Sanal gerçeklik teknolojileriyle üretilen sanat eserleri ve sanal sergiler, gerçek dünyadaki sanat eserlerini ve sergilerini taklit ederek, bir tür simülasyon yaratmışlardır. Gerçek dünyadaki sanat eserlerinin yerini almış ve izleyiciler için gerçek dünyadaki sanat eserlerinin yerine geçmiştir. Bu ortamlar, ziyaretçilerin gerçek dünya dışındaki bir dünyada gezinmelerini sağlamıştır. Bu teknolojiyle üretilen eserler, gerçeklikle bağlantısı olmayan sanal bir dünyada üretilir ve bu dünyanın kendisine özgü birtakım kuralları geçerlidir. Sanal gerçeklikteki sanat eserleri, gerçek dünyada izlenemeyen ya da mümkün olmayan etkileşimler ve deneyimler sunabilir. Sanal sergiler, gerçek bir mekânda değil, sanal bir ortamda yer alırlar ve izleyicilere gerçekliğin yerine geçebilecek bir deneyim sunarlar. Sanat eserlerinin fiziksel sınırlamalarından kurtuldukları ve herkesin erişebileceği bir platformda sergilenebildikleri için simülasyon olarak düşünülebilirler. Buna ek olarak, günümüzde fiziksel mekâna sahip olmasının yanında, internet ortamında da rahatlıkla gezilebilen sanal sergiler, gerçek müze deneyimini simüle etmeye çalıştığı için, simülasyon bir ortam olarak da nitelendirilebilirler. İnternet üzerindeki sanal sergi, gerçek müzenin tamamen bir kopyası olarak tasarlanmış olabilir ve gerçek bir müze deneyimini tamamen simüle etmeye çalışabilir ancak, internet üzerindeki sanal sergi, gerçekliğin yerine geçmez gerçekliğin taklidini yapması katılımcıları simülasyon ortamında hissettirmesi nedeniyle, internet üzerindeki sanal sergi simülasyon olarak da kabul edilebilir. Yine de bu durum sanal gerçeklik teknolojisiyle yaratılan sanat

eserlerini sadece bir taklit ya da simülasyon olarak düşünmek yerine, gerçekliği yansıtmının yanı sıra, yaratıcılık, estetik ve anlam taşıma açısından da değerli görülebilir. Sanal gerçeklik teknolojisi, sanatçıların daha önce ulaşamayacakları boyutlara erişmelerine ve hayal güçlerini gerçeğe dönüştürmelerine olanak sağlayabilir. Bunun yanı sıra bu teknolojiyle yaratılan sanat eserleri, izleyicilere farklı bir dünya sunarak, gerçek dünyadaki deneyimlerini zenginleştirebilir. Bu sayede sanal gerçeklik teknolojisi, sanatın sınırlarını genişleterek, yeni bir sanat formu yaratmaya elverişlidir. Gerçekliğin yerini almaya başlayan ve insanların gerçekliği simüle ettiği yapay dünya olan metaverse alanı ve metaverse 'de yapılan sanal sergiler, gerçek dünyada yapılan sergilere benzese de tamamen sanal olarak oluşturulduğu için Baudrillard'ın simülasyon kavramıyla ilişkilendirilebilir. Sanal sergiler, gerçeklikten kopuk bir dünya yaratır ve bu dünyada yaşayan insanlar gerçeklikten uzaklaşarak simülasyonun içine düşebilirler.

Sanatın sanallaşması, kitle iletişim araçlarının değişmesi sebebiyle sanat dünyasını da değiştiren ve yenilikler getiren konumda olmuştur. Sanallaşma, sanat eserlerinin üretim, yayılma ve tüketim şekillerini değiştirerek, sanatın daha geniş bir kitleye ulaşmasına olanak sağlarken sanatın özgünlüğü ve sahteliği konuları da bu tartışmaların önemli bir parçasını beraberinde getirmektedir.

## KAYNAKÇA

- 1980'lerden '90'lara Türkiye'de Radyo-TV Yayıncılığı - D. Beybin Kejanlıođlu | Birikim Sayı 110 - Haziran 1998 | Birikim Yayınları. (T.Y.)
- Adorno, T. W. (1973). *Negative Dialectics*. New York: The Continuum Publishing Company.
- Adorno Ve Theodor, W. (2009). *Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi*. (N. Ülner, M.Tüzel Ve E. Gen, Ed.) (5. Basım.). İstanbul: İletişim.
- Adorno, Theodor W. Ve Horkheimer, M. (1995). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Adorno, T.W. (2003). Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken. *Cogito Dergisi*, 36, 76-77.
- Adorno, T.W. (2017). *Minima Moralia*. (O. Koçak Ve A. Doğukan, Ed.) (C. A). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ahuvia, A. Ve Izberk-Bilgin, E. (2011). Limits Of The Mcdonaldization Thesis: Ebayization And Ascendant Trends İn Post-İndustrial Consumer Culture. *Consumption Markets And Culture*, 14(4), 361-384.  
Doi:10.1080/10253866.2011.604496
- Aksan, D. (2003). *Anlambilim Açısından Türkçenin Sözvarlığı*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- AKTEL, Arş. Gör. Mehmet. (2001). Küreselleşme Süreci Ve Etki Alanları. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(2).  
<https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Pub/Sduiibfd/Issue/20849/223572> Adresinden Erişildi.
- ALİOĐLU, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı Ve Estetiđi (Yeni Medyanın İlkeleri – Geleneksel Ve Yeni Medya)*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Antmen, A. (2010). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aydemir, C. Ve Kaya, M. (2007). Küreselleşme Kavramı Ve Ekonomik Yönü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* .



- Aziz, Ç. (1983). *Günümüzde Sanatsal Kültür Ve Estetik*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Baldini, M. (2000). *İletişim Tarihi*. İstanbul: Avcıol Basım.
- Balle, F. Ve Eymery, G. (1991). *YENİ MEDYALAR*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baran, S. J. (2004). *Introduction To Mass Communication; Media Literacy And Culture*. New York: NY: Mcgraw-Hillin.
- Baubat, E. (1992). *Fotoğrafsanatı*. İstanbul: İnkılap Kitabevi AŞ.Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülasyon Ve Simülakrlar (O. Adanır, Çev.)*. . Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean. (2010). *Nesnel Sistem*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bauman, Z. (2010). *Etiğin Tüketiciler Dünyasında Bir Şansı Var Mı?* Ankara: Deki Yayınları.
- Belge, M. (1982, Kasım). Popüler Kültür Politikalarına Giriş. *Yazko Çeviri*.
- Benjamin, W. (2012). *Fotoğrafın Kısa Tarihi*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Benjamin, Walter. (1993). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı kredi Yayınları.
- Benjamin, Walter. (2015). *Estetize Edilmiş Yaşam*. (D. Balcı, Ed.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Berger, J. (1999). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Ed.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bourriaud, N. (2004). *Postprodüksiyon* . İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Cantor, J. Ve Reilly, S. (1982). Adolescents' Fright Reactions To Television And Films. *Journal Of Communication*, 32(1), 87-99. Doi:10.1111/J.1460-2466.1982.TB00480.X
- Castells, M. (2007). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum Ve Kültür. E. Kılıç (Ed.), *Bin Yılın Sonu İçinde* . İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, Manuel. (2016). *İletişimin Gücü*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Comstock, G. (1991). *Televizyonu Anlamak*. (E. Mutlu, Ed.). Ankara: Gündoğan Yayınları.

- Crowley, D. Ve Heyer, P. (2010). *İletişim Tarihi Taş Devri Sembollerinden SosyalMedyaya*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çakır, M. (2013). *Medya Ve Sanat* (1. Baskı.). İstanbul: Parşömen Yayıncılık.
- ÇAKIR, S. (2011). *Üretimden Tüketime İnsan - Kültür Ve Toplum Yazıları*. İstanbul: Fakülte Kitabevi.
- DEBORD, G. (1996). *Gösteri Toplumu Ve Yorumlar*. (Ekmekçi A. Ve Taşkent O., Ed.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dellaloğlu, B. F. (2003). Bir Giriş: Adorno Yüz Yaşında. *Cotigo*, 13-36.
- Doğan Cüceloğlu. (2019). *İnsan İnsana*. REMZİ KİTABEVİ.
- Doswald, C. (2022). Ve Şimdi İyi Haberler: Sanat İle Medya Arasındaki Değişken İlişki Üzerine. Ve Şimdi İyi Haberler (Ss. 14-28). İstanbul: Pera Müzesi.
- Erdoğan, İrfan. Ve Alemdar, Korkmaz. (1990). İletişim Ve Toplum: Kitle İletişim Kuramları Tutucu Ve Değişimci Yaklaşımlar, 239.
- Ertuğrul Özkök. (1985). *İletişim Kuramları Açısından Kitlelerin Çözülüşü*. Ankara: Tan Yayınları.
- GERAY, Haluk. (1995). Küreselleşme Ve Masaüstü Sömürgecilik. *Mürekkep Dergisi*,3-4.
- Gerson, R. (1993). *Her Yönüyle Fotoğrafçılık*. İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.
- Gökalp, Z. (1992). *Terbiyenin Sosyal Ve Kültürel Temelleri*. (R. Kardaş, Ed.). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Gustave Le Bon. (2005). *Kitleler Psikolojisi*. İstanbul: Yağmur Yayınları.
- Hassan, R. Ve Thomas, J. (2006). *The New Media Theory Reader*. Open University Press.
- Hepdinçler, T. Ve Ayten, T. (2011). *Benjamin'in Art-İmgesi: Türkiye'de Walter Benjamin'le Fotoğrafi Düşünmek*. (D. B. Kejanlıoğlu, Ed.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Hinderliter, B. (2014). The Multiple Worlds Of Cindy Sherman's History Portraits. *ART JOURNAL* 44, 44.

- Hjarvard, S. (2008). *The Mediatization Of Society. A Theory Of The Media As Agents Of Social And Cultural Change*, *Nordicom Review*, 29, 105-134.
- Hoggart, R. (2004). *Mass Media In A Mass Society: Myth And Reality*. Continuum IntlPub Group.
- Horkheimer, M. (2005). *Akıl Tutulması*. (O. Koçak, Ed.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Huysen, A. (1975). Introduction To Adorno. *New German Critique*, (6), 3.  
Doi:10.2307/487649
- İçel, K. Ve Ünver, Y. (2015). *Kitle İletişim Hukuku*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Innis, H. A. (2006). *İmparatorluk Ve İletişim Araçları*. Ankara : Ütopya Yayınevi.
- J. Baran, S. Ve K. Davis, D. (2012). *Mass Communication Theory* (6. Bs.). Wadsworth.
- Jameson, F. (1994). *Postmodernizm Ya Da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. İstanbul: YKY.
- Jay, M. (2001). *Adorno*. (Ü. Oskay, Ed.). İstanbul: Der Yayınları.
- John B. Thompson. (2019). *Medya Ve Modernite*. (Prof. Serdar Öztürk, Ed.). KIRMIZI YAYINLARI.
- John, F. (1999). *Popüler Kültürü Anlamak*. (İ. Süleyman, Ed.). Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Kejanlıoğlu, B. (2005). *Frankfurt Okulu'nun Eleştirel Bir Uğrağı İletişim Ve Medya*. Ankara: Bilim Ve Sanat Yayınları.
- Kellner, D. (1992). *Critical Theory, Marxism And Modernity* (Second Print.). Baltimore.: The Ohn Hopkins University Press.
- Keyman, E. F. Ve Sarıbay, A. Y. (2000). *Global Ve Yerel Eksende Türkiye*. *Alfa Yayınları*.
- Kula, O. B. (2013). *Marx, Benjamin, Adorno Sanat Ve Edebiyat*. İstanbul: Türkiye İşBank- Ası Kültür Yayınları.
- Lunn, E. (2011). *Marksizm Ve Modernizm Lukacs, Brecht, Benjamin Ve Adorno Üzerine Tarihsel Bir İnceleme*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Lynton, N. (1982). *Modern Sanatın Öyküsü*. (Prof. Dr. Cevat Çapan Ve R. Prof. Sadi Öziş, Ed.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lyon, D. (2006). *Günlük Hayatı Kontrol Etmek: Gözetlenen Toplum*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Manovich, L. (2001). *The Language Of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

- Markowski, G. (1984). *The Art Ofphotography*. New Jersey: Englewood Cliffs Books.Mc Luhan, M. (2005). *The Medium Is The Massage*. Corte Madera: Ginko Press.
- Mcluhan, M. (2001). *Global Köy*. İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Mcluhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi*. İstanbul: Yapıkredi Yayınları.
- Mcluhan, M. Ve Fiore, Q. (2019). *Medyaların Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu*. İstanbul: Nora Kitap.
- Moréas, J. (1891, 14 Eylül). Échos/Sur l'École Romane. *Le Figaro*, S. 1.
- Nalçaoğlu, H. (2007). *İnternet Ve Görselin İmhası: İnternet İçeriğini Analiz Etmek İçin Kuramsal Model Arayışları*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Nazife Güngör. (2011). *İletişim Kuramlar Ve Yaklaşımlar* (1. Bs.). ANKARA: Siyasal Kitabevi.
- Newhall, B. (2006). *The History Of Photography* (C. Fifth Ed). New York: MuseumOf Modern Art.
- Nietzsche, F. (2021). *Putların Alacakaranlığı*. (A. İnal, Ed.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Oktay, A. (2002). *Türkiye'de Popüler Kültür*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Oskay, U. (1982). *19. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- Oskay, U. (2004). *Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım*. İstanbul: YKY.
- Özbek, M. (2013). *Popüler Kültür Ve Orhan Gencebay Arabeski*. İletişim.
- Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları Kavramlar, Okullar, Modeller*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özkök, E. (1982). *Sanat. İletişim Ve İktidar*. Ankara: Tan Yayınları.Platon. (2012). *Phaidon*. (F. Akderin, Ed.).
- Postman, N. (2010). *Televizyon: Öldüren Eğlence : Gösteri Çağında Kamusal Söylem*.(O. Akınhay, Ed.). Ayrıntı Yayınları.

- Price, M. (2004). *Çevremizdeki Gizem*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Prof. Dr. Hüseyin Bal. (2004). *İletişim Sosyolojisi*. İSPARTA: SDÜ.
- Ritzer, G. (2020). *Toplumun Mcdonaldlaştırılması: Çağdaş Toplum Yaşamının Değişen Karakteri Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sabanoğlu, B. (2022). Medya Ve Sanat. Sanat Dünyamız. *Kültür Ve Sanat Dergisi*, 189.
- Sağlamtimur, Z. Ö. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2013-238.
- Senemoğlu, O. (2017). Tüketim, Tüketim Toplumu Ve Tüketim Kültürü: Karşılaştırmalı Bir Analiz. *İnsan Ve İnsan*, 4(12), 66-86. Doi:10.29224/INSANVEINSAN.313030
- Shiner, L. (2004). *Sanatın İcadı, Bir Kültür Tarihi*. İstanbul: Sanat Ve Kuram Ayrıntı Yayınları.
- Stevenson, N. (2008). *Medya Kültürleri Sosyal Teori Ve Kitle İletişimi*. İstanbul: ÜtopyaYayınevi.
- Thompson, K. L. Ve Gullone, E. (2008). Prosocial And Antisocial Behaviors İn Adolescents: An Investigation İnto Associations With Attachment And Empathy. *Anthrozoos*, 21(2), 123-127. Doi:10.2752/175303708X305774
- Törenli, N. (2005). *Yeni Medya Yeni İletişim Ortamı*. Ankara: Bilim Ve Sanat Yayınevi.
- Türkdoğan, Orhan. (2014). Kültür - Değişme Ve Toplumsal Çözülme. Üniversitesi, A., Bilimleri, İ., Uluslararası, F., Dergisi, H. Ve Yaylagül, L. (2018). HERBERT SCHILLER'İN İLETİŞİM KURAM VE ARAŞTIRMALARINA KATKISI. *Kurgu*, 26(2), 11-23. <https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Pub/Kurgu/Issue/59638/859499> Adresinden Erişildi.
- Williams, R. (19874). *Televsion: Technology And Cultural Form*. London: Fontana.
- Yazıcı, H. (2018). İnsan Ve Kültür. *Birey Ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 277-288. Doi:10.20493/Birtop.486877

## ÖZGEÇMİŞ