İSTANBUL TİCARET
ÜNİVERSİTESİ

İletişim Fakültesi • Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

İNSAN, SANAT & TEKNOLOJİ SEMPOZYUMU

01-02 KASIM 2023

ÖZET BİLDİRİ KİTAPÇIĞI

Tema:
"Transformasyon Sürecinde İnsan ve Sanat"

İSTES
1-2 KASIM 2023
İNSAN, SANAT & TEKNOLOJİ SEMPOZYUMU

İSTES
İNSAN, SANAT & TEKNOLOJİ SEMPOZYUMU

01-02 KASIM 2023

İstanbul Ticaret Üniversitesi Yayın No: 72
E-ISBN: 978-605-72279-9-7

Erişime Açıldığı Tarih: Mart 2024

Editör:
Prof. Dr. Rıdvan ŞENTÜRK

Editör Yardımcısı:
Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK
Uzm. Galip Berk SARAÇ

İletişim
Sütlüce Yerleşkesi
Örnektepe Mah. İmrahor Cad. No: 88/2, Beyoğlu 34445 / İstanbul
Küçükyalı Yerleşkesi
Küçükyalı E5 Kavşağı, İnönü Cad. No: 4, Küçükyalı 34840 / İstanbul
444 0 413

istes.ticaret.edu.tr

Sempozyum Başkanı

Prof. Dr. Rıdvan ŞENTÜRK

Sempozyum Başkan Yardımcısı

Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK

Düzenleme Kurulu Başkanı

Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK

Düzenleme Kurulu

Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK
Prof. Dr. Ala SİVAS GÜLÇUR
Doç. Dr. Gözde SUNAL
Dr. Öğr. Üyesi M. Emin ALBAYRAK
Öğr. Gör. Alp Eren ERBAY
Arş. Gör. Kerem Eren ALTAYLAR
Arş. Gör. Erdil Levent ERTAN
Uzm. Galip Berk SARAÇ

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Süleyman Seyfi ÖĞÜN
Prof. Dr. Rüstem AŞKIN
Prof. Dr. Abdulhamid AVŞAR
Prof. Dr. Füsun ALVER
Prof. Dr. Celalettin AKTAŞ
Prof. Dr. Rıdvan ŞENTÜRK
Prof. Dr. Safa YEPREM
Prof. Dr. Yusuf DEVRAN
Prof. Dr. Ala SİVAS GÜLÇUR
Prof. Dr. Nurettin GÜZ

Hakem Kurulu

Prof. Dr. Neşe KARS
Fenerbahçe Üniversitesi

Prof. Dr. Deniz YENGİN
Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Candan DEDELİOĞLU
Yalova Üniversitesi

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU
İstanbul Aydın Üniversitesi

Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ
Kocaeli Üniversitesi

Doç. Dr. Gözde SUNAL
İstanbul Ticaret Üniversitesi

Doç. Dr. Bülent ERUTKU
Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. İhsan EKEN
Medipol Üniversitesi

Doç. Dr. Yusuf Ziya GÖKÇEK
Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Veli BOZTEPE
İstanbul Aydın Üniversitesi

Doç. Dr. Özge UĞURLU
Üsküdar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İpek KROM
İstanbul Esenyurt Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ufuk TÖRÜN
İstanbul Esenyurt Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Nargis ÖZGEN
Ankara Hacı Bayram Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Gamze Nil ARKAN
Fenerbahçe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İrem ÇOBAN
Doğuş Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ezgi EYÜPOĞLU
Maltepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Erman YÜCE
Maltepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN
Beykoz Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Yenal GÖKSU
Marmara Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Dilge KODAK
İstanbul Ticaret Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi M. Emin ALBAYRAK
İstanbul Ticaret Üniversitesi

Kapak Tasarımı

Uzm. Galip Berk SARAÇ

Sayfa Tasarımı

Elif GÖZÜPEK

İÇİNDEKİLER

Abdulkadir ŞABU
Psikiyatride Yeni Bir Yaklaşımın Zorunluluğu:
Transdiagnostik Perspektif.....6

Arş. Gör. Ömer Said BİROL
Metropolis'e (1927) Karşı Metoroporisu (2001):
Karşılaştırmalı Neoformal Film Analizi 8

Dr. Arş.Gör. Hazal YAYALAR
Resident Evil 7: Biohazard Oyununda Sinemadan
Görsel Referanslar ve Korku Oyunlarında Gerçeklik Algısı.....11

Dr. İsrafil KURALAY
İletişim Teknolojilerindeki Değişimin Estetik Yansımaları
ve Gerçeklik Yanılsamaları.....14

Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN
Bir Felaketin Anatomisi:
Oppenheimer (2023) Filminde Simgeselliğin Paralel Kurgusu Üzerine.....17

Dr. Öğr. Üyesi Melike SABA AKIM
Dijital Tiyatro: Ontolojik Bir Kriz.....20

Dr. Öğr. Üyesi Zekeriya KÖKREK
Aynı Fakat Bir Değil, Ayrı Fakat Başka Değil;
Sibernetik Perspektiften Psikiyatri Terminolojisinin Kritiği 24

Dr. Zeynep KILIÇ
Varlık ve Görüntü, Gerçeklik ve Efekt.....28

Prof. Dr. Ayşegül GÜÇHAN
İzlenimciler:Modern Sanatın Kent Eskizcileri.....31

Prof. Dr. Numan KONUK
Psikiyatrik Nesnelerin Varlık Sorunu: Psikiyatrik Epistemoloji Yol Ayrımında.....34

Özgür KÜTÜKCÜ
Auschwitz-Birkenau: Toplama Kampından Turizm Rotasına,
Teknolojinin Ahlak Üzerindeki Etkisine Dair Bir Sorgulama.....37

PSİKİYATRİDE YENİ BİR YAKLAŞIMIN ZORUNLULUĞU: TRANSDİAGNOSTİK PERSPEKTİF

Abdulkadir ŞABU*
ORCID: 0000-0002-4381-4704

ÖZET

Hastalıkların incelenerek tanımlarının yapılabilmesi ve hekimler tarafından anlaşılıp tedavilerinin yürütülebilmesi için hastalıkların belirli kategorilere ayrılıp sınıflandırılması zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Tıp biliminin bir dalı olan nozoloji, hastalıkların sınıflandırılması ile ilgilenmektedir. Hastalıklar etiyoloji, patogenez veya semptomlara göre sınıflandırılabilmektedir. Hastalıkların sınıflandırılmaları ile ilgili başlıca problemlerden biri hastalıkların tanımlarının yeterli düzeyde yapılamamasıdır. Bununla birlikte patogenez ve etiyolojinin bilinmediği zamanlarda hastalıkları sınıflandırmak güçleşmektedir. Bu güçlük, uğraştığı alan itibarıyla özellikle psikiyatride çıkmazlara yol açmaktadır.

Psikiyatri tarihine bakılacak olunursa Emil Kraepelin'den önce psikiyatrik bozukluklar bir bütün olarak ele alınmaktaydı. Kraepelin'in klasik dikotomik görüşü ile birlikte manik depresif delilik ve erken bunama iki ayrı durum olarak ele alınmaya başlanmıştır. Psikiyatrik bozuklukların tanımlanması ve sınıflandırılmasında bir dönüm noktası olarak kabul edilen dikotomik görüş, ilk zamanlarda eleştiriye tabi tutulmuş olsa da Kraepelin'in ölümünden sonra kabul görmeye devam etmiştir. Nitekim hekimlerin ortak bir paydada buluşması ve bozuklukların tanımlarının yapılarak hekimler tarafından tedavilerinin yürütülebilmesi amacıyla Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından neşredilen psikiyatrik bozuklukların tanısal ve istatiksel el kitabı olan DSM, ilk versiyonundan günümüzde kullanılan son versiyonu DSM-IV'e kadar temel olarak Kraepelin'in klasik dikotomik görüşünü benimsemiştir . Kavramsal olarak basit olması ve karmaşık durumlar karşısında hekimlere esneklik sağlaması hasebiyle Kraepelin'in dikotomik görüşü uzun süre boyunca varlığını korumuştur. Dikotomik görüşün görünüşteki kolaylığının yanı sıra iki bozukluk arasındaki az rastlanan durumlarda tanımlama yapmada yetersiz kalması hekimleri yeni yaklaşımlara yönlendirmiştir.

Günümüzde Kraepelin'in dikotomik görüşü üzerine inşa edilen DSM ve ICD tam olarak beklentileri karşılayamamıştır. DSM'nin ortaya koyduğu kriterlere göre aynı tanıyı almış bireyler arasında bariz farklılıkların olması bozuklukların biricik olduğu hususunu güçleştirmektedir. Bunun yanı sıra DSM'nin ortaya koyduğu tanı kriterlerini karşılayan bireyler, belirli tedavi yöntemlerine verdikleri yanıtlarda bariz farklılıklar göstermektedir. Ayrıca DSM'nin kriterlerine göre tanımlanan bazı bozuklukların prognozunda ve sonuçlarında belirgin değişimler bulunmaktadır. Nitekim Bipolar bozukluğun DSM'ye göre tanısal sürekliliğinin değerlendirildiği bir araştırmada 1992 ve 2004 yılları arasında takip edilen 25.152 hastanın toplam 74.543 görüşme tutanağı incelemeye tabi tutulmuştur. Araştırmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre bipolar tanısı almış olan hastaların sadece %23.1'inin tanısının süreç boyunca değişmediği kaydedilmiştir . Bu durumun yalnızca bipolar bozukluğa özgü olmadığını ve şizofreni tanısı almış bireyler üzerinde yapılan araştırmada da şizofreni tanısının sürekliliğinin çok düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca bipoların ve şizofreninin birbirinden keskin sınırlar ile ayrılan iki farklı bozukluk olmadığını gösteren araştırmaların bulguları da dikkat çekmektedir. Nitekim 1056 hastanın semptom

**Yüksek lisans Öğrencisi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Türkiye, abdulkadir.sabu@istanbulticaret.edu.tr*

kümelerinin dağılım oranlarının incelemeye tabi tutulduğu bir araştırmada, bipolar bozukluğun temel göstergesi olan manik sendromun paranoid şizofrenilerde %34,6, şizoaffektif bozuklukta %54.1 ve bipoların birinci tip tanısı alan hastaların %61.1 oranında görüldüğü belirlenmiştir . Bununla birlikte şizofreni ve diğer psikotik bozukluklara sahip olan hastaların da hipomanik-manik belirti kümeleri gösterdiği ve bu hastaların yaklaşık olarak %20'sinin geçmiş öyküsünde duygudurum dengeleyici kullandığı tespit edilmiştir.

Tanı sistemleri üzerine yapılan araştırmalar göz önüne alındığında hastalıkların tanımlarının yapılmasında güçlükler bulunduğu görülmektedir. Giderek artan tanı sayısı da bu güçlüğü arttırmaktadır. Etiyolojik araştırmalar ve prognoza yönelik yürütülen çalışmalar tanılara göre yapılan sınıflandırmanın ihtiyaç duyulan kolaylığı sağlamadığını, tanıların etiyolojik ve prognostik yönlerden birbirlerinden bariz değişimler göstermediğini ortaya koymuştur. Ayrıca boylamsal çalışmalar ise hastaların mevcut tanı sistemlerine göre aldıkları tanılarının birçok defa değiştiğini göstermiştir.

Mevcut kategorik sınıflama sistemlerinin ve tespit edilen bozukluğa yönelik tedavi yöntemlerinin pek çok kısıtlılığından dolayı yeni bir yaklaşıma duyulan ihtiyaç zorunlu hale gelmiştir. Bu zarureti kapatmak amacıyla geleneksel tanı yöntemlerini bir kenara bırakan Transdiagnostik yaklaşım, birçok psikiyatrik bozukluğun altında yatan ortak psikopatolojik süreçleri ele almaktadır. Psikiyatrik bozukluklar kategorik bakımdan farklı şekillerde tanı alsa da, Transdiagnostik yöntem ile birlikte bozuklukların birbirleriyle hangi yönlerden benzeştiği ya da farklılaştığı ortaya çıkarılabilmektedir.

Transdiagnostik yaklaşımı benimseyen çalışmalar, psikiyatrik bozuklukların sınıflandırılması, kavramsallaştırılması ve tedavi süreçlerinin formüle edilmesi için semptom odaklı olmaktan ziyade psikopatolojik bulgulara işaret eden ortak özellikler üzerinde araştırma yapmayı amaçlamaktadır. Yalnızca tek bir tanı yaklaşımından Transdiagnostik kavramsallaştırmaya geçiş, psikiyatrik bozuklukların tedavisinde önemli bir paradigma değişimini göstermektedir. Son yıllarda potansiyel bir alternatif haline gelen Transdiagnostik yaklaşım, psikiyatrik bozuklukların sınıflandırılmasında ve tedavisinde mevcut kategorik sistemin ötesine geçerek tanı ve tedavi sürecinin daha iyi hale getirilmesini hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Psikiyatri, Transdiagnostik, Psikoloji, Kategorizasyon

METROPOLIS'E (1927) KARŞI METOROPORİSU (2001): KARŞILAŞTIRMALI NEOFORMAL FİLM ANALİZİ

Ömer Said BİROL*
ORCID: 0000-0002-9300-9842

ÖZET

Alman yönetmen Fritz Lang'ın yazarlığını ve yönetmenliğini yaptığı, 1927 yapımı Metropolis dönemin şartlarını sınırlarına kadar zorlayan teknik yapısı, içinde bulundurduğu varoluşsal sorular ve detaylı bir şekilde inşa edilmiş politik temalarıyla öne çıkan bir baş yapıt olarak tarihe geçti. Çağın çok ötesinde görülen set tasarımları, o dönem mümkün görülmeyen özel efektlerin kullanımı filmin övgü almasını sağladığı kadar, yapımcı şirket Universum Film A.G.'yi (UFA) de neredeyse iflasın eşiğine sürüklemesiyle dikkat çekti (Thompson & Bordwell, 2019, s. 97). 17 ay süren prodüksiyon süreci içerisinde filmin bütçesi 5 milyon mark artış göstererek 21 milyon marka ulaşmış, yapımcı Erich Pommer ise prodüksiyon devam ederken işten çıkarılmıştı (Elsaesser, 2000, s. 12). Her şeye rağmen çekimleri 1926 yılında sona eren Metropolis, sonradan hasara uğrayarak ortadan kayboldu ve yıllarca eksik bir şekilde gösterildi. Filmin rekonstrükte edilmesi için 1970'lerden itibaren sayısız denemelerde bulunulmasına rağmen başarıya ulaşılması ancak 2001 yılında oldu ki, bu da filmin eksik sahnelerinin bulunduğu bir makaranın Arjantin'de keşfedilmesiyle mümkün oldu (Elsaesser, 2000, ss. 30-41).

Fritz Lang, Metropolis'de, Alman ekspresyonizmini doruklarına taşıyarak, operadan, Bauhaus ekolünden, Kübizmden, Fütürizmden etkilendiği ve yer yer Gotik dokunuşlara sahip bir şehir inşa etmişti. Bütün hikâye bu şehrin etrafında döner ve tek bir karakterin hikayesi olmanın ötesine geçerek, politik de bir altyapı kurarak hem steampunk hem de cyberpunk olarak ifade edilebilecek distopik bir bilim kurgu olma özelliği gösterir (Golding, 2019). Klasik, otoriteye karşı proletarya temasını işlerken aynı zamanda "Kafa ve eller arasındaki uzlaştırıcı kalp olmalıdır. [The Mediator Between the Head and the Hands Must Be the Heart.]" sloganına sahip olmasıyla sık sık basit bir hikâye örgüsüne sahip, fazlasıyla iyimser bir anlatı olarak gösterilmiştir (Huyssen, 1981, ss. 221-222).

Aynı ismi taşıyan, Japon yönetmen Rintaro tarafından beyaz perdeye taşınmış, fakat aslen manganın babası olarak da gösterilen Osamu Tezuka'nın 1949 tarihli mangasını temel alan 2001 yapımı Metropolis [Metoroporisu], birebir olmasa da Fritz Lang'ın versiyonuyla göz ardı edilemeyecek benzerlikler göstermektedir. Osamu Tezuka, Fritz Lang'ın Metropolis'ini hiç izlemediğini söyler ve filmin yalnızca bir afişini gördüğünü, aldığı bütün ilhamın da buradan geldiğini ifade eder (Makela, 2008, s. 101). İnanması zor olsa da iki film arasında bulunan belirgin ton ve atmosfer farklılığı bunu kanıtlar niteliktedir ve Tezuka'nın sadece afişte bulunan detaylardan -filmin etrafında inşa edildiği robot ve arka planda uzanan gökdelenler- etkilendiği önerilebilir. Yine de Tezuka ve Rintaro'nun versiyonunu, 1927 yapımı Metropolis'in bir yeniden yorumlaması olarak görmek mümkündür ve filmin tam anlamıyla cyberpunk bir atmosferde inşa edilmesinin, temaya uygun biçimde robotların anlatıya özünden dahil olmasının ve ister istemez de hikâyenin bunlardan kaynaklı büyük bir dönüşüm geçirmesi iki yapımın yan yana koyularak incelenmesini ilgi çekici kılmaktadır (Makela, 2008, ss. 91-93).

Neoformalist film analizi, filmin sinematografi, kurgu, ışıklandırma gibi teknik yönlerine odaklanarak, bunları ampirik bir şekilde açıklamayı, böylelikle bir bütün olarak ortaya koyduğu estetiği ve bu estetiğin izleyiciyle etkileşimini açıklamayı hedefler. Yorumlayıcı yapıdan uzaklaşarak filmin ortaya

*Arş. Gör., Medipol Üniversitesi, Türkiye, omer.birol@medipol.edu.tr

koyduğu anlatıyı, somut, biçimsel ve biçimsel ögeleri kullanarak belirlemeye çalışır (Thompson, 1988). Bu anlamda iki yapımın karşılaştırılmalı biçimde neoformalist analiz yöntemiyle incelenmesi filmlerin ortaya çıkardığı sorulara uygun ve mümkündür. Karşılaştırma ve analiz 4 başlık altında yapılacaktır:

1. Görsel estetik: İki yapım arasındaki en büyük fark olarak 2001 versiyonunun anime formatında gerçekleştirilmiş olması gösterilebilir. Bu durumum filmin biçemine etki ettiği kadar, Japon kültürün etkisi altında biçimsel dönüşümlere neden olduğu da söylenebilir. Aynı zamanda 1927 yapımı Metropolis'in çağın şartları gereği monokromken, Tezuka'nın versiyonunun renkli olması cyberpunk estetiğinin neon ışıklarla bezenmiş atmosferinin daha iyi yansıtılmasıyla sonuçlanmıştır. Bu durumun filmi nasıl etkilediği ve dönüştürdüğü tartışılmalıdır.

2. Sinematografi ve görsel anlatı: Yukarıda bahsedilen görsel estetik, filmler arasında bariz bir sinematografik farka da sebep olmaktadır. Bu durum filmin görsel anlatısına, filmin diline etki etmektedir ki doğal olarak iki yapım arasındaki en büyük farkı ve iki Metropolis'in aynı olmadığı savının en güçlü olduğu yeri ortaya koyar. Böylelikle filmin sinematografisi ve görsel anlatısı, üst başlıkla ilintili olarak incelenmelidir.

3. Karakter gelişimi: Fritz Lang'ın Metropolis'inde, filmin merkezinde tek bir karakterden ziyade bütün bir toplumsal sınıf bulunmaktadır. Bu durum yönetmenin 1938 yapımı M filmiyle uyumluluk göstermektedir. Böylelikle film boyunca bir karaktere odaklanmak zorlaşırken hikâyenin çehresi de oldukça gelişir. Tezuka'nın Metropolis'inde ise, Fritz Lang'ın bilinçsiz, insan yönetimindeki robotuna karşılık bilinç sahibi Tima film boyunca bir robot olduğunu bilmez ve Tezuka bu sayede doğal-yapay arasındaki çelişkiyi gözler önüne serer. Bu durumun etkileri anlatının gittiği yönü değiştirir ve önümüze daha karakter odaklı bir hikâye serer.

4. Tema: Orijinal Metropolis daha kapsayıcı, insanlık ve toplum ile ilgili bir hikâye doğrultusu çizerken karakter hikayesini ikinci plana atmaktadır. Bu durum 2001 yapımı Metropolis'te tam tersidir. Aynı zamanda otoriteye karşı proletarya anlatısı insanlar üzerinden elde edilirken, anime halinde insanlara karşı robotlar olarak yer değiştirmektedir. Tezuka'nın önerdiği bu yeni karşıtlık cyberpunk estetiğine daha uygun olmakla birlikte filmin temasını da birçok şekilde değiştirmektedir.

Bütün bunlar ışığında Fritz Lang'ın versiyonuyla, Osamu Tezuka'nın versiyonunun aynı olmadığı ve ortaya koydukları farklılıkların da cyberpunkın özüne dair önemli soruların cevaplarını aradığı söylenebilir. Burada verilecek cevaplar, nihai yanıtlar olmasalar da cyberpunkın bir estetik olarak ne ifade ettiğinin ve genel anlamda anlatıyı nasıl etkilediğinin, ne katkı sağladığının daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Fritz Lang, Osamu Tezuka, Metropolis, Görsel Estetik, Cyberpunk.

KAYNAKÇA

Elsaesser, T. (2000). Metropolis. BFI Pub.

Golding, D. (2019). The darker side of Fritz Lang's Metropolis: Coloniality in modernist cinema. Post-colonial Studies, 22(3), 303-324. https://doi.org/10.1080/13688790.2019.1627855

Huyssen, A. (1981). The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. New German Critique, 24/25, 221. https://doi.org/10.2307/488052

Lang, F. (Direktör). (1927, Mart 13). Metropolis [Drama, Sci-Fi]. Universum Film (UFA).

Lang, F. (Direktör). (1931, Ağustos 31). M - Eine Stadt sucht einen Mörder [Crime, Mystery, Thriller]. Nero-Film AG.

Makela, L. (2008). From Metropolis to Metoroporisu: The Changing role of the robot in Japanese and Western Cinema. İçinde M. W. Macwilliams (Ed.), Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime (ss. 91-113). M.E. Sharpe.

Rintarô (Direktör). (2002, Ocak 25). Metoroporisu [Animation, Adventure, Drama]. Bandai Visual Company, DENTSU Music And Entertainment, Imagica Corp.

Thompson, K. (1988). Breaking the glass armor: Neoformalist film analysis. Princeton university press.

Thompson, K., & Bordwell, D. (2019). Film history: An introduction (Fourth edition). McGraw Hill Education.

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD OYUNUNDA SİNEMADAN GÖRSEL REFERANSLAR ve KORKU OYUNLARINDA GERÇEKLİK ALGISI

Hazal YAYALAR*
ORCID: 0000-0001-7074-5006

ÖZET

Korku terim olarak; şiddet, kan ve yaratık içeren hemen hemen her oyun ve film için kullanılarak genel bir içerik haline gelmiştir. Pek çok korku oyunu dehşet ve anlık korku unsurlarını daha etkili yapmak için oynanış içerisindeki döngülere yerleştirir. Birçok oyunda kullanılan gerilim atmosferi, oyuncunun mücadele isteği ve oynama kabiliyetini ilerletmeye yönelik ödüllendirme amaçlı kullanılıyorken, korku oyunlarında oyuncunun duyularına hitap eder (Stuart, 2010).

Örneğin; göremediği bir yaratık, ortam sesleri ile gerilim yaratılırken oyuncunun çözüme ulaşmasında zaman baskısı altındadır. Genel oynanış tecrübesini zenginleştirmek amaçlı oyunun atmosferini oluşturan tonlama, ışık, ses, çevre tasarımı ve hikâye anlatımı gibi elementlerin doğru biçimdeki birleşiminden başarılı ve gerçek anlamıyla korkutucu bir oynanış deneyimi yaratılır. Bu elementlerin sinema filmlerinin yapımında önemli bir yeri olduğu düşünüldüğünde korku video oyunlarının geliştirme aşamasında sinemadan ilham aldığı birçok filme rastlamak mümkündür. 70'lerin istismar sineması, 80'lerin Slasher yapımları, psikolojik gerilim ve bilinçaltını işlediği temalar ile bilinen David Lynch filmleri korku oyunları için her zaman en büyük görsel ve hikâye anlatımı kaynaklarını oluşturmuştur. Korku oyunlarının özü her zaman korku duygusunun insanlarda oluşmasına sebep olan çeşitli konuları ele alır. Bilinmeyene duyulan korku, şiddet, dehşet, katliam, psikolojik işkence, çocukluk travması gibi fiziksel ve zihinsel eylemleri işleyen, bunu yaparken başlangıçta ılımlı bir açılış bölümü kullanmaktadırlar (Sinha, 2016).

Genel olarak video oyunlarda ana karakterin iç dünyasını ve motivasyonlarını oyuncuya anlatırken; oyunun dünyasını, oynanış mekaniklerini ve oyundaki görevi gibi bilgileri bu başlangıçla birlikte aktarılır. Modern korku oyunları görsel ve ses tasarımına gelindiğinde oyuncuya başarılı bir deneyim sunar. Hikâyenin kahramanını yaratmak bundan daha fazlasını yani hikâye anlatımını gerektirir. Ana karakterin orada neden bulunduğu, ne yaptığı, eğer başarısız olursa ne yapacağı gibi soruları oyun içinde cevaplandırmalıdır (Bycer, 2014).

Oyunların giderek daha sinematik hale geldiği günümüzde sinema ve video oyunlar arasındaki benzerlikler her iki medyanın birbiriyle olan etkileşimiyle birlikte artış göstermektedir. Video oyunlardan sinemaya aktarılan yapımların yanı sıra, video oyun tasarımında sinema filmleri daha etkili hikâye anlatımı ve atmosfer yaratımı üzerinde katkı sağlamıştır. Oyun sektörünün eğlence endüstrisi içinde her yıl daha da büyümesi, büyük firmaların oyun geliştirme ve reklam için ayırdığı bütçelerinin oldukça yüksek rakamlara ulaşması oyun tasarımında alınan risklerin ise en az tutulmasına sebep olmuştur. Sinemada olduğu gibi video oyunlarda da yalnızca türü seven oyuncu kitlesine yönelik birbirine benzer yapımların çıktığı uzun bir dönem geçirmiştir. Silent Hill 2 (2001), Resident Evil 7: Biohazard (2017), Dead Space (2008) ve Outlast (2013) gibi türün başarılı yapımlarının yanı sıra oyun tasarımı tarihinde önemli yerleri bulunmaktadır.

Bir oyunun korku oyunu olarak sınıflandırılması diğer türlerin aksine oynanış mekaniği özelliklerinin dışında atmosferi, çevresel faktörler ve hikâye anlatımı ile mümkündür. Bölüm tasarımında estetik tercihler olarak oyuncuyu rahatsız edici dekor, ışıklandırma, görüş açısı ve kurguda yapılan sinematografik tercihler klasik korku filmlerinden izler taşımaktadır (Mitchell, 2015). Blue Velvet (1986), Twin Peaks (1992), Texas Chainsaw Massacre (1974), Alien (1979), The Shining (1980), Quarantine (2008) ve Event Horizon (1997) filmleri, bahsedilen oyunların hikâye anlatımı ve görsel

*Arş. Gör. Dr. , Hacettepe Üniversitesi, Türkiye, hazal.yayalar@gmail.com

dili oluşturulurken referans alındığı açıkça görülmektedir. Hatta bu benzerlikler sahne olarak ele alınıp incelendiğinde birebir kullanılması sinemanın video oyunlar üzerindeki etkisini yansıtmaktadır.

İnandırıcı karakterlerin yaşadığı tanıdık evrenlerde karakterlerin gerçekçi duygular ile iletişim kurduğu korku oyunlarının başarısının en büyük sebebi; yaşadığımız dünya ile ilişki kurabilmeleridir. Korku oyunlarının sıradan görünüşlü hayatları olan ana karakterlerinin başına gelen olağanüstü olaylar oyuncunun empati kurabileceği daha kişisel bir oyun deneyimi sunar. Örnek olarak; serinin diğer oyunlarının askeri eğitimli ana karakterlerinin aksine Resident Evil 7: Biohazard'ın ana karakteri sıradan biri olan Ethan Winters'ın karşılaştığı durumlardaki deneyimsizliği korku filmlerinin savunmasız kurban rolündeki karakterlerinin hayatta kalma mücadelesine öykünmektedir. Silent Hill 2'nin sembolik hikâye anlatımı, Outlast'in buluntu film formatı ve Dead Space'in kapalı alan gerilimi sinematik anlatımla birlikte korku oyunları arasında klasikleşmişlerdir. Korku sinemasından pek çok referansın alındığı görülen bu oyunlar sadece gelişen olaylar bağlamında kalmayıp; sanat yönetimi, kurgu ve dijital ortamdaki atmosfer yaratımı ile korku filmlerinden izler taşır (Stuart, 2010). Oyuncuların korku oyunlarını oynamaktaki motivasyonları, gündelik yaşamda karşılaşabilecekleri olası tehlikelere karşı hazırlıklı olma ihtiyacı ile oyun aracılığıyla adrenalin hissetmenin bütünleştiği korku oyunlarında insan psikolojisiyle ilişkilendirilebilir pek çok yön bulunabilir. Bir eğlence unsuru olan video oyunların yarattığı gerçeklik algısı içinde oyunculardaki yarattığı empati kurma, panik ve kaygı gibi duygusal değişimler üzerindeki etkileri araştırmanın konusuna dahil edilecektir. Video oyunlar bir sinema filmine kıyasla oyunculara daha fazla kontrol alanı bulundurur. Dolayısıyla; oyuncuların oyun karakteri ile daha yoğun biçimde özdeşleşmesini sağlar. Oyuncu karakterin yaralanması, ölümü veya tehlike anında yüklendiği stres seviyesi oyuncuların oyun deneyimini de etkilemektedir. Bununla birlikte; sıklıkla tekrar eden durumlar görsel şiddet içeren sahnelerin sıradanlaşmasına da sebep olmaktadır. Video oyunların sunduğu gerçekçiliğin bu tekrardan dolayı etkisini yitirdiği hatta saçma anlar oluşabilmektedir. Bu durumu avantaja dönüştürebilen Resident Evil 7: Biohazard oyunu slasher korku filmlerinin ve 70'ler istismar filmlerinin görsel şiddet ve absürtlüğünü kullanarak kendi tarzında sinematik bir hikâye anlatımı sunmaktadır.

Günümüzde pek çok oyunun grafiklerini oluştururken kullanılan fotogrametri tekniğinin Resident Evil 7: Biohazard'ın yarattığı gerçekçi çevre ve karakterlerin oyunun korku seviyesi ve oyuncular üzerindeki etkisinin olumlu ve olumsuz yanları incelemeye alınacaktır. Gerçek aktörlerin ve mekânların pek çok açıdan fotoğraflanarak dijital ortama aktarıldığı bu teknik oyunun "fazla" korkutucu olduğu yönünde eleştiriler alsa da Resident Evil serisini yeniden canlandıracak önemli gelişmeleri sağlamıştır. Bu bildiride ise; Capcom firmasının Resident Evil 7: Biohazard adlı oyununun odağında referans alınan filmlerin atmosfer ve kurgu bağlamında karşılaştırmalı bir incelemesi yapılarak sinema ve korku oyunlarının bağlantısı ile oyun tasarımındaki yeri görsel referanslar ile desteklenecektir. Ana akım korku oyunlarının dışında kendine özgü bir gerçeklik algısı olan korku türü, bağımsız yapımlar söz konusu olduğunda farklı yaratıcılıkta çözümler sunmaktadır. El kamerası görüntüsü, gece görüşü veya PlayStation 1 görünümü grafik tarzı tercihleri oyuncuların ekranda net göremediği objeleri ve figürleri tam olarak sınıflandıramamış olması başarılı bir korku oyunun ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Eğlence endüstrisi altında her yıl hem teknolojik anlamda hem de sektör olarak önemli gelişmeler görülen video oyunların, sinematik yönünün korku oyunları bağlamında geldiği nokta hikâye anlatıcılığı konusunda yaratıcı yöntemler sunmaktadır.

Grafik teknolojilerinin sürekli geliştiği video oyun sektöründe gerçekçi grafiklerin oyun deneyimi üzerindeki etkisi oldukça önemlidir. Fakat korku oyunlarında ise; oyuncuları rahatsız edici grotesk sahnelerin dışında, tekinsiz vadi etkisi yaratan grafiklerin oldukça pahalı ve zor bir teknik olan fotogerçekçi grafikler için alternatif oluşturabilmektedir. Ülkemizde gelişmekte olan video oyun sektörü için farklı çözümlemeler sunabilecek önermeler bu bildirinin ikincil araştırma konusu olacaktır.

Anahtar kelimeler: Mekân tasarımı, video oyun tasarımı, korku filmleri, sinematografi, korku oyunları.

KAYNAKÇA

Bycer, J. (2014). The Danger of Forced Failure in Game Design. https://www.gamedeveloper.com/design/the-dangers-of-forced-failure-in-game-design

Mitchell, J. (2015). Creating Horror Through Level Design. https://jaredemitchell.com/articles/creating-horror-through-level-design/

Sinha, R. (2016). A Comprehensive History of Horror Gaming. https://gamingbolt.com/a-comprehensive-history-of-horror-gaming

Stuart, K. (2010). Shock and Gore: Why Video Games Are Failing At Horror. https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/dec/01/splatterhouse-horror-games

İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNDEKİ DEĞİŞİMİN ESTETİK YANSIMALARI VE GERÇEKLİK YANILSAMALARI

İsrafil KURALAY*
ORCID: 0000-0003-1730-0336

ÖZET

Teknolojik değişimlerin en hızlı ve yoğun yansıdığı alan iletişim ortamıdır. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ve değişmesi iletişim tekniklerinin, üretiminin ve süreçlerinin değişimini de beraberinde getirmektedir.

İletişim ve ulaşım alanındaki gelişmeler dünyayı bir evrensel köy olmaktan çıkarmış, sınırları ve gerçeklik referansı belirsiz bir öte evrende kurgulanmış "bire-bir" iletişim ortamına taşımıştır. Bu iletişim 'fiziksel olmayan' özneler arasında gerçekleşmektedir.

İnternet ve dijital teknolojiler sayesinde üretim araçları hafiflemeye hacim olarak küçülmeye başlasa da işlem kapasitesi ve dönüşüm potansiyeli bakımından daha etkin hale gelmiştir. Bu değişimler iletişimin temel unsurları söz, yazı ve görüntüyü geleneksel değerlerinden ve işlevlerinden uzaklaştırarak, medyatik mecraların kullandığı, işlediği ve dönüştürdüğü plastik malzeme düzeyine indirgenmesine yol açmıştır. Dahası yeni teknolojilerle ve yapay zeka uygulamalarıyla üretilen ses, müzik ve görüntülerin kendilerinden başka bir şeyi göstermemesi ciddi anlam ve gerçeklik krizine/kaybına yol açmakta ve gerçeklikle hakikatin bağını ortadan kaldırmaktadır. Bu noktada en önemli hususlardan biri hiçbir şeyi temsil etmeyen, belirli bir referansı ve gösterileni olmayan sinematografik unsurların üzerinden anlam inşa etme çabasıdır. Bu süreçte, belgeselden haberciliğe, sinemadan müziğe ve resme kadar bütün mecraların sonu ve istikameti kestirilemeyen bir dönüşüme maruz kalmıştır. Dolayısıyla, teknolojik ilerlemelere rağmen bu dünyaya dair çıkarımlarda bulunmak paradoksal olarak güçleşmektedir.

Sesin, yazının ve görüntünün aşırı estetizasyonu dolayısıyla, söz konusu dijital mecralara muhatap kılınan öğrenme, düşünme ve tasavvur etme süreçlerinin denetimsiz bir manipülasyon gücüyle yüzleşmektedir.

Kuşkusuz ses, görüntü ve müzik gibi anlatım ögelerini üretmenin yanı sıra bu teknolojilerin belirli anlatılar oluşturarak metin inşa etmesi bu krizi daha da artırmaktadır. Çünkü bireylerin kendi yaşamlarına katkı sunması ve kolaylık sağlaması amacıyla geliştirilen teknolojilerin bireyi devre dışı bırakması ve ürettiği hiçbir gerçekliği olmayan veya gerçek dünyaya dair bir referansı olmayan dayanaksız/mesnetsiz metinlerle donatması ve bu donatıların tüketilen temel kültürel ürünler olması sorunun önemini daha da artırmaktadır.

Teknolojik değişimlerin en hızlı ve yoğun yansıdığı alan iletişim ortamıdır. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ve değişmesi iletişim tekniklerinin, üretiminin ve süreçlerinin değişimini de beraberinde getirmektedir.

İletişim ve ulaşım alanındaki gelişmeler dünyayı bir evrensel köy olmaktan çıkarmış, sınırları ve gerçeklik referansı belirsiz bir öte evrende kurgulanmış "bire-bir" iletişim ortamına taşımıştır. Bu iletişim 'fiziksel olmayan' özneler arasında gerçekleşmektedir.
İnternet ve dijital teknolojiler sayesinde üretim araçları hafiflemeye hacim olarak küçülmeye başlasa da işlem kapasitesi ve dönüşüm potansiyeli bakımından daha etkin hale gelmiştir. Bu değişimler ileti-

*Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi , Türkiye, ikuralay@ticaret.edu.tr

şimin temel unsurları söz, yazı ve görüntüyü geleneksel değerlerinden ve işlevlerinden uzaklaştırarak, medyatik mecraların kullandığı, işlediği ve dönüştürdüğü plastik malzeme düzeyine indirgenmesine yol açmıştır. Dahası yeni teknolojilerle ve yapay zeka uygulamalarıyla üretilen ses, müzik ve görüntülerin kendilerinden başka bir şeyi göstermemesi ciddi anlam ve gerçeklik krizine/kaybına yol açmakta ve gerçeklikle hakikatin bağını ortadan kaldırmaktadır. Bu noktada en önemli hususlardan biri hiçbir şeyi temsil etmeyen, belirli bir referansı ve gösterileni olmayan sinematografik unsurların üzerinden anlam inşa etme çabasıdır. Bu süreçte, belgeselden haberciliğe, sinemadan müziğe ve resme kadar bütün mecraların sonu ve istikameti kestirilemeyen bir dönüşüme maruz kalmıştır. Dolayısıyla, teknolojik ilerlemelere rağmen bu dünyaya dair çıkarımlarda bulunmak paradoksal olarak güçleşmektedir.

Sesin, yazının ve görüntünün aşırı estetizasyonu dolayısıyla, söz konusu dijital mecralara muhatap kılınan öğrenme, düşünme ve tasavvur etme süreçlerinin denetimsiz bir manipülasyon gücüyle yüzleşmektedir.

Kuşkusuz ses, görüntü ve müzik gibi anlatım ögelerini üretmenin yanı sıra bu teknolojilerin belirli anlatılar oluşturarak metin inşa etmesi bu krizi daha da artırmaktadır. Çünkü bireylerin kendi yaşamlarına katkı sunması ve kolaylık sağlaması amacıyla geliştirilen teknolojilerin bireyi devre dışı bırakması ve ürettiği hiçbir gerçekliği olmayan veya gerçek dünyaya dair bir referansı olmayan dayanaksız/mesnetsiz metinlerle donatması ve bu donatıların tüketilen temel kültürel ürünler olması sorunun önemini daha da artırmaktadır.
Radyonun, gazetenin, sinemanın ve televizyonun geleneksel üretim teknikleriyle birlikte etkime süreçleri de dönüşmüştür. Yakınsama (convergance) neticesinde bu iletişim araçlarını ayrı ele alıp değerlendirmek yerine yeni bir yaklaşımla değerlendirilmesi gerekmektedir.

Daha ilginç olanı insanın zekâsı ve bilgisi sayesinde ürettiği teknolojinin yeni iletişim ortamlarında bireyi devre dışı, etkisiz bir varlık/yokluk konumuna indirgemesidir. Birey bu ortamda etkin bir özne olma gücünü bu gelişmelere paralel olarak yitirmektedir. Öyle ki insansız televizyon stüdyo çekimleri, kurgu, ana kumanda ve yayın hayal olmaktan çıkmıştır. Sözgelimi robot kameralar, aydınlatma ekipmanları, sese duyarlı robot mikrofonlar, yapay zeka tabanlı yayın yönetim yapısı altyapısı birçok medya kurumu tarafından kullanılmaktadır. Dahası yapay zekaya sahip robot spikerler gerçeğinden ayırt edilemeyecek kadar başarılıdır. Sorun bu gidişatın insanlar ve insanlık için ne gibi beklenmedik riskleri ve tehlikeleri doğuracağıdır. Dünyadaki iletişimi geliştirmek, daha etkin ve verimli kılmak üzere geliştirilen teknoloji iletişim için öngörülemeyecek bir tehdit olabilme yönünde hızla ilerlemektedir.

Netice olarak dijital dönemde medya araçlarının özerklik alanlarını yitirerek, bilgisayarda tabanında kesiştikleri, karşılıklı etkileşim içine girdikleri ve dönüştükleri, bilgisayarın diğer medya araçlarını kendine bağlayan ve dönüştüren meta-medya konumuna yükseldiği söylenebilir.
İşte bu makalede değişen iletişim teknolojilerinin görüntü, ses ve müzik gibi temel anlam ve anlatım unsurlarını nasıl etkilediği üzerinde durulacak ve bu yapay zekâ ve çeşitli yazılım donatılarıyla bilgisayar altyapısının makro enstrümanı olduğu bu teknolojilerin oluşturduğu ve kendinden başka bir şeye göndermede bulunmayan anlatım öğeleri ile inşa edilen gerçekliğin hakikatle olan bağının yok olduğu ele alınacaktır. Bu nedenle şu sorulara cevap aranacaktır:
1-İletişim teknolojilerin geldiği son aşama, sağladığı imkân ve fırsatlarla birlikte ne gibi tehditler doğurmaktadır?

2-Bu teknolojilerin ürettiği ses, müzik ve görüntü gibi temel anlatım unsurlarının gerçekliğin hakikatle olan bağını nasıl etkileyebilir ve anlam arayışında olan insanlık için ne gibi krize yol açabilir?

3-Bireyin kontrolünden ve denetiminden çıkan, yapay zeka ve yazılımlarla güçlenen bilgisayar tabanlı altyapıların gelecekte verilebileceği noktalar nelerdir?

4-Bireyi işinden ve dünyasından uzaklaştıran, sadece fiziksel olmayan kimlikleriyle var olma seçeneğine mahkûm eden bu yeni tekno-dünyanın bireye dair tasavvurlar nelerdir?

5-Böyle bir ortamda üretilen metinlerde ve eserlerde estetik, özgünlük ve özgürlük arayışı iddiasında bulunabilir mi?

6-Bu metinler gerçek dünyaya ve hakikate dair bir şey söyleyebilir mi? Ya da bu metinlerin 'eleştiri gücü' olabilir mi?

7-İnsana özgü bir duygu olan estetik böyle bir dünyada nasıl bir anlam ifade edebilir?

8- Dahası, diğer film türlerine kıyasla, gerçeklikle yakınlık iddiası taşıyan ve farkını bu şekilde korumak isteyen belgesel film bundan böyle benzer iddialarda bulunabilir mi?

Bu ve benzeri sorulara cevapların aranacağı bu metnin belirli bir ufku ortaya koyması ve en azından bundan böyle konuya dair yapılacak çalışmalara ışık tutması umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Değişim, Estetik, Gerçeklik, İletişim

BİR FELAKETİN ANATOMİSİ: OPPENHEIMER (2023) FİLMİNDE SİMGESELLİĞİN PARALEL KURGUSU ÜZERİNE

Emre Ahmet SEÇMEN*
ORCID: 0000-0002-6034-7618

ÖZET

Bir hikâye anlatım aracı olan sinema, kendi içinde diğerlerinden farklı olarak değişik araçlar kullandığı için diğer sanat dallarından ayrılmaktadır. Kâğıt üzerinde yazılmış bir senaryonun görsel anlatıma dökülmesi sırasında kamera kullanımı, kurgu, ışıklandırma, ses, görsel efekt gibi birçok element bir araya gelmektedir. Kimi yapımda bu elementlere verilen önem dengeli bir dağılım sürdürmekle birlikte bazen de birtakım elementler ön plana çıkabilmektedir. İcadında sadece kayıt altına alan bir cihaz olan sinematograf, sonrasında kurgu ile birleşerek birbirinden bağımsız zaman ve mekanlarda çekilen görüntülerin arka arkaya gelmesiyle birlikte gerçek anlamını bulmaya başlamıştır.

Kameranın hareketlenmesi ile görsel anlamın yaratımındaki kombinasyonların sayısında bir artış meydana gelmiş; belli bir süre sonra devreye giren ses ve renk olguları ile de görsellik ve işitsellik kavramlarının bir arada kullanımı gelmiştir. Özel efekt olarak başlayan ve sonrasında bilgisayar teknolojisinin film yapımında kullanımı ile devam eden bir diğer aks da içeriklerin çeşitlenmesini sağlayarak aslında film yapımının iç bileşenlerinin oluşturacağı bütünlük olasılıklarını bir deyişle sonsuz hale getirmiştir.

Araçların biçimsel kullanımı onları elinde bulunduran yönetmenler, görüntü yönetmenleri, kurgucular, senaristler, sesçiler, efekt sanatçıları gibi birçok sinema yaratımında görev alan kişiler tarafından kendilerine özgü olarak yorumlanabilmekte ve biçimler alınabilmektedir. Sinemada hikâye anlatımı sistematiğinde kurgu kavramının görüntüler arasında görsel anlam yaratma noktasında önemli bir kırılma noktası olduğu kesindir. Basit gibi görünebilecek bir hikâye görüntülerin düz bir çizgide değil de farklı zaman dilimlerinin karma bir harmanlaması olarak kullanımı ile görsel olarak izleyiciye farklı bir haz verebilmektedir. “Sahneye koyma, planları düzenleme bilgisidir. Montaj da öyle. Karışıklık, çelişki ve polemik de burada başlar” (Bonitzer, 2011, s.18) Melies sahneleri arka arkaya ekleyerek bir hikâye yaratırken; yakın planı keşfederek kurgu ile harmanlayan Griffith ana akım sinemanın temel ilkelerini kurguya dayalı bir şekilde ortaya çıkarmıştır. Eisenstein başta olmak üzere Sovyet sinemasının temsilcileri ise kurgunun çeşitlenebileceği biçimselliğe vurgu yapmaktadırlar.

“Eisenstein’a göre çekim ham malzemedir ve montaj sinema sanatçısının mücadele ve görsel çatışmaya yol açabilecek şekilde görüntüleri birleştirmesine olanak sağlayan araçtır” (Kolker, 2009, s. 130). Birçok sinematografik elemente dair elbette ki kurallar söz konusudur. Fakat bu kuralların bilinçli yıkımı o ana dek görülmemiş anlatım kalıplarını da getirmiştir. “Kurallar önemli ölçüde esnektir ve uygun zamanda, taze bir etki taşıyan, şaşırtıcı hatta çelişkili tınılara sahip planlar oluşturarak tersine çevrilebilirler” (Mercado, 2011, s.14). Gerek kurallara bağlı bir yapı gerek kuralların isteyerek yıkılmasıyla oluşturulan yeni formlar her biri sinemadaki biçimsel arayışın macerasıdır.

Bu macerada etkili olabilecek bir diğer konu da kurgu ile görselliğin simgeselliğine vurgu yapılmasıdır. Kuleshov deneyinde ortaya çıkan bağımsız görüntülerin arka arkaya getirilmesi ile doğan yeni anlam, Eisenstein’da ise kendisini konuya destek amacıyla kullanılan filmden bağımsız görüntülerle kurguda

Dr. Öğr. Üyesi, Beykoz Üniversitesi, Türkiye, emreahmetsecmen@beykoz.edu.tr

bir destekleme yapmaya doğru daha da derinleştirilmektedir. Filmin içinde yer alan bu görüntülerle bir mesaj verilmek istendiği bellidir fakat burada yönetmen -veya kurgucu- anlamı daha da katmanlandırarak çözümü izleyiciye bırakır. Kurgunun bir biçim aracı olarak sinemada kullanımı konusunda izleyiciye soru işaretleri bırakan ve hikâyede olayların düğümlenme noktasını çözüme yine kurguyla ulaştıran 2000'li yılların yönetmenlerinden Christopher Nolan'ın biçimsel tarzı bu bağlamda incelenmeyi hak etmektedir. "Üretilen gerçeklik, sinema filminin öyküsünü ve sonrasında söylemini oluşturan kişinin yani sanatçının fiziki dünyadaki fenomenleri kavrayışı bağlamında bilgi düzeyi ile de ilgilidir" (Ulutaş, 2017, s. 178). Nolan'ın farklı temalara ait bir filmografisi olsa da özellikle gerçekliğin kendisine veya gelecekte olması muhtemel gerçekliğin bilimsel temeline dayalı kurduğu yapı, üzerine çalıştığı senaryolar üzerine yönetmenin kendi gerçekliğini yaratma çabasının bir işaretidir. Bir diğer ana aks olan rüya teması da yönetmenin ana hatlarından biridir ve burada da simgesellik kavramını kurgu ile birleştirir. Çekilen görüntülerin arasında kurguda yerleştirilen simgeler (görüntüler) olay ve karakter ile izleyicinin bütünleşmesini sağlayan birer detay olarak karşımıza çıkmaktadır. "Simgenin bir özelliği de asla tamamıyla rastlantısal olmayışıdır; simgenin içi boş değildir çünkü burada gösterenle gösterilen arasındaki o doğal bağın taslağı yatar" (Wollen, 2004, s. 134). Sinema tarihine bakıldığında tüm sinemacıların bir replikte, mekânda bir detayda, kostüm ve makyajdaki detaylarda anlamı derinleştirmek veya sorgulatmak adına yaptığı bir simge yerleştirme yaptığı ortadadır. Bu simgeselliği kurgu içinde bağımsız bir görüntü olarak vermek de ayrı bir kullanım şeklidir.

Birçok sanat dalında olduğu gibi sinema da hikâye yaratımında tarihi olaylardan ve gerçeklerden beslenmektedir. İkinci Dünya Savaşı dünya tarihine yön veren bir dönem olmakla birlikte birçok film ve diziye de farklı bakış açıları üzerinden ana tema olmuştur ve olmaya devam edecektir. Filmlerinde genellikle bilimsel gerçekleri, bilime dayalı kurguyu, rüya ve zaman algısını temel alan yönetmen Christopher Nolan'ın son filmi olan Oppenheimer (2023), İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği yıkımın son noktası olan ve dünya tarihine günümüzde de yön vermeye devam etmekte olan atom bombasının mucidi olan Julius Robert Oppenheimer'ın biyografik hikayesine odaklanmaktadır. Başarılı bir fizikçi olan Oppenheimer'ın atom bombası projesinin başına nasıl getirildiği, yaşadığı zorluklar, savaş sonrası üzerinde oynanan stratejik oyunlar ve bombanın gelecekte dünyayı nasıl yönlendirebilecek olduğuna dair yaşadığı ikilemler filmin ana hatlarını oluşturmakla birlikte Albert Einstein'dan Werner Heisenberg'e, Harry Truman'dan John F. Kennedy'e tarihin gördüğü birçok gerçek karakter de filmde ünlü oyuncular tarafından canlandırılmaktadır. Atom bombası başlı başına bir felakettir ve bunun sonuçlarını, etkilerini insanlık tarihi hala tartışmaya devam etmektedir. Bu filmde ise bu bombayı icat eden bir bilim insanının bombanın yapımından önce, yapımı sırasında ve uygulama aşamasından sonra beyninde hissettiklerine dair ortaya konulan anlatının ana hatlarının paralel kurgu ve simgesel anlatıya dayalı olduğu gerçeği ortaya çıkmaktadır. Bu araştırma Oppenheimer (2023) filminde kullanılan paralel kurgunun simgesel görüntüleri filme nasıl eklemlediğini sorgulamayı amaçlamaktadır. Keşif amaçlı bir alan araştırması olan bu çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Örneklem olarak seçilen Oppenheimer (2023) filminin yanı sıra konu ile ilgili bir literatür taraması yapılmış; kullanılan paralel kurgunun üç farklı zaman dilimine ait olduğu ve gerek ana karakterin aklından geçenlere dayalı simgesel planların gerekse atom bombasının etkilerine dair kamera hareketlerine yapılan kesmelerin filmin ana sinematografisini oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Felaket, Oppenheimer, Paralel Kurgu, Simgesel Anlatı, Christopher Nolan

KAYNAKÇA

Bonitzer, P. (2011) Kör Alan ve Dekadrajlar (Çev. İ. Yasar) Metis.

Kolker, R. (2009) Film, Biçim ve Kültür (Çev. F. Ertınaz, A. Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunalı, E. Yılmaz) DeKi.

Mercado, G. (2011) Sinemacının Gözü (Çev. S. Taylaner) Hil.

Ulutaş, S. (2017) Sinema Estetiği, Hayalperest.

Wollen, P. (2004) Sinemada Göstergeler ve Anlam (Çev. Z. Aracagök, B. Doğan) Metis.

DİJİTAL TİYATRO: ONTOLOJİK BİR KRİZ

Melike SABA AKIM*
ORCID: 0000-0003-2275-237X

ÖZET

Tiyatro, şimdi-ve-buradalık [presence] koşuluna dayalı bir sanattır. Oyuncu ve seyircinin aynı anda (şimdi) ve aynı mekânda (burada) olması beklenir. Dolayısıyla "tiyatro canlılık ve yanı sıra eş zamanlılık talep eder": oyuncu ve seyirci, "kanlı canlı bedenleriyle aynı mekândadır ve hem temsil hem alımlama ortak bir zaman diliminde, aynı anda ve kesintisiz olarak gerçekleşir" (Akım, 2021, s. 34). Bunun aksi durumlar, genel olarak tiyatro-dışı kabul edilir. Dijital tiyatro söz konusu olduğunda karşılaştığımız örneklerin çoğunlukla tiyatro-dışı varsayılması işte bu ontolojik koşulun ihlalinden kaynaklanır. Çünkü klasik anlayış gereği, tiyatro sahnesi insanların sahnesidir ve insanlığa ait bu dünya, bir tiyatro sahnesidir (theatrum mundi). İnsan-sonrası [post-human] çağda bugün insanlığa ait bu dünya tasavvurunun çöktüğüne şahit olurken, bildiğimiz anlamda tiyatro üzerine de yeniden düşünmek gereksinimi doğuyor.

Dijitalleşme, gündelik yaşantının ve sanatın her alanında görüldüğü üzere, günümüz tiyatro estetiğini de değiştirip dönüştürmektedir. Öte yandan, "tiyatroda dijitalleşme" ve "dijital tiyatro" birbirinden ayrışan olgulardır. "Tiyatroda dijitalleşme", salt dijital tiyatroya özgü bir nitelik olarak değil, tiyatro yapma biçimini her bakımdan etkileyen teknolojik bir unsur olarak düşünülmelidir. "Dijital tiyatro" ise bu genel eğilimden ayrı olarak, tiyatro çatısı altında ayrı bir alt türe [genre] denk düşer. Dijital tiyatro türüne dahil edilebilecek gösterimlerin ortak niteliği, gösterimin dramaturjik bağlamının dijital bir unsur merkeze alınarak kurulmuş olmasından geçer.

Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, göbekte yer alan dijital unsur bir yer değiştirme esasına dayanır. Bu yer değiştirmeyi, tiyatroya özgü somut bir koşulun dijital olanla karşılanması olarak tanımlayabiliriz. Bu sunumda, burada yer değiştirme esası olarak tanımlanan bu durum gereği, somut varlığın yerini alan dijital unsurun sanal bir uzam/zaman/mekân/insan yarattığı, diğer bir deyişle, sanal bir mevcudiyet [presence] yarattığı öne sürülecektir. Dolayısıyla, tiyatronun olmazsa olmazı varsayılan mevcudiyet koşulunu tehdit eden bir süreç olarak dijital tiyatro, bir varlık/yokluk dikotomisi üzerinden okunacaktır. Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, tiyatroya özgü mevcudiyet [presence] yerini aslında nâmevcut [absence] olanla değiştirmektedir. Dijital tiyatro ve dahi tiyatroda dijitalleşme söz konusu olduğunda, tıpkı Hamlet'in söylediği gibi, "olmak ya da olmamak" tuhaf bir biçimde yine "bütün mesele"yi açıklayan kilit cevap olarak tam karşımızdadır: Çünkü "olan" bilinendir, görünendir, tanıdıktır, tedirgin etmek yerine güven telkin eder. Oysa ki "olmayan", bilinmeyen ve görünmeyendir, tedirgin eder. Hal böyle olunca dijital olana dair verdiğimiz ilk tepki, yokluk hissiyatından doğan bir Tiyatro, şimdi-ve-buradalık [presence] koşuluna dayalı bir sanattır. Oyuncu ve seyircinin aynı anda (şimdi) ve aynı mekânda (burada) olması beklenir. Dolayısıyla "tiyatro canlılık ve yanı sıra eş zamanlılık talep eder": oyuncu ve seyirci, "kanlı canlı bedenleriyle aynı mekândadır ve hem temsil hem alımlama ortak bir zaman diliminde, aynı anda ve kesintisiz olarak gerçekleşir" (Akım, 2021, s. 34). Bunun aksi durumlar, genel olarak tiyatro-dışı kabul edilir. Dijital tiyatro söz konusu olduğunda karşılaştığımız örneklerin çoğunlukla tiyatro-dışı varsayılması işte bu ontolojik koşulun ihlalinden kaynaklanır. Çünkü klasik anlayış gereği, tiyatro sahnesi insanların sahnesidir ve insanlığa ait bu dünya, bir tiyatro sahnesidir (theatrum mundi). İnsan-sonrası [post-human] çağda bugün insanlığa ait bu dünya tasavvurunun

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Türkiye, melike.saba@medeniyet.edu.tr

çöktüğüne şahit olurken, bildiğimiz anlamda tiyatro üzerine de yeniden düşünmek gereksinimi doğuyor.

Dijitalleşme, gündelik yaşantının ve sanatın her alanında görüldüğü üzere, günümüz tiyatro estetiğini de değiştirip dönüştürmektedir. Öte yandan, "tiyatroda dijitalleşme" ve "dijital tiyatro" birbirinden ayrışan olgulardır. "Tiyatroda dijitalleşme", salt dijital tiyatroya özgü bir nitelik olarak değil, tiyatro yapma biçimini her bakımdan etkileyen teknolojik bir unsur olarak düşünülmelidir. "Dijital tiyatro" ise bu genel eğilimden ayrı olarak, tiyatro çatısı altında ayrı bir alt türe [genre] denk düşer. Dijital tiyatro türüne dahil edilebilecek gösterimlerin ortak niteliği, gösterimin dramaturjik bağlamının dijital bir unsur merkeze alınarak kurulmuş olmasından geçer.

Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, göbekte yer alan dijital unsur bir yer değiştirme esasına dayanır. Bu yer değiştirmeyi, tiyatroya özgü somut bir koşulun dijital olanla karşılanması olarak tanımlayabiliriz. Bu sunumda, burada yer değiştirme esası olarak tanımlanan bu durum gereği, somut varlığın yerini alan dijital unsurun sanal bir uzam/zaman/mekân/insan yarattığı, diğer bir deyişle, sanal bir mevcudiyet [presence] yarattığı öne sürülecektir. Dolayısıyla, tiyatronun olmazsa olmazı varsayılan mevcudiyet koşulunu tehdit eden bir süreç olarak dijital tiyatro, bir varlık/yokluk dikotomisi üzerinden okunacaktır. Dijital dramaturjiyle kurulu bir gösterimde, tiyatroya özgü mevcudiyet [presence] yerini aslında nâmevcut [absence] olanla değiştirmektedir. Dijital tiyatro ve dahi tiyatroda dijitalleşme söz konusu olduğunda, tıpkı Hamlet'in söylediği gibi, "olmak ya da olmamak" tuhaf bir biçimde yine "bütün mesele"yi açıklayan kilit cevap olarak tam karşımızdadır: Çünkü "olan" bilinendir, görünendir, tanıdıktır, tedirgin etmek yerine güven telkin eder. Oysa ki "olmayan", bilinmeyen ve görünmeyendir, tedirgin eder. Hal böyle olunca dijital olana dair verdiğimiz ilk tepki, yokluk hissiyatından doğan bir tekinsizlik olarak belirir.

Söz konusu bu olumsuz tepki, 2020 Koronavirüs pandemisiyle girilen süreçte dijitalleşmenin hayatımıza bir zorunluluk olarak dâhil olduğu her alanda görüldüğü üzere, tiyatro alanında da kendini göstermiştir. Mevcut varlığı yokluk sınırındaki dijital bir unsurla karşılayan dijital tiyatro, kimi durumlarda fiziksel mekânı, kimi durumlarda zamanı, kimi durumlardaysa oyuncuyu/seyirciyi dijital ortam üzerinden tasarlar. Bu tasarım, bildiğimiz anlamda tiyatro yapma biçiminin ontolojisiyle uyumsuzdur. Dolayısıyla seyircinin böylesi bir tasarımla karşılaştığında verdiği ilk tepki, alışmadığı/tanımadığı ve yokluk eşiğinde asılı duran bu tiyatroyu tiyatrodan saymamak olur. Özellikle insan varlığının sanal bir uzama çekildiği dijital dramaturjiye dayalı gösterimler, tiyatronun ontolojisi gereğince mevcut bulunması gereken insan varlığını, diğer bir deyişle, tiyatronun olmazsa olmazı varsayılan en temel bileşenini dışlamaktadır.

Bu sunumda, dijital tiyatroya dair karşı itirazlar, yukarıda çerçevesi çizilen görüşler ekseninde, tiyatroya özgü bir ontolojik kriz olarak ele alınacaktır. Sunumda örneklem olarak, Alman tiyatro kolektifi Rimini Protokoll'ün 2018 tarihli Unheimliches Tal / Uncanny Valley [Tekinsiz Vadi] isimli gösterimi incelenecektir. Rimini Protokoll, tiyatronun ne'liğine ilişkin dramaturjik soruşturmalara yönelik deneysel çalışmalarıyla öne çıkmaktadır. Ekibin çoğunlukla belgesel tiyatro kategorisi altında ele alınan işleri, gündelik yaşantının sahici ve çoğu zaman politik açmazlarını, basit ve zekice tasarlanmış dramaturjilerle, deneysel ve deneyim odaklı bir zeminde tartışmaktadır.

Bir sunum-performans [lecture performance] olarak tasarlanan Unheimliches Tal / Uncanny Valley, tek kişilik bir gösterimdir. Fakat gösterimin baş-kişisi olarak karşımıza insan-oyuncu yerine animatronik bir robot çıkar. Oyunda canlı bir insan-oyuncu yerine cansız bir robotun yer alıyor oluşu, yukarıda değinilen yer değiştirmenin tiyatroya özgü oyuncu-seyirci bileşeninde oyuncuyu varlık düzleminden yokluk düzlemine çeker. Unheimliches Tal / Uncanny Valley oyununda yokluk, tıpkı bir hayaletin sahnede belirmesi gibi, tekinsizlik yaratır. Söz konusu bu tekinsizlik, dijital tiyatronun ontolojik olarak tiyatro-dışı varsayılmasıyla birlikte açığa çıkan tekinsizliği, daha ileri bir düzeye taşımaktadır. Japon robotik profesörü Masahiro Mori (2012), 1970 yılında öne sürdüğü "tekinsiz vadi" kavramıyla, insanların canlı

gibi görünen insansı robotlara karşılaştıklarında olumsuz tepki verdiklerini ve bu tepkinin kişide tekinsizlik hissi uyandırdığını öne sürer. Protez bir elle tokolaşıldığında elin pörsük ve kemiksiz tutuşunun, dokusu ve soğukluğunun bizi tedirgin edeceğini ifade eden Japon robotbilim profesörüne göre, böylesi bir tokalaşma anında kişiyle benzerlik duygumuzu kaybederiz ve el tekinsizleşir (s. 99). Unheimliches Tal / Uncanny Valley örneğinde dijital unsurun ikame ettiği öğe, insan-oyuncunun kendisidir ve buradaki tekinsizlik dijital tiyatroya özgü "bu tiyatro değil" itirazından doğan tekinsizliğin çok ötesindedir: Çünkü sahnedeki insansı robot oyuncu, deyim yerindeyse, insan-oyuncunun varlığını tehdit etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Dijitalleşme, Dijital tiyatro, Rimini Protokoll, Uncanny Valley

KAYNAKÇA

Akım, M. S. (2021). Canlılık ve karşılıklı etkileşim: tiyatronun dijitalleşmesi ve seyir rejimi üzerine ontolojik-tarihselci bir soruşturma. Sanat Yazıları, (44): 31-47.

Mori, M., MacDorman, K. F., Kageki, N. (2012). The uncanny valley [From the field], IEEE Robotics & Automation Magazine, 19(2): 98-100. http://dx.doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811.

AYNI FAKAT BİR DEĞİL, AYRI FAKAT BAŞKA DEĞİL; SİBERNETİK PERSPEKTİFTEN PSİKİYATRİ TERMİNOLOJİSİNİN KRİTİĞİ

Zekeriya KÖKREK*
ORCID: 0000-0003-0689-5952

ÖZET

Bu bildiride, psikiyatride tanımlama ve sınıflama problemleri sibernetik perspektiften kritik edilmektedir. Bu bildiride, düşünce ve dil uzaylarının farklılığı giderilmediği sürece, konusu ister fizik ister metafizik olsun, her bilim alanında tanımlama ve sınıflama problemlerinin devam edeceği, bu sorunun bilme alanının konusundan bağımsız bulunduğu ve problemin semantik değil lojik olduğu dile getirilmektedir.

Psikiyatride tanım ve sınıflama konusunun sibernetik perspektiften incelenmesindeki temel motivasyon, sibernetiğin, fizik ve psişik bilimlerin konularını "tam bir bütün" olarak incelemeye uygun bir zemin oluşturması dve bu zeminde her bilimsel alanında görülen metodolojik problemlerin, "tam bir bütün" olarak incelenmesinin mümkün olduğuna olan inançtır. Sibernetik düşünmede, tanımın kendi nesnesi ve terimi düşünce uzayındadır. Doğal durumda ise, düşünce ve dilin uzayları birbirinden ayrı ve farklıdır; bir kavramın nesnesi düşünce düzleminde iken, aynı kavramın terimi dil düzlemindedir. Sibernetik, şahit olunan maluma işaret etme yaklaşımıdır. Sibernetik, bir bakıma, şahit olunan maluma işaret eden malumatın usul bilimidir.

Psikiyatri, metodolojik problemler bakımından, tıp bilimleri arasında istisnai bir konuma sahiptir. Diğer tıp bilimlerinin konusu, insanın "fizik" varlığı iken, psikiyatrinin konusu insanın "psişik" varlığıdır. Tıp bilimlerinin konusu normal değil, anormal durumlardır ve psikiyatrinin ise fizik değil psişik anormal durumlardır. Psikiyatri, ruh ve beden tanımlaması, tıp bilimi olarak normali değil anormali kendine konu edinmesi ve teorik sorunlara empirik delil bularak çözüm getirilme eğiliminden dolayı istisnaidir. Doğal fenomenler olarak hastalıkların, kendi doğalarında bulunan belirlenim nedeniyle kendi görünümlerine sahip oldukları ve hastalıkların kendi dilinde konuştukları konumuz açısından önemlidir. Psikiyatride hâkim temel perspektiflerden biyolojik psikiyatri ile psikolojik psikiyatrinin ruhsal hastalıkları (psikopatolojileri) tanımlanma ve sınıflamada sergiledikleri farklılıklar ciddi çelişkilere yol açmaktadır. Diğer yandan, psikolojinin ruhsal bozukluklara yaklaşımı, tanımlama ve sınıflama çabalarını büsbütün belirsizleştirmektedir.

İnsan kendini ve kendi bilgisini kendine konu edinmesinin tarihi çok eskidir. Bu konuda, bilim ve felsefe tarihinin dile getirdikleri hatırlandığında, bilim ve felsefenin, hatta ilahiyat ve sanatın zamanla "teknolojik" hale gelmesi, ilmin kendisinden ayrı ve farklı olduğundan başka bir şeydir. Burada gün Bu bildiride, psikiyatride tanımlama ve sınıflama problemleri sibernetik perspektiften kritik edilmektedir. Bu bildiride, düşünce ve dil uzaylarının farklılığı giderilmediği sürece, konusu ister fizik ister metafizik olsun, her bilim alanında tanımlama ve sınıflama problemlerinin devam edeceği, bu sorunun bilme alanının konusundan bağımsız bulunduğu ve problemin semantik değil lojik olduğu dile getirilmektedir.

Psikiyatride tanım ve sınıflama konusunun sibernetik perspektiften incelenmesindeki temel motivasyon, sibernetiğin, fizik ve psişik bilimlerin konularını "tam bir bütün" olarak incelemeye uygun bir zemin oluşturması dve bu zeminde her bilimsel alanında görülen metodolojik problemlerin, "tam bir

*Dr. Öğr. Üyesi , İstanbul Ticaret Üniversitesi, Türkiye, zkokrek@ticaret.edu.tr

bütün" olarak incelenmesinin mümkün olduğuna olan inançtır. Sibernetik düşünmede, tanımın kendi nesnesi ve terimi düşünce uzayındadır. Doğal durumda ise, düşünce ve dilin uzayları birbirinden ayrı ve farklıdır; bir kavramın nesnesi düşünce düzleminde iken, aynı kavramın terimi dil düzlemindedir. Sibernetik, şahit olunan maluma işaret etme yaklaşımıdır. Sibernetik, bir bakıma, şahit olunan maluma işaret eden malumatın usul bilimidir.

Psikiyatri, metodolojik problemler bakımından, tıp bilimleri arasında istisnai bir konuma sahiptir. Diğer tıp bilimlerinin konusu, insanın "fizik" varlığı iken, psikiyatrinin konusu insanın "psişik" varlığıdır. Tıp bilimlerinin konusu normal değil, anormal durumlardır ve psikiyatrinin ise fizik değil psişik anormal durumlardır. Psikiyatri, ruh ve beden tanımlaması, tıp bilimi olarak normali değil anormali kendine konu edinmesi ve teorik sorunlara empirik delil bularak çözüm getirilme eğiliminden dolayı istisnaidir. Doğal fenomenler olarak hastalıkların, kendi doğalarında bulunan belirlenim nedeniyle kendi görünümlerine sahip oldukları ve hastalıkların kendi dilinde konuştukları konumuz açısından önemlidir. Psikiyatride hâkim temel perspektiflerden biyolojik psikiyatri ile psikolojik psikiyatrinin ruhsal hastalıkları (psikopatolojileri) tanımlanma ve sınıflamada sergiledikleri farklılıklar ciddi çelişkilere yol açmaktadır. Diğer yandan, psikolojinin ruhsal bozukluklara yaklaşımı, tanımlama ve sınıflama çabalarını büsbütün belirsizleştirmektedir.

İnsan kendini ve kendi bilgisini kendine konu edinmesinin tarihi çok eskidir. Bu konuda, bilim ve felsefe tarihinin dile getirdikleri hatırlandığında, bilim ve felsefenin, hatta ilahiyat ve sanatın zamanla "teknolojik" hale gelmesi, ilmin kendisinden ayrı ve farklı olduğundan başka bir şeydir. Burada gündeme getirilmeye çalışılan konu, mantık ilmi ile mantık ilminin teknolojik kullanımı arasında bulunan fark gibi, doğa bilimleri yönteminin ile bu yöntemin kullanımındaki hataların birbirinden ayrı ve farklı konular olduğudur. Modern dönemin bilim anlayışının en belirgin özelliği, konuların "fizik" ve yöntemin "fizik bilimleri yöntemi" ile sınırlanması olarak görülmektedir. Modern dönemde yaşanan olumsuzluklar için "doğa bilimlerini" sorumlu tutmak, "doğa bilimleri yöntemlerini" her yerde ve her alanda fütursuzca kullanılmasını görmezden gelmek insaflı bir tutum değildir. Tartışılması gereken asıl konu, doğa bilimleri yönteminin ve bu yöntemle üretilen bilgilerin "insan, toplum ve kurum" yönetimi alanında "teknolojik" olarak kullanılmasıdır. Şuurlu öznenin etik ve estetik bir etkinliği olarak felsefe ve ilim, hakikat zemininde bir hikmet tecellisidir.

Teorik olarak, ilimlerin inceleme konusu nesnelerin kendileri değil, kendi olan nesnelerin özdeşleridir. Ne konusu fizik olan bilimler doğanın kendini inceliyor, ne konusu psişik olan bilimler ruhun kendini incelemektedir, bütün teorik bilme biçimlerinin konusunun numenal değil fenomenal nesneler olduğu kendiliğinden açığa çıkmaktadır. Hem fizik ve hem metafizik fenomenlerin analiz edilmesinin şartı, öncelikle mantık açısından analizin biçim şartları karşılamasıdır. Tanımlar gibi önermelerin de analitik olmasıdır. Sibernetik teoride, tanımlı önermelerin kavramları gibi önerme terimleri de analitik hale getirildiğinden, bilme etkinliğinin tamamı analitik olmaktadır. Psikiyatrik tanımlama ve sınıflama problemlerinin, sibernetik perspektiften incelenmesi, biçim problemleri ile içerik problemlerinin nasıl birbirine karıştırıldığını açığa çıkarmaktadır.

Her şey bir iddiadır ve her iddia ispatlanmalıdır. Klasik mantıkta, iddialarının ispatı işi düşünce düzleminde, gösterimi dil düzleminde olmaktadır. Düşünce ve dil düzlemleri farklı düzlemler olduğundan, tanımlarda, yargılarda, bilgilerde belirsizlikler ve tutarsızlıklar ortaya çıkmaktadır. Sembolik mantıkta ise, iddialarının ispatı işi, düşünce ve dili kapsayan bir biçimde tek bir düzlemde, kavram düzleminde gerçekleşmektedir. Dil ve düşünce bir ve aynı düzlemde gerçekleştiğinde, doğal dilin belirsizliklerini ve tutarsızlıklarının giderilmesi mümkün olmaktadır. Böylece, saf düşünce nesnelerinin tümünü bir önerme biçiminde mantık denetimine uygun hale getirmek mümkün olmaktadır. Gottlob Frege'nin mantık

alanına getirdiği büyük katkı, bir bakıma, sibernetik sistem yaklaşımın temelini oluşturmaktadır.

Her bakış kendi görüşünü belirler. Her bir şey, bir neden, bir zaman, bir uzay, bir evren ve bir nesne belirlenimindedir. Her bir şey, bir bilgi nesnesi olarak, kendi zamanın, uzayının, evreninin belirlenimindedir. Her bir şey, duyum ya da anlam kendi aracılığıyla kavranır, bilinir, görünür. Saf düşüncenin nesnesi olarak anlam da, kendi zamanın, uzayının, evreninin belirlenimindedir. Saf düşüncenin tanımlı nesnesi, anlam nesnenin kendi değil, o anlam nesnenin özdeşidir. Bir nesne olarak anlam kavranabilir, ancak kavramın kendi değil özdeşi ile düşünme işi gerçekleştirilir. Teorik olarak, saf fizik ve saf metafizik konularda bilgi nesnesinin kendine ve özdeşine şahit olmak, bu bilginin doğruluğunu ispat etmek ve özdeşliğine şehadet edilen bir bilgi olarak beyan edilebilir kılmak gerekir.

Psikiyatride alanında görülen tanımlama ve sınıflama sorunları, tahkik etmeden sadece taklit olarak gerçekleştirildiğinden semeresiz kalmaktadır. Freud, biyolojik psikiyatri yaklaşımın inkâr ettiği psişe konusuna vurgu yaparken ne kadar haklıysa, teorik sistemini dil hakikatleri üzerinden inşa etmesinden dolayı bir o kadar hatalıdır. Sorunun kaynağı, lojik değil psikolojiktir.

Bu bildiride, ilimlerin yaşadığı tanım ve sınıflama problemlerinin bilme konusu nesnenin fizik ve metafizik olmasından bağımsız olduğu, tıp alanında yaşanan fizik ve psişik konular üzerinden açıklanmıştır. Tanım ve sınıflama sorunlarında ortaya çıkan belirsizlik ve tutarsızlıkların esasen düşünce ve dil uzayların farklılığından kaynaklandığı, Frege ile bunun aşıldığı vurgulanmıştır. Doğa bilimlerinin saf bilim değil bir doğa felsefesi olduğundan hareketle, hikmet sahibi her âlimin kendine malum olan hakka şahitlik ettiğini ve kendine malum olanın hakikatini, Newton örneğinde olduğu gibi, hikmeti bir aritmetik formül ile işaret etmenin mümkün olduğu dile getirilmiştir. Şahit olunan, varlığın kendi; iletilen her bilgi ise varlığın düşüncedeki özdeşine, özdeş nesnenin yerine, durumuna ve sürekliliğine işarettir.

Anahtar Kelimeler: Sibernetik, Terminoloji, Psikiyatri, Sınıflama, Pozitivizm

KAYNAKÇA

de Leon, J. (2015). Is psychiatry only neurology? Or only abnormal psychology? Déjà vu after 100 years. Acta Neuropsychiatrica, 27(2), 69-81. doi:10.1017/neu.2014.34

Konuk, N., Kökrek, Z., & Karadeniz, H. (2011). Adli Psikiyatrik Uygulamalarda Tanı Geçerliliği Kavramı. Türkiye Klinikleri J Psichiatry-Special Topics, 4(1), 52-59.

Songar, A. (1980). Sibernetik. İstanbul: Temel Matbaası.

Songar, A. (1980). Temel Psikiyatri: Psikofizyolojik Temel Bilgiler. İstanbul: Minnetoğlu Yayınları.

Tarhan, D. E. (2022). Frege Felsefesinde 'Fonksiyon-Argüman' Ayrımının Yargıdaki İşlevi ve 'Değer' Teriminin Çok Anlamlılığı Üzerine.

Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi,(48), , 243-254. doi:10.21497/sefad.1218455

VARLIK VE GÖRÜNTÜ, GERÇEKLİK VE EFEKT

Zeynep KILIÇ*

ORCID: 0000-0001-9005-2370

ÖZET

Platon, varlığı 'ide', Aristoteles, 'energeia', Kant, 'konum', Hegel, 'mutlak kavram' ve Nietzsche 'güç istemi' şeklinde tanımlar. Bunlar rastgele sunulan teoriler değil daha çok, kendini saklayanı göndermeden bahseden yani 'Varlık var olandır ve o varlığı verenden bahseden birer ideaya verilmiş cevaplar şeklinde 'Varlığa' ait söz ve ifadelerdir. (Heidegger, 2001:21).

Fakat varlığı var eden 'O' nasıl düşünülmesi gerekir? 'Varlık ve Zaman'ın birleşimi ile dile getirilen mevcudiyet, beli olmayan bir vaziyette, hali hazırda var olan varlığın belli bir zaman kavramıyla özdeşleşmiş olunduğudur. (Heidegger, 2001: 22). Varlık bütün belirenleri, görünenleri kapsar, yokluksa varlık dâhil olmak üzere belirmeyenleri, görünmeyenleri kapsar. Bütün olanak hem varlığı hem yokluğu sarar. Yani yokluk diye bilinen, belirmeyen, görünmeyen olanakların tümüdür ama aynı zamanda görünebilen ama kendilerini göstermeyen olanaklardır. Görünmeyen olanaklara örnek olarak boşluk ve sessizlik verilebilir (Guenon, 2013: 24).

Fakat mevcut (hazır) olan varlığı, Yunanlıların azmi olan varlığın ortaya çıkarmanın ilk halini anımsamakla varlığı anlamayız. Biz, var olmayı doğal olan şeyler (vorhandenheit/teori) ve yapay olanlar (zuhandenheit/pratik) kapsamında yalın, doğal ve yadırgamayan bir tasarlamayla ile anlarız. Doğallık da yapma; yapay şeyler de birer var olma (mevcudiyet) biçimidir (Heidegger, 2001: 18). Heidegger'e göre, varlığın kendisiyle karşılaşıp, yüzleştiği yer 'Dasein' diye adlandırılan insan olma imkânıdır. Dasein, bir öz anlamına gelmez o bir varoluştur. Geleneksel töz ve mevcudiyet anlayışı 'Dasein' kavramının varlık anlayışı için genel geçer bir durum olmadığını, ancak eşya için geçerli bir durum olduğunu savunur. Eşyanın özü; niçin ortaya çıkarıldıkları onların var oluşlarının nedenlerini ortaya çıkarır. 'Dasein'ın kavramının doğuştan kalma bir özünden bahsedilemez. Onun tözü (arkhe/kökü), var olmasıdır, diye ifade eden M. Heidegger, Dasein kavramını bu var olmayı gerçekleştiren kendi plan ve projelerinin, geleceklerinin izinden giden geçici ve sonu olan bir varoluşun şekli olarak tanımlamıştır. (Çüçen, Zafer, Esenyel 2009: 52).

Bu bağlamda M. Heidegger'in (1889/1976) görüşlerinin somut bir göstergesi şu şekilde olmuştur.
''Biz yalnızca Dasein'n Kavramının var olmasını bir zaman dilimi içinde göstermekle yükümlü olamayız; aynı zamanda konuyu oluşturan 'varlık'ın bir zaman dilimi kapsamında hala nasıl anlaşıldığını da merak etmekteyiz. Varlık kendi varlığı kapsamında açığa çıkıp belirecekse o zaman, varlık insana açılmış, bir halde kendini ortaya koyacaktır. Bizler, felsefi bir anlayış çerçevesinde, insanın varlık hakkında konuşabilmesini sağlayacak ve bu halde varlığın kendi 'o'dur'uyla özgün bir şekilde açımlamamızı sağlayacak hiçbir nelik (öz) bilemeyiz. Şeylerin özgün bir neliği, özü olduğu düşüncesi, antik Yunanlılardan beri Batı düşüncesini şekillendirmiş, metafiziklere temel olan bu düşünce, Dilthey'dan sonra artık savunulamaz. (Pöggeler, Allemann, 2010: 29-30)''

* *Dr. , İstanbul Ticaret Üniversitesi, Türkiye, zynbkilic@gmail.com*

Batının felsefe tarihi, varoluşçuluk ile özcülüğün bazen açık bir şekilde ancak genel itibarıyla üstü kapalı olarak uzun süreli bir mücadele halidir. Eflatun ile başlamasından dolayı özcülük Batı felsefesinde, her zaman önde yer almıştır (Barrett,2016: 107). Platon ve Aristoteles başta olmak üzere pek çok filozof özcü yaklaşımın içine girer, en büyük ismi ise Hegel'dir. Francis Bacon'la başlayan, John Locke, David Hume gibi filozoflarca devam edilen, Empirik yaklaşımda modern bilimin temelini oluşturan yaklaşımı buluruz. İnsan merkezli yaklaşımda da iki akımın izleri görülür, bunlar: Kierkegaard'ın öncülüğündeki varoluşçu yaklaşım ve Dilthey tarafından sistemi oluşturulmuş olan hermeneutik. Felsefe, böylece, özcü yaklaşımda özlere yönelirken, empirik yaklaşımla nesnel dünyaya, insanı merkeze alan yaklaşımla da varoluşa ve anlamlar dünyasına yönelir (Taşdelen, 2017: 26-27).

Descartes'e göre öz başta gelir, ondan sonra uzamsal varlığı gelir. Temelde 'Cogito' (düşünme eyelemi/öz) yer alır ancak 'sum' (var olma/varlık) cogito'yu izler savına kanıt oluşturan 'cogito (düşünüyorum) ergo (o halde) sum (varım)' hatalı bir şekilde söylenmiştir. Heidegger'e göre, bu anlayışın sebebi epistemolojiktir. Bu durum 'Dasein' kavramının kendi olmama hali olarak kendini hatalı anlamlandırmasıdır. Dasein kavramı gerçek anlamda kendi kendini yorumlayarak kendisi olabilir? Bu da sadece Dasein kavramının kendini ontolojik (varlığını sorgulayarak) bir araştırma ile yorumlamasıyla mümkündür. Ve ontolojiye ait bu yorumlama, önsel olan varoluşun, yani sum'un (varlık) geldiğini ve cogito'nun (özün/eylemin) sum'u takip ettiğini belirtir. Bu açıdan Heidegger için doğru olan ''varım o halde düşünüyorum'' yani ''Sum ergo Cogito''dur. (Çüçen, Zafer, Esenyel, 2009: 380-381). Günümüz insanın temel merak ve çabası kendini bulmak, özünü bulmak, insani ve hakiki özünü aramak ve bu sayede dünyayı bulmak ve varoluş gerçeğini bulmak içindir.

Anahtar Kelimeler: Varlık, Öz, Görüntü, Gerçeklik, Efekt.

KAYNAKÇA

Barrett, W. (2016). İrrasyonel İnsan. 2. Basım. Çeviri: Salih Özer. Ankara: Hece Yayınları.

Çüçen, K. Zafer Z. ve Esenyel A. (2009). Varlık Felsefesi. Bursa: Ezgi Kitabevi.

Heidegger, M. (2001). Zaman ve Varlık Üzerine. Çeviri: Deniz Kanıt, Ankara: A Yayınevi.

Guenon, R. (1999). Modern Dünyanın Bunalımı. 2. Basım. Çeviri: Mahmut Kanık, Bursa: Verka Yayınları.

Guenon, R. (2013). Varlığın Mertebeleri. çev. Vildan Yalsızuçanlar. İstanbul: Nesil Matbaacılık.

Taşdelen, V. (2017). Benlik ve Varoluş. Ankara: Hece Yayınları.

İZLENİMCİLER: MODERN SANATIN KENT ESKİZCİLERİ

Ayşegül GÜÇHAN*
ORCID: 0000-0003-1285-6220

ÖZET

2007 yılında gazeteci Gabriel Campanario, Amerika Birleşik Devleri'nde, Washington DC'de Kent Eskizcileri Platformu'nu kurarak küresel bir kent hareketinin temellerini atar. Bugün tüm dünyada Urban Sketchers olarak anılan ve çok sayıda ülkede ve kentte yerel şubeleri olan Kent Eskizcileri, 'kolaycı görsel kültür'e karşı geleneksel mürekkep ve suluboya teknikleri ile kent görünümlerinin estetik kaydını tutmaktadır.

Kuşkusuz kentlerin görsel kaydını tutan salt kent eskizcileri değildir. Sanatın tarihinde fotoğrafın kamuoyuna sunulduğu 1839 tarihi öncesinde ve sonrasında çok sayıda sanatçı ve sanatçı sıfatına sahip olabilmek için çok çaba gösteren fotoğrafçı hem modern öncesi hem de modern kentin çeşitli tekniklerle kaydını tutmuş ve tutmaya devam etmektedir.

Fotoğrafın bulunuşunun kentlerin görüntülenmesinde oynadığı rol çok büyüktür. Ancak, görüntü teknolojilerinin hızla gelişmesi pek çok kolaylık sağlarken aynı zamanda bir görüntü enflasyonu ve görüntü kirliliğine de neden olmuştur. Sosyal medya aracılığıyla bu görüntü enflasyonu tırmanırken teknolojiyi yadsımayan, ancak, an'ı ve kenti, kentin mekân ve sokaklarını gelişmiş teknolojik aygıtları kullanarak saptamak yerine el emeğini, sanatı, estetiği ön plana alan kent eskizleme sadece Amerika Birleşik Devletleri'nde değil, tüm dünyada çok büyük ilgi görmüş, sadece profesyonel sanatçılar değil, harekete kent bilinci taşıyan amatörler de büyük gruplar halinde katılmaya başlamıştır.

Bu bildiri, on dokuzuncu yüzyılın ilk öncü sanat hareketi olan İzlenimcilik ile günümüzün kent bilinci hareketlerinin en yenisi olan ve Türkiye'nin de başta İstanbul, Ankara ve Eskişehir olmak üzere pek çok kentinde geniş katılımcı grupları olan Kent Eskizcileri arasında bir paralellik kurmayı amaçlamaktadır.

On dokuzuncu yüzyılın özellikle ikinci yarısında kentsel dönüşüme uğrayan ve hemen hemen tüm Orta çağ binaları ve cadde ve sokakları yıkılarak yerlerine yenileri inşa edilen Paris'in kent belleğinin silinmesi tüm Parislileri olduğu kadar dönemin kent duyarlılığına sahip sanatçılarını da rahatsız ediyordu. Yeni inşa edilen Paris çok çekici mekânlara sahipti ve tüm kentliler gibi İzlenimci olarak adlandırılan öncü sanatçılar da bu çekici mekânlarda vakit geçirmeyi, eğlenmeyi kuşkusuz seviyordu. Bu mekânları resimlerinde yansıtmak onların misyonu gibiydi: kafeler, müzikholler, gece kulüpleri, müzikli ve danslı Pazar eğlencelerinin düzenlendiği parklar bu sanatçıların resminde çok önemli yer tutar. Uyguladıkları yepyeni teknik kadar resimlerinin kent ağırlıklı konuları izleyici, galerici ve koleksiyoncuları cezbeder. Bazı sanat simsarları birlikte çalıştıkları sanatçıların tüm giderlerini karşılayarak onları vizyonlarını geliştirmeleri için başka ülkelerin başka kentlerine gönderir ve bu sanatçıların yeni resimlerini gururla müşterileri olan koleksiyonculara sunardı.

Bu bildiri, Fransız İzlenimci sanatçıların, hayranlıkla izledikleri ve bir parçası oldukları Paris'in mekânlarını resmederken aslında bir vizyonla hareket ettikleri ve kentin mekânlarını yok olmaya ve belleklerden silinmeye karşı sanat aracılığıyla bir tür korumaya aldıkları görüşü üzerine bir incelemedir. Bu bildiride özellikle Claude Monet, Camille Pissarro ve Maurice Utrillo'nun kent ve mekân resimleri

* *Prof. Dr. , Beykoz Üniversitesi, Türkiye, aysegulguchan@beykoz.edu.tr*

bu bakış açısıyla irdelenecek ve söz konusu sanatçıların yapıtlarının ve kente tanık olma tavırlarının bugünün yükselen sanat hareketi Kent Eskizciliği'ni hangi açılardan ve nasıl etkilemiş olabileceği tartışılacaktır. Bunun için öncelikle bir literatür taraması yapılacak, İzlenimcilik ile kent bilinci arasındaki bağlar incelenecektir.

Bu bildiride şu sorulara yanıt aranacaktır:
1. İzlenimcileri harekete geçiren sadece dönemin estetik değerlerini dikte eden resmî Akademi'ye ve Akademi'nin resmî sergi mekânı olan Salon'a duydukları tepki miydi?
2. Sadece Paris'in modern eğlence mekânlarını değil, tarihi binaları, özellikle katedralleri de resmeden İzlenimciler'i bu binaları resmetmeye yönlendiren onların da Napoleon'un kentleşme ve din politikaları sonucu yok olabileceği endişesi olabilir mi?
3. Günümüzün Kent Eskizcileri ile İzlenimciler arasında estetik ve kent bilinci açılarından nasıl bir bağ kurulabilir?

Bu bildiride nitel araştırma yöntemi kullanılacak, hazırlanan anket soruları Kent Eskizcileri'ne yönlendirilecek ve alınan yanıtlar, bildirinin araştırma soruları doğrultusunda değerlendirilecektir.

Anahtar kelimeler: İzlenimcilik, Kent Eskizciliği, Urban Sketchers, Kent Belleği, Hafıza Mekânları

KAYNAKÇA

Adams, S. (1994). The barbizon school and the origins of impressionism. Phaidon.

Akbulut, B. (2029). Kent eskizleme: Kitlelere ulaşmasıyla birlikte sanat bağlamında yoksullaşan fotoğrafın günümüzde yarattığı görüntü kirliliği ve fotoğrafa alternatif bir akım. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.

Brodskaya, N. (2014). Impressionism. Parkstone.

Broude, N. (Ed. By) (1994). World impressionism: the international movement 1860-1920. Abradale.

Foster, D. W. (2021). The city as photographic text: urban documentary photography of sao paolo. University of Pittsburgh.

Hemelryk, S. (Ed. By) (2014). Inert cities: globalisation, mobility, and suspension in visual Culture. Tauris.

Kelder, D. (1997). The great book of French impressionism. Artabras.

Robert, H. (1988). Impressionism: art, leisure, and parisian society. Yale University.

Rubin, J.H. (1999). Impressionism. Phaidon.

Thompson, B. (2000). Impressionism. Origins, practice, reception. Thames & Hudson.

Ward, M. (1996). Pissarro, neo-impressionism, and the spaces of the avant-garde. University of Chicago.

Winter, J. M. (1998). Sites of memory, sites of mourning: the great war in european cultural history. Cambridge University.

Young, M. (2015). Realism in the age of impressionism: painting and the politics of time. Yale.

PSİKİYATRİK NESNELERİN VARLIK SORUNU: PSİKİYATRİK EPİSTEMOLOJİ YOL AYRIMINDA

Numan KONUK*
ORCID: 0000-0002-6815-9750

ÖZET

Psikiyatri ve psikopatoloji, akıl hastalıklarını beyin yapı ve işlevindeki patolojik değişikliklerden kaynaklanan hastalık benzeri doğa olguları olarak gören indirgemeci bir yaklaşımı temel aldığı için yıllardır eleştirilmektedir. Nöral-bünyevi temellerini ortaya çıkarmaya çalışan çok sayıda araştırmaya rağmen, akıl hastalıkları için daha iyi tedaviler geliştirmesinde ilerleme eksikliği yaşanması, bu eleştirilerin kısmen haklı olduğunun bir göstergesi sayılmıştır.

Halbuki temelde psikiyatrik epistemolojide yaşanan kısırlık, bu indirgemeci yaklaşımın yarattığı kusurdan çok daha derin etkilere sahiptir. Temel etiyolojik yaklaşımların biyolojik, psikososyal ve sosyo-kültürel alanlara ayrılmasından dolayı psikiyatri pratiğinde objektif bir bakışın, temel bir teoride bütünleşememe, uyum veya sentez eksikliğini kaçınılmaz olarak davet ettiği ileri sürülmüştür. Psikiyatrik prosedürlerin nasıl çalıştığını açıklamak için bir takım operasyonel teoriler önerilmiş olsa da, psikiyatri bunları kapsayacak genel bir teoriden yoksundur. Böylece psikiyatrinin, düşünce netliğini, kavrayış genişliğini ve sistematik muhakemeyi destekleyen felsefe disiplinine ihtiyaç duyduğu ortaya çıkmaktadır.

"Psikiyatrik nesne"nin yani belirtiler ve bulguların hem ontolojisi hem de epistemolojisi ile ilgili sorular, bir klinik nörobilim olarak psikiyatrinin güncel problemlerinin en ön saflarında yer almalıdır. Bu konuların ihmal edilmesi, klinik psikiyatrik uygulamada dolaylı, psikiyatrik araştırmaların durgunluğunda ise doğrudan sebep olarak önemli bir kaynaktır. Karl Japers'in işlediği gibi, semptomlar ve belirtiler, bilincin veya öznelliğin doğasının değerlendirilmesinden ayrı olarak doğru bir şekilde anlaşılamaz veya tanımlanamaz. Bu nedenle, fenomenal veya tecrübi ortamda yeterli ve gerçeğe sadık ayrımlaştırma; sınıflandırma, tedavi ve araştırma için temel bir ön koşuldur. Bu, psikoloji, fenomenolojik felsefe ve zihin felsefesi tarafından sağlanan katkıları içeren çok disiplinli bir yaklaşımı gerektirir.

Tıbbın bir dalı olarak psikiyatri hekimin ve hekimliğin sosyokültürel boyutlarından ayrı düşünülemez. Bu bağlamda sosyokültürel olayların psikiyatri disiplininin ne kadarına tedahül etmesi gerektiği biyopsikososyal bütünlüğü ileri süren Engels'den beri gündemdedir. " İnsani durumlar, krizler ne kadar tıbbın bir konusu olmalıdır?" kadim sorusu sadece eklektik psikiyatri için değil tıbbın tüm branşarı için geçerli bir soru haline gelmiştir. Somatik parametrelerle tanımlanan hastalık kavramı hekimin sorumluluk ve otorite alanı dışında bırakan hekimin ilgilenmesini gerektirmeyen konular olarak algılanmasına temel olmaktadır.

Son olarak teşhis işleminin sadece güvenilirliği değil geçerliği de gündeme geldiğinde psikiyatrik araştırmanın bilgi kaynağı sorunu daha da belirginleşmektedir. Bir takım operasyonel teşhis kriterleri ile "valid" bir tanı koyma peşindeki çağdaş psikiyatr, validite sorunu ve ardındaki epistemoloji konusunda derinlikli bilgi üretmezse yapay zekaların yerini alacağından boş yere endişe etmemelidir.

* *Prof. Dr. , Düzce Üniversitesi, Türkiye, numankonuk@duzce.edu.tr*

Psikiyatride ampirik araştırmalara yapılan güncel vurgu kavramsal ve felsefi problemlerin ihmal edilmesine yol açmıştır. Halbuki felsefe başta epistemoloji olmak üzere bu disiplinin ve konusunun ayrılmaz bir parçasıdır. Psikiyatri, hem doğa bilimlerinde hem de insan/toplum bilimlerinde köklü bir yapıya sahip melez bir disiplindir. Psikiyatrinin araştırma nesneleri, yani zihinsel semptomlar ve zihinsel bozukluklar, aynı şekilde, bileşenleri her iki bilgi kaynağından kaynaklanan melez nesnelerdir. Bu tür yapıları netleştirmeye çalışmak için ilişkisel epistemolojik bir duruş sergilemek esastır. Yani biyolojik-bünyesel-somatik olan / ve semantik-sosyal, kültürel, psikolojik olan bileşenler yeni epistemolojik çıkışlaratemel olacak mıdır?

Bu panel sunumunda gerek psikiyatri klinik pratiği ve gerek psikiyatrik araştırmanın epistemolojik kaynaklarına vurgu yapılacak ve sorunsal için bir kısım çözüm önerileri konusunda görüşler serdedilecektir.

Psikiyatristler, profesyonel filozoflarla özellikle epistemologlar ile işbirliği yaparak ve felsefeden belirli ders içeriğine sahip lisansüstü psikiyatri eğitim programlarına girerek bu felsefi uzmanlığın daha fazlasını elde edebilirler. Daha da önemlisi kendi ontolojisi ve epistemolojisi ile hekimlik asırlara varan tecrübe ve bilgi birikiminden mahrum edilmesinin önüne geçmelidir.

Anahtar Kelimeler: Psikiyatri, Psikoloji, Epistemoloji

KAYNAKÇA

Engel, G. L. (1977). The need for a new medical model: A challenge for biomedicine. Science, 196(4286), 129–136. https://doi.org/10.1126/science.847460

Maximino C. (2021) A new epistemology for mental disorders. PsyArXiv;. DOI: 10.31234/osf.io/yz-3nw.

Marková, I. & Berrios, G. (2022). The vital union of epistemology and psychiatry. L'information psychiatrique, 98, 361-368. https://doi.org/10.1684/ipe.2022.2425

Laurence J. Kirmayer, Robert Lemelson, Constance A. Cummings. Re-Visioning Psychiatry: Cultural Phenomenology, Critical Neuroscience, and Global Mental Health Cambridge University Press,
Josef Parnas et al. (2013) Rediscovering Psychopathology: The Epistemology and Phenomenology of the Psychiatric Object, Schizophrenia Bulletin, Volume 39, Issue 2, March 2013, Pages 270–277, https://doi.org/10.1093/schbul/sbs153

AUSCHWİTZ-BİRKENAU: TOPLAMA KAMPINDAN TURİZM ROTASINA, TEKNOLOJİNİN AHLAK ÜZERİNDEKİ ETKİSİNE DAİR BİR SORGULAMA

Özgür KÜTÜKCÜ*
ORCID: 0009-0001-3947-8971

ÖZET

Teknoloji, tekil bir kelime olarak yalnızca "bir şeye" işaret eder gibi görünse de aslında semantik açıdan bütüncül ve çoğul bir kümeye işaret eder. En geniş anlamıyla teknoloji, insanoğlunun tüm yapıp etmelerinin öncülü konumundaki bilgi ve becerinin, bu bilgi ve becerilerin bir sonucu olarak da ortaya çıkan aletlerin tümünü kapsayan bir kavramsal çerçeveye tekabül etmektedir. Teknoloji ve teknolojik aygıtlar, oluşturduğu küme itibariyle insansı becerilerin genel bir çıktısı gibi görünür. Bu görünüş, günümüzün dünyasında kendi kendini var eden, kendi kendine -kendinde şey olarak- ve kendisi için ilerleyen bir yapı biçiminde algılanıyor olsa da teknoloji, aslında insan eliyle evrimleşen teknik ilerlemenin bir tezahürüdür. İnsan, kendi eliyle yarattığı ve geliştirdiği teknoloji aracılığıyla toplumsal bir varlık olarak kendisini ve kendisine dair şeyleri de dönüştürür.

Şüphesiz bu dönüşüm sürecinden ahlak da kendi payına düşeni almaktadır. İnsanın ahlaka ilişkin düşünüşü ve ahlakın ne olduğuna dair sorgulaması kendi tarihine paralel olmakla birlikte teknik ilerleme ve teknoloji de zorunlu olarak bu sorgulamanın bir bileşeni olmaktadır. Karacaoğlan'a atfedilen "Tüfek icat oldu mertlik bozuldu" ifadesi belki de teknoloji-ahlak ilişkisine dair farkındalığın oluşmasına yönelik ilk önemli uyarı girişimidir. Denilebilir ki insan düşünce ve davranışının iyiye, doğruya, güzele incelikle ulaşmasının özü ve aracı olarak ahlak, insan topluluğunun gelişim süreci içerisinde zamanla da bağlantılı bir biçimde değişip dönüşmekte, ahlakın nitelikleri zamanın ruhuyla da ilintili olarak esneyip genişleyebilmektedir. İnsanlığın gelişim sürecinin temel itici güçlerinden biri olarak teknik birikim; insanın kendisiyle, insanın insanla ve insanın doğayla olan ilişkisinde olumlu ve ilerlemeci bir rol üstlenmişse de bir beceriler bütünü olarak teknolojinin aynı amaca hizmet edip etmediği üzerine dikkatlice düşünülmesi gereken bir konudur.

Sanayi devrimi, yalnızca bir olay olarak değil on sekizinci yüzyıldan bugüne uzanan bir uzun süreç olarak ele alınacak olursa, teknolojinin insanla, insan topluluğuyla ve doğayla ne tür bir ilişkisinin olduğunu sorgulamak daha da büyük bir önem kazanmaktadır, zira zihnin aldatıcı ve yanıltıcı bir fonksiyonu olarak bugünden geçmişe baktığında insan, olumlu olana odaklanmakta ve olumsuz olanı dışlamakta, dahası olumsuz olanı unutmaya ve görmezden gelmeye meyilli bir biçimde çalışmaktadır.

Bu durumla bağlantılı olarak akıllara şu soru gelmektedir: Teknoloji bireyin ve toplumların belleklerinde, fikir dünyaları üzerinde ve dünyayı algılama-yorumlama düzeylerinde ne tür bir dönüştürücü etkiye neden olmaktadır? Bu etkinin niteliği, iyi ve kötü terazisinde tam olarak nereye denk düşmektedir? Çalışmada, bu noktadan hareketle Nazi Almanyası döneminde çoğunluğu Yahudi vatandaşlar olmak üzere bir milyondan fazla insanın esir alındığı, zorla çalıştırıldığı ve katledildiği yer olan Auschwitz-Birkenau toplama kampında yaşananlar insan, teknoloji ve ahlak ilişkisi açısından bir çıkış noktası kabul edilerek, kampın devlet müzesi haline getirilmesiyle birlikte yaşananların unutulmaması amacından saparak "Auschwitz-Birkenau turizm destinasyonuna" dönüştüğü ve bu duruma paralel olarak sosyal medyanın yükselişi ve yaygınlaşmasıyla birlikte kampta yaşananlara ilişkin anlamın zedelenerek ikinci plana itildiği çıkarımından hareketle teknoloji ve ahlak arasındaki ilişkinin niteliği sorunsallaştırılmıştır.

* *Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Türkiye, ozgur_kutukcu@hotmail.com*

Bu sorunsalın somutlaştığı en önemli gösterge ise "kampa giden raylar üzerinde saçlarını savurarak estetik bir poz vermeye çalışan kadın ile o anı ve kadını olabildiğince iyi fotoğraflamaya çalışan erkek" görüntüsüdür. Auschwitz-Birkenau, Georges Didi-Huberman'ın ifadeleriyle "insanın insana yaptığı kötülüğün başkentidir (Didi-Huberman, 2018) ve bu görüntü ile buna benzer davranışların toplamı, kampın bu anlamıyla çelişik bir tabloyu gözler önüne sermektedir. Bu aynı zamanda insana dair ahlakın, zamanın ruhuyla da uyumlu olarak esneyebileceği en olumsuz ucun neresi olabileceğine dair bir işaret fişeğidir. Theodor Adorno da Auschwitz'den sonra şiir yazmanın barbarca olduğunu ifade etmiş, ardından 1962 yılında yazdığı bir makalede bu sözlerine açılım getirerek o insanların hissettiği katıksız bedensel acının sanatsal temsilinin, uzaktan uzağa da olsa o acıdan haz devşirme gücünü içerdiğini söylemiş, ayrıca böylesi girişimlerin o kurbanları, "onları yok etmiş bir dünyanın önüne yeniden tüketilmek üzere atılan bir ürüne" dönüştürdüğünü dile getirmiştir (Adorno, 1962). Gelinen noktada teknoloji aracılığıyla bu yer ile ilgili hassas yaklaşımın günden güne azaldığı görülmektedir. Söz konusu görüntü, onu görenlere yalnızca ahlaki değerlerin aşındığını değil, aynı zamanda geçmişe ve şimdiye dair belleğin yara aldığını, Auschwitz-Birkenau toplama kampında yaşananların anlamsızlaşarak yalnızca sembolik değere sahip bir turizm noktasına dönüştüğünün, bu yer ve zamanın yalnızca sosyal medya için uygun bir arka plana dönüştüğünü ya da dönüşmekte olduğunu düşündürmektedir.

Görünme, beğenilme ve gösterinin her türlü insani değerin önüne geçtiği bu kaygan zeminde insan türünün bir arada ve uyum içinde yaşayabilmesi, geçmiş acıların tekrarlanmaması yahut benzerlerinin yaşanmaması, her şeyden önemlisi tamamlanmamış bir varlık olarak insan türünün teknoloji aracılığıyla tamamlanmak yerine bütünlükten giderek uzaklaşmaması adına bu sorgulamanın yapılması elzemdir. İşte bu düşünce noktasından hareketle çalışmada, fenomenolojik bir yaklaşımla teknoloji ve ahlak kavramları ele alınmış, bu kavramların kesişim noktasına Auschwitz-Birkenau toplama kampı yerleştirilerek kampın o gün ve şimdi nasıl algılandığı, süreç içerisinde algının nasıl değiştiği, teknolojinin ahlak üzerindeki etkileri bağlamında sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Ahlak, Kötülük, Toplama Kampı, Auschwitz-Birkenau

KAYNAKÇA

Adorno, T. (1962). Commitment: Aesthetics and Politics (çev. Elçin Gen), 10.08.2023 tarihinde https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-auschwitzten-sonra-siir-yazmak/3042 adresinden erişildi.

Didi-Huberman, G. (2018). Kabuklar (çev. Elif Karakaya). Lemis Yayınevi.

istes.ticaret.edu.tr

istes

1-2 KASIM 2023

İNSAN, SANAT & TEKNOLOJİ SEMPOZYUMU