



KURUKAHVECİ MEHMET EFENDİ

unlimited

ANA SAYFA AJANDA HAKKINDA ABONELİK YAYINLAR NEREDE BULUNUR? İLETİŞİM

Günlük sanat içerikleri almak için ücretsiz üye olabilirsiniz

* indicates required

Email Address *

Her sabah saat 10.00'da görüşmek üzere!

Subscribe

YAZILAR ENGLISH SERGİ RÖPORTAJ YORUM HABER GÖSTERİ SANATLARI Daha fazla ▾

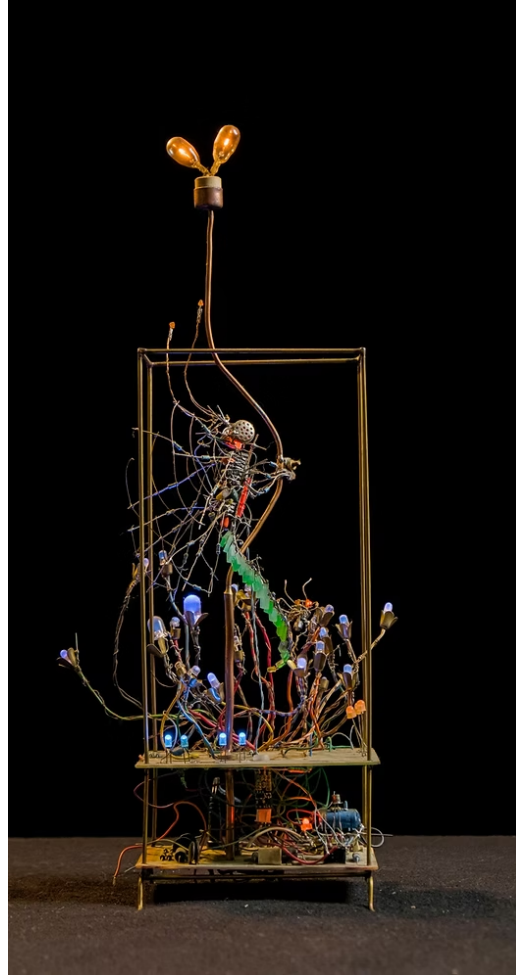


Ekmel Ertan · 5 gün önce · 6 dakikada okunur

Elektro punk biyotoplar

Bünyamin Bozkuş'un atıl elektronik devreler ve mekanik parçalarla kurguladığı, kendi kurallarını yaratan öngörülemez bir habitat önerisi sunan *Elektro Punk Biotop* isimli sergisi; yarın, 26 Aralık'ta, Karşı Sanat Çalışmaları'nda açılıyor. Serginin küratörü Ekmel Ertan'ın, "tekno-biyotop"un ardındaki tersinmiş yaratım sürecini ve nesnelerin organik dönüşümünü kaleme aldığı yazısını yayınlıyoruz

Yazı: Ekmel Ertan
Fotoğraflar: Serkan Akkaş

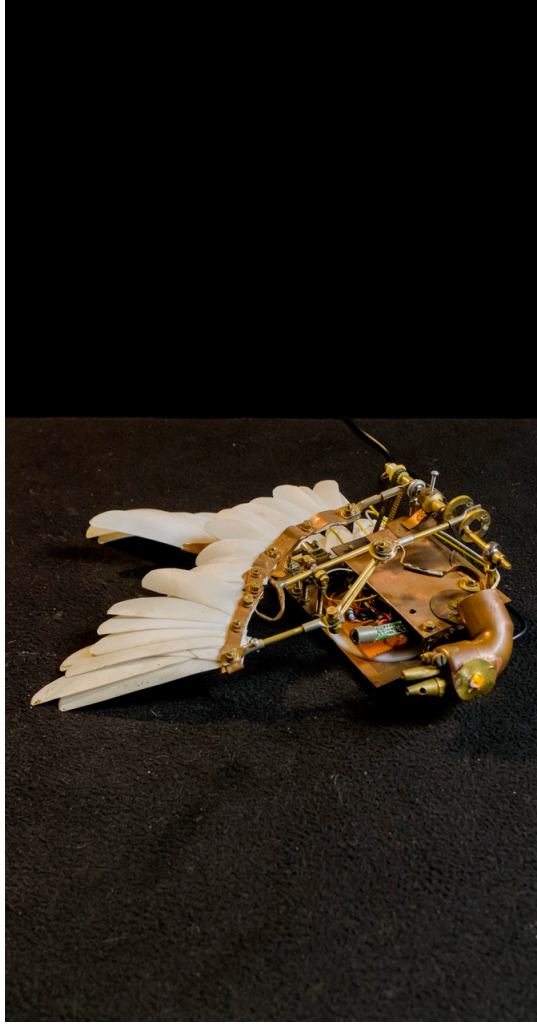


Bünyamin Bozkuş, modası geçmiş, kullanımdan kalkmış, işlevsizleşmiş, eski elektronik devreler, devre elemanları, mekanik parçalar, çeşitli buluntu nesnelerle bir tekno-biyotop kuruyor. Tam olarak Bünyamin kurmuyor aslında; atölyesindeki transistörler, kapasitörler, dirençler, ledler, motorlar, dişliler, kablolar, borular, tüm âtıl ve atılmış nesneler, kendi kurallarını oluşturan, öngörülemeyen organik bir yaşamı inşa etmeye mecbur ediyorlar onu. Tersinmiş bir yaratım düzeninde birlikte var oluyorlar. Kuytu bir köşede kök salan biyolojik organizmalar gibi bu kez atölyenin kuytusundaki atıklar kendi habitatlarını oluşturuyor.

Bünyamin Bozkuş çeşitli elektronik devre elemanlarıyla dişliler gibi mekanik parçaları ve çeşitli buluntu elemanları birleştirerek doğayı temsil eden ve doğa temsilinden de ileriye geçip insana, moderniteye, teknolojiye referans veren, işleyen heykeller yapıyor. Aslında her biri çalışan bir devre olan bu heykelcikler içinde bulundukları ortama ve izleyicilere tepki veriyor. Yaklaşan birisini fark eden böcek ötmeye başlıyor, bitki parıldıyor; çeşitli metaforlar üzerine kurulu makinaları dönerek, hareket ederek, ışıklar saçarak ve sesler çıkarak çalışmaya başlıyorlar.

Sanatsal ifadesini kendi medyumunu yaratarak bulan Bozkuş'un doğa tasvirlerinden, melez yaratıklara oradan şehir metaforlarına uzanan elektromekanik heykelleri *steampunk* ile *cyberpunk* estetiğini ve kavram alanlarını harmanlayan özgün dünyasından bu günün meselelerine bakarak kendi toplum/teknoloji eleştirisini ortaya koyuyor.

Atıl devre elemanları, eski devreler, çeşitli atılmış malzemelerle bir yandan mühendislik, bir yandan heykeltıraşlık bilgi ve becerisi gerektiren bu temsiller, deneyle edilmiş bilginin ve uzun bir araştırma sürecinin zamana yayılan ürünleri. Sanatsal dili ve kullandığı mecralarla özgün ve yeni Bozkuş'un işleri.



Bozkuş sanatsal “yeni”yi “eski”den üretiyor, teknoloji ile uğraşıyor ama “teknolojik” görünmüyor. Teknolojik sanat ya da bugün daha yaygın olan kullanımıyla dijital sanata bir süre önce yeni medya sanatı diyorduk, terim hala geçerli. Bozkuş’un sanatına yeni medya sanatı diyebiliriz, eski “yeni” ile üretilmiş olsa da. Ama daha çok, teknoloji kullanımının yanı sıra teknolojiye ve teknoloji aracılığı ile yaşadığımız dünyaya eleştirel bakışından dolayı. Öte yandan evet dijital sanat, tüm elektronik elemanları ve devreleri ile dijital; dijitalle hiç benzemese de öyle. Bu çatışkı da aynı kaynaktan geliyor, 60’lara kadar geri gidiyor olsa da —endüstri devriminden sonraki; dolayısı ile yeni olan— yeni teknolojiler bugünkü algımızda “yeni” olanın tüm parlaklığı ve kusursuzluğu ile yer alıyor; dijital saatler, dijital telefonlar, dijital arabalar, hatta robotlar, tüketim toplumunun ürettiği dijital her şey.

Hep *yeni* olmak zorunda olan “teknoloji”ye, *yeni* oluşa karşı bir direniş Bozkuş’un biyotopları.

Groys “‘yeni’nin modernitenin bir aciliyeti ve bilinçli bir stratejisi” olduğunu söyler.¹ “Yeni”nin modernizmin temel ideolojik araçlarından biri olduğunu söyleyebiliriz; en azından “yeni”nin yüceltilmesi modernizmin var ettiği ve vazgeçemeyeceği kültürel aparatlardan biri diyebiliriz. “Yeni” fetişizmi ihtiyacın yerini çoktan aldı, tüketimin kültürel arka planı *yeni* üzerine kurulu. Zira “yeni” ilerleme (gelişim) anlamına geliyor, bu algıda. İlerleme, hedefi olan bir fikirden veya bir pratikten çok sadece bir yön (istikamet). *Yeni* bizi o yönde ileri taşıyan şey. Her yenilikle nereye gittiğimizi bilmeden ilerliyor, geliyoruz. “Yeni” —istikamet— hedefin yerini alıyor. Hedef “yeni”nin gerekçesi değil, “yeni” her ortaya çıkışında başka bir hedefin nedeni. Teknolojinin hızlanan ritmiyle savruluyoruz; şaşkınlığımız bundan!

Daha iyi bir hayatı garanti etmiyorsa neden “yeni”ye ihtiyacımız var? Giderek bizi teslim alan, bizim adımıza eyleyen mükemmel makinelerden oluşan bir teknosfer mi istiyoruz? Yoksa sivrisineğin, arının, kuşun, böceğin, otun, dalın, çiçeğin formunda yeniden canlanan elektronik devre elemanlarının ima ettiği yaşamla uyumlu, empati kurabildiğimiz bir teknoloji ile birlikte bir yaşam mı?

Groys sanatın da tüm kurumlarıyla “yeni”yi yeniden ürettiğini söyler. Sanat da satıcıları, pazarı, kurumlarıyla tüketim toplumunun bir parçasıysa neden doğru olmasın? Bir tür simülakr; sanatsal yeni “yeni”nin yerini alır... Bozkuş’un sanatı simulakra izin vermiyor. Onun sanatsal yenisi teknolojik yeninin temsili değil, tersine teknoloji temsili olarak, eleştirel düşünceye gerçek anlamda alan açan, teknolojiyi reddetmeden teknoloji eleştirisi yapan büyük bir kopma yaratıyor. Tam da burada Bozkuş’un doğa ile kurduğu ilişkiye geçebiliriz. Elektronik devre elemanları ve devrelerle yarattığı “temsiller” iki şeyi birden başarıyor. Bir yanıla doğadan, dolayısı ile insandan ve yaşamdan kopuk, kendinden menkul bir teknoloji anlayışını reddeden bir “teknoloji temsili” var ortada; öte yanıla teknolojiyi ortak bir yaşam formu, bir eş varlık olarak sunan bir “doğa temsili”.



“Empati kurabileceğimiz bir teknoloji” antropomorfik bir düşünce gibi görünebilir ama bir yanıla gerçekten Bozkuş’un nesne-heykelleri ile o empatiyi kurarsınız, öte yanıla onun devre elemanları, kabloları, ledleri motorları... Çoktan eyleme geçmiş, doğa ile eş bir yaşantıyı başlatmış, sizi de içine almıştır. Posthuman bir bakış atar izleyiciye. Teknolojiyle doğayı yana koyar, iç içe sokar, nesneye can verir, “şey”lerin eş dünyasını yaratır.

Muzip bir alaycılıkla *Humanoid* adını verdiği işinde bu bakışı görebilirsiniz. Bir yandan yapay zeka ile birleşince günümüzün en ilgi çeken teknolojik gelişmelerinden biri haline gelen robotlara sataşır, bir yandan da tatlı bir alaycılıkla insanın kusurlu varoluşunu ima eder. Kusursuz bir kusurlulukla çalışır *Humanoid*. Steampunk estetiğine doğrudan bir referans vardır bu işte. Kullandığı malzemeler, bakır, metal, sıvılar, borular, dişliler, hortumlar, eski ve eskimiş devre elemanları kusursuz bir kusurlulukla çalışır. Bu işlerdeki işçilik *steampunk* örneklerindeki gibi izleyiciyi hayran bırakan görsel bir kusursuzluk, görünen bir ustalıkla çıkmaz karşınıza, Bozkuş’un işleri tüm kusurları kendi tabiatında olan bir kusursuzluk içerir; ustalığı da bu kurgudadır.

Temsil alanı geniştir Bozkuş'un işlerinin teknoloji ve doğa temsili ile kalmaz, toplumun, siyasetin alanına da sığar. Bozkuş'un bir dizi makinesi, bu kez, yaşadığımız topluma referans verir. Onun toplum ve sistem eleştirisi tam da bu atılmış, dışlanmış olandan gelir. Her makine Türkiye'den bir manzaradır, her makine pek çok hikaye içeren "durum"ları resmeder.

Bir yandan *steampunk* estetiğini çağrıştıran bu işler, üretildikleri işlevsizleşmiş, eski, kirli-paslı, atılmış teknolojik malzemeler ve teknolojileri ile *siberpunk* estetiğine de, düşüncesine de yakın durur. Dışlananların, dışlanmışlığın teknolojisidir bu, yeniye erişememekten ziyade yeniye ontolojik olarak reddedenlerin teknoloji ile kurduğu ilişkinin temsildir. Siyaseti, sermayeyi, otoriteyi, kurumu, bir yandan kurduğu durumlarla, bir yandan kullandığı malzeme ile bir yandan da teknoloji temsili ile reddeder.

Biraz daha genelleyeyim başlamışken: Bozkuş sanatta *punk* bir karşı duruşu temsil ediyor. Estetiği ile de öyle, hikâye ettikleri, hikâye etme biçimleri ile de. Öte yandan bir sanatçı olarak çalışma, üretme biçimi ile de. Çocukken Bilim ve Teknik² dergisinde resimlerini gördüğü El-Cezeri'nin makineleri ile başlayan bilim ve teknoloji merakı onu ilkökul sıralarında elektronikle uğraşmaya itiyor. Yarım bıraktığı fizik mühendisliği ve ardından biyoloji eğitiminden sonra resim eğitimi ile üniversiteyi tamamlıyor. Meslek olarak sanata taş oyarak başlıyor. Yazına da uzak kalamıyor, yayınlanan hikaye kitabı ve senaryosu ile ödül alıyor. Bir yandan resim ve heykel bilgisi ve becerisi ile dekor ve sahne tasarımıyla hayatını kazanırken, sanat üretmeye devam ediyor.

Yıllar sonra yeniden elektronik malzemeye döndüğünde başka bir heykel üretmeye başlıyor. Havada duran devre elemanları bir yandan çiçek, böcek formlarıyla —özü itibarıyla— heykeli oluştururken bir yandan da onu canlandıran devre olarak "heykel"i başkalaştırıyor: PCB denilen plakalar üzerine dizilmiş halde görmeye alıştığımız elektronik devrelerden farklıdır, çiçektir, kelebektir, yusuftuktur, ama çalışan bir devredir aslında. Bozkuş'un heykellerinde form ve işlev başka bir ilişki kurar, bütünleşir, aynı şey olur.

Bu çeşitli punk oluşlara dair estetik ve kavramsal yaklaşımların üstüne temel olarak posthümanist sanat demek istiyorum ben Bozkuş'un sanatına. Canlı, insan, nesne, makine, teknoloji gibi tüm kategorileri ortadan kaldıran, hepsini bir potada eriterek yeni bir şey söyleyen işler bunlar. *Humonoid*'de insan bedeninin, insan zekasının, hümanist bakışın alaya alınışından; toplumsal eleştiriyi kullanılmış devre elemanlarının, atıkların, eski mekanik parçaların oluşturduğu makinaların performansı olarak ortaya koyuşundan; teknolojiyi, canlıyı ve nesneyi "organsız bedenlerde"³ eş koşuşundan; izlemeye geleni tüm duyularına ulaştırarak dahil etmesine, eş düzleme çekmesine kadar posthümanist.⁴

Son söz yerine; Bozkuş bir mühendis tavrıyla yaklaşmaz, verimlilik ve fayda peşinde değildir. O yüzden hazır devreler kullanmaz, güven duymadığı sistemin hiçbir ögesine yaslanmaz; *punk* tavrıyla kendi yapar. Okur, öğrenir, dener, zaman harcar; vardığı sesi, rengi, tonu, formu malzemesi ile birlikte arayarak bulur. Atölyesindeki devasa karmaşanın içinden hayata gelenleri paylaşır; bozar, yeniden kurar. Onun kurduğu devrelerin işlevi işlevsizliktir, işlevsizlikten anlam doğar. Bozkuş o anlamın peşinden koşarak direnir, her anlam bir öneridir.

1. Groys, B. (2014). On the new. Verso. "In modernity, the new no longer results from passive, involuntary dependency on the march of time, but is, rather, the product of a particular exigency and conscious strategy dominating the culture of modernity."

Bütün yazıların sorumluluğu yazarlarına aittir. Yazı ve fotoğrafların tüm hakları Unlimited'a aittir. İzinsiz alıntı yapılamaz. All content is the sole responsibility of the authors. All rights to the texts and images belong to Unlimited.

2. TÜBİTAK tarafından 1967'den bu yana —80 yıldan fazladır— kesintisiz olarak yayınlan Bilim ve Teknik dergisi yayınlanmaya başladığı sıralarda çocukluğunu ve gençliğini yaşayan kuşağı derinden etkilemiştir. Bu gün nasıl bir dergidir bilemiyoruz ama o zamanlarda milliyetçi ve askeri bir perspektiften bakması gibi pek çok kusurunun yanı sıra gençleri hedefleyen tek bilim dergisi olarak önemliydi.

Follow us

3. "Organsız beden"i Gilles Deleuze ve Félix Guattari kadar sanatsal pratiği ile Sterac'a da referansla kullanıyorum.

4. İşte tam da burada keşke posthümanist perspektiften de bir yazı yazılsa. (Mesela Başak Ağın, Ozan Atalan tanıdıklarım arasından ilk aklıma gelenler. Muhakkak ki pek çok değerli isim daha vardır.)

YORUM