

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI



PLASTİK SANATLARDA YARATIM UNSURU OLARAK
SİBERPUNK

ALKAN BAYRAKTAR

SANATTA YETERLİK TEZİ

PROF. SERKAN İLDEN

OCAK - 2022
KASTAMONU

ÖZET

SANATTA YETERLİK TEZİ

PLASTİK SANATLARDA YARATIM UNSURU OLARAK SİBERPUNK

ALKAN BAYRAKTAR

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN: PROF. SERKAN İLDEN

Siberpunk, tarihi birçok açılım ile geliştirilen ve günümüze kadar özellikle yazın dünyasının önemli bir parçasını oluşturan 19. yy.da ortaya çıkmış bilim kurgunun alt bir türü olarak bilinmektedir. Bu çalışma; teknoloji perspektifi ile tasarlanmış günümüz sanatsal oluşumlarının neliği ve niteliğine ilişkin bazı araştırmalar ışığında, siberpunk teması üzerinden yapılabilecek incelemelerin sanatsal açıdan enteresan sonuçlar doğurabileceğine dair bir fikir temeline dayanmıştır. Nitekim genel bir inceleme sonucunda siberpunk temasından -tıpkı kökeni olan bilim kurgu gibi- salt edebiyat ya da sinema tekelinde eserlerin üretilmediği, plastik sanatlarda da estetik bağlamda birçok eserin günümüzde kurgulandığı veya sergilendiğine dair bulgulara ulaşılmıştır. Bu noktadan yola çıkarak çalışmanın çatısı, siberpunkı esas alarak onun plastik sanatlara olan etkilerinin incelenmesi üzerine kurulmuştur.

Siberpunkı incelemek için öncelikle bilim kurgu kavramını ve geçmişini bilmek, tema ve türlerini anlamak gerekmektedir. Dolayısıyla çalışmanın ilk bölümü, bilim kurgunun tarihi, türleri ve sanatsal yaratımları hakkındaki incelemelerden oluşturulmuştur. Sonraki bölümde ise bilim kurgunun siberpunka geçiş aşaması ifade edilmiş ve bu alt türün ortaya çıkışı, tanımı ile kökenleri konusunda çok yönlü araştırmalardan veriler sunulmuştur.

Siberpunk temasının edebiyat, çizgi roman ve sinema gibi sanat alanlarına ek olarak video oyunlarına da etkisi büyüktür. Buradan yola çıkarak özellikle video oyunları üzerinden tasarlanan bu alt türün tematik kurgularının da yer alacağı bölümlerde, bazı oyunların sanatsal görselleriyle oyun içeriği hakkında bilgilendirmelere yer verilmiştir. Ayrıca sanatın yeni alanlarını ve hitap ettiği kesimleri araştırmak adına çalışmanın son bölümünde ise dünyada önemli bir yer edinen, ülkemizde de yeni yeni benimsenmeye başlanan “cosplay”ın geniş bir ifadesi ve siberpunk teması üzerinden oluşturulan çalışmaların görselleri değerlendirilmiştir.

ANAHTAR KELİMELE: Plastik Sanatlar, Dijital Sanatlar, Siberpunk, Dijital İllüstrasyon, Dijital Manipülasyon, Video Oyunları, Cosplay

Ocak 2022, 105 Sayfa

ABSTRACT**PROFICIENCY IN ART THESIS****CYBERPUNK AS A CREATIVE ELEMENT IN PLASTIC ARTS****ALKAN BAYRAKTAR****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE****ART AND DESIGN DEPARTMENT****SUPERVISOR: PROF. SERKAN İLDEN**

Cyberpunk is known as a sub-genre of science fiction that emerged in the 19th century, which has been developed with many expansions and has formed an important part of the literary world, especially until today. This work; In the light of some researches on the nature and quality of today's artistic formations designed with a technology perspective, it is based on an idea that studies on the theme of cyberpunk can yield interesting artistic results. As a matter of fact, as a result of a general examination, it has been found out that, just like science fiction, which has its origins, works are not produced only in the monopoly of literature or cinema, but many works are fictionalized or exhibited in the aesthetic context in plastic arts today. From this point of view, the framework of the study is based on cyberpunk and its effects on plastic arts.

In order to examine cyberpunk, it is necessary to know the concept and history of science fiction, and to understand its themes and genres. Therefore, the first part of the study is composed of studies on the history, genres and artistic creations of science fiction. In the next section, the transition phase of science fiction to cyberpunk is expressed and data from multi-dimensional studies on the emergence, definition and origins of this subgenre are presented.

The cyberpunk theme has a great impact on video games, in addition to the arts, such as literature, comics, and cinema. From this point of view, in the sections where the thematic fictions of this sub-genre, especially designed through video games, will take place, artistic visuals of some games and information about the game content are given. In addition, in the last part of the study, in order to investigate the new fields of art and the segments it appeals to, a wide expression of "cosplay", which has gained an important place in the world and has just begun to be adopted in our country, and the visuals of the works created on the theme of cyberpunk were evaluated.

KEYWORDS: Plastic Arts, Digital Arts, Cyberpunk, Digital Illustration, Digital Manipulation, Video Games, Cosplay

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, bilim kurgunun alt bir türü olan siberpunk kavramının plastik sanatlar eserleri ile olan ilişkisini incelemek amacıyla ortaya konmuştur. Çalışmanın adı, amacı ve yöntemini belirlerken, iskeletini kurgularken bilgi ve fikirlerini hiçbir şekilde esirgemeyerek bana tüm süreç boyunca yardım eden, beni çok yönlü tanıyan Danışmanım Prof. Serkan İLDEN'e öncelikle çok teşekkür etmek istiyorum.

Ayrıca tüm inceleme komiteleri boyunca tecrübeleri ile beni aydınlatan, farklı fikir ve görüşleriyle teze yön veren Doç. Ruhi KONAK'a, çalışmanın sağlıklı ilerlemesi için tüm kaynaklarını bana sağlayan ve dönütleriyle tezin ana hatlarını oluşturarak büyük katkılar sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Şeyma BALCI'ya teşekkürlerimi sunuyorum.

En büyük teşekkürü ise her şeyden öte tez boyunca yazıların editörlüğünü yapan ve yaşadığım stresli zamanların destekçisi olan eşim Songül BAYRAKTAR'a etmek istiyorum. Bundan dolayı süreç boyunca sağladığı tüm desteklerinden ötürü küçük ailemize minnetimi göstermek adına bu çalışmayı eşime ithaf ediyorum.

ALKAN BAYRAKTAR

Kastamonu, 2022

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	iv
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ.....	vi
TABLolar DİZİNİ	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Kuramsal Çerçeve	2
1.2. Tezin Amacı.....	2
1.3. Tezin Önemi.....	3
1.4. Yöntem.....	3
1.5. Tezin Sınırlılıkları.....	4
2. BİLİM KURGU VE SİBERPUNK	5
2.1. Bilim Kurgu Kavramı	5
2.2. Siberpunk Kavramı	14
2.3. Sanat Yaratımında Dijitalleşme	20
3. DİJİTAL SANATTA SİBERPUNK	26
3.1. Video Oyunları Üzerinden Siberpunk	56
3.2. Cosplay ve Siberpunk İlişkisi Üzerine.....	72
4. SANATSAL UYGULAMALAR	81
5. SONUÇ	94
6. KAYNAKLAR.....	97
7. GÖRSEL BAĞLANTI ADRESLERİ.....	103

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1 Steven Stahlberg, Android Blues, 2020,	27
Görsel 3.2 Artecida, 2020,	27
Görsel 3.3 Oscar Rodriguez, 2020,	28
Görsel 3.4 Abrar Khan, 2021, Heel Bender,	28
Görsel 3.5 Tom Hiberque, Eskiz, 2020, URL-5, 2021	29
Görsel 3.6 Astor Alexander, Siborg Bacak Konsepti, 2019,	30
Görsel 3.7 Phase Runner, Holo Rain, 2021	30
Görsel 3.8 João Antunes Jr., Güvenlik Takımı Ofisi, 2021,	31
Görsel 3.9 Darius Puia BakaArts, Uyanış, 2020,	32
Görsel 3.10 poul_with_an_o, 2021,	32
Görsel 3.11 Shai Daniel, Mekanik, 2020,	34
Görsel 3.12 Wilmer Lens, Dijital Manipülasyon, 2021,	35
Görsel 3.13 sonu_mathew_ninan, 2020,	36
Görsel 3.14 ninjajo_art Otoportre, 2020,	37
Görsel 3.15 dehvraart, 2021,	38
Görsel 3.16 Sina Pakzad Kasra, Kırmızı Onna Musha, 2021,	39
Görsel 3.17 Dangiuz (Leopoldo D'Angelo), Cellat, 2019,	41
Görsel 3.18 Richard Bagnall, Siberpunk Kırmızı, 2020,	42
Görsel 3.19 Konstantin Komardin, Bağlı, 2019,	43
Görsel 3.20 Boris Rogozin, 2016,	44
Görsel 3.21 Eddie Mendoza, Elektrikli Rüya, 2020	44
Görsel 3.22 Isaac Zuren, Siberpunk Şehri, 2020,	45
Görsel 3.23 Kamikaye, Dikey Kuleler, 2021,	46
Görsel 3.24 ElliotStLary, Siberpunk Şehri, 2020,	47
Görsel 3.25 Luke Aegis, 2021,	47
Görsel 3.26 Jenny Holzer, Survival Serisi, 1983,	47
Görsel 3.27 İsmail İnceoğlu, Uzak Alıcı ve Kış Pazarı, 2019,	49
Görsel 3.28 Ana Mirko, Neon Uykusuzluk, 2021,	50
Görsel 3.29 Joshua Raichur, Asya Sokakları, 2018,	50
Görsel 3.30 Alexandr Melentiev, Karbondioksit İşleme Fabrikası, 2015,	51
Görsel 3.31 samtheconceptartist, Fabrika, 2017,	52
Görsel 3.32 Fernando Correa, De Tomaso Pantera, 2017.....	53
Görsel 3.33 skiegraphic studio, Yeraltı, 2021,	53
Görsel 3.34 Mrdodobird, Tacolarınızı Alın!, 2019,	54
Görsel 3.35 Dilara Özden, Corona ve Otoportre, 2021 ve 2019,	54
Görsel 3.36 Ahmet Atıl Akar, Hardcore Cyborgs, URL-36, 2021	55
Görsel 3.37 Cihan Engin, Cyberpunk Sanatı ile Kaplumbağa Terbiyecisi ve Aşık Veysel,	56
Görsel 3.38 TheNebeskyMuz, Cyberpunk 2077, Esinlenmeler, 2019,	59
Görsel 3.39 Jivo Stüdyo, Cyberpunk 2077, 4K Dijital Manipülasyon, 2020,	60
Görsel 3.40 Lucas Staniec, Cyberpunk 2077, Siberkasap, 2020, 2021	61
Görsel 3.41 Grobi Grafik, Cyberpunk 2077, Makyaj ve Çene İmplantı, 2020,	61
Görsel 3.42 Gabriel Azul, Cyberpunk 2077, Siborg, 2020,	62
Görsel 3.43 Dinç Onur Aydın Cyberpunk 2077 Fanlarından, 2020,	63

Görsel 3.44 Mike Johnston, Fallout Serisinden, Levyeli Bir Çöpçü, 2018	64
Görsel 3.45 Ray Lederer, Fallout 4 Boston Merkezi, 2015,	65
Görsel 3.46 Arkarti, Death Stranding, Norman Reedus, 2019,	66
Görsel 3.47 Thomas Wievegg, Death Stranding, Sadece kargoları taşıyorum., 2018,.....	66
Görsel 3.48 Vizze, Detroit Become Human, Fevkalade, 2018,	67
Görsel 3.49 whereisnovember, Detroit Become Human, Conor, 2018,	68
Görsel 3.50 Will Kosman, Shadowrun Serisinden, Metro Punkları, 2018,.....	69
Görsel 3.51 Vaggelis Manousakas, Shadowrun Serisinden, Ork Hacker, 2019,.....	69
Görsel 3.52 Eidos Oyun Firması Tasarımcılarından Jim Murray, Deus Ex Serisinden, Adam Jensen, 2011,	70
Görsel 3.53 Houston Sharp, Deus Ex Serisinden, Adam Jensen, 2012,	71
Görsel 3.54 Lonstermash, Terminatör Filmi, Terminatör Cosplayi, 2015,.....	73
Görsel 3.55 Kabuktaki Hayalet Filmi, Motoko Kusanagi Cosplayi, Shiro Ychigo, 2020,.....	74
Görsel 3.56 Fallout Oyunu, Brotherhood of Steel Paladin Cosplayi, Anonim,.....	75
Görsel 3.57 lady.syel, Detroit Become Human Oyunu, Kara Cosplayi, 2019,.....	76
Görsel 3.58 kayyybear, Apex Legends oyunu, Lifeline cosplayi, 2019	76
Görsel 3.59 Tasarım ve Fotoğraf: David "DTJAAAAM" Ngo, Mad Max:Öfkeli Yollar Filminden Furiosa ve Nux cosplayi, 2015	77
Görsel 3.60 Tingilya, Cyberpunk 2077 oyunundan Dumdum karakteri ve cosplayi için kullanılan malzemeler, 2020,	78
Görsel 3.61 Tingilya, Cyberpunk 2077 Oyunu Cosplay Yarışması Kazananı, Dumdum Cosplayi, 2020,.....	79
Görsel 3.62 Andy Valentine, Cyberpunk 2077 Oyunu Yarışma Finalisti, V Karakteri, 2020,.....	79
Görsel 3.63 Darkrainee, Elysium: Yeni Cennet Filmi, Exosuit Cosplayi, 2014,.....	80
Görsel 3.64 Molzena, Cyberpunk 2077 Oyunu, Judy Alvares Cosplayi, 2020,	80
Görsel 4.1 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019	82
Görsel 4.2 Alkan Bayraktar, Linol Baskı 2018.....	83
Görsel 4.3 Alkan Bayraktar, Ekran, Linol Baskı 2021	83
Görsel 4.4 Alkan Bayraktar, Yan Etki I, Linol Baskı 2021	84
Görsel 4.5 Alkan Bayraktar, Yan Etki II, Linol Baskı 2021	85
Görsel 4.6 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2020.....	86
Görsel 4.7 Alkan Bayraktar, Ağaç Baskı, 2018	86
Görsel 4.8 Alkan Bayraktar, Mono Baskı, 2021	87
Görsel 4.9 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019	88
Görsel 4.10 Alkan Bayraktar, Fabrika, Gravür, 2018	89
Görsel 4.11 Alkan Bayraktar, Renkli Fon Karton Üzerine Linol Baskı, 2019	90
Görsel 4.12 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019	90
Görsel 4.13 Alkan Bayraktar, Siklós Cami, Linol Baskı, 2020	91
Görsel 4.14 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2016.....	92
Görsel 4.15 Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2020.....	93

TABLÖLAR DİZİNİ**Sayfa**

Tablo 1.1 Bilim Kurgunun alt temaları	13
---	----



1. GİRİŞ

Siberpunk yüksek teknolojinin yarattığı sefil yaşam olarak tanımlanan bir kavramdır. Bilim kurgunun alt bir türü olarak kabul edilen ve “genç” bir terim olarak bilinen siberpunkı anlayabilmek için öncelikle bilim kurgunun temellerini bilmek gerekmektedir. Siberpunk genç bir terim olmasından dolayı 21. yy. sonrasında da varlığını sürdüreceği ve sıklıkla karşılaşılabilecek bir kavram olacağı düşünülmektedir. Edebiyat, plastik sanatlar ve daha sonraki süreçte sinemada kendine yer edinen siberpunk kavramının melez yaklaşımlar içerdiği gözlenmektedir. Sanatın bu alt tür üzerinden oluşmasındaki en büyük etken, sanatçıların eserlerini siber olgular temelli oluşturabilme kaygısından geldiği söylenebilir. Özellikle insanoğlunun estetik objektivasyonunu hayal gücü ile bağdaştırarak eserler oluşturması bu noktada önemli bir rol oynamıştır. Sanat-teknoloji ilişkisi ile geleceği biçimlendirme olgusu, dijitalleşme çağına girilen bu dönemde siberpunkın sanatsal yönünü daha fazla öne çıkarmıştır.

Dijitalleşme çağında sanatın ulaştığı kitlelerin artık salt sanat meraklılarından veya koleksiyonerlerden oluşmadığı; video oyun meraklılarından sosyal medya fenomenlerine, ergen bireylerden çocuklara kadar geniş bir yelpazeye seslendiğini de söylemek mümkündür. Diğer bir anlamda hemen her yaş grubundaki bireylerin etkileşiminden gelen beğeni ya da eleştiri, sanatçısını ileriye taşıyarak yeniliklere açık hale getirmektedir. Teknolojinin yaygınlaşmasıyla sanatçının, eserini paylaştığı mecralarda çok geniş bir kitleye seslenmesi sayesinde otomatik olarak maddi kaygılarını da ortadan kaldırmaktadır.

Günümüzde ise tek hamle ile çalışma üzerindeki hatayı geriye alabilecek hız ve donanımına sahip programlar ve sanatçıların tükenmez yaratıcılıklarının birleşmesi sonucu ortaya çıkan eserlerin niteliği kadar niceliği de önem taşımaktadır. Gündelik yaşam ile farklı sektörlerdeki edinimleri iki boyutlu ekranlara kendi tarz ve yorumlamalarıyla aktaran birçok profesyonel ve amatör sanatçılar da dijital sanat ürünleri ortaya koymaktadır.

Kısacası birçok sanatçı, teknolojiyi kullanarak sanat yaklaşımlarını dijitalleşmeye yönlendirmiş ve bu üretimler üzerinden eserlerini efektler ile zenginleştirerek bütünleştirmeyi amaçlamışlardır. Hatta bu durum sadece dijital alandaki eserler ile sınırlı kalmamış, insan bedenleri üzerinden de uygulama yapılmasına imkân tanımıştır.

1.1. Kuramsal Çerçeve

Günümüzde birçok sanatçının tasarım olarak kullandığı ve artık her alanda yaygınlaşmış olan teknolojik aygıtlarla oluşturulan dijital manipülasyonların ve illüstrasyonların, gelişmiş iletişim ve sistem ağları ile izleyicilere ulaşmasında önemli yollar kat edilmiştir. Bu durum artık dünya genelinde plastik sanatlar ekseninde uygulama yapan birçok sanatçının eserinin paylaşılmasını sağlamıştır. Buradan hareketle çalışmamızda öngörülen siberpunk temalı eserler plastik sanatlar bağlamında ele alınarak bu kültürün gizemli içyüzünün farklı sanatsal pratiklerle olan ilişkileri incelenmiştir.

1.2. Tezin Amacı

Teknolojik öğeleri içinde barındırarak fütüristik – fantastik birçok olgu, obje ya da figürü tema olarak edinen siberpunkın ilk çıkış noktası edebiyat olsa dahi, bu sanat hareketi zaman içerisinde diğer sanat dallarına da sıçramıştır. Özellikle plastik sanatlardaki rolü ile birçok sanatçıyı dijital manipülasyona ya da illüstre etmeye yönlendirmiştir. Bu aşamada plastik sanatlar ekseninde geniş çapta ele alınması gereken siberpunkın kendi içerisindeki teknik ve konu bütünlüğü, teknolojiyi ne denli sanatla bütünleştirdiği araştırılmalıdır. Siberpunk, dünya genelinde yaygın bir “tema tekniği” olarak kabul edilmesine karşın, ülkemizde yeni yeni plastik sanatlarda yerini bulması vesilesi ile bu çalışma sonucunda önümüzdeki yıllarda daha geniş kitlelere yayılacağı öngörülmektedir.

Siberpunkın bir diğer etkilendiği alan olan ve teknolojinin gelişmesi ile son yıllarda daha da popülerliğini artıran video oyunlarının da plastik sanatlara etki ettiği düşünülmektedir. Bundan dolayı birçok içerik tasarımlarının bu endüstri yelpazesinde de gelişmekte olduğu düşünüldüğünden bu konu da alt başlıklarda incelenmesi amaçlanmaktadır.

Bunların yanı sıra siberpunk kültürü ile eşzamanlı ortaya çıkan “cosplay” de yine yeni sanat hareketleri arasında kendine yer edinmiştir. Bu doğrultuda çalışmamızın bir bölümünde cosplayin siberpunk ile olan ilişkisinin incelenmesi de planlanmaktadır.

1.3. Tezin Önemi

Siberpunkın edebiyat alanından sıyrarak birçok alanla ilişkide olması, araştırılmaya değer bir alan olduğunun en önemli göstergesidir. Burada özellikle plastik sanatlar bağlamında bu distopik dünyanın iki boyutlu ürünlere nasıl yansıtıldığı önem arz etmektedir. Özellikle siber dünya ve punk kültürünün yansımalarını plastik sanatlar çerçevesinde irdelemek, farklı bakış açıları ile bu fantastik dünyanın tasarımsal boyutunun anlamlandırılmasını sağlayacaktır.

1.4. Yöntem

Siberpunk, yakın tarihte ortaya çıkmış bir terminoloji olmasına rağmen bilim ve sanat alanlarında hakkında çokça söz ettirmeyi başarmıştır. Bundan dolayı bu çalışma, disiplinler arası bir yaklaşımdan yola çıkılarak literatür taraması odaklı bir araştırma sistemi üzerinden temellenecektir. Literatür taraması öncelikle siberpunkın temeli olan bilim kurgu kavramının ve geçmişinin incelenmesi ile başlanacaktır. Bilim kurgu ile ilişkilendirilen siberpunk kavramıyla ilgili edinilen veriler derlenirken bu bilgiler ışığında plastik sanatlardaki rolü üzerinden görsellere yer verilecektir. Literatür taraması ve görsel/sosyal medya üzerinden elde edilen imajlarla bu verilerin bütünleştirilmesi, çalışmamızın iskelet yapısını kurmak için önemli bir metot olacaktır. Bu metot üzerinden eserlerin internet ortamında hangi kanaldan paylaşıldığı da (pinterest, artstation, instagram gibi) bağlantı linkleri ile açıkça belirtilecektir. Bu imaj ve literatürler bağlamında teknik ve uygulamalar hakkında da bilgi aktarımı yapılacaktır.

1.5. Tezin Sınırlılıkları

Görsel sanatlar alanındaki incelemeleri içeren bu çalışma, salt iki boyutlu dijital eserlerle sınırlandırılmış olup plastik sanatların diğer dalları olan heykel, seramik ve mimari sanatlar alanına değinmemektedir. Çalışmaya dahil edilen eserler siberpunk temasını yansıtacak türde olanlar arasından seçilmiş ve tema içeriğinde farklı kavramları işleyen eserler birden çok sanatçının yaklaşımıyla gösterilmeye çalışılmıştır. Siberpunk temasıyla birlikte dijital sanatın ağır bastığı günümüz söyleminde yayınlanan eserler son on yıl içerisinde yaratılan eserlerle sınırlandırılmıştır.

Siberpunk temasını işleyen ve plastik sanatlar alanında eser üretilmeye müsait olan Deus-Ex, Fallout, Shadowrun serileriyle birlikte Cyberpunk 2077, Detroit Become Human, Death Stranding adlı video oyunları üzerinden oluşturulan iki boyutlu çalışmalar incelenmiştir. Ayrıca sinema ve çizgi roman alanları üzerinden işlenen cosplay sunumlarına da yer verilmiştir.

“Sanatsal Uygulamalar” başlığındaki eserler hariç incelenen tüm imajlar sosyal veya görsel medya üzerinden yayınlanmış durumdadır. Bir diğer anlamda eserler herhangi bir sergide ya da farklı bir sanatsal etkinlikte sergilenmemiş, yalnızca görsel/sosyal medya aracılığı ile izleyenleriyle buluşmuştur. Buradan hareketle yayınlanmış eserlerde sanal ortamların doğurduğu yeni kültür yaklaşımlarından isim gizleme veya takma isim ile eser paylaşma geleneği oluşmuştur. Bazı sanatçıların bu gizliliklerine saygı göstermek amacıyla eserleri bu takma isimlerle künyelenmiştir.

2. BİLİM KURGU VE SİBERPUNK

2.1. Bilim Kurgu Kavramı

Bilim kurgu, yazıldığı dönemin güncelini yansıtır. Kavram günceli yansıtırken yalnızca tanımlanmış olayları açıklamakla kalmadığı gibi aynı zamanda henüz keşfedilmemiş olguların öngörüsüne olanak tanıdığı gerçeğine de dayanmaktadır (Baudou, 2003). Diğer bir anlamda bilim kurgu yazını ele alındığı dönemin ötesine bir ayna tutarken gelecekte veya geçmişten pratikler içermektedir. Buradan anlaşılacağı üzere bilim kurgunun ilk ürünleri edebiyat alanında oluşturulmuştur. Bu konuda Roloff ve Seeßen bilim kurgunun ütopyik edebiyat ile gotik fantezinin kaynaşmasıyla oluştuğunu ileri sürerken, teknolojinin kullanılması için gerçekleştirilmesi gereken bir mücadele yerine kavramın teknoloji ile hesaplaşmasını da ele aldığını ifade etmiştir. Başka bir deyişle, teknoloji ile hesaplaşma, bilim kurguda ilk ağızda estetik bir bazda gerçekleştirilir. Ancak bilim kurgu yazınında çoğu zaman makineler, yeryüzünü ve insan hayatını çirkinleştirmiş, doğa geri düzleme itilmiş ve bastırılmış, birey parçalanmış, tahrip edilmiş, duygular kaybolmuş, insanlar bir şey isteyemez hale gelmiş olarak betimlenmektedir (Roloff & Seeßen, 1995).

Bilim kurgu kavramını birkaç cümle ile özetlemenin imkânı olmadığı gibi bilimkurguyu bir tür olarak tanımlamaya çalışan eleştirmen veya yazar sayısı kadar tanımının da yapıldığını söylemek mümkündür. Buradan hareketle bilimkurgunun temel yapılarını ve özelliklerini tam olarak nelerin oluşturduğu ve hangi metinlerin bu genel kategoriye dahil edilebildiği konusunda onlarca yıldır tartışmaların sürdüğünü de belirtmek gerekmektedir. Bilim kurgu türünün önde gelen yazarlarından biri olan Asimov'a göre ise bilim kurgu, bilim ve teknoloji düzeyindeki değişikliklere karşı insanoğlunun verdiği tepkiyle ilgilenen edebiyat dalı olarak tanımlamıştır (Asimov, 1983). Suvin ise okuyucuyu bilinen dünya üzerinde mesafeli bir perspektiften düşünmeye teşvik ederken gerçeklik algısını yabancılaştıran bir edebiyat türü olduğunu öne sürmüştür (Suvin, 1979).

Kavramın tanım olarak bu denli geniş olmasının yanında ortaya çıkışına dair de birçok görüş bulunmaktadır. Bu görüşlere rağmen Adıyaman'ın Samsat ilçesinde yaşadığı düşünülen Lucian, tarihteki ilk bilim kurgu romancısı olarak bilinmektedir. M.S. 125-

180 yılları arasında yaşayan ve bilim kurgunun babası tabiri ile anılan yazar, *Icaromenippos* adlı eserinde Ay'a yolculuğu konu almıştır. Ayrıca aynı eserde Ay'dan Dünya'nın nasıl görüldüğüne dair birtakım kurgular da içermektedir. Yine aynı zamanlarda yazdığı *Gerçek Tarih* adlı romanında kurgusal öğelere yer verdiği görülen yazar, burada ise çağının bazı yazar ve filozoflarıyla alay ettiğini ileri sürmüştür (Grewell, 2001). Bu eserde Cebelitarık Boğazı'ndan okyanusa açılan bir geminin fırtınaya yakalanarak Ay'a gitmesi, orada Aylılar ve Güneşliler arasındaki savaşa tanık olması gibi unsurlar yer almaktadır (Roberts, 2002).

1602 yılında Tommaso Campanella'nın *Güneş Ülkesi* ve Johann Valentin Andreae'nin *Christianopolis* eserleri bilimi ve bilimsel araştırmaları merkeze koyan ilk ütopya eserleri olarak bilinmektedir. Bu eserler bilim kurgu tarihinin ilk ütopya örnekleri olarak bilinmesine rağmen kavram literatüre ilk kez 1617'de yazılan ve 1623'de yayımlanan bir başka ütöpik eser olarak bilinen Francis Bacon'ın *Yeni Atlantis*'i ile kazandırılmıştır. Bilim kurgu gezginlerinin masallarındaki zengin gelenekler sayesinde, bilimsel yöntemin ilk ve önde gelen savunucularından biri olan Bacon, hikâyesinde buhar enerjisi ile çalışan makineler ve gemilerden bahsederek günümüz teknolojisi üzerinden göndermelere yer vermesi hikâyenin güçlü kurgusunu ön plana çıkarmaktadır (James & Mendlesohn, 2003). Buradan hareketle bilim kurgunun kaynaklarının ütopya olduğunu ve kavramın bu olgudan beslenerek geliştiğini söylemek mümkündür. Bunları takiben Johannes Kepler ve Cyrano de Bergerac, 17. yy.da benzer türde eserler üretmiş ve eserlerinde Ay'a ve Güneş'e yapılan yolculuklardan söz etmelerinin yanı sıra paraşüt, gramofon gibi icatlardan da yazılarında bahsetmişlerdir (Akkoç, 1996; Alperen, 1996).

18. yy. bilim kurgusu yine edebiyat alanında kendini göstermiştir. Jonathan Swift'in *Gulliver'in Gezileri* (1727) adlı eseri, çağının İngiliz kurumlarındaki siyasal ve sosyal eleştirisini içermektedir. Özellikle kitabın üçüncü bölümünde bilim kurgusal öğelere fazlasıyla rastlanmaktadır. 1752 yılında Voltaire, *Micromegas* adlı eserinde ilk dünya dışı akıllı yaşam kavramını ortaya atmıştır. Bu yapıtta, yanında bir arkadaşı ile Dünya'ya gelen sekiz fersah boyunda bir yaratık, Baltık Denizi kıyılarında bir gemide toplanan filozof ve bilim insanlarıyla konuşmaktadır (Roberts, 2002).

1817 yılında arkadaşlarıyla girdiği bir iddia üzerine Mary Shelley, bir kulte dönüşecek olan *Frankenstein*'i yazmıştır. Burada, bir bilim insanının elektroşok ile bir ölüye can vermesi ve ortaya çıkan -yaratılan- yaratığın tehlikeli bir hale gelerek yaratıcısını katledişini konu almıştır. Bilim kurguda apayrı bir yeri olan Jules Verne, 1863 yılında kaleme aldığı *Balonla Beş Hafta* ile ilk bilim kurgu eserini yaratmıştır. Oldukça fazla sayıda eser veren Jules Verne'ün *Dünya'dan Ay'a*, *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* (1870), *Dünya'nın Merkezine Yolculuk* (1864), *Ay'ın Çevresinde* (1865) adlı diğer yapıtları da günümüz bilim kurgu eserlerinin önemli örneklerini oluşturmuştur (Akkoç, 1996).

Hugo Gernsback, 1911 yılında editörü olduğu *Modern Electrics* adlı dergide 27. yüzyılda insan yaşamına girecek ve köklü değişiklikler gerçekleştirecek birtakım teknolojik aletler ve makineleri içeren *Ralp 124 C41+* isimli bir romanını makaleler halinde yayımlayarak bilim kurgunun farklı bir tematik kurgusunu oluşturmuştur. Bu başlangıç, onu Amerika Birleşik Devletleri'nde yeni bir kariyere yönlendirerek elektrik-radyo üzerinden önemli buluşlara imza atmasını sağlamıştır. Aynı dergide “Bilimin Harikaları” başlıklı yazısında gelecek ile ilgili bazı varsayımlar paylaşarak okuyucuları bilgilendirmiştir. Bu dergiden bağımsız olarak kurgusal romanlar, makaleler üreten, farklı dergiler kuran Gernsback; daha sonra düzenli olarak “Science-fiction” adını verdiği metinler toplamaya yönelmiş ve bilim kurgunun kökeni böylelikle şekillenmeye başlamıştır. (Westfahl, 1996)

Gernsback, 1926 yılında kuruculuğunu ve editörlüğünü yaptığı *Amazing Stories* ismi ile varlığını sürdüren bu derginin gelişim sürecinde Jules Verne, H.G. Wells ve Edgar Allan Poe gibi önemli isimlerin de birçok yazısını paylaşmıştır (James & Mendlesohn, 2003). 1929'da dergiye hikâyeleriyle önemli katkılarda bulunan yazarlar ve Gernsback, bu türü başlarda “Scientifiction” (bilimsel kurgu) olarak adlandırmalarına karşın, “Science-fiction” (bilim kurgu) sözcükleri ile anılmasının daha doğru olacağı kanısına varmışlardır. Bu dergiyle dikkatleri üzerine çeken bilim kurgu kavramı, daha sonraki süreçte yayım hayatına başlayan birçok dergide de kendine yer bulmuş ve gelişimini sürdürmüştür. Ayrıca 1953'te tüm okurların anlayacağı şekilde bilim kurgu kavramını “gezegenler arası füzelerden söz eden yazılar” topluluğu olarak tanımlamak mümkündür ancak günümüzde böyle bir kısıtlı tanımın bilim kurgu için yapılması

onun uygulama alanlarını kısıtlamakta ve onu yetersiz göstermektedir (Baudou, 2003). Ülkemizde ise 1973 yılına gelinceye dek bu türü tanımlayacak bir sözcük bulunmadığından konuya ilgi duyanlarca çeşitli kelime oyunları ile yeni bir sözcük türetme gayretine düşülmüştür. Öncelikle Türkçe karşılık olarak “düşbilimsel yapıt”, “düşsel bilim” önerilir. Orhan DURU her iki kullanımın da bilim kurguya karşılık gelmediğini düşünür ve “Science-Fiction Sözcüğüne Türkçe Karşılık Arama Denemesi”nde bilim kurgu sözcüğünü Türkçeye kazandırır (Duru, 1973).

Bilim kurgu kavramını, 19. yy. sonlarında meydana gelen Sanayi Devrimi'nden sonra oluşan teknolojinin ve endüstrinin çağ atlayacağı döneme temellendirmek gerekmektedir. Devrimden sonra gelişen endüstri ve makineleşme teknolojisi, bilim kurguyu her alandan etkilemiş ve hem kitlelere daha kolay ulaşmasına hem de yeni türlerinin oluşmasına imkân sağlamıştır (Roloff & Seeßen, 1995). Lem ise teknolojinin bilim kurguyu kısmen olumsuz yönde etkileyebileceğini şu ifadelerle dile getirmiştir:

Teknolojik gelişmenin, yaşamın tüm alanlarında yol açtığı büyük ve kökten değişimlerin varlığının ve sürekliliğinin bilim kurguyu belki de çoktan başlamış olan bir krize sürükleyeceğine inanıyorum. Bilim kurgunun anlatım yapılarının gerçek süreçlerden gittikçe saptığı, ilk sunuldukları zamandan beri tekrar tekrar kullanılmalarından dolayı donmuş ve fosilleşmiş paradigmalara dönüştükleri gerçeği gittikçe daha belirginleşiyor.” (Lem, 2007)

Günümüze doğru yaklaşıldığında ise bilim kurgu edebiyatı alanında önemli çalışmaları bulunan H. G. Wells; zaman içinde yolculuk, uzaylı işgalleri, mutasyon, kozmik bir kaza sonucu dünyanın zarar görmesi, uygarlığın çöküşü sonucu insanlığın barbarlık dönemine geri dönüşü gibi birçok temanın da ilk temsilcisi olarak anılmaktadır (Booker & Thomas, 2009). Bilim kurgu sinemasının miladı ise Jules Verne’in *Aya Seyahat* (1865) ve H.G. Wells’in *Ay’daki İlk İnsanlar* (1901) adlı eserinden etkilenerek uyarlanan Georges Méliès’in yönettiği 12 dakikalık *Ay’a Seyahat* (1902) adlı sessiz film olduğunu söylemek mümkündür. Bu sessiz film zamanının ileri teknolojisi ile birlikte Méliès’in sihirbazlık ve illüzyonistlik yeteneklerinin bütünleşmesiyle çekilmiştir. Günümüz bilim kurgusu da edebiyattan çok sinema sektörüne yönelmiş ve bu türün üzerine düşen yönetmenler tarafından özgün ya da kitaptan uyarlama birçok film çekilmiştir (Telotte, 2004; Bould, 2019)

1900'lerin başlarında ise sinema henüz emekleme aşamasında bir dönemdedir. Ancak hem türlerin hem de çekim ve kayıt yöntemlerinin ilkel olmasına rağmen bilim kurgu türüne dâhil edilebilecek birçok filmin çekildiği de bir dönemdir. Bu dönemde Méliès'ten sonra Stuart Paton da Jules Verne'ün *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* hikâyesini filme alarak bilim kurgu sinemasına önemli bir eser bırakmıştır. Bunların haricinde yine bu alanda August Blom, Holger Madsen ve Andre Deed gibi isimler de aynı yüzyılda önemli işlere imza atmıştır (Roberts, 2002).

Ne yazık ki sinema dalında bilim kurgu yapıtlarının bu güzel başlangıcı, Birinci Dünya Savaşı ile birlikte sekteye uğramıştır. Bu durum, insanların bu zamana kadar bilime olan inançlarını artık karamsarlığa çevirmiş; bilimin yalnızca barışçıl amaçlarla insanların yararına değil, savaşçıl sebeplerle yıkıcı, yok edici olarak da kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Bunun sonucu olarak da savaştan sonra kötümser ve canavarlarla dolu bilim kurgu filmleri furyası başlamıştır. 1929 yılında Amerika'da yaşanan Wall Street'in iflası ve yaklaşık altı ay sonra meydana gelen Büyük Buhran, sinema sektörünü de olumsuz bir şekilde ve ciddi boyutlarda etkilemiştir. 1931 yılı boyunca eğlence sektöründeki stoklar %75 oranında gerilemiştir. 1938 yılında ise Amerika'nın en büyük propaganda silahlarından biri olan *Süpermen* çizgi roman karakteri olarak raflarda yerini almış ve günümüze kadar popülaritesini sinema sektöründe de sürdürmüştür (Çoker, 2016).

1950'li yıllar Isaac Asimov'un (*Vakıf* serisi, *Sonsuzluğun Sonu* 1955) ve Arthur C. Clarke'ın (*Çocukluğun Sonu*, 1952) ünlü eserlerini sunduğu dönem olarak bilinmesinden dolayı hem edebiyatta hem de sinema tarihi adına bilim kurgu türü özelinde önemli bir dönemi içerisinde barındırdığını söylemek mümkündür. Bu dönemde hem bilim ve teknolojinin ilerlemesine hem de İkinci Dünya Savaşı sonrasında değişen dünya düzenine şahit olan insanoğlu, bu iki önemli olayın etkisinde kalarak sanatlarını icra etmişlerdir. Sinemada istila filmleri olarak bilinen UFO'ların (Unidentified Flying Object) dünyaya yaptıkları saldırıları konu alan filmler yavaş yavaş bilim kurgu türünün içeriğini belirlemeye başlamıştır. Elbette "Tehlike her hâlükârda havadan gelecek" yaklaşımı ile Amerikan bilim kurguları da bu gerçeği kavramakta gecikmemişlerdir. Bu dönemde *Aya Seyahat* (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950) ve *The Thing from Another World* (Christian Nyby & Howard Hawks,

1951) gibi yapımlar öne çıkmaktadır (Roloff & Seeßen, 1995). Bu tür uzay filmlerinin çekilmesine rağmen N. Berk Çoker; 20. yy.ın ilk elli yılını bilim kurgu türünün ortaya çıkışı, emeklemesi ve hayatta kalma mücadelesi olarak görmektedir. İkinci elli yıllık dönem ise özellikle ABD'nin sinemayı bir silah olarak kullanıp kültür kapitalizmi adı altında üstünlüğünü tüm dünyaya kabul ettirme çabası olarak yorumlamaktadır. Ayrıca bu dönemde daha çok renkli film çekilmiş, eskiye nazaran birçok yenilik, efekt ve 3 boyut hileleri sinemaya girmeye başlamıştır. Bu dönemde bütün bu efektler kullanılarak bilim kurgu ve korku türü birlikte ele alınmış ve bu temada birçok eser üretilmiştir (Çoker, 2016; Hendershot, 2007).

60'lı yıllarda ise sinema sektöründe özellikle Amerika, sıkıntılı bir dönem yaşamıştır. Televizyonun ucuzlaması, herkes tarafından ulaşılabilir nitelikte olması sinemaya olan ilgiyi azaltmış; geleneksel seyirciyi beyaz perdeden uzaklaştırmıştır. Film yapımının daha pahalı ve zaman alıyor olması da bu durumun oluşmasının sebepleri arasındadır. Buna rağmen aynı yıllarda bilim kurgu filmleri kendi içinde çeşitlilik göstermiştir. Benzersiz uzay filmlerinden, maymunların gelişerek insanları köleleştirdiği filmlere; soğuk savaş paranoyası temasından, kara film tarzı yapımlara kadar hepsi bu döneme denk gelmiş olup *King kong* (John Guillermin, 1976) gibi bazı kült yapımlar ise renklendirilerek yeniden çekilmiştir. Günümüzde bilim kurgunun önde gelen edebi eserleri olarak sayılabilecek *Fahrenheit451* (Ray Bradbury, 1953), *Zaman Makinesi* (H.G. Wells, 1895), *Maymunlar Cehennemi* (Pierre Boulle, 1963) gibi romanlar da bu dönemde beyaz perdeye aktarılmıştır (Roloff & Seeßen, 1995). 1970'lerde sinemada bilim kurgu, büyük bir cesaretle önemli bir gelişme kaydetmiş, diğer sinema türlerinden daha fazla özel efektlere bağımlı bir tür haline gelmiştir. *Yıldız Savaşları IV Yeni Bir Umut* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) serisi *Yaratık* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977) gibi uzay ve uzaylı temaları ile birlikte *Çılgın Maks* (*Mad Max*, George Miller, 1979), *Otomatik Portakal* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971) gibi farklı yaşam biçimlerini konu alan filmler bu dönemde çekilmiştir (Ayna & Postalcı, 2020). Aynı dönemin edebiyatında ise deneysel ve geleneksel olmayan metinler üzerinden hazırlanan "Yeni Dalga" akımı etkin bir rol oynamıştır. Bu akımın en önemli kaynağı "Yeni Dünyalar" adlı derginin editörlüğünü üstlenen Michael Moorcock olmuştur. Sert bilim kurgu olarak da adlandırılan bu dönemde yazarlar

politika, psikoloji gibi konularla birlikte cinsellik, ilaç kültürü, sosyal izolasyon gibi alışılmış bilim kurgu türlerine göre daha sıra dışı konuları ele almışlardır. Bu akım J.G. Ballard *Vahşetin Sergisi* (1970), *Çarpışma* (1973), Brian Aldiss *Barefoot in the Head* (1969) ve John Brunner *Şok Dalgası Süvarisi* (1975), Ursula K. Le Guin *Karanlığın Sol Eli* (1969) gibi yazarların yapıtlarıyla bilinmektedir. Bu akımda sınırlı sayıda bilim kurgu eseri üreten ancak büyük etkiler bırakan Alfred Bester ise *Yıkılmış Adam* (1952) ve *Kaplan! Kaplan!* (1956) başlıklı romanları ile siberpunkın ilk oluşumlarının temelinin attığı gözlenmiştir (Roberts, 2002).

70'lerin sonu 80lerin başında George Lucas ve Steven Spielberg'in büyük ölçüde türe damgasını vurduğu dönemler olduğu görülmektedir (Telotte, 2004). Özellikle, hızla gelişen teknolojinin, sinemanın üretim alanını etkilemesiyle, bilim kurgu sinemasına görsel olarak daha gelişmiş filmler üretildiği gözlenmektedir (Çalışkan, 2016). Bu dönemde *Batman* (Tim Burton, 1989), *E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial)*, Steven Spielberg, 1982) ve zaman yolcuğunun işlendiği *Geleceğe Dönüş (Back To The Future)*, Robert Zemeckis, 1985-1989-1990) serisi gibi yapımlar öne çıkmaktadır. Yakın dönemde *Bıçak Sırtı (Blade Runner)*, Ridley Scott, 1982), *Robot Polis (RoboCop)*, Paul Verhoeven, 1987) gibi filmler günümüzde ilk siberpunk alt türünde üretilen filmler olarak kabul edilmektedir. Böylece yeni doğan bu alt kültürle birlikte bilim kurgu türünün sınırları da içerdiği konular noktasında genişlemiştir. Bilim kurgu dâhil 1990'lardaki bütün film türleri her açıdan "aşırıya kaçılarak" üretilmiştir. "World wide web" adı verilen sistemin tüm dünyada yaygınlaşması sonucu sinemada bilgisayar, telekomünikasyon, sanal gerçeklik ve yapay zekâ gibi temsiller ciddi bir artış göstermiştir (Tunç, 2018).

Gelişen teknolojinin olanaklarının sonuna kadar kullanıldığı 2000'li yıllar ve sonrası, önceki yıllarda hayal edilmiş ancak senaryosu yazılmasına rağmen çekilememiş birçok taslağın filmlere dönüştürülebildiği zamanlardır. İlk zamanlarından beri fanteziye, masallara, destanlara, bilim kurguya, mitoslardan beslenen veya onları yaratan süper kahramanlara büyük yer veren sinema; artık kendi başına bir düş dünyası olmuştur. Teknolojik ilerlemeler sonucunda artık düşlenen her şey, perdeye aktarabilecek güce ve yetkinliğe ulaşmıştır. Dijital efekt teknolojisiyle bilim kurgu sineması aksiyon temasına doğru yönelse de televizyon ve internet teknolojileri bu türe önemli katkılar

sağlamıştır. Böylece 21 yy.da bilim kurgu, sinemadan sonra televizyon ve internette de iyiden iyiye aktif hale gelmiş; gelişen teknolojiyle birlikte üretilen eserler, nicelik ve nitelik olarak yukarılara tırmanmıştır. Bir anlamda artık televizyon ve bilişim teknolojileri sinemaya ket vurmamış aksine bu sanat dalını desteklemiştir. Önceki dönemlere kıyasla her türden çok daha fazla film çekilmiş, bilim kurgu türü de teknolojik ve görsel olarak çağ atlamıştır (Uslu, 2019). Öte yandan 21. yy. daha önce bilim kurgu eserlerine konu olan teknolojilerin gerçek hayatta karşımıza çıktığı dönemdir. Sıklıkla yapılan uzaya yolculuk ve buradaki keşif araştırmaları olmak üzere, video konferanslar, dev gökdelenler, insansız ve çok farklı donanımlara sahip arabalar, cebe sığan ve hayatımızı onsuz yaşayamayacağımız cep telefonları ve olmazsa olmazımız internet ile bilim kurguda öngörülen birçok teknoloji artık hayatımızın birer “normali” durumundadır.

Bilim kurgu, insanlar arasında teknoloji üzerinden ve mekânsal kurgular aracılığı ile bir bağ kurmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda gelecek tasviri üzerinden kurgusal metin ya da alt metinleriyle bugün ile gelecek arasında var olan farkları ortaya koyarak insanların sorgulama ve algılama becerilerinin gelişmesine de olanak sağlamaktadır. Lily’e göre bilim kurgu, bilimin ve teknolojinin gelecek yıllardaki durumu için bir ön hazırlık niteliği taşımakta ve insanoğlunun bu gelişim ve değişimden nasıl etkileneceğinin de göstergesi konumundadır (Lilly, 2020). Bilim kurgunun oluşturduğu dünyalar, bizim ve çevremizin değiştirilmiş birer yansımasıdır (Özakın, 2001). Bilim kurgu, içeriğinde pek çok buluşu barındıran hem teknolojik hem biyolojik anlamda birçok olgunun üst seviyelere taşınmış biçimini somutlaştıran bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel olarak ele alındığında bilim kurgu; kozmoloji, başkalaşım, robotlar ve dünyanın sonuna ilişkin varsayımlar temalarından oluşmaktadır. Buna ek olarak sanılanın aksine bir hayal dünyası çevresinde değil, aynı zamanda gerçekliğe de sıkı sıkıya bağlı kalmaktadır (Bayar, 2002). Dolayısıyla bu tür, birçok düşünceyi günlük yaşamdaki pratiklerin değişikliği doğrultusunda kendisini yenileyerek varlığını sürdürebilme özelliğine sahiptir. Tok’a göre bilim kurgu; dünya dışı varlıklar, felaketler, geleceğin toplumları ve makineler olmak üzere dört ana temada incelenebilir (Tok, 1996). Bu alt başlıklar, farklı isimlerle karşımıza çıkabileceği gibi bu temaların kendi içerisinde alt kategorileri de bulunmaktadır. Bu

çerçeveden bakıldığında zaten siberpunk da hem “geleceğin toplumları” hem de “makinelere” temaları adı altında incelenebilir.

Bahsi geçen temalara ek olarak İkinci Dünya Savaşı sürecinde üretim / tüketim olguları ile teknoloji / makine kavramları, insanların sorguladıkları meseleler haline geldiğinden dolayı H.G. Wells, George Orwell, Aldous Huxley, Yevgeni Zamyatin, Ray Bradbury gibi yazarlar totaliter düzene karşı distopik eserler sunmuşlardır. Terim anlamını “kötü yer” olarak açıklayabileceğimiz “distopya” ifadesi, ütopyik bir toplum anlayışının anti-tezini tanımlamak için kullanılmıştır. Dolayısıyla bu endişe dolu dünya üzerinden oluşan distopik geleceklerin siberpunk ile aynı paydada bulunduğu da bir gerçektir.

Tablo 1.1

Bilim Kurgunun alt temaları (Tatlı, 2017)



Yukarıdaki tablodan anlaşılacağı üzere bilim kurgu eserlerinde sadece uzay değil, bilimin kapsamı dâhilindeki her alan işlenebilmektedir. Zamanda yolculuktan ışınlamaya, siborgların* insan hayatındaki yerinden genetik mühendisliğinin imkânlarına kadar birçok konu ele alınmaktadır. Ayrıca mutantların (Mutasyonla değişime uğramış varlıkların) insan hayatına olumlu (Terminatör filmindeki

* Biyolojik ve yapay kısımları olan varlıklara verilen isim.

Terminatör,) (James Cameroon, 1984) ve olumsuz (Ninja Kaplumbağalar'da Bebop ve Rocksteady) (Kevin Eastman, Peter Laird 1987) etkileri hakkında hikâye, çizgi roman, sinema ya da video oyunu üretilebileceğinden, bilim kurgunun sınırlarının kesin çizgilerle belirlenmesi oldukça zordur.

Dünden bugüne birçok alandan yoğrularak gelişen bilim kurgunun, “melezleşmiş” bir tür olduğunu söylemek mümkündür. Zira edebiyat alanıyla insan hayatına giren bu tür, sinemadan video oyunlarına ve plastik sanatlara kadar geniş bir yelpazede kendine yer bulmuştur. Bundan dolayı bilim kurgu türü sanatın her alanında kendine yer edinebilmiş ve bu durum zaman içerisinde onu, sanatsal yaklaşımların olmazsa olmazı konumuna getirmiştir.

2.2. Siberpunk Kavramı

Siberpunk kavramını ve bilim kurgu ile aralarındaki bağı anlayabilmek için, temel gelişim noktası olarak bilinen ve her an eskiyebilme özelliğine sahip olan “teknoloji”yi merkeze almak gerekmektedir. Dolayısıyla bilim kurgu ile siberpunk kavramının gelişimine teknolojinin önemli bir dayanak noktası oluşturduğunun ve günlük yaşam pratiklerindeki tüm olanakları temaları içerisine dâhil ederek güncelliğini korumayı başardığının altı çizilmelidir. Bu anlamda teknoloji, bilim kurgu türünde büyük bir öneme sahiptir ve Roloff & Seeßen'in dediği gibi fazlasıyla “ete kemiğe bürünmüştür.” (Roloff & Seeßen, 1995)

Geçmişte ve günümüzde yazılan siberpunk yapıtları yakın gelecekte geçmektedir. Siberpunk da bu gelecek zamanda karanlık bir atmosfer ile oluşturulmuş kötümser senaryoları içermektedir. Bu atmosfer içinde yaşayan her canlı veya yaratık, bu kaosla çevrelenmiş dünya içinde kendi benliğini ve yaşam tarzını anlamlandırma amacındadır. Kurgu içindeki her oluşum -ister başrol olsun ister figüran- bu senaryonun temelinde önemli bir parçadır. Çünkü kurgu için oluşturulan kaotik çevrenin zamansal ve sistemsal bir planlamanın sonucunda karakterler oluşturulmuştur (Batur, 1998). Siberpunk evreninde insanlık; artık hapsedilmiş, olumsuz disiplinlerle çepeçevre sarılmış, yüksek ve negatif sonuçlar doğurmuş teknolojilerle kaplı, kaos dolu ve suç oranı hat safhada olan bir şehir içinde yaşamak

zorunda bırakılmıştır. İşgal altında bir gelecek görüntüsü sunan bu senaryolarda kaygı ile yaşamak zorunda bırakılmış karakterlerin içerisinde umut vadedenler ise kurgunun çekirdeğini oluşturmaktadır. 90'lı yıllarda benzer senaryolarla kurgulanan *Matrix* (Lana & Lilly Wachowski, 1999), *Total Recall* (*Gerçeğe Çağrı*, Paul Verhoeven, 1990), *On Üçüncü Kat* (*Thirteenth Floor*, 1999, Josef Rusnak), *Johnny Mnemonic* (*Beynimdeki Düşman*, Robert Longo, 1995), ve kökeni animeye dayanan *Ghost in the Shell* (*Kabuktaki Hayalet*, Mamoru Oshi, 1995) gibi bilim kurgu filmleri bu alt türe örnek olarak gösterilebilir.

Edebiyatta, Isaac Asimov ve Bruce Sterling gibi isimlerin kaleme aldığı romanlar siberpunk teması çerçevesinde değerlendirilmektedir. Ancak her şeyden öte temanın distopya ile iç içe olmasından dolayı distopik roman yazarlarından George Orwell'in (*Bin Dokuz yüz Seksen Dört*, 1949), Aldous Huxley'in (*Cesur Yeni Dünya*, 1932) ve Philip K. Dick'in (*Albemuth Özgür Radyosu*, 1985) tam da bu noktada hakkını vermek gerekmektedir (Şahin, Öztürk, & Ardalı Büyükarman, 2015). Yakın geçmiş sinemasına bakıldığında ise *Yasak Bölge 9* (*District 9*, Neill Blomkamp, 2008), *Aşk* (*Her*, Spike Jonze, 2013), *Azınlık Raporu* (*Minority Report*, Steven Spielberg, 2002), *Bıçak Sırtı:2049* (*Blade Runner:2049*, Denis Villeneuve, 2017), *Elysium* (*Elysium: Yeni Cennet*, Neill Blomkamp, 2013), *Black Mirror* (Charlie Brooker 2011-2019) gibi yapımlar seyircisi ile buluşmuştur.

Distopik kurguların paralelinde ve bilim kurgunun da alt bir türü olan “siberpunk” ise İngilizcedeki “cyber” ve “punk” kelimelerinin bir araya gelerek oluşturduğu bir kavramdır. Siberpunk (Cyberpunk) kavramı, “*Amazing Science Fiction Stories*” dergisinin 1983'ün kasım ayında yayımladığı Bruce Bethke'nin kısa bir öyküsünde ilk olarak kullanılır (Cavallaro, 2000). Bu hikâye, onlu yaşlarda bir hacker gencin başından geçen birtakım olayları konu almıştır. Ayrıca Bethke bu hikayesini ilerleyen zamanlarda romana dönüştürmüştür. Burada önemli bir noktaya değinmemiz gerekirse Bethke, siberpunk kavramının kendisi tarafından oluşturulduğunu asla iddia etmediğini dile getirmektedir. Bu onurun, kendi hikayesinden sonra yazılan *Neuromancer* (1984) adlı romanın yazarı olan William Gibson'a ait olduğunu da eklemiştir (Bethke, 2020; Ersümer, 2013; Roberts, 2002; Şahin, Öztürk, & Ardalı Büyükarman, 2015)

“Siber” bilgisayarlarla ilgili hemen her şeyi kapsayacak gevşeklikle kullanılan bir sözcük iken (Cotton & Oliver, 1997) “Punk” sözcüğü ise 1970’li yıllarda İngiltere kökenli rock müziğin alt kolu olarak oluşan bir müzik türünden alınmış olup asiliğe, yasa dışılığa ve sokak tarzı bir yaşama vurgu yapmaktadır (Sabin, 2002). Sinema yazarı Kutlukhan Kutlu'ya göre, Bruce Bethke'nin uydurduğu terim genellikle bilgisayar sistemleri bağlamında kullanılan “sibernetik”e, çok anlamlı ve çok amaçlı “punk” kelimesini ekleyerek cazip ve akılda kalıcı bir birleşim çıkarmıştır. Eskiden suçlu anlamında kullanılan “punk” kelimesinin epey heyecan verici bir yolculuk yaptığı söylenebilir. Punk hareketini oluşturanlar “No Future (Gelecek Yok)” sloganıyla öne çıkarak gelecek umudu olmayan, topluma ait birçok değeri reddeden, geneli gençlerden oluşan asi topluluklardır. Yabancılaşma, nihilizm, yok olma ve parçalanıp dağılma arzusu, çöküş, dehşet ve saldırganlık, teslimiyet ve isyan, grotesk olana merak, uyuşturucular, müstehcenlik ve argo punkların öne çıkan diğer özelliklerindendir. Punkların “kendi işini kendin yap” tavrı, daha sonra siberpunk bilim kurgularındaki hackerlerin teknolojiyi kullanma biçimleri ile benzerlikler gösterecektir (Kutlu, 2004). Ayrıca bu alt kültürdeki punklar, yaşadıkları şehrin politik ve anarşik düzenine bir başkaldırıyı da temsil etmektedir. Çünkü şehirlerinde yaşayan insanların tamamına yakını fakirlik sınırında olduğundan punk kültürüne yönelmek zorunda bırakılmıştır.

Siberpunk sözcüğünün 1980’lerden günümüze değin yaygınlaşması ve benimsenmesi, bu türün bilim kurguya dâhil edilmesinin bir sonucudur. Bir bilim kurgu yazarı ve uzun yıllar “*Science Magazine*” editörü olan Gardner Dozois, 30 Aralık 1984’te Washington Post gazetesinde yayımlanan “SF in the Eighties (Seksenlerde Bilim kurgu)” adlı makalesinde William Gibson, Lewis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear’dan oluşan bir grup bilim kurgu yazarını “siberpunklar” şeklinde tanıtmıştır (Ersümer, 2013). Siberpunk türünün oluşumundaki bir diğer önemli olay ise, 1986’da *Mirroshades: The Cyberpunk Anthology*’nin yayımlanmasıydı. Bu antolojinin önsözü editör Bruce Sterling tarafından yazılmış ve siberpunk hareketinin manifestosunu oluşturmuştur. (Iglesia, 2019). Kavram ilk oluştuğundan bu yana siberpunk; sanatın her alanında kendini göstermeyi bilmiş, birçok sanatçı ve tüketiciyi bu konuda etki altında bırakmıştır. Bu etkinin en önemli sebebi, sürekli yenilenen birçok düşünce ve tema daha önce birbirinden tümüyle ayrı kabul edilmiş iki dünyanın bütünleştirilmesine

dayanır: ileri teknoloji ve modern pop underground (yeraltı dünyası) (Cotton & Oliver, 1997). Çünkü bu iki kültürün birbirleriyle çelişen kavramlar olmasına rağmen aynı paydada buluşması, tüm zamanlarda heyecan verici olmuştur. İki farklı kültürün birleşmesi hakkında Bethke, “Önceden ayrılmış olan evrenin binişmesi: nokta teknolojisinin krallığı ve underground popun modern yönleri” olduğunu vurgulamıştır (Baudou, 2003, s. 42). Dolayısıyla tıpkı bilim kurgunun temel özelliklerinden biri olan melezlikten siberpunkın da nasiplendiğini söylemek mümkündür. Bu alt türde, korku öğelerinde görmeye alışık olduğumuz gotik kavramlar dâhil olmak üzere eski ile yeniyi, geleneksel ile modern, bilim kavrayışı ile metafizik algıyı birleştiren melez bir görünüm sergilemektedir. Nihayetinde melezlik, siberpunk etkisi taşıyan bilim kurgu filmlerinde de karşılaşılan bir durum olacaktır (Ersümer, 2013). Sadece kurgusuyla değil içerdiği öğelerle tam bir melezlik örneği sergileyen bu tür, teknolojik düzen yüzünden ortaya çıkan tektipleşme ile gerçek ve sanal dünya arasında karışıklığa yol açan programlanabilir insanlar yani “siborglar” da melez kimliklerin bir örneğini oluşturmaktadır. Zaman zaman bölgesel ve yerel kültürleri bile melezleştirerek ifade edebilme özelliğine sahip olan siberpunk, diğer punk kültürleriyle de ilişki içerisinde (Gregory & Sunny, 1998).

Bir etiket olarak, "siberpunk" aslında mükemmelliktir. Postmodernizmin tanrılaştırılmasını önermektedir (Ronay, 1988). Dolayısıyla bu kaos döneminden beslenen siberpunk yazarları, inanılmaz ölçüde karmaşık ve tuhaf bir gelecek düşünmekten haz duymaktadırlar. Aşırı dozda gelecek şoku yaşanacağını ihtimalini kabul etmeye yatkındırlar (Gilmore'den aktaran Turanlı, 1994). Gerçekliği sürekli olarak yıkmak ve yeniden inşa etmek amacıyla yapıt üreten yazarlar, insanları bireysel kimlik karmaşası ile betimlemektedirler. Tüketilebilir, değiştirilebilir biçimlerle veya yeni statülerle yeniden yaratılan bireylerle birlikte gerçeküstü bir dünya oluşturmak temel hedeflerini oluşturmaktadır. Kurgusal unsur olan dev şirketler, ekonomik ve politik çıkarları doğrultusunda insanı teknolojik ve zihinsel olarak istedikleri şekle sokabilme çabası içindedir. Bu bağlamda bu alt tür, bilim kurgulardaki alışlagelmiş gezegenler ve uzay araçlarından ziyade insan zihni ve psikolojisi üzerinden politik bir yaklaşım sergileyerek tüketicisiyle buluşmaktadır. Springer'e göre siberpunkta zihin ve beden bir bukalemun gibi değişir. Elektronik aygıtlarla kaynaşmış insan bilinçlerinin sunulduğu durumlarda bile siberpunkı ele alan metinler üzerinden, bu

kaynaşmış bilinçlerin hâlâ insanî olarak adlandırılıp adlandırılmayacağı tartışılır (Springer, 1998). Hatta bu tanımlanamayan varlıklarla beraber yaşanan çevrede değerler bütününde çelişkiler yaşanırken, neyin gerçek olduğu konusunda da temel bir belirsizlik durumu hâkimdir. Tüm bu belirsizliklerin temel alanı olarak bilinen “siberuzay” ise bilgisayar ortamı veri tabanlarıyla oluşmuş sonsuz evreni temsil etmektedir. Metafizik bir oluşum olarak değerlendirilen bu kavram, “bedensiz yaşam anlayışının ortam bulmuş bir hali” şeklinde ifade edilmektedir. Temel bağlantı noktası olarak beyindeki dokular üzerinden veri aktarımı sağlanan siberuzaydaki karakterlerin çoğunun uyuşturucu kullandıkları da gözlenmektedir (Silvia, 2006).

Siberpunk; sanayi sonrası modern toplumlarda yaşanan temel değişimlere eleştirel bir yaklaşım sunarken yakın gelecek öngörülerinde ileri teknoloji, sefil hayat, kaotik dünya konularını işlemekte ve yaşanan distopik dünyada insanlığı karanlık bir yaşantıyla özdeşleştirmektedir. Siberpunkın distopik dünyası, teknoloji ve modifikasyonlarla çevirili olduğundan sıradan bir kurgunun kısır döngüsüyle kıyaslanmamalıdır. Sınırsız düş gücüne sahip zihnin, sınırlarla çevrili olan bedenle hesaplaşmasının bir ürünüdür. Bunun yanı sıra yaşam içgüdüsü aracılığıyla bedenin zayıflığa ve ölüme karşı direnişin dışavurumudur çünkü çevre etmenlerine uyum sağlayamayan bir bireyin siber dünyada yaşamasına olanak yoktur. Bu durumda her karakter ya yok olmaya mahkumdur ya da toplumun ezici baskınlığında köleleşmiştir (Ayyıldız & Müştak, 2016). Makineleşmiş olan bir birey ile teknolojik olarak gelişmiş bir toplum arasındaki çatışma, türün önemli bir temasını oluşturmaktadır. İnsanın önemsizliğinin vurgulandığı bu alt türdeki bireyin yaratılış özelliklerinde insan hayatını hiçe saymak önemli bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özelliklerle siberpunk, aslında bilim kurgu ile geleceğin kasvetli bir görüntüsünün tasvirini oluşturmaktadır.

Siberpunkın orijinal yapıtları, geleceğin abartılı kötümser bir projeksiyonunu betimlemesine rağmen hareketin önemi temelinde, teknolojik gelişmenin her zaman insanlığın bütünlüğü için yararlı olmayabileceği gerçeğine yaptığı vurgudan kaynaklanmaktadır. Akım genellikle teknolojik olarak distopik öngörülerde bulunsa da aynı zamanda bu karamsar sonuçlara götürebilecek faktörlerin önemini belirterek bireylerin bilinç ve farkındalık gibi hâlihazırda bu durumun önüne geçecek savunma

mekanizmasına da işaret etmektedir (Başaran, 2007). Siberpunk akımını diğer bilim kurgu veya edebiyat akımlarından farklı kılan önemli bir diğer özellik ise sadece edebiyat dünyası içerisinde kalmayıp günlük hayatta somut yer bulabilmesidir. Tıpkı bilim kurgu gibi siberpunk da fantastik kurguların aksine gelecekle ilgili senaryolar oluştururken olası ihtimallerle planlamalar yapmaktadır. Bir bakıma siberpunk, geleceğin dünyasına bugünlerden bakmaktır. Bu yaratılan dünyada teknolojinin artık insan hizmetinden çıktığı, insanın ise teknolojinin hem parçası hem de emrine girmiş bir kölesi olduğu varsayılmaktadır (Günay, 2013).

Siberpunkın içeriğindeki bazı ögeler, hemen her sanat faaliyetinde kültleşmiş bir unsur gibi kullanılmaktadır. Bilgisayar ve bilişim teknolojilerinin hayatımıza hızlı entegrasyonu nedeniyle bilincimiz artık bedenın sınırlarına mahkûm kalmamakta, bunun yerine bilgisayar ana çerçevesinin alanına uzanmaktadır (Yılmaz, 2006). Yaşamın uçlarında varlığını sürdürebilen bu alt türün en önemli ögesi de siborglardır. Siborglar bir sibernetik organizma olarak faaliyet göstererek hem makine hem de canlı bir melez olarak rol almaktadır. Siberpunktan ziyade çağdaş bilim kurguda da siborglar, birçok alanda ön plana çıkmaktadır (Haraway, 2006). İnsan sonrası ya da insanın gelebileceği son evre olarak nitelendirilen bu ögeler; zihinsel, fiziksel, psikolojik kapasiteleri artırılmış ve yeniden programlanabilme özelliğine sahip hatta ölümsüz olarak tasarlanabilen yaratıklardır. Siborgların zaman zaman tüm vücutları mekanik kurulabildiği gibi kısmi parçalardan da oluşabilir. Bu durum, bireyin sibernet üzerinde nasıl bir hayat sürdüğü ile ilgilidir. Sibernetiğin gelişimi de bilim kurgusal bir kişilik olan siborgların ortaya çıkışına olanak tanımıştır. Siberpunkın ortaya çıktığı yıllarda bilgisayarların ve internetin gündelik yaşama girişiyle sibernetik dünya algısı da yaygınlık kazanmıştır. 1960'lı yıllarda ilk sibernetik olgusu; bilgi, haberleşme ve geri besleme sayesinde makinelerde hedefe ulaşmanın yolunu kesinleştirmeyi, toplumlarda insan organizmasını, davranışlarını ve toplumun düzenini mükemmelleştirmeyi tanımlamaktadır. Ancak sibernetik, mükemmelleşmeyi hedef olarak benimsese de ne makinelerde ne de insan organizasyonlarında bir mükemmellik söz konusu değildir. Bu yüzden sibernetiği bir sonuç değil bir süreç olarak algılamak gerekmektedir. Zira yok oluşa karşı varlığı sürdürme süreci olarak da kabul edilebilir (Avcıoğlu, 2017).

Sibernet ile bu alt tür kendi içinde dijital bir data trafiği kurmuştur ve herkese bu trafiğe girebilme olanağı tanımıştır. Asıl önemli olan, son birkaç yıldır oluşan bu bilgi trafiğinin geniş bir anonim ilişkiler ağı olmasından ziyade küresel bir iletişim içinde komşuluğa dönüşü ifade etmesidir. Bu kez insanlar birbirleriyle başka bir deyişle komşularıyla (buradaki komşuluk terimi, sibernet kavramları içinde anlam bulan bir terimdir) evlerinin pencerelerinden ya da bahçe duvarlarının üzerinden değil, sibernet ekranları aracılığıyla tanışmakta ve iletişim kurmaktadır (Turanlı, 1994). Dolayısıyla siberpunk karakterleri, başkalaşım eğilimindeki vücutlarını hem bedensel hem de zihinsel olarak ele geçiren bu teknolojik bütünleşmeye direnç göstermesi veya heves geliştirmesi ikilemini yaşamaktadır. Kısacası siberpunk; gerçekliğin çelişkili formundan, varlıkların kimliksel konumundan, davranış şekillerinden, algıların tamamen bozulmasından ya da zedelenmesinden teknolojiyi sorumlu tutmaktadır (Sponsler, 1992).

Siberpunkın doğumundan bu yana sanatsal yaratımı üzerinden sayısız eser üretilmiştir. Dolayısıyla kavramın terimsel anlamıyla birlikte alt metinlerinin çözülmesinin ötesinde bu tematik düzen üzerine kurulmuş edinimleri tecrübe etmek, algılanması güç nosyonları anlamının en iyi yoludur.

2.3. Sanat Yaratımında Dijitalleşme

Günümüzde bilgisayar teknolojisi, geleneksel yöntemlerle kullanılan birçok boya türü ile elde edilebilecek imajların ve buna bağlı görsel etkilerin sayısal olarak oluşmasına olanak tanımaktadır. Özellikle bilinen geleneksel tekniklerde uygulanamayacak olan adımları aşamalar halinde geri alma, tamamen silme, katmanları birbirinden ayırma gibi özelliklerin hemen hepsi salt dijital-görsel programlarda bulunmaktadır. Dolayısıyla bu tip programlar sanat üretimi bağlamında değerlendirildiğinde öne çıkan yardımcı bir araç ve malzeme görevi görmelerinden dolayı grafik sanatçıları için önemli bir koşuldur. Çağın teknolojik dönüşümlere olan yakınlığı ve buna bağlı olarak diğer disiplinlerle olan ilişkisi günümüz sanat anlayışının bir özünü yansıtmaktadır. Bu bağlamda son 20 yılda dijital teknoloji kullanılarak sanatın ifade biçimleri yeni olanaklar ile zenginleşmiş ayrıca sanatçıların uçuk fikirleriyle gelişen üretimler onların işlerini kolaylaştırmıştır (Akbulut D., 2018).

Yıllardır tartışılan dijital sanatın “sanat” olmadığına dair görüşler bugün dâhi kısmen de olsa devam etmektedir. Bu sanat türünün klasik sanat yaratımlarına göre daha ucuz olması, çabuk üretilabilir olması, teknolojiyi ustaca kullanabilmeyi gerektirmesi, kolektif veya ekip çalışmasına elverişli olması, çok disiplinli çalışmayı ve düşünmeyi gerektirmesi gibi özellikler tartışmaların devam etmesinde etken olan unsurlardır. Tüm bu yaklaşımlara karşı dijital sanat, teknolojiyi yetkin biçimde kullanabilmeyi gerektirmektedir. Bu konuda Tunalı; dijital teknoloji ürünlerinin akıl ve bilgisayar teknolojilerinin hibrit bir ürünü olduğunu belirtmiş, bu ortamdaki görüntüler her ne kadar sanal olarak adlandırılrsa da birer tasarım gerçeği olduğunu eklemiştir. Bu tasarım gerçeği üzerine ise eser yaratımı sürecinde evrensel akıl ve tasarım yaklaşımlarının önemini vurgulayarak yaşadığımız dönemi “tasarım çağı” ifadesiyle adlandırmıştır (Tunalı, 2009). Çünkü dijital sanatta kalem, fırça ya da keski yerine kodlarla yazılan programlar çalışmaktadır. Günümüzde asıl önemli olan oluşturulmak istenendir. Başka bir deyişle dijital sanat süreç değil çıktı odaklıdır. Ancak düşüncenin dışavurum biçimi, tercihler, seçimler ve istek; dijital yaratımı oluşturma sürecinin bir parçasıdır ve teknoloji de az önce bahsi geçen bir araçtır (Avcı Tuğal, 2018).

Dijital sanatın kitlelere daha kolay ulaşması ve sanatçıların yeni sunum alanlarına yönelmesi sonucunda geleneksel sergileme yöntemlerine göre daha çok izleyiciye erişim sağlanmıştır. Amatör ya da profesyonel sanatçıların yarattığı imajları sosyal medya tabanına benzer platformlar (Artstation, Behance, Deviantart vb.) üzerinden izleyicileri ile paylaşması günümüz bilişim çağında oldukça kolaydır. Buradan hareketle izleyicilerin esere erişimiyle yaptığı estetik ve eleştirel yorumlar, sanatçıya uygulama tekniği bağlamında kendini geliştirmesine olanak sağlamaktadır.

Kendine özgü bir üretim pratiği ile gelişen dijital sanatta, sanatçının salt estetik donanımına sahip olması yeterli olmamaktadır. Buna ek olarak günümüz teknolojisinin bilgisine de hâkim olmasını gerektirmektedir. Sanatçılar eserlerini oluştururken oldukça basit ve ucuz yöntemleri izleyerek dijital teknolojilerden yararlanırken zaman zaman yüksek düzeyde yazılım mühendisliği yetilerini kullanarak komplike bileşenlerle de eserler kurgulamaktadırlar. Dolayısıyla sanat yaratımlarının dijitalleşmesi sanatçıların salt sanatsal değil, teknik ve ekonomik bağlamda da gelişmesini gerekli kılmıştır (Tire, 2018). Bilim kurgunun bilime ve sanata esin

kaynağı olduğu dikkate alındığında, dijital yaklaşımların da bu bağlamda günümüze veya geleceğe ışık tutacağı gerçeği aşîkârdır. Bir diğerk söylemle günümüz ve geleceğink kurguları, sanatsal bağlamdaki dijital imajlarla tamamen yaşamın içinde yer aldığı görölmektedir. Kurgu ve sanatsal yaratımın gelişimi, günümüzde süratle yayılan dijitalizasyona, bilgiye ve iletişim teknolojilerine borçludur. Aynı zamanda bu iki kavramın yükselişî birbirini de tetiklemektedir. Süreç içerisinde imajların manipölasyonu, gerçekliğink yeniden kurgulanarak, dönüştürölmesine yol açan önemli bir kavramdır. Buradan yola çıkarak dijital manipölasyon kavramı, dijital fotoğraf makineleri ile elde edilen görüntünün bir bilgisayara aktarılarak değışikliğe uğratılması olarak tanımlanmaktadır. Diğerk bir ifade ile dijital ortamda çekilen fotoğrafları, bu teknik ve araçlarla kusursuz addedilecek derecede değışirme ve hatta bazı durumlarda bambaşka bir hale dönüştürme tekniğine denmektedir. Eski bir teknoloji ürünü olan tepegözlerde kullanılan şeffaf diyapozitifleri, negatifleri ya da ıslak banyo ile çoğaltılmış fotoğrafları, bir tarayıcı ile tarayarak dijital ortama aktarmak dâhi dijital manipölasyon adı altında değerkendirilmektedir. Terim, TDK'nin önerisiyle “sayısal yönlendirme” şeklinde Türkçeleştirilmiştir. Dijital manipölasyonu yapacak sanatçı tarafından programın çok yönlü bilinmesi halinde aktarılan sayısal bilgide istenilen değışiklikleri yapmak oldukça kolay ve zahmetsizdir. Genel söylemi “photoshop” diye isimlendirilen bu tür yazılımlarla gerçekleştirilen “sayısal oynamalar” sonucunda elde edilen yeni imajlar, orijinalini anımsatsa da ham halinden çok farklı bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Burada bahsi geçen farklar basit renk ve kontrast ayarları ile gerçekleştirilen şaşırtıcı sonuçlarla birlikte fotoğrafın özüne ilişkin taşıdığı anlamı farklılaştırma amacıyla uygulanan değışiklikleri de kapsayabilmektedir (Yamı, 2009).

Günümüzde bilgisayar grafik yazılımları, gözün algılayamayacağı kadar ton farklılıkları barındırırken milyarlarca renk paletleri ile sanatçılara hizmet vermektedir. Bu programlarla sanatçının hayalindeki kompozisyonlar dakikalar içinde oluşabilmekte hatta renklenebilmektedir. Bu hız ve şaşırtıcı gerçeklikler, sanatçıların hayal gücü ve teknikleri ile harmanlanınca ortaya üç boyut algısıyla düzenlenmiş kompozisyonlar içerisinde düşünsel, fantastik veya kurgusal yaratılar çıkmaktadır. Sanatçıların uygulama süreçlerinde oluşabilecek hataları kolaylıkla geri alabilmesi ya da herhangi bir aşamasında çalışmasını kaydedebilmesi veya depolayabilmesi gibi

imkânlara sahiptir. Ayrıca yaratım sürecini ekran kayıt programları ile kaydederek bildiklerini sosyal mecralardan paylaşma gibi olanakları bulunmaktadır. Buradan hareketle, bilişim ortamına bağlı tüm elemanlar ile sanatçının işini kolaylaştıran bu çok yönlü oyuncaklar insanlığın aynı zamanda dünya ile bağını da kurmaktadır. Üretim araçları olmalarının haricinde bilgi, iletişim ve eğlence kaynağı olarak da insan hayatında önemli bir yere sahiptir (Armstrong, 2007).

Dijital manipülasyonla aynı kulvarda gelişen ancak tasarım süreci açısından farklılıkları bulunan dijital illüstrasyon ise, bilgisayar ortamındaki program uygulamaları vasıtasıyla klasik çizim yöntemleri üzerinden süjenin yeniden çizilerek dijital altyapıya taşınmış biçimi olarak tanımlanabilir. Başka bir deyişle illüstrasyon çalışmalarında sanatçı, dijital ekipmanlarla sıfırdan bir çizim oluştururken manipülasyonda daha önceden çekilmiş bir veya birden çok fotoğraf karesini kendi kompozisyon kurgusunda kullanabilmektedir. Bu yeniden yaratım biçimi, çağımız grafik tasarımının endüstriyel ve reklam alanlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Her şeyden öte programlar sanatsal amaçlara da hizmet verdiğinden yüksek estetik haz içeren eserler oluşturulmaktadır. Bu mükemmel sonuca ulaşmanın birincil koşulu ise sanatçının yaratıcılığını yansıtabilmesidir. İlerleyen süreçlerde program bilgisi ve bu alandaki deneyimler sonucu bilgisayara verilen komutlar neticesinde hayal edilen kurgu tasarlanabilir. Tasarım aşamasında hizalama, dengeleme, karşıtlık, vurgu, hareket, görüntü, oranlama, yakınlık, ritim ve birlik gibi geleneksel yöntemlerde sıklıkla kullanılan ilkeler dijital sanat alanlarında da kullanılmaktadır.

Dijital manipülasyon ya da illüstrasyon tekniğine uygun bilgisayarlara kurulabilen birçok program bulunmaktadır. Bu programlar piyasada oldukça yaygın komplike veya basit ara yüzlere sahip ve birçoğu ücretli yazılımlardır. Sanatçı çalışacağı işin türüne göre program tespitinde bulunmalıdır. Bu tür programlar, çalışma sistemlerine göre bitmap (piksel) ya da vektör tabanlı olarak ikiye ayrılmaktadır. Piksel, dijital grafik görüntüsünü oluşturmak için yan yana ya da alt alta dizilerek görüntünün bütününe oluşturan en küçük renk kareciğine denmektedir (Tepecik, 2002). Dünyada en fazla talep gören programlardan biri olan Adobe Photoshop, bitmap tabanlı bir uygulama olup özellikle sanatçıların dijital manipülasyon eserleri üretmek için sıklıkla tercih ettikleri bir programdır. İçeriğinde pek çok fırça, çizim, doku ve görsel filtrelerle

uygulama yapılabilen Photoshop programının kolay bir ara yüze sahip olması sanatçıların tercih sebeplerinden biridir. Ayrıca birçok sanatçı fotoğraf kolajlarından oluşturduğu daha önce bahsi geçen katmanlı çalışma sistemine ek olarak birçok donanımla birlikte illüstrasyon çalışmaları da yapabilmektedir. Buradan hareketle programın çok yönlü kullanımının geniş kitlelere hitap etmiş olduğunun altı çizilmelidir.

Piksel tabanlı programlardan en önemlisi olan Adobe Photoshop dışında sanatçılar Artrage, Gimp, Canva gibi yazılımları da tercih etmektedir. Sanatçıların bahsi geçen bitmap tabanlı programları tercih etmelerindeki en önemli sebeplerden biri olarak eserlerinde bulunan her piksel tanesine müdahale edebilmesi gösterilebilir. Bu sayede birçok imaja rötuş ve manipüle işlemi sağlanabilmektedir. İmajlar sahip oldukları çözünürlükten daha yüksek bir çözünürlüğe çevrildiğinde keskinliğinin kaybolması bitmap programlarının dezavantajlarından biridir. Bu durumun tam tersi söz konusu olduğunda ise imaj orijinal kalitesinden uzaklaşmaktadır. Ayrıca bu programlarla çalışılan imaj uzantılarının boyutlarının da yüksek olmasından dolayı cihaz hafızalarında çok yer kaplamaktadır.

Bitmap tabanlı çalışma sisteminin alternatifi olarak daha önce bahsi geçen vektör tabanlı programlar da bulunmaktadır. Vektör ise matematiksel koordinatlarla oluşturulmuş görsel olarak tanımlanabilir. Diğer bir deyişle vektör tabanlı bir programda çizgi oluşturmak için gerekenler başlangıç ve bitiş noktalarıdır (Wigan, 2019). Vektör grafikler çözünürlükten bağımsız, her bir nesnenin matematiksel ifadelerle oluşturulduğu ve herhangi bir detay kaybetmeden istenilen bir boyutta yeniden ölçeklendirilebilen bir grafik türü olarak tanımlanmaktadır. Dünya genelinde yine Adobe firmasının İllustrator programı vektör tabanlı uygulamalardan en çok tercih edilenler arasındadır. Aynı firmanın geliştirici olmasından dolayı Photoshop'un ara yüzüne benzer bir çalışma sistemi ile çalışmaktadır. Diğer bir anlamda Adobe tarafından üretilen programların birbiriyle uyumlu çalışması sanatçılara büyük avantajlar sağlamaktadır. Buradan hareketle programların farklı özelliklerinin kullanılmasıyla eser oluşturma imkânı sağlandığından ortaya hibrit teknikler çıkmaktadır.

İllustratorle, basit tek renkli logo ve amblem tasarımları, devasa modellemeler, kompozisyonlar veya desen örgüsüyle kurgular oluşturmak mümkündür. Renk palet skalasının yanı sıra birçok fırça ve çizgi çeşitliği bakımından zengin bir içeriğe sahiptir. Hayal gücünün uçsuz bucaksız boyutlarıyla programın bu denli geniş içeriği birleştirilerek işlendiğinde ortaya harika eserlerin çıkması kaçınılmazdır.

Günümüz grafik tasarım sektöründe vektör tabanlı programların bitmape göre alternatifinin daha çok bulunduğunu söylemek mümkündür. Bunlardan Corel firmasına ait CorelDRAW programı birçok sanatçı tarafından tercih edilen bir uygulamadır. Photoshop'ta olduğu gibi fotoğraf işleme özelliklerine de imkân tanıyan CorelDRAW 1989 yılından bu yana yeni versiyonları ile kullanıcılarla sürekli buluşmaktadır. Vektörel tabanlı olan programı sanatçılarla birlikte masaüstü yayıncıları, dijital baskı yapanlar, matbaalar, tekstil firmaları, tabelacılar ve reklamcılar da sıklıkla kullanmaktadır.

Piyasada ücretli Adobe Illustrator haricinde Xara Designer Pro X programı da sanatçılara hizmet vermektedir. Bu noktada var olan birçok illüstrasyon programı incelendiğinde genel itibarı ile ücretsiz programların (Inkspace, Autodesk, Sketchbook, Blender gibi) daha yaygın olduğu bilinmektedir. Hem vektör hem de bitmap tabanıyla geliştirilmiş olan ve ücretsiz sunulan açık kaynak yazılımlı Krita ve artık günümüzde faal olarak çalışmayan ancak zamanında grafik sanatlarına büyük hizmet vermiş Freehand programının da dijital sanat sektörüne doğrudan katkı sağladığını söylemek mümkündür. Yapımcılarının farklı olması sebebiyle bu programlar birbirinden oldukça farklı ara yüzlere sahiptir. Buna karşın bahsi geçen programların çoğu birçok sanatçı tarafından ciddi projelerde kullanılabilir. Bu uygulamalara aktarılan iki boyutlu taslaklar üç boyutlu hale getirilerek video ya da animasyona da dönüştürülebilmektedir. Özellikle üçüncü boyutu oluşturmak adına geliştirilmiş olan 3Dmax, Maya, Zbrush, Light Wave gibi programların bu tip kurgulara daha doğru şekilde hizmet verdiğinin altı çizilmelidir.

Dijital sanatla ilgilenen sanatçılar eser üretirken yüksek performanslı bilgisayarlara ihtiyaç duymaktadır. Çalışma ihtiyacına, tarz ve estetik kaygısına göre daha önce bahsi geçen ve ücretli yazılımlardan birini veya birkaçını tercih eden sanatçı, bir de bunları

uygulayabilecek sisteme ihtiyaç duymaktadır. Bazı sanatçılar bilgisayar üzerinden “kör tablet” olarak adlandırılmış grafik tabletleri kullanarak çalışma yaparken bazı sanatçılar ise geleneksel yöntemlerle yaptıkları resimleri dijital ortamlara aktararak her iki alanı da eserlerine dâhil etmiştir. Dijital çizimi tablet üzerinde göstermeyip bağlı olduğu sistemin ekranına yansıtma özelliği olan kör tabletler dışında günümüzde yeni trend olarak ekranlı tabletler de yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu tabletlerde çizim yapılan yüksek çözünürlüklü ekrana imaj, senkronize bir şekilde yansıdığından fazlasıyla tercih edilmektedir. Başka bir deyişle sanatçısı tablet ekranına bakarak eserini icra etmektedir. Bu tip tabletlerin taşınması kolay olduğu için daha pratik olarak nitelendirilir ve sanatçılar e-posta hesaplarına veya sosyal ağ hesaplarına rahatlıkla erişebilmektedir. Ayrıca fotoğraflar ve videolar çekerek manipülasyon işleri için de gerekli materyalleri toplayabilirler.

Tabletlerin bu tip özelliklerinin yanında en önemli ekipmanlarından biri aygıt ile birlikte satılan “Stylus” olarak bilinen kalemlerdir. Bu kalemler dijital çizim kalem niteliğinde olup yeni nesil olanları baskıya duyarlıdır. Başka bir deyişle normal bir desen çizerken kullanılan kalem bastırıldığında ortaya çıkan etkiyi styluslar da sağlamaya çalışmaktadır. Dolayısıyla basınç hassasiyetinin sağladığı çizgi kalınlığı, renk ve opaklık değerleri açısından kalem kalitesi oldukça önemlidir. Özellikle Apple markasının iPadlerinde sıklıkla karşılaşılan bu kalemlerle birlikte Wacom (Kör tablet) markasının da illüstratörler için tasarladığı tablet kalemleri mevcuttur.

Tüm bunların yanında günümüzde bedenimizin bir uzantısı haline gelen akıllı telefonlarla da artık uygulamalar üzerinden tasarımlar yapılabilmektedir. Tabletlerden sonra daha da küçülen hatta cebimize sığan bu teknoloji sayesinde hayal gücümüzü ekranlara taşımak artık daha hızlı, ucuz ve pratiktir.

3. DİJİTAL SANATTA SİBERPUNK

Siberpunk; gelecekle ilgili olmakla birlikte gerçekte insan fantezisiyle oluşmuş, bilim kurgu öğeleri yardımıyla düşsel olanın görüntüler ve görsellerle yaratılması eylemi olarak tanımlanabilecek bir kurgusal ifade biçimidir. Tema hem ütopya hem de distopyayı sentezleyerek ne gelecek yüzyıl ne de kıyamet ile sonuçlanan bir tarih

anlatısını varsaymaktadır. Dijital ağ ve teknolojiyle olan ilişkilerin gittikçe içinden çıkılmaz bir hal aldığı düşünüldüğünde, insanoğlu bu potansiyellerin ağında kendini yeniden konumlandırma gereği duymuştur. Buradan hareketle diğer biyolojik türler olarak bilinen sentetik-robotik-plastik bedenlerle birlikte dünya, ortak merkezi konumları durumundadır. Tüm yaratıların ortak konumu olan dünya eksenindeki temanın kendi içerisinde barındırdığı yaratıcı konsept ve geleceğin tasarımı özellikle yol gösterici bir öneme sahiptir (Görsel 3.1 ve 3.2).

Görsel 3.1

Steven Stahlberg, *Android Blues*, 2020,
[URL-1, 2021](#)



Görsel 3.2

Artecida, 2020, [URL-2, 2021](#)



Siberpunk evreninde insanlık, kendi varoluşuna inanmaktan artık vazgeçmiş durumdadır ve evrenini sanal bir varlık veya vekâleten bir yazgı olarak yaşamaktadır. Bu açıdan bakıldığında bu durum olağanüstü bir serüvenden yok olma sanatına dönüşmektedir (Baudrillard, 2019). Distopyan eğilim olarak nitelenen siberpunk evrenindeki bu karamsar gelecekte insan özneleşmiş ve zamansızlaşmış olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü teknoloji toplumsal bir değişime sebep olmakla birlikte gittikçe artan bir hızla insan hayatının merkezine konuşlanmış durumdadır (Görsel 3.3). Dolayısıyla bu evrende beden olgusunun da yeniden değerlendirilmesi

gerekmektedir. Siberpunk kültürü içerisinde oluşan bu bedenlerin her alanda varlık göstermesi gerçeğinden hareketle evrende makine ve insan zekalarının katlanarak geliştiği düşüncesini ise birçok yaşayan kanıksamış durumdadır (Bell, 2001; Ağın, 2020)

Görsel 3.3

Oscar Rodriguez, 2020, [URL-3, 2021](#)



Görsel 3.4

Abrar Khan, 2021, *Heel Bender*, [URL-4, 2021](#)



Siberpunkta yaşıyan tüm bedenlerin hem mücadelesi hem de sanatsal alanlara dâhil edilmesi ile kültürel kodlarının tanımlanması zaman içerisinde titizlikle çalışılmış ve hayata kazandırılmıştır. Dolayısıyla edebiyat alanında başlayan bu alt tür, gelişen çağla birlikte sanat tasarımı alanında görsel unsurlar ve yeni teknikler ile geleceğin dünyasının mevcut yorumunu ve anlayışını izleyicilerine gösterme çabası içindedir. Sanatçılar tarafından uygulanan eserlerle bütünleşen bu yeni yorumlamalar, postmodern estetik bağlamındaki unsurlar ve kültürlerin fikirlerle birlikte kaynaşmasının bir sonucudur (Zhang & Zhang, 2020) (Görsel 3.4).

Görsel 3.5

Tom Hiberque, *Eskiz*, 2020, [URL-5, 2021](#)



Görsel 3.6

Astor Alexander, Siborg Bacak

Konsepti, 2019, [URL-6, 2021](#)



Görsel 3.7

Phase Runner, Holo Rain, 2021

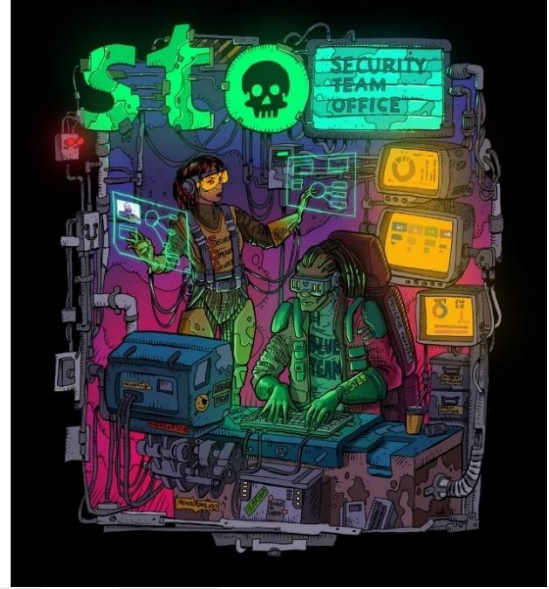
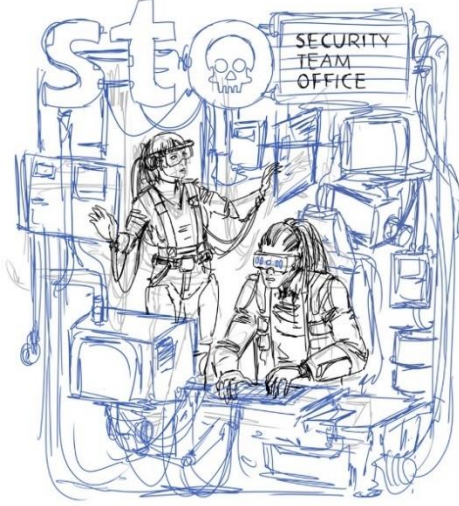
[URL-7, 2021](#)



Siberpunk kültürü, teknolojinin insan yaşamını nasıl iyileştirebileceğini veya nasıl yıkıcı bir güç olabileceğini yansıtmaktadır. Bu alt türün mevcut kültürel ihtiyaçlara hitap etmemesinden dolayı yoksulluk, ırkçılık, ailelerin parçalanması, bağımlılık gibi sosyal sorunlar sanatsal unsurlara sıkça konu edilmektedir (Görsel 3.5). Başka bir deyişle bu alt tür, teknolojik geleceğin pozitif ve negatif potansiyellerinin bir matrisini sanatçıları sayesinde çizmektedir (Lee & Sunny S. K., 1998) (Görsel 3.6 ve 3.7).

Görsel 3.8

João Antunes Jr., Güvenlik Takımı Ofisi, 2021, [URL-8, 2021](#)



Gelecek vadeden siberpunk edebiyatının görsel temsilleri bu alt türün kuzenleri gibidir. İnsan sonrası varoluşumuzun değişen gerçekliklerini keşfederek sınırların boyutlarıyla ilgilenirken ayrıca dünya nüfusunun sürekli büyüyen ve akan dalgalarının kalabalık sembollerini ifade etme çabası içindedir. Burada üzerinde durulması gereken en önemli nokta, insan ve insan sonrası varlıkların teknolojiye olan tutkularıdır (Görsel 3.8). Bu varlıkların hepsi evrendeki durumlarının stabilizasyonlarını daha ileriye götürecek tek gayenin teknoloji olduğunu düşünmektedir. Elde edilen teknolojik güncellemelerin hiç düşünülmeden kendilerinde kullanılmasına/denenmesine izin veren bu varlıkların bedenlerinde ileriye dönük bir iyileşme olacağı inancı yüksektir.

Görsel 3.9

Darius Puia BakaArts, Uyanış, 2020,
[URL-9, 2021](#)



Görsel 3.10

poul_with_an_o, 2021, [URL-10, 2021](#)



Teknolojik iyileştirmeler; varoluşun sınırlarını zorlayan ölümsüzlükten yaraların hızlı iyileşmesine, daha yükseğe zıplamadan daha sert yumruk atabilmeye kadar birçok modifikasyonu içermektedir. Ayrıca siborglar bir hurda yığınının dönüştükten sonra bile laboratuvarlarda tekrar bir araya getirilebilir ya da kendi kendini tamir edebilir varlıklar olarak tanınmaktadır (Kurtyılmaz, 2018). Başka bir söylem ile siberpunk, yalnızca postmodernizm veya posthümanizm* ile ilgili bir tartışma değildir. Aksine yeni dijital teknolojilere ve dünyayı görme ve yorumlamanın bağlantılı yollarına uyum sağlayan veya değişen bir görselliğin aktif ve devam eden bir tartışması şeklinde tanımlanabilir (Murphy & Schmeink, 2018). Bu devamlılık göz önüne alındığında teknolojinin evrimi ele geçirdiğini söylemek mümkündür ve bu süreç varlıkların farkındalığı dışında gerçekleşmektedir. Diğer bir anlamda insan vücudundaki değişiklikleri etkileyen artık çevre değil; zihinler, kavramlar ve tabii ki teknolojidir (Brown, 2010).

* Teknolojinin gittikçe artan bir hızla hayatın merkezine alındığı bir tarih süreci olan 21.yy. başlarında itibaren “insan” olgusunun teknoloji üzerinden yeniden değerlendirilmesidir (Ağın 2020). Daha detaylı bilgi için Başak Ağın’ın *Posthümanizm Kavram Kuram Bilim-Kurgu* kitabına bakınız.

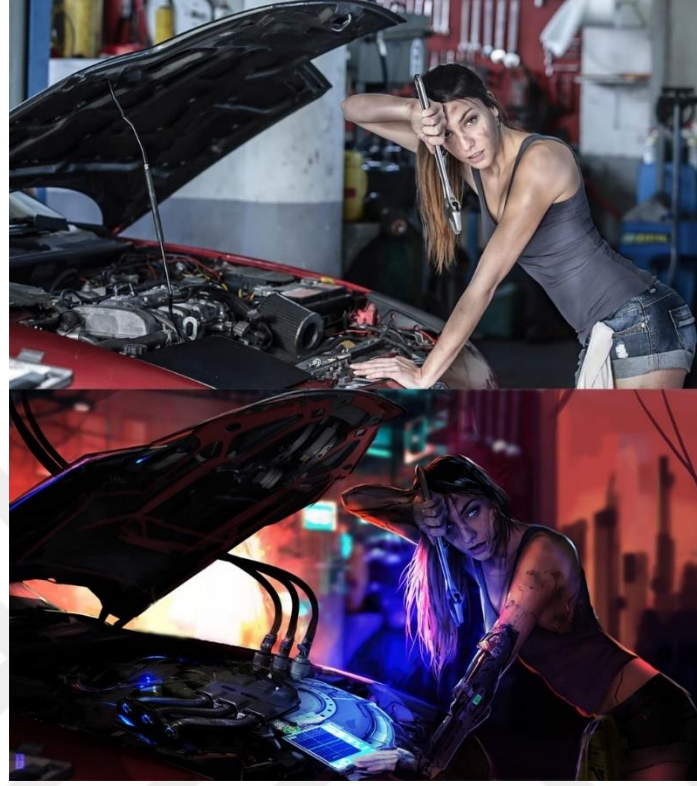
Mario Scala ise siberpunkta yaşayanlar hakkında “Paslanıp duran, çürüyen, sanayi mintikalarında dolaşıp duran ve sert keskin punk müzikleri ile isyanı deneyen, sistemin atığı bütün o refah ve tüketim çöprü teknoloji manyakları, hackerlar ve uyuşturucu bağımlıları...” tabirlerini kullanmaktadır (Scala’dan aktaran Atayman, 2004, s. 132) (Görsel 3.9 ve 3.10).

“Yapay insanlar” veya daha karanlık bir tabir ile “Transhümanlar (transhumans)” olarak tanımlanan bu süjelerin sadece modern edebiyat veya sinema üzerinden değerlendirilmediği, plastik sanatlar alanında üretilen eserlerde de kendine sıklıkla yer bulduğu gözlenmiştir. Temanın en önemli öznesi olan siborglar, robotlar ya da androidler* sanatçılar tarafından eserlere sürekli konu olmuştur. Sanatçılar, genellikle birçok kompozisyonda bu yaratıların yapay vücut bölümlerini göstererek kurgulamışlardır. Surattaki plakalar, kafatası kaplamaları, göğüs panelinin açılabilmesi, tuhaf iskelet yapıların çelik ya da metallerle güçlendirilmesi, karmaşık kablolarla damarların özdeşleşmesi gibi birçok örnek eserlere dâhil edilmiştir (Görsel 3.11). Manfred Clynes ile Nathan Kline, 1960’da yazdıkları bir makalede ortaya attıkları ve literatüre yerleşen “siborg” kavramını ideal bir bedenin yabancı ortamlardaki işlevselliğini arttırmak amacıyla biyokimyasal, psikolojik ve elektronik değişikliklere dayandırılmış bir insan sonralığı olarak tanımlamıştır. İnsan sonralığı ise nefes almak, uyumak, yorulmak, strese girmek gibi belirli insanî kısıtlılıkları ortadan kaldırmıştır (Kakoudaki, 2016).

* Canlı varlıklar tarafından tasarlanmış zeki bir insan görünümünde olan makinelere denir.

Görsel 3.11

Shai Daniel, *Mekanik*, 2020, [URL-11, 2021](#)

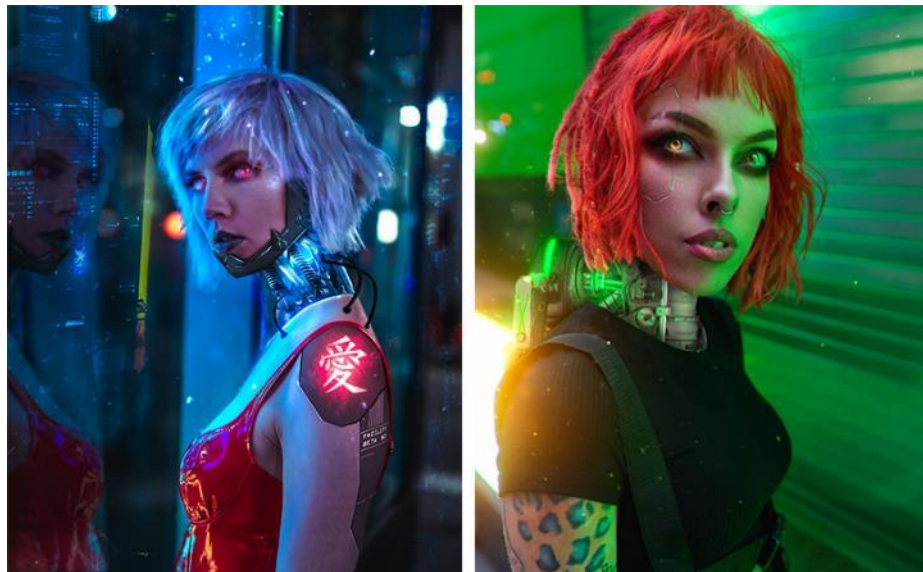


Dijital sanat eserlerinde bu yapay varlıkların bedenleri -tıpkı sinemadaki karakter yaratımları gibi- bölümlerin veya parçaların birleşiminden oluşturulmuştur. Başka bir deyişle anatomik olarak parçaların ya vücutta kalan kaslara ya da bir diğer mekanik parçalara kaynaştırılması durumu söz konusudur. Bu uzuvları kaplayan yapay deri ya da plastik parçalar da zaman zaman siborglara eşlik etmektedir. Çünkü deri yerine yaralanmaya dirençli ya da kolay onarılabilen diğer sentetik uygulamaların daha kullanışlı olduğu düşünülmektedir. Hem stil hem de son teknolojik tasarımların gerekli olduğu durumlarda moda ve işlevsellik siborglarda “protez” ile birleşmektedir. Deri altı bir video ekranı veya güçlendirilmiş işitme gibi beden üzerine yapılan küçük geliştirmeler, çok yaygın bir şekilde şehrin her köşesinde uygulanabilir durumda olmasına karşın, daha uç düzeydeki değişiklikler olarak atfedilen robotik kol setleri eklemek veya yüzünü sensörlerle dolu zırhlı bir koruyucu ile kaplamak gibi işlemlerin gelişmiş ameliyathanelerde yapılan uygulamalar olduğu söylenebilir. Siberpunk anlatılarında bu modifiyelere sahip olmayı arzulayan karakterlerin herhangi bir

ekonomik skalada gelir elde etmesi yeterlidir. Ancak bilgisayar korsanları, uyuşturucu bağımlıları, iş adamları, suçlular, pop veya medya yıldızlarının bu değişimlere daha fazla meyilli olduğu söylenmektedir. Siborg oluşumlar, insanın makineler içerisinde erimesini ve böylece insanın kendi sınırlarından kopuşunu açığa çıkarmaktadır. Böylece izleyicilerine, siborgu radikal bir metafor olarak göstermek yerine imajını doğallaştırarak insanlık üzerindeki sonuçlarını ortaya koymaktadır (Tomas, 1995). Ancak teknolojinin ileri boyutlarda gelişmesi ile farklı materyaller, doğal malzemelerin yerini aldığını söylemek mümkündür (Ek Bektaş, 2017). Bu yapaylığın içerisinde renkli ve eğlenceli görünen hayatın sokaklarında şiddet ve suçun en vahşi haliyle hüküm sürmesi bu alt kültürün ayırıcı ve önemli özellikleri arasındadır. Suç unsurlarının hat safhada olması sebebiyle bu dünyada “kahraman” olarak nitelendirilen insanlar, sistemin bir parçası olmayı reddetme duygusu ile hayatlarını yaşarken politik düzene -ki buna “siyasal zorbalık” demek daha doğru olur- karşı oldukları için de kahramandan ziyade topluma yabancılaşmış bir asi olarak adlandırılabilir. Onlar için sadece özgürlük önemlidir ancak nasıl elde ettiklerinin bir önemi yoktur. Özgürlüğü kazanabilmek için mücadele verilmesi yeterlidir (Gökhan, 2004) (Görsel 3.12).

Görsel 3.12

Wilmer Lens, Dijital Manipülasyon, 2021, [URL-12, 2021](#)



Protez veya implantların yanı sıra siberpunk karakterinin çizimlerinde çılgın saç stilleri, tuhaf şekilde boyanmış yüzler ve sıra dışı kostümler sıklıkla resmedilmiştir. Bu imajlar siberpunk dünyasını sarmalayan gotik motiflerle teknolojik bağın ne denli kuvvetli olduğunun bir göstergesi niteliğindedir (Cavallaro, 2000). Parlak ve göz kamaştırıcı kıyafetlerle birlikte dövme ve piercingler karakterlerin vücutlarının bir bölümünde ya da tamamında kendini göstermektedir (Görsel 3.13). Bu dış görünüşlerin altında yatan asıl olay ise yaşayan varlıkların birbirlerine verdikleri bir gözdağı olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü suç dolu bir şehirde kendini güçlü ve korkusuz göstermek karakterlerin genel davranış biçimi olarak kodlanmıştır. Diğer bir anlamda siberpunktaki yaşayanlar, direnişin ve uyumsuzluğun bir ifadesi olarak büyük ölçüde bireyselleştirilmiş stillere güvenmektedir. Harraway (2006 s. 2) yaratıcı ve çekici kıyafetlerin tüm yaşayan statülerce değer taşımasının önemi üzerine, “Hem hayal gücünün hem de maddi gerçekliğin yoğunlaştırılmış bir görüntüsü” olduğunu ifade ederek evrende yaşayan insanımsılar üzerinden somut bir tespitte bulunmuştur.

Görsel 3.13

sonu_mathew_ninan, 2020, [URL-13, 2021](#)



Protezlerin siborg vücutlarını güzelleştirdiği düşünülmesine karşın onların bedensel eksikliklerini de hatırlatması iki uçlu bir kimlik kazandırdığının göstergesidir. Diğer bir anlamda protezler siborgların bedensel kapasitelerinin üstünlüğünü simgelerken yetersizliklerine karşı da kendilerini uyarmaktadır (Murphy & Schmeink, 2018). Paradoks bir yaklaşım ile bu evrende teknolojinin insan hayatını iyileştirebileceğine dair bir umut olmamasına rağmen insanlar tedavilerini yine teknolojik implantlarda aramaktadır (Lidia, 2019). Başka bir deyişle, teknolojik ilerlemenin sonucu olarak ortaya çıkan implantların vücudu istila etmesine ilişkin bir endişe disiplini olarak da tanımlanabilmektedir (Murphy & Vint, 2010). Siberpunk karakterlerinde kullanılan implantlar ile ilgili Baudrillard ise (2011, s. 145) “Sanayileşmenin altın çağındaki mekanik protezler, vücut üzerinde oynanarak yaratıların görünümünü değiştirebilmektelerdi. Düş gücümüzün ters bir mantıkla metabolize ettiği dışsal protezlerle birlikte bu teknolojik metabolizma vücut imgesinin bir parçası haline gelmiştir.” sözleriyle protezlerle yaşam süren siborglar hakkında düşüncelerini ifade etmiştir.

Görsel 3.14

ninjajo_art Otoportre, 2020, [URL-14, 2021](#)



Ayrıca vücut sıvıları, güç kaynakları ya da yapay beyinlere yüklenen programların güncellemeleri gibi unsurlar, operasyon ya da kısa tedaviler gerektiren kompozisyonlar olarak eserlerde sıklıkla işlenmiştir (Görsel 3.14). Tedaviler esnasında bu transhümanların hiçbir acı çekmediği düşünülmektedir. Bunun sebebi siborgların bilgisayar sistemlerine benzer bir şekilde kapatılıp açılmaya ya da yeniden başlatılmaya müsait olmasından geldiği öne sürülmektedir (Kakoudaki, 2016).

Görsel 3.15

dehvraart, 2021, [URL-15, 2021](#)



Siberpunk evrenindeki insanımsı yaratılar üzerine Ağın fikirlerini şu şekilde ifade etmiştir:

Her ne kadar transhümanizmin amacı kulağa ilk anda pek hoş gelse de bu süper-insan ve ultra insan mertebesine ulaşacağımıza dair inanç, öncelikle hedeflenen son nokta olarak posthüman algısının ortak bir kavrama dayalı olmayışı nedeniyle huzursuz edici ve tekinsizdir. Bunun çeşitli transhümanistlerce ortaya atıldığı şekliyle, yeni bir biyolojik türden sibernetik bir organizmaya veya bedensiz fakat dijital beyinli bir varlığa kadar uzanabilecek ilginç hatta tuhaf alternatifleri içermesi, bedenlerin kapasite olarak artırılması karşısında ahlaki olarak ne yönde gelişeceklerine dair net bir verinin olmayışı, yarattığı etik kaygılardan ötürü rahatsızlık vermektedir (Ağın, 2020 s. 20) (Görsel 3.15).

Görsel 3.16

Sina Pakzad Kusra, *Kırmızı Onna Musha*, 2021, [URL-16, 2021](#)



Siborgların bedenlerine uyguladığı vücut modifikasyonlarının ve sanal teknolojiye aşırı maruz kalmalarının dezavantajları da bulunmaktadır. Bunların en önemlileri arasında yeni hastalıkların oluşmasıyla teknolojiye bağımlılığın başı çekmesiyle birlikte ilaç alımına ya da uyuşturucu kullanımına meyletme gibi günümüz rahatsızlıklarını da kapsamaktadır (Iglesia, 2019). Buradan hareketle insan sonrası varlıklara mekanik teknoloji ile birlikte çeşitli biyoteknolojik yenilikler de nüfuz etmiştir (Görsel 3.16). Varlıklara belirli bilgi veya yetenekler kazandırdığı hatta tedavi

ettiği iddia edilen(!) virüsler bahsi geçen problemlerin en çarpıcıları arasında olduğu belirtilmelidir (Booker & Thomas, 2009).

Siberpunk evrenindeki yaratılar, ilk bakışta salt normal bir insandan ayırt edilemeyen siborglardan oluşmamaktadır. Genellikle metalik, büyük bedenli, güçlü, mantıklı ve duygusuz yaklaşımlarıyla robotlar ile biraz daha insan görünümlü olan ancak insan kültürü ve mizahı karşısında hâlâ beceriksiz ve şaşkın olarak resmedilen androidler de bu dünyayı paylaşmaktadır. Siborglar ve androidler arasında plastik sanatlar ürünleri yelpazesinde ciddi farklar gözlenmezken evrene hâkim olan ve ihtiyaçları karşılamakta en çok fayda sağlayan robotlar ise çelik veya metal dokularıyla resmedilmektedir (Kakoudaki, 2016). Dış görünüşleri ile robot oldukları açık kılınan robotlar aynı zamanda ötekidir. Robotların öteki olmaları ya da ötekileştirilmeleri hem tasarımlarıyla hem de hizmet için kullanılmalarında kendini gösterir (Balcı, 2021).

Evrendeki siborglar sanatçılar tarafından resmedilirken görsel ve anlatısal dağarcığa cinsiyet rolleri üzerinden de atıfta bulunulmuştur. Bu sert ve acımasız yaşamda genelde erkekler daha kubat ve kuvvetli bir stil ile yaratılırken kadınlar ise cinselliği ön plana çıkarılmış, tehlikeli bir seks kölesi biçiminde resmedilmiştir. Bunun yanı sıra birçok android ve siborg, robotlar gibi efendileri için hizmetkâr, işçi veya köle olarak siberpunk evreninde kullanılabilmektedir (Görsel 3.17).

Görsel 3.17

Dangiuz (Leopoldo D'Angelo), Cellat, 2019, [URL-17, 2021](#)

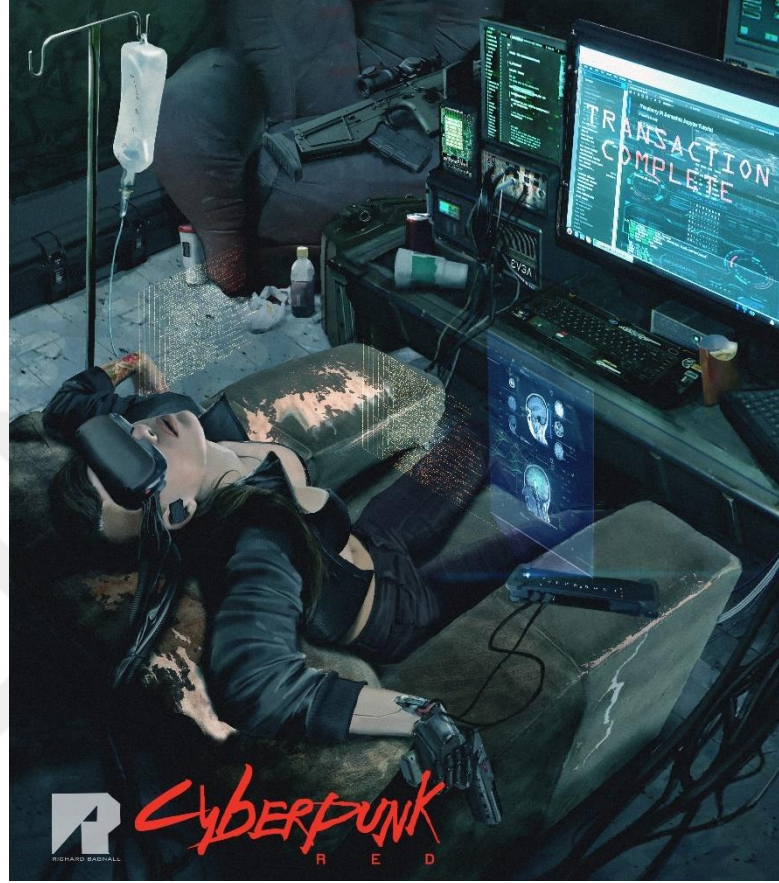


Siberpunk evrenindeki insanımsıların hayatta kalmak ve üstünlük kurmak için yaptıkları savaşların olağanlığı ile bu çerçevede sanatçıların ele alacakları yeni yaklaşımlar ve uygulamalar üzerine Marinetti, Etiyopya'daki sömürge savaşı üzerinden kaleme aldığı bildirisinde oluşan durumu şu cümlelerle ifade etmiştir:

“Savaş güzeldir, çünkü -gaz maskeleri, ürkütücü megafonları, alev püskürtücüleri ve hafif tankları sağolsun- İnsanoğlunun zaptedilmiş makine üzerinde egemenlik kurmasını sağlamaktadır. Savaş güzeldir çünkü insan bedeninin hayallerdeki gibi metalle kaplanma devrini başlatmıştır. Savaş güzeldir çünkü makineli tüfeklerin alev alev orkideleri taze çayırıları süslemektedir. Savaş güzeldir çünkü silah ateşlerini, yayılım ateşlerini, ateşkesleri, ıtırılı ve çürümüş kokuları alıp senfoniye çevirmektedir. Savaş güzeldir çünkü yeni misafirler çıkarmaktadır ortaya, mesela şu zırhlı tankları, geometrik uçak filolarını, yanan köylerden yükselen duman spiralini ve niceleri... Fütürizm'in şairleri ve sanatçıları... bu savaş estetiği ilkelerini ve bu ilkelerin yeni bir şiir ve heykel anlayışı için... verdiğiniz çabalara ışık tutabileceğini aklınızdan çıkarmayın!” (Marinetti'den aktaran Benjamin, 2020 s. 58)

Görsel 3.18

Richard Bagnall, *Siberpunk Kırmızı*, 2020, [URL-18, 2021](#)



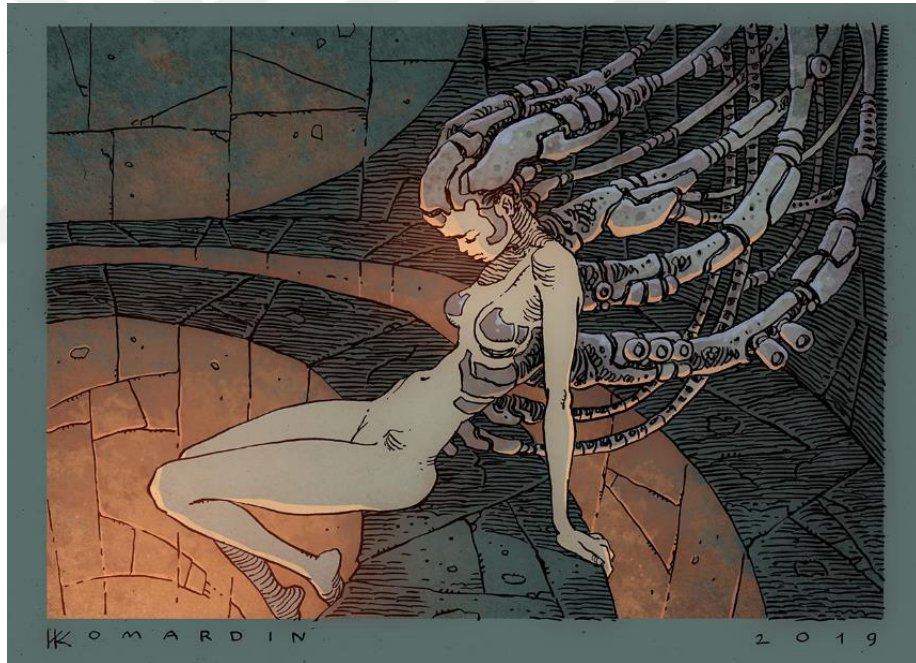
Karakterler, beyin-bilgisayar etkileşimi sağlayan birtakım eklentilerle sanal dünyalar adıyla anılan siberuzaya erişim sağlamak ve bunun için ya kendi bedenlerini ya da belirledikleri bir avatari* kullanmaktadırlar (Görsel 3.18). Bu sayede figürler fiziksel dünyada erişilemeyen mecralara ve uçsuz hayal dünyalarına ulaşım sağlamaktadır. Herkesin ve her aygıtın bağlı kalarak aracılık ettiği varsayılan sistemler düzeni olarak tanımlanan siberuzay kavramı, dinamik sanal gerçekliğe bir atıf olarak bilinmekte ve belirli olmayan bir zaman silsilesi içerisinde deri yoluyla bağlanan jaklar ile beyin dalgalarının etkileşimi yoluyla simüle edilmektedir (Bainbridge, 2004; Clarke & Knake, 2011). Kavramı ilk öne süren Gibson ise (2019 s. 47) Neuromancer adlı romanında, siberuzay için “rıza dayalı bir halüsinasyon biçemi” olarak

* Bilgisayarlı grafik gösterimi alanında internet ve yeni iletişim teknolojileri içerisinde kullanıcıya dair sanal dünyadaki bir tanımlamayı ya da biçimi göstermek adına kullanılan fotoğraf, çizim veya üç boyutlu tasarımlara denir.

tanımlamaktadır. Siberuzayda insan, makine dünyasının bir nevi cinsel objesi olarak görülmekte ve bu dünya sınırsız olarak resmedilmektedir. Uçsuz bucaksız formlarla dolu sonsuzluğun bir sembolü olduğu varsayılan bu sanal dünya üç boyutlu bir yaşam alanı olarak tasvir edilir. Ancak Robins siberuzaya dair bir an önce hayal kırıklığına uğramamız gerektiğini savunmaktadır. Her ne kadar mükemmel özgürlükler perdesiyle sanatçılar tarafından konu edilse de siberuzayın ve sanal gerçekliğin alternatif ve daha kusursuz bir gelecek dünyası olmadığını öne sürmektedir. Gerçek bir dünyada yaşadığımızı ve gerçekten de ondan her istediğimizi yapamayacağımızı kabul etmemiz gerektiği üzerinde durmaktadır (Robins, 1995).

Görsel 3.19

Konstantin Komardin, Bağlı, 2019, [URL-19,2021](#)



Biyomedikal bağlamda insan sonrası makine arasındaki sınırların bozulma ya da yok olması gibi bir durumun söz konusu olduğu da söylenebilir. Bu bozulmaya dâhil olmayı arzulayan varlıkların zamanla gerçeklik yitimine maruz kalmasının kaçınılmaz olduğu düşünülmektedir. Diğer bir anlamda siberuzay, eve davet edilen misafirin belli etmeden bir şeyleri parça parça vücuttan çalması olarak tanımlanabilir. Genel olarak bu duruma siberpunk dönemindeki teknoloji hedefli bilgisayarların pek azının insan yararına geliştirildiği yorumu yapılabilir (Görsel 3.19). Bu yaşamda insan egemeni

olduğu sandığı teknolojinin sadece bir çalıştırıcısı konumundadır (Baudrillard, 2019). Bu dehşetengiz durum içinde kalan varlıklar ise düştükleri bu çıkmazı bir sanrı ya da uyandıkları bir düş olarak görmektedir ki figürler, içinde bulundukları bu durumdan zevk almışçasına resmedilmektedir (Görsel 3.20). Zaten sistemin istediği de global düzende gerçeği yitirmenin yanı sıra bu dev hapishaneye insanları bağımlılaştırmaktır. Bu boyutta ise insanların hayatta kalma sorunları ortaya çıkmakta ve güçlü olmak için sürekli gelişmek, tüketmek ve öldürmek zorunda bırakılmaktadır (Atayman, 2004). Buradan hareketle şunu ifade etmek mümkündür: “Siber” sözcüğü “punk” kelimesi ile bütünleşerek yaşanılabilir olmaktan uzak bir dünyayı temsil edeceğini öngörseydi muhtemelen tanımlanmamayı tercih ederdi.

Görsel 3.20

Boris Rogozin, 2016, [URL-20, 2021](#)



Görsel 3.21

Eddie Mendoza, *Elektrikli Rüya*, 2020
[URL-21, 2021](#)



Daha önce hiç bahsedilmemiş yeni bir mekân tanımı olarak ifade edilen siberuzay, yeni bir mimari gerçekliğin de ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sınırların bulanıklaşması, orijinalden uzaklaşma ve zamansızlık olguları mekânın tanımını değiştirirken kamu alanları olarak bilinen meydanlar, tapınaklar ya da alt yapı sistemleri de kendi içerisinde anlamsal olarak genişlemiştir (Görsel 3.21). Diğer bir anlamda "Sibermekân postmodern şehir ile bilim kurgu kesişiminden doğarak" insanlara tutsak bir özgürlük

vadetmiştir. Öyle ki en basit tabir ile bu dijital şehirlerde mesafe dâhi ortadan kalkmıştır.

Siberpunk karakterleri siber ortamlarında metropol şehirlerde yaşamaktadır ve bundan kaynaklı hemen herkesin evi yüksek binalar içerisinde, oldukça dar alanlarla sınırlanmıştır. Aşırı nüfusun sebep olduğu bu sıkıştırılmaya, zaman zaman terk edilmiş yüksek katlı apartmanlarla kompleks yapılarda yaşayan insanlar üzerinde artan sosyo-ekonomik baskılar da eşlik etmektedir. Genel itibari ile siberpunk şehirleri işe yaramaz gibi görünen dikey gökdelenler, yanmış harabeler, pis apartmanlar ve tehlikeli geçitlerden oluşan bir labirent eğilimi göstermektedir. Dolayısıyla siberpunk ismindeki illüzyonun da buradan geldiğini söylemek mümkündür. Çünkü burada “siber” kavramının büyük şirketleri, “punk”ın ise gettoları temsil ettiği iddia edilebilir (Görsel 3.22).

Görsel 3.22

Isaac Zuren, Siberpunk Şehri, 2020, [URL-22, 2021](#)



Siberpunk türünün örneklerindeki kentlere genellikle medyaya doymuş büyük şirketlerin hâkim olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla bu türün anlatılarında tipik olarak hem kurumsal finansların demokratik hükümetleri gölgede bıraktığı hem de zenginlerin fakirlerden mekânsal ve yaşamsal olarak uçurumlar oluşturduğu ifade edilmektedir (Görsel 3.23). Yine bu şirketler tarafından geliştirilen daha önce bahsi

geçen vücut geliştirme implantları, sosyal ilerlemeden ziyade muhtemelen kâr elde etme ve devamlı gelir getirme amacıyla insanlara dayatılmaktadır (Murphy & Schmeink, 2018). Ayrıca bu oturmuş sistem, siberpunk dünyasındaki tüm yeniliklerin yaşayanlar tarafından kolayca kabul görmesine neden olmakla birlikte bu dünyanın yadsınamaz ve sarsılmaz tek derin yapısı olarak tüketim döngüsünü yerine getirmektedir (Hossein & Soheil, 2020). Dolayısıyla bu şehirlerde hayatlar ve zihinler, teknolojiye her zamankinden daha fazla entegredir. Teknolojiyi odak noktası haline getiren sanatçılar ise sözüm ona bu görsel ihtişam üzerinden çalışma üreterek siberpunk şehirlerini çok yönlü ele almayı hedeflemişlerdir (Görsel 3.24)

Görsel 3.23

Kamikaye, Dikey Kuleler, 2021, [URL-23, 2021](#)



Görsel 3.24

ElliotStLary, *Siberpunk Şehri*, 2020, [URL-24, 2021](#)



Görsel 3.25

Luke Aegis, 2021, [URL-25, 2021](#)



Görsel 3.26

Jenny Holzer, *Survival Serisi*, 1983, [URL-26, 2021](#)



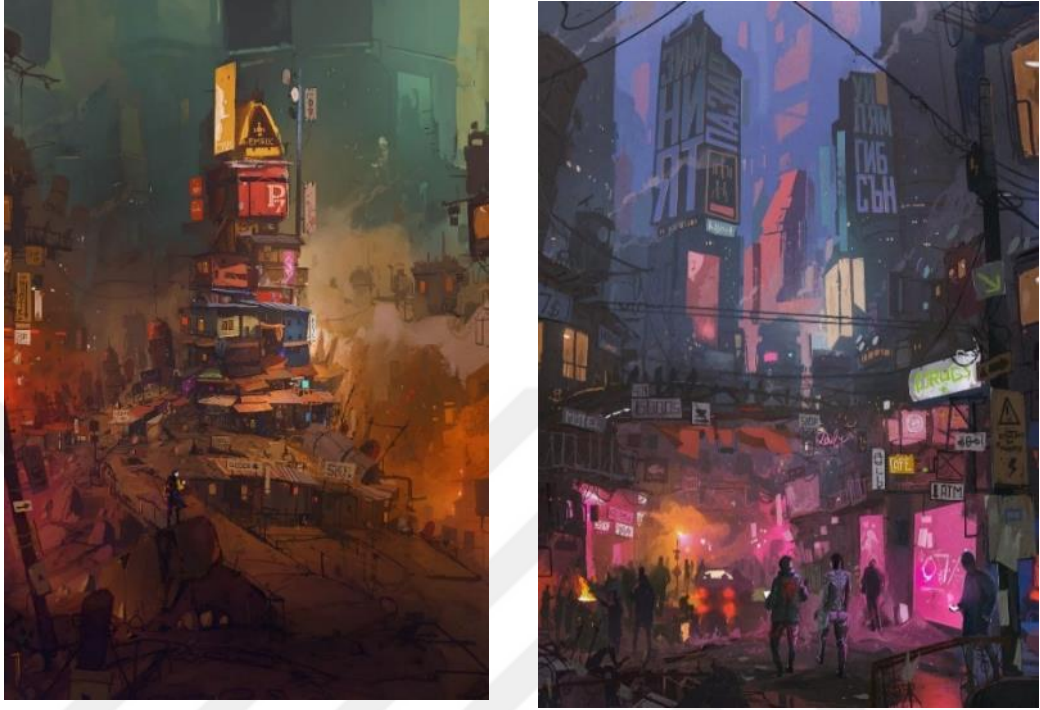
Siberpunk türünde metropolün dışında bir yaşam kabul görmemektedir. Şehir üzerinden kompozisyon üreten sanatçılar ise izleyicide istenen etkiyi göstermek için metropolde yaşayan karakterleri uygun kültürel düzenlemeyle giydirilmiş bir biçimde resmetmişlerdir (Görsel 3.25).

Yönetim anlayışından gelen kapitalist düzenin ihtişamlı yaklaşımlarından dolayı reklamlarla boğulan bir siberpunk şehri, aynı zamanda tamamen metalaştırılmış kentsel bir alan olarak kurgulanmaktadır. Yaşadığımız dünyada Times Meydanı'ndan bildiğimiz elektronik reklam panolarındaki ışıklı görsellerin yaygınlaşmış halinin kopyası, şehirlerin tamamına yayılmış gibidir. Times Meydanı'nın adeta bir sembolü olan ıslıl ıslıl reklam panoları, billboardları ile bu mekânı hiç ziyaret etmeyen biri bile mutlaka bu görüntüleri bir yerden anımsamaktadır. Çünkü siberpunk şehirde olduğu gibi Times Meydanı'nı günümüz şirketleri de kendi reklamlarını yapmak için kullanmaktadır. Dolayısıyla bu reklamlar sıradan basılmış simgeler değil, ileri teknoloji, led ışık donanımlı, yüksek çözünürlüklü görüntü ve yaratıcı tasarımlarıyla görenlerin dikkatini çeken ünitelerden kurulmaktadır (Tunçel, 2018). Times Meydanı'nı sanatsal bir proje için kullanan bir diğer sanatçı ise Jenny Holzer'dır. Holzer tüketim toplumunu sanatının merkezine toplayarak eserler üretmiş ve billboardlar üzerinden çalışmalarını izleyicileri ile buluşturmuştur (Görsel 3.26). Bu durum günümüz toplumunda da siber âlem kurguları gibi kendine has bir punk kültürü geliştiğini göstermektedir. (Bayraktar, 2021).

Siberpunk temalarında çok renkli ve ışıklı şehirlerin yanı sıra sefil yaşamı daha net gösteren ve doğaya karşı bir savaş açılmışvari imajlar da mevcuttur. Kaotik atmosferi, sarmalanmış hava kirliliği ve petrol felaketleri ile hem doğal hem de yapay yollarla bozguna uğramış şehirler sıklıkla konu edilmektedir (Görsel 3.27). Teknolojinin her zamanki gibi öne çıkarak doğayı yok ettiği dünyada, yaşayanlar sadece insanımsılarla sınırlıdır. Bu insanımsıların görüntüleri, aile oluşumunun tamamen yok olduğu izlenimini aktarırken imaja dönüştürülmüş bu figürler, içine kapanık ruh haliyle ve karanlık ortamlarda resmedilmiştir (Işık, 2019). Bir diğer anlamda şehirdeki mimari tasarımlar bu postmodern dünyada yaşayan varlıkların benlikleri üzerinden de bir kargaşayı tetiklemektedir (Haşim Arif & Murat Gökhan, 2019).

Görsel 3.27

İsmail İncaoğlu, Uzak Alıcı ve Kış Pazarı, 2019, [URL-27, 2021](#)



Geniş bant aracılığının iletişimi güçlendirmesi sayesinde her kitleye seslenmeyi amaçlayan reklamlar ile pratik yararsızlığının yanı sıra ışık kirliliği üreten neonlar, şehrin genelini sarmalamış durumdadır. Neon ışığa doymuş kentlerle birlikte sanal gerçeklikler ve holografik yüzler/arayüzler siberpunk şehirlerinin her zaman merkezi bir kuvveti olarak kullanılmıştır. Ayrıca neon ışıkla kaplı reklam panolarıyla dolmuş şehir, sonsuzluk hissi uyandıran bir gökyüzü ile kurgulanmaktadır. Holografik görüntülerde ise yüzler zaman zaman devasa büyüklüğü ile izleyicisini büyülerken dikey olarak yükselmiş bir dünyanın baskın gücünü de aynı zamanda sergilemektedir. Bu dikey görüntüler sembolik güç açısından önemli bir misyonu da yerine getirmiş sayılırlar (Hauser, 2003). Artırılmış güce sahip ve hareketliliğin bir an bile duraksamadığı bu dikey perspektifli şehir yapıları, düzenli ama bakımsız görüntüleri ile resmedilmiştir. Sıkış tıkış katları arasında kolayca gezinilen bu yapılar, dar gelirli insanlara hizmet ederken gözden çıkarılmış geometrik bir düzen halinde sunulmaktadır (Görsel 3.28).

Görsel 3.28

Ana Mirko, Neon Uykusuzluk, 2021, [URL-28, 2021](#)



Görsel 3.29

Joshua Raichur, Asya Sokakları, 2018, [URL-29, 2021](#)



Siberpunk temasının özellikle beslendiği Uzak Doğu kentlerindeki yapısal dokular da sanatçıların çalışmalarına konu olmuştur. Özellikle alfabelerinden coğrafyalarına, bütünleşmiş yapılarından ışıklandırmalarına kadar öne çıkan birçok kent kurguları ve bunlara eşlik eden sadeleşmiş arayüz elektronikleri bu alanın beslendiği öğelerdendir (Görsel 3.29).

Görsel 3.30

Alexandr Melentiev, Karbondioksit İşleme Fabrikası, 2015, [URL-30, 2021](#)



Görsel 3.31

samtheconceptartist, Fabrika, 2017, [URL-31, 2021](#)



Şehirdeki binalar; sonradan montelenmiş elektrik boruları, klima kanalları ve her türlü eklentinin entegre edilebileceği yüzeyler şeklinde tasarlanmıştır. İşsizliğin çığ gibi büyüdüğü ve alım gücünün sürekli düştüğü bu dünyada kurulan yapıların, yaşayanların görsel duyularına sürekli olarak hitap etmesi gerekmektedir (Görsel 3.30). Yapay çevrede doğal ortamın yıkımı devam etmekte bu çevrede kazananlar da aslında teknolojinin köleleri olarak ifade edilmektedir. Ancak şehirlerde inşa edilen fabrikalardaki mekanik görkemin görseelliği, kaotik kurgu ve komplike yapılarından dolayı büyük bir heyecan ve şevk yaşatmaktadır. Simetrik ya da asimetrik ve yoğun fütüristik çizgiler barındıran bu fabrikalar işlevsiz gibi görünen yapısıyla estetik birer abide olarak betimlenmektedir (Görsel 3.31).

Hızlı bir yaşam görüntüsü veren kentler içerisinde yine hızın değer kazandığı araç tasarımları da sanatçılar tarafından temaya dâhil edilmiştir. Özellikle yarış arabalarının geniş tekerlekleri ve yere yakınlığı, aracın yapabileceği hız üzerinden izleyicisine yeterli bilgiyi sağlamayı amaçlamaktadır (Görsel 3.32).

Görsel 3.32

Fernando Correa, De Tomaso Pantera, 2017 [URL-32, 2021](#)



Görsel 3.33

skiegraphic studio, Yeraltı, 2021, [URL-33, 2021](#)



Her türlü ağ bağlantı donanımı sağlanmış bir tasarımla görselleştirilen siberpunk araçları, tıpkı 21. yy. arabalarının özelliklerinden biri olan “sürücüsüz kullanım” olanağına sahiptir. Tasarımların zaman zaman sadelikten uzak ve çok parçalı görünmesi ise aracın sağlam durmasını ve dış darbelere ya da saldırılara karşı sürücüsünü korumasını sağlamıştır. Ayrıca tasarlanan bu araçlar gerekli görüldüğünde karşı tarafa zarar verecek biçimde donatılmıştır (Görsel 3.33 ve 3.34).

Görsel 3.34

Mrdodobird, Tacolarınızı Alın!, 2019, [URL-34, 2021](#)



Görsel 3.35

Dilara Özden, Corona ve Otoportre, 2021 ve 2019, [URL-35, 2021](#)



Ülkemizde ise az sayıda grafik sanatçısı siberpunk teması üzerinden eserler üretmektedir. Ahmet Atıl Akar*, Cihan Engin**, Dilara Özden*** ve İsmail İncoğlu**** gibi sanatçılar kendi görsel ve sosyal medya hesaplarından uyguladıkları çalışmalarını izleyicileri ile paylaşmaktadır. Bu alt türe yoğunlaşarak eserler üreten sanatçılarımız, genelde bu alanda eğitim almış veya önemli yerlere tasarımlar yaparak geçimini sağlayan bireyler olarak karşımıza çıkmaktadır. Buradan hareketle ülkemizde hem dijital illüstrasyon hem de manipülasyonda yeni ve önemli adımlar atıldığını söylemek mümkündür (Görsel 3.35, Görsel 3.36 ve Görsel 3.37).

Görsel 3.36

Ahmet Atıl Akar, *Hardcore Cyborgs*, [URL-36, 2021](https://www.instagram.com/ahmetatilarak)



* İstanbul doğumlu bir konsept sanatçısı ve eski makine mühendisi olarak şu anda Berlin'de yaşamaktadır. Ağırlıklı olarak, karakter tasarımı ve yüz modelleme üzerinden sanatsal pratiklere odaklanmaktadır.

** Ankara doğumlu sanatçı. 2007'de Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünden mezun olmuştur. Yerel dilin siberpunkla bütünleşmesi üzerine yaptığı yorumlamalarıyla bilinmektedir.

*** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi grafik tasarım bölümünden mezun olmuştur. Polonya'da CD Red Projekt adlı bir oyun firmasında grafiker olarak çalışmaktadır.

**** Bulgaristan'ın Varna ilçesinde yaşayan ve eserlerinin çoğunu kişisel görsel medya sitelerinde paylaşan illüstratör sanatçısıdır.

Görsel 3.37

Cihan Engin, Cyberpunk Sanatı ile Kaplumbağa Terbiyecisi ve Aşık Veysel, 2019, 2020, [URL-37, 2021](#)



Amatör veya profesyonel sanatçıların oluşturduğu binlerce özgün esere ek olarak video oyunlarının dünyası da siberpunk evrenindeki sanatsal yansımaların farklı bir ışığını temsil etmiştir. Bu tema ile satışa çıkmış video oyunları grafik sanatçılarını etkilemiş ve bu sayede birçok esere imza atılmıştır.

3.1. Video Oyunları Üzerinden Siberpunk

Günümüzde geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojik gelişimlerle dönüşüm geçiren bilgisayar donanımları veya konsol ekipmanları ile dijital sistemler üzerinden yapılanmaktadır. Bu bağlamda oluşan bu yeni oyun kültürüne “dijital oyun” denmektedir (Yengin, 2010). Dijital oyun çerçevesinde oluşan video oyunları ise geniş kitlelere hitap etmiş ve belli bir yaş ortalaması olmaksızın her birey tarafından benimsenmiştir. Dolayısıyla video oyun endüstrisi birkaç koldan her geçen gün büyümekte ve genişlemektedir (Delil, 2020; Kepenek, 2020; Gül, 2019; Sezgin, 2018).

Bilim kurgu temalı video oyunları, üslup açısından tüm türler arasında en esnek olanıdır ve hem oyun yapımcılarının hem de sınırlar dâhilinde oyuncuların hemen hemen istediği her şeyi yapabildiği şekilde tasarlanabilmektedir. Bu bağlamda genç bir terim olarak tanımlanan siberpunk, kısa zamanda sadece edebiyat, sinema ve plastik sanatlarda değil video oyunlarında da kendine yer edinmiştir. Dolayısıyla bu temadaki sanatsal kurguların birbirinden fazlasıyla etkilendiğini belirtmek yanlış olmaz ancak bu kültürün oyun dünyasına geç geldiğinin de altı çizilmelidir. Yaşanan gecikmeye karşın son yıllarda siberpunk temalı oyunlar, işlemci ve grafiksel motorların ve donanımların hızla gelişmesi ile kısa zamanda kendini göstermeyi başarmıştır.

Teknolojiyle ortak bir ivme ekseninde gelişen donanımsal aygıtların yaratılan oyunların çalışması için önemli bir temel oluşturduğu gözlemlenmektedir. Bu durum dolaylı yoldan hem yeni video oyunlarının hem de yeni donanımların belirli aralıklarla edinilmesini teşvik etmektedir. Buradan hareketle dijital oyunların yeni oyun platformları ve teknolojileri ile uyum içerisinde olması gerekliliğini beraberinde getirdiği vurgulanmalıdır (Dikmen, 2019). Sürekli gelişen grafik çözümlerinin donanımla birlikte ilerleme göstermesi birçok video oyuncusunu maddi anlamda zorlasa da siberpunkın zengin dünyası sayesinde yıllardır ciddi bir oyuncu kitlesi topladığı görülmektedir. Bu temadaki oyunlar, görsel dünyanın yapay ve ışıltılı unsurlarının yanında farklı senaryo seçenekleri sunarak (senaryo içinde oyuncularda oyun içinde rol yapma imkânları tanıyarak) hitap ettiği yaş aralığını daha da geliştirmeyi hedeflemiştir. Çünkü oyuncular zaman zaman bilgisayardaki diğer yapay zekâya, zaman zaman da çoklu ortamlardaki oyuncu arkadaşlarına karşı istediği role bürünüp uyumsuz, asi, haini ya da sapkın bir karakteri oynama şansı bulmaktadır. Dijital oyun karakterleri üzerine ise Akbulut düşüncelerini aşağıdaki gibi ifade etmiştir:

Dijital oyunlarda haz, bu oyunların kişiye gerçek yaşamda olduğundan bambaşka bir karakter yaratma olanağı sunmasından, yarattığı sanal karakteri istediği bir evrende istediği biçimde -elbette oyunun genel kuralları ve amaçları çerçevesinde- devindirmesinden kaynaklanır. Bu tür bir sanal karakter yaratımı, oyuncuya yeni kimliklenme olanağı sunar, ona kimlik egzersizi yaptırır. (Akbulut H., 2009 s. 44).

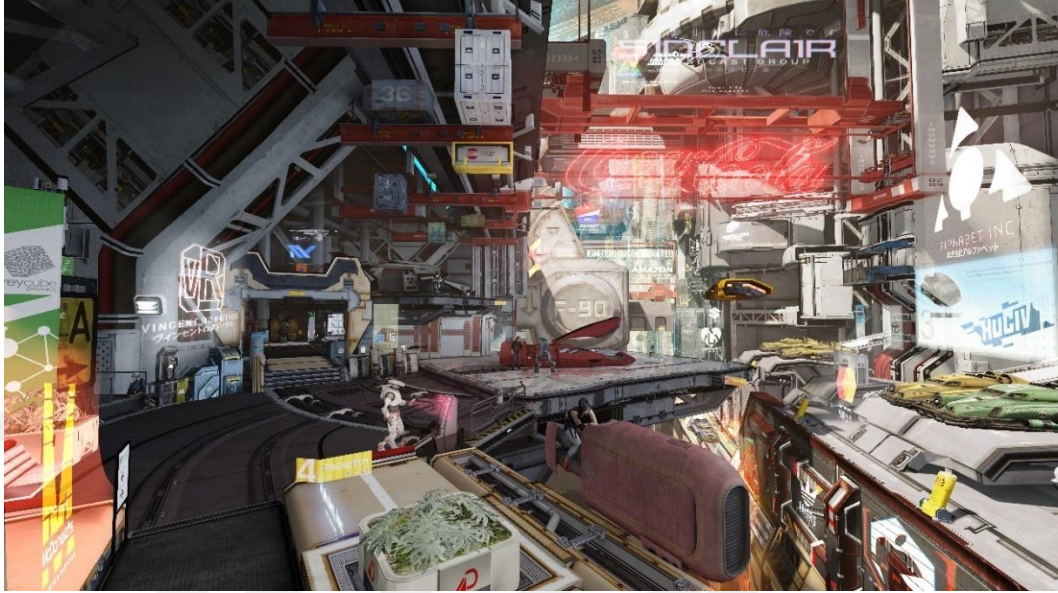
Siberpunk perspektifinden durum ele alındığında ise oyuncular, video oyunları sayesinde gerçek hayatta asla sahip olamayacakları teknoloji olanaklarını tecrübe

edebildikleri gibi, kendilerine göre sefil olarak adlandırdıkları bu hayatta gelişen teknolojiyi deneyimleme imkânı bulmaktadır. Bu konuda Grozs “Dijital dünyanın yaptığı en iyi şey, içinde yaşadığımız dünyanın -gerçek dünyanın- daima sanallığın bir uzamı olduğunu açığa çıkarmaktır.” diye belirterek dijital dünya ile gerçek dünya hatta muhtemel gelecekteki dünya arasındaki bağı ifade etmiştir (Grosz, 2001). Dijital kurguyu ele alarak oluşturulmuş ve pazarlanmış birçok video oyununda bahsi geçen sanal dünyayı deneyimlemeyi arzulayan oyuncular da bu ürünlere gerekli bütçeleri ayırarak katkı sağlamışlardır. Tabii ki oyun şirketlerinin ve yapımcıların ticari reklam zekâları da bu kitlenin oluşmasında önemli bir etkidir.

Dijital oyun kültürünün birçok disiplinle kesiştiği ve bunları harekete geçirdiği gibi grafik sanatlar alanını da etkilemiştir (Binark & Bayraktutan Sütcü, 2008). Buradan hareketle sanatçıların, dijital oyunlarda bulunan karakter veya mekân kurgularından esinlenerek ya da direkt oyundaki bir anı kopyalayarak oluşturduğu çalışmalar dijital sanat eserleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun dünyasının bu geniş hayal ürünleri ile kurgulanması ve sanat dünyasının dijital evrenden her anlamda faydalanması, sanatçıların bu alanda uçsuz bucaksız bir içerik oluşturmasını sağlamıştır. Siberpunk temasının entegre olduğu video oyunları da piyasada sayıca fazladır ancak gerçek bir siberpunk temasını ele alan video oyunları incelendiğinde makul bir sayıya geldiğinin altı çizilmelidir. Ek olarak sanat pratiğinin oluşturulabildiği video oyunlarının birçoğu piyasaya son yıllarda sürülmüştür. Öte yandan yakın geçmişte sanat tekniklerinin oyun kültürü ile birlikte gelişmesi, video oyun grafiklerinden esinlenilerek eser üretilmesini arttırmıştır (Görsel 3.38). Buradan yola çıkarak Deus-Ex, Fallout, Shadowrun serileriyle birlikte Cyberpunk 2077, Detroit Become Human ve Death Stranding gibi devamı henüz planlanmamış oyunların öne çıktığı söylenebilir.

Görsel 3.38

TheNebeskyMuz, Cyberpunk 2077, Esinlenmeler, 2019, [URL-38, 2021](#)



Oyun yapımcılarının önde gelenlerinden CD Red Projekt 10 Aralık 2020 tarihinde piyasaya sürdüğü ve 10 milyon satış rakamını aşan Cyberpunk 2077 video oyunu, adından da anlaşılacağı üzere salt siberpunk temasını kullanan video oyunlarından biridir. Öyle ki uzun yıllardan bu yana oyunun çıkmasını bekleyen oyuncular bu sebeple siberpunk temasıyla daha yakından ilgilenmiş ve felsefesiyle ilgili çok fazla bilgi ve argümana sahip olmuşlardır. Oyun içerisinde temayla birebir örtüşen “zayıfın ezildiği ve güçlü olmanın her daim zorunlu olduğu ideası” bir megakentin çeşitli senaryolarıyla yoğurulmuştur. Altyapıda oluşan argümanları destekler nitelikte çıkan oyunda, siberpunkın köklerini oluşturan tüm unsurların kullanılmasıyla birlikte sürükleyici hikâyesi sayesinde birçok oyuncuyu distopik dünyasına çekmeyi başarmıştır (Görsel 3.39).

Görsel 3.39

Jivo Stüdyo, Cyberpunk 2077, 4K Dijital Manipülasyon, 2020,

[URL-39, 2021](#)



Her şeyin ışıklı reklamlar ve tüketim üzerine kurulduğu, yüksek binalarla çevrelenmiş, modifiyeli ya da uçan arabalarıyla seyahat imkânına sahip büyük bir şehirde geçen maceraya oyun içi diyaloglar ile soru sorarak veya cevaplayarak karar verme gibi olanaklar sayesinde seçenekler daha da genişletilmiştir. Güçlenmek adına paranın ön planda tutulduğu ve daha iyi bir insan-makine (cyborg/transhümanizm) olabilmek adına merdiven altı birçok ameliyathane entegre edilen oyunda, bu pislik yuvalarında yasa dışı implantlarla insan uzuvlarını geliştirerek güçlendirme zorunluluğu kaçınılmaz kılınmıştır (Görsel 3.40). Ayrıca dev şirketlerin bir kenti himayesi altına alışı ve yaşayan varlıkların üzerinde oyunlar oynayışının açık göstergesi olan bu video oyununda tipik siberpunk temasında bulunan suçun sıradanlaştığının da altı çizilmelidir. Buradan hareketle siberpunk alt türü kapsamında oluşturulan video oyunları oyuncularına farklı dünyalarda farklı etkileşim olanakları sunmaktadır (Görsel 3.41).

Görsel 3.40

Lucas Staniec, *Cyberpunk 2077, Siberkasap*, 2020, [URL-40, 2021](#)



Görsel 3.41

Grobi Grafik, *Cyberpunk 2077, Makyaj ve Çene İmplantı*, 2020, [URL-41, 2021](#)



Video oyunları içerisindeki siberpunk temalı kurgular ile yapımcıların genelde distopik evrenin havasını birebir yansıtmayı amaçladığı görülmektedir. Bu yansımayla beraber oyuncular kurgularla sürekli interaktif halde olduğu anlaşılmaktadır.

Etkileşimli bir konumda olan oyuncu, siberpunk evreni içerisinde hem birçok çatışma ve hack maharetlerini kullanmakta hem de rol yapma yeteneklerini ve oyunun ana hikâyesine yön verme hazzına erişmeyi amaçlamaktadır. Bu durum oyuncuya kendi karakteri ve diğer yapay zekâlar hakkında hüküm veya karar verme gibi hakları beraberinde getirmektedir. Kısacası adı veya yapımcısı ne olursa olsun siberpunk temalı birçok video oyununda teknolojik aletlerin zengin kullanım farklılıkları veya ikili diyaloglarla senaryoya bolca yön verme gibi unsurlar barındırmaktadır (Görsel 3.42).

Görsel 3.42

Gabriel Azul, Cyberpunk 2077, Siborg, 2020, [URL-42, 2021](#)



Görsel 3.43

Dinç Onur Aydın Cyberpunk 2077 Fanlarından, 2020, [URL-43, 2021](#)



Video oyunlarının yaygınlaşmaya başladığı 80’li yıllardan günümüze oyunların diğer kültür ve alanlara etkileri sürekli olarak incelenmiş ve gün geçtikçe çeşitlenmiştir (Dietz, 1998; Behm & Mastro, 2009). Bu çeşitlenme beraberinde çoğu alanda olduğu gibi dijital sanat alanına da büyük katkı sağlamıştır. Dijital sanat alanlarının başında ise dijital illüstrasyon gelmektedir. Kör tablet çizimleriyle veya özel işlemcili tabletlerin kalemliyle uygulanabilen bu sanat dalı, alana yönelen sanatçılar için yeni olanaklar oluşturmuş ve sınırların aşılmasını sağlamıştır (Görsel 3.43).

Görsel 3.44

Mike Johnston, *Fallout* Serisinden, *Levyeli Bir Çöpçü*, 2018 [URL-44, 2021](#)



Tam olarak siberpunk teması içerisinde yer almasa da içeriğindeki birçok siborg ve makinenin yer aldığı, nükleer kıyametten 200 yıl sonrasını anlatan Bethesda'nın yapımcısı olduğu "Fallout" serisindeki kurgular, genel olarak ABD'nin farklı eyaletlerinde geçmektedir. Senaryolarında "Vault" adlı sığınakları odak merkezine alan Fallout, düzeni bozuk olan dünya üzerinden macera senaryoları ile yazılırken aynı zamanda oyuncuya ana hikâyeyi şekillendirmesi için rol yapma olanağı da sunmaktadır. İçeriğinde nükleer saldırıdaki sızıntılara direnç göstermiş olan gezginlerden mutantlara, şirketlerin yarattığı robotlardan gulyabaniye dönüşmüş insanımsılara kadar her türlü öğeleri içeren bu oyun; genel olarak ileri teknolojiyle birlikte gelen faciaların dünya üzerinde neleri yok edebileceği, neleri değiştirebileceği üzerinden kurguları barındırmaktadır (Görsel 3.44).

Görsel 3.45

Ray Lederer, *Fallout 4 Boston Merkezi*, 2015, [URL-45, 2021](#)



Terkedilmiş ya da yağmacılar tarafından talan edilmiş geniş bir açık dünya oyunu olan Fallout serisi, 90'lı yıllardan bu yana toplamda 6 oyundan oluşmakta ve senaryolarında devamlı yeniliği arayan bir ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaman zaman tüketim toplumu üzerinden kaynakların gittikçe erimesi sonucunda oluşan büyük savaşların sonralığını temele alan ana hikâyeleri ve kurgularıyla farkında olmadan birçok grafik sanatçısına çeşitli enstantaneler ve esinlenmeler sunmaktadır (Görsel 3.45).

Kojima Prodüksiyon tarafından geliştirilen ve Sony tarafından yayınlanan “Death Stranding” adlı oyun, 2015 yılında Konami'den ayrılan Hideo Kojima ve şirketinin

yapmış olduđu ilk oyun olarak bilinmektedir. Aksiyon türüne benzer bir tür olan ve post apokaliptik bir ortamın bütünleşmesi üzerine geliştirilen oyun, yaşam ve ölüm bağlantısı üzerinden tasarlanan senaryosu ile birçok teknolojik kurguları içerisinde barındırmaktadır. Başrolde birçok sinema filmi ve televizyon dizilerinden tanınan Norman Reedus'un oynadığı Death Stranding, birçok sanatçının dijital platformuna ilham kaynağı olmuştur (Görsel 3.46 ve 3.47).

Görsel 3.46

Arkarti, *Death Stranding*, Norman Reedus, 2019, [URL-46, 2021](#)



Görsel 3.47

Thomas Wievegg, *Death Stranding*, *Sadece kargoları taşıyorum.*, 2018, [URL-47, 2021](#)



Sahip olduğu melez yapısıyla bilgisayar oyunları, sürekli olarak makro ve mikro boyutta bazı sanatsal kavram ve stillerin dışavurumunu oluşturmaktadır. Bahsi geçen dijital illüstrasyonların yanı sıra plastik sanatlar çerçevesinde değerlendirildiğinde dijital manipölasyonların veya grafik tasarım kurgularının da bu dışavuruma dâhil olduğu gözlenmektedir (Denizel, 2012).

Quantic Dream ve Sony firması ile ortaklaşa geliştirilmiş “Detroit Become Human” video oyunu 2018’de piyasaya sürülmüştür. Oyun, “Kara, Connor ve Markus” adında üç androidin hikâyesi üzerinden kurgulanmıştır ve senaryoya göre bu karakterlerin birbirleriyle buluşması ya da ölmesi tamamen oyuncunun kararlarına bağlı olarak ilerlemektedir. Siborg ana karakterleri ile senaryonun seçimler neticesinde oyuncu tarafından şekillendirilmesi ayrıca insan olmanın temeline dayandırılmaktadır. Adından da anlaşılacağı üzere Amerika’nın Detroit kentinde geçen oyun, çıktığı ilk günlerinden bu yana genelde yüksek puanları ile dikkat çekmiş ve deneyimleyenler tarafından “gerçekçi”, “büyüleyici” gibi sıfatlarla anılmıştır. Diğer bir anlamda yapay zekâ ile insanlık arasındaki bulanık sınırları gösteren bu video oyunu, grafik sanatçıları için önemli bir çıkış noktası niteliğindedir. Özellikle içerisinde kontrol edilebilen androidlere duyulan hayranlık neticesinde illüstratörler ve manipölatörler bu karakterlere eserlerinde sıklıkla yer vermiştir (Görsel 3.48 ve 3.49).

Görsel 3.48

Vizzee, *Detroit Become Human*, Fevkalade, 2018, [URL-48, 2021](#)



Görsel 3.49

whereisnovember, Detroit Become Human, Conor, 2018, [URL-49,2021](#)



Buradan hareketle video oyunları üzerinden dijital manipölasyon veya illüstrasyon tekniğı ile birçok eser üretildiğı gözlemlenmektedir. Tipik siberpunk kompozisyon renk ve öğelerini içeren eserler, fark edildiğı üzere genelde video oyunlarındaki karakterlerden ya da mekânlardan oluşturulmuştur. Bu çerçeveden bakıldığında, dijital tekniklerle oluşan tematik eserlerin resimsel ifade dilindeki zenginliğı hemen tüm eserlerde açıkça fark edilmektedir.

Fantastik kurguların daha ağır bastığı ancak siberpunk teması üzerinden değerlendirilen ve 1990'lı yıllardan bu yana seri olarak üretilen bir diğer video oyunu "Shadowrun", aynı evrende farklı ırkların yaşadığı varlıklar arasında oluşan senaryolardan kurgulanmıştır. Büyü, iblis gibi mistik birtakım öğeleri içeren oyun, teknoloji ile sentezlenerek metropol düzeni içerisinde karanlık işlerin dönmesi ile öne çıkmaktadır. Aksiyonu bol olmasının yanı sıra senaryoda diyaloglara sıklıkla yer verilmiş bir oyun olan Shadowrun serisinin egzotik figürleri ve buna bağlı olarak ırksal özellikleri sanatçıları figür ve karakter tasarımına yönlendirmiştir. Ayrıca oyun

içerisinde cüce, elf ve ork gibi fantastik ırkların, savaş robotları ve hackerlık gibi teknolojik öğelerle bütünleşmesi plastik sanatlar dünyası için ufuk açıcı olduğu ifade edilmektedir (Görse 3.50 ve Görsel 3.51).

Görsel 3.50

Will Kosman, *Shadowrun Serisinden, Metro Punkları*, 2018, [URL-50, 2021](#)



Görsel 3.51

Vaggelis Manousakas, *Shadowrun Serisinden, Ork Hacker*, 2019, [URL-51, 2021](#)



Video oyunları planlanırken prodüksiyonda çalışan birçok tasarım sanatçısı karakterleri ya da mekânları kurgularken öncelikle 2 boyutlu grafik programlarını kullanmaktadır. Yapım şirketleri fragmana ek olarak oyunun reklam yüzü olması ve birçok kişinin tasarım sürecindeki merakını gidermesi amacıyla tasarladıkları bahsi geçen 2 boyutlu kurguları izleyicilerle buluşturmayı amaçlamıştır. Dolayısıyla birçok profesyonel tasarımcı grafik tasarım sitelerinde tasarım ve kurgularını zaman zaman video kayıtları ile göstererek paylaşmaktadır. Bu durumda video oyunları üzerinden oluşan tüm eserler 3 tip tasarımcı tarafından kurgulanmaktadır. Bunlar; oyun tasarımında çalışan profesyonel sanatçılar, oyun yayımlandıktan sonra plastik sanatlar alanında tasarımlar yapan sanatçılar ya da bu tip kurguların fanı olup amatör düzeyde işler üreten kişilerden oluşmaktadır (Görsel 3.52).

Görsel 3.52

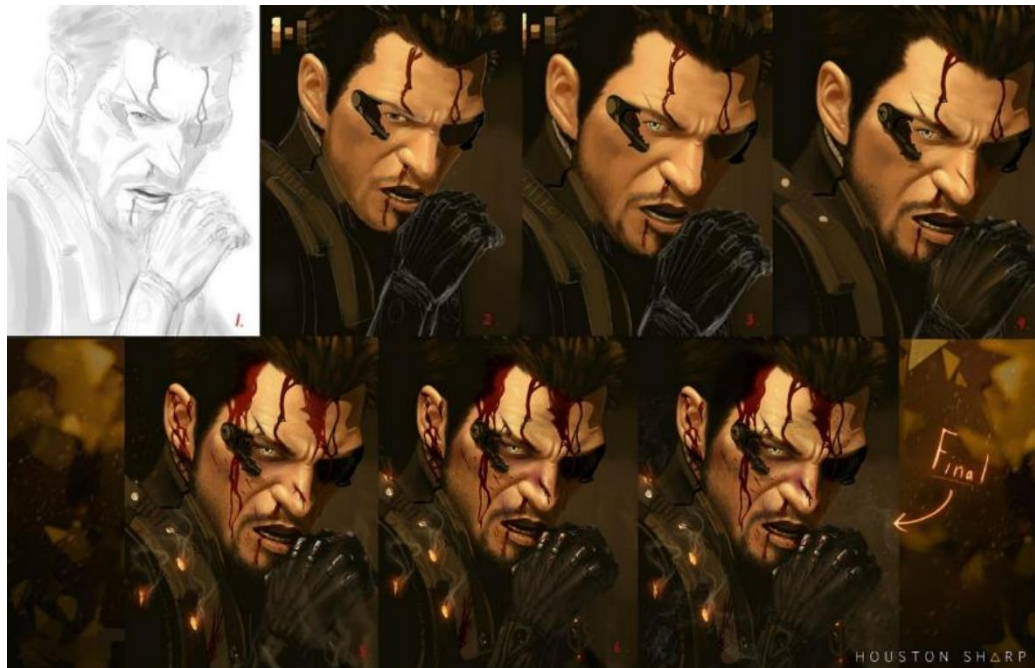
Eidos Oyun Firması Tasarımcılarından Jim Murray, Deus Ex Serisinden, Adam Jensen, 2011, [URL-52, 2021](#)



“Deus Ex” video oyununun serisinde yer alan başrol karakteri Adam Jensen’in bir fanı olan Houston Sharp, bu hayranlığının etkisiyle ortaya çıkardığı eserlerle ilgili çok fazla soru gelmesi sebebiyle süreçle ilgili kısa bir manifesto paylaşmıştır. Bu manifestoyla birlikte çizim ve renklendirmelerini anlatan Sharp, 7 aşama ile kullandığı grafik programında hangi uygulamaları nasıl yaptığını adım adım anlatmaya özen göstermiştir (Görsel 3.53). Deus Ex oyunu, tıpkı 2020 yılında yaşanan Covid-19 salgınına benzer bir senaryo ile oyun dünyasına 2007 yılında giriş yapmıştır. Orijinal senaryosunda olaylar “Gri Ölüm” adıyla anılan hastalıktan korunmak için sadece ekonomik yönden güçlü olan siyasetçiler, din adamları, askeri liderler gibi kişilerin az miktarda üretilen aşılari kullanmasıyla başlamaktadır. Oyun, yeterli sayıda üretilmediğinden aşı olamayan halkın ayaklanması ve bu isyanları yönlendirmeye çalışan terörist gruplara karşı ana karakterin mücadelesi ile devam etmektedir. İlerleyen süreçlerde ise çalınmış ve gizlenmiş aşılari ortaya çıkarmayı amaç edinen ana karakter, farklı taktiklerle düşmanlarını alt edebilme yeteneğiiyle birçok oyun ve sanatseverin ilgisini çekmiştir. Deus Ex oyununda her serinin kendine özgü bir senaryosu bulunsa da hepsi aynı dünyada geçmektedir: Distopik bir siberpunk topluma dönüşen geleceğın dünyası.

Görsel 3.53

Houston Sharp, Deus Ex Serisinden, Adam Jensen, 2012, [URL-53, 2021](#)



Siberpunk temalı oyunların plastik sanatlardaki yaratımlara etkisi örneklerle daha da çoğaltılabilir. Hem video oyunlarına hem de grafik sanatlarına ilgi duyan birçok profesyonel ya da amatör sanatçı çevrimiçi mecralardan eserlerini izleyicilerle buluşturmaktadır. Video oyunları içerisinde ruhun karakter ve mekânlarla yeniden yakalanmasıyla estetik yaklaşımın bir sentezini oluşturan çalışmalar birçok sanatsevere ilham kaynağı olduğu anlaşılmaktadır. Sanatçılar gerek oyun öncesi prodüksiyon eserleriyle gerek video oyuncularının oyun sonrası işleriyle plastik sanatların kurgusal ve felsefik anlamda yelpazesinin ne kadar genişlediğinin de kanıtını oluşturmaktadır.

Video oyunlarında kurgulanan mekânlar haricinde tasarlanan karakterler sanatsal yaratım anlamında yalnızca plastik sanatlar pratiklerinde ele alınmamıştır. Daha önce bahsi geçen hayran kitlelerinin kostüm tasarım, beden ve performans sanatlarıyla oluşan sentezinden bir sanat hareketi olarak “cosplay” doğmuştur.

3.2. Cosplay ve Siberpunk İlişkisi Üzerine

Cosplay, *costume* ve *play* kelimelerinin birleşiminden oluşan *kostüm ile oyun* anlamını çağrıştıran literatürde yerini yeni almış bir kavramdır. Cosplay, içeriğinde çeşitli aksesuarlar ve kostümler kullanarak anime, manga, film, oyun ve kitapta bulunan birtakım karakterlerin sanatçısı tarafından yeniden canlandırıldığı bir performans sanatıdır. Cosplayin kökeninin, Japon kültürüne dayandığı bilinmektedir ve Japon çizgi romanlarındaki kostümlere, rol oynama ve cinsiyet denemelerine dünya çapında ciddi boyutta ilgi gösterildiği gözlemlenmektedir. Terim, ilk olarak Japonya’da 1983 yılında Nobuyuki Takahashi tarafından bir anime dergisinde dile getirilmiş ancak 1990’lara kadar bu olgu herhangi bir ifade ile değerlendirilmemiştir (Işık M. , 2021)

Literatürdeki tanımının eksikliği göz önüne alınırsa bir başka tanım ile cosplay; bilim kurgu, fantezi kitapları, çizgi romanlar, filmler, televizyon şovları ve video oyunları da dâhil olmak üzere çok çeşitli kaynaklardan favori ya da kurmaca karakter giyinme, giydirme veya makyajlama sanatı olarak da tanımlamak mümkündür. Dijital medya bir dizi sanal karakterler oluştururken bu yaratılar o varlığın giydiği kostümleri ile hayat bulabilmektedir. Burada aslolan bireyin karaktere duyduğu hayranlığıdır.

Hayran kültürü de (fan culture ya da fandom) kurgu ile birlikte gelen çeşitli fikrî mülkler ve üreticiler tarafından öngörülen ya da öngörülmeyen şekillerde kullanılması, değiştirilmesi, simüle edilmesi ya da yeniden inşa edilmesi ile ortaya çıkan anlatılar olarak tanımlanmaktadır (Şengün, 2014). “Cosplayer” ise hayran kültürüyle bütünleşen ve cosplay hareketine dâhil olarak performansını sergilemiş tüm sanatçılara karşılık gelen bir ifadedir (Görsel 3.54).

Her ne kadar cosplay Japonya ve Doğu Asya yapımlarından etkilenecek oluşmuşsa da fantezi, drama, büyü, aşk vb. tüm yapımlarda konusu dâhilinde kullanılmaktadır (Leng, 2013). Cosplay kostümlerini diğerlerinden ayıran fark, çıkış noktasının kararlılığı ve kostüm pratiğinin hayata geçirilmesidir. Dolayısıyla cosplay dünyası aslında düşünülenenden çok daha geniştir. Bu bağlamda bir cosplayer, sayısız örnek içerisinde karakter seçimini yapabileceği gibi karakterini tamamen kendi hayal gücü sayesinde de oluşturabilir.

Görsel 3.54

Lonstermash, Terminatör Filmi, Terminatör Cosplayi, 2015, [URL-54, 2021](#)



Görsel 3.55

Kabuktaki Hayalet Filmi, Motoko Kusanagi Cosplayi, Shiro Ychigo, 2020,

[URL-55, 2021](#)



Dünyanın her yerinde birçok seveni olan bu oluşumun eğlenceli, hareketli, sosyal ve bir o kadar da masraflı bir sanat hareketi olduğu bilinmektedir. Hem kültürel birikim hem el becerisi hem de tiyatral yeteneklere sahip olmak, başarılı bir cosplay sanatçısı olmak için önem arz etmektedir (Buhl, 2009). Dolayısıyla cosplayin özünde, giyinmiş ve makyajlanmış olan karakterin içinde yaşamak ve neredeyse o olma isteği yatmaktadır ancak cosplayerlar, en sevdikleri karakterleri giydirmekten daha fazlasını yapmaktadır. Yaratıcı yönlerini ifade etmek ve karakterlerinin derinliğini göstermek için sergi mekânlarında zaman zaman sevdikleri sahneleri oynayarak karakterleri gibi davranırlar veya onların ses tonu ile konuşabilirler. Diğer bir anlamda bu tutum, oyunculuk kavramının başka bir boyutu olarak düşünülebilir. Dolayısıyla cosplayerlar aslında bir performans sergiler ve bu sergileme, sürecin bir parçası olarak kabul edilir (Görsel 3.55). Burada önemli olan, cosplayerın olmak istediği karaktere kendini ne kadar benzetebildiğidir. Dolayısıyla bu sanat hareketini *hibrit* olarak ifade edilen bir kategoriye konumlandırmak daha uygun düşmektedir çünkü cosplay sanat hareketinin performans sanatından giyilebilir sanata, beden sanatından tekstil sanatına kadar birçok alandan beslenerek gelişme sağladığı gözlemlenmektedir.

Görsel 3.56

Fallout Oyunu, Brotherhood of Steel Paladin Cosplayi, Anonim, [URL-56, 2021](#)



Cosplayerın karakteri için kullandığı kostümler, basit ve ev yapımı aksesuarlarla oluşturulabileceği gibi profesyonel materyaller ile özel bir şekilde de tasarlanabilir. Kişiler, çok sevdikleri karakterleri canlandırmak ya da başkalarının canlandığı karakterleri görmek için sergi, fuar ya da gala benzeri kalabalık mekânlarda buluşmaktadırlar (Görsel 3.56). Bunun yanı sıra yalnızca cosplayerları ve sevenlerini bir arada tutmak adına Anime Expo, (Los Angeles) Comic-Con (San Diego), Gamescon (Almanya), PAX West/East (Amerika içerisinde gezici fuar), Sakura-Con (Japonya) gibi cosplay etkinlikleri de dünya genelinde düzenlenmektedir. Ülkemizde 2017 yılında İstanbulcon adı altında bir etkinlikle toplanan cosplayerlar, 2019'da İzmir'de *İzmircon Cosplay Etkinliği* adı altında bir buluşma daha gerçekleştirmiştir. Bu da cosplay sanatının ülkemizde yavaş yavaş yerini bulan bir sanatsal hareket olduğunun ve bu harekete gençler tarafından duyulan ilginin geçmişe göre daha da arttığının göstergesidir.

Görsel 3.57

lady.syel, Detroit Become Human Oyunu, Kara Cosplayi, 2019, [URL-57, 2021](#)



Görsel 3.58

kayyybear, Apex Legends oyunu, Lifeline cosplayi, 2019 [URL-58, 2021](#)



Fantastik ve bilim kurgu sanatları içerisinde cosplay sanat hareketinin ön plana çıkmasına paralel olarak siberpunk alt türünde de aynı durumun söz konusu olduğu

gözlenmektedir. Cosplayin bu denli ön plana çıkmasındaki bir diğer sebep ise, siberpunkın uçsuz bucaksız karakter yaratımından kaynaklanmaktadır. Çünkü siberpunkın her alanında (edebiyat, film, video oyunu, çizgi roman gibi) oluşturulan karakterin de kendi içerisinde bir kimliği bulunmaktadır. Bu kimlik içerisinde cosplayer, karakterin giyimi, makyajı, takıları, dövmesi hatta implantları gibi detay unsurlarını inceleyerek hayata geçirirken güzel bir sunum ile karakteristik performanslar göstermektedir (Görsel 3.57 ve 3.58).

Görsel 3.59

Tasarım ve Fotoğraf: David "DTJAAAAM" Ngo, Mad Max:Öfkeli Yollar Filminden Furiosa ve Nux cosplayi, 2015 [URL-59, 2021](#)



Siberpunkın bu geniş karakter dünyasında birçok siborg ve implantlarla donatılmış karakterler, cosplayerlar tarafından canlandırılırken birçok teknolojik uygulamalardan yardım almaktadır. Bunların en başında 3 boyutlu (3D) yazıcılar gelirken elektriksel bazı görseller için de uygun enerji kaynakları tasarlanan giysilere iliştilmektedir. Tüm bunlarla birlikte, cosplayerın bu donanımları estetik bir biçimde taşıması ve kendini rahat hissetmesi gerekmektedir. Bundan dolayı kolektif çalışma ihtiyacı duyan cosplayerlar, taşıması gereken birçok materyal ve malzeme için küçük metal

sanayilerinden ya da marangoz atölyeleri gibi çalışma ortamlarından faydalanmaktadır (Görsel 3.59).

Siberpunk alt türünde özel sayılan birçok karakter oluşturulabileceğinden dolayı cosplayerlar özellikle bu alanda daha yoğun işler çıkarmaktadır. Bu bağlamda dünyaya cosplay karakterleri yelpazesinden bakıldığında incelenmesi gereken birçok edebiyat, film ve video oyunu karakterinin bulunduğu anlaşılmaktadır. Özellikle 2020 yılı aralık ayında CD Red Projekt tarafından geliştirilen Cyberpunk 2077 adlı oyunun karakter yaratımına katkısı büyüktür. Firma oyunun ilk çıktığı haftalarda oyunun içeriğindeki karakterlerden oluşturulacak olan ve kurallarla temellendirilmiş “Cosplay Yarışması” düzenlemiştir. Toplamda 40.000 dolar ödülü olan bu yarışmaya birçok cosplayer katılmış ve finale 12 yarışmacı kalmıştır. İçerikte ana karakterin yanı sıra birçok yan karakterler barındıran Cyberpunk 2077’de yarışmacılar istedikleri karakteri seçebilmektedirler. Tüm hünelerlerini gösteren ve özellikle bu sanat hareketini profesyonel olarak yapan ve yarışmaya katılan cosplayerlar, sosyal medya hesaplarından da zaman zaman karakterinin yapım aşamalarını yayınlamışlardır (Görsel 3.60, Görsel 3.61 ve Görsel 3.62).

Görsel 3.60

Tingilya, Cyberpunk 2077 oyunundan Dumdum karakteri ve cosplayi için kullanılan malzemeler, 2020, [URL-60, 2021](#)



Görsel 3.61

Tingilya, Cyberpunk 2077 Oyunu Cosplay Yarışması Kazananı, Dumdum Cosplayi, 2020, [URL-61, 2021](#)



Görsel 3.62

Andy Valentine, Cyberpunk 2077 Oyunu Yarışma Finalisti, V Karakteri, 2020, [URL-62, 2021](#)



Yakın zamanda çıkması sebebiyle popülerliğini koruyan Cyberpunk 2077 video oyunundan daha eski video oyunu ve diğer sanat sektörlerinde yaratılmış karakterlerin

cosplaylerinin de yapılabildiği belirtilmelidir. Çünkü siberpunk teması ve cosplay sanat hareketinin doğuşu ve ortak bir paydada buluşması ortalama aynı zamanlara denk gelmektedir. Dolayısıyla ana tema olarak siberpunkı konu alan video oyunları, filmler veya çizgi romanlar gibi farklı alanlarda oluşturulmuş karakterlerin cosplayi zaman içinde birçok sanatçı tarafından canlandırılmıştır (Görsel 3.63 ve Görsel 3.64).

Görsel 3.63

Darkrainee, Elysium: Yeni Cennet Filmi, Exosuit Cosplayi, 2014, [URL-63, 2021](#)



Görsel 3.64

Molzenna, Cyberpunk 2077 Oyunu, Judy Alvares Cosplayi, 2020, [URL-64, 2021](#)



4. SANATSAL UYGULAMALAR

Araştırmacı, sanat hayatında bugüne kadar genellikle baskı resim tekniği üzerine yoğunlaşarak eserler üretmiştir. Baskı resmin çoğaltılabilir teknikleriyle farklı denemelere imkân tanınması, kalıplar üzerinde kazıma varyasyonların uygulanması ve dokusal işlemlerin modern karakterlerle beslenmesi, eserlerindeki mekanizmayı tamamlamaktadır. Hem yüksek hem de çukur baskı tekniğinde oluşturulmuş fütüristik kurgular ve soyutlanmış detaylarda renk denemeleri ve degrade geçişler sıklıkla uygulamıştır. Bunlarla birlikte zaman zaman da tek kalıp üzerinden farklı ve karışık teknikler denememeye çalışmıştır.

Kompozisyonları genelde ya kalıp üzerine spontane ya da ayrı bir alana eskizler deneyerek sağlamış ve daha sonra kazıma aşamasına geçmiştir. Bu süreç boyunca çalışma üzerinde sürekli düşünmüş, uygulama esnasında ise eskize göre farklılıklar gözlenmiştir. Diğer bir anlamda sanatçı, eskizle birebir hareket etmek yerine ona sadece bir rehber misyonu yüklemeyi uygun görmüştür.

Eserlerinde, fütüristik dokularla siberpunkın sade veya komplike kurguları soyut yaklaşımlarla özdeşleştirilmiştir. Bundan dolayı siberpunk evreni içerisindeki mekanik düzenler, mekân kurguları ya da teknolojik çizgilerle oluşturulmuş detaylar çalışmalarında ön plana çıkmaktadır. Siberpunk temasının içerdiği düzenli – düzensiz, çekici – itici, yapıcı – yıkıcı diye çoğaltılabilecek birçok zıt yaklaşımı baskı tekniği üzerinden kurgulamıştır. Özellikle negatif – pozitif teknik temelinde uygulanan çukur ve yüksek baskıların yanı sıra mono baskılar üzerinde de bu dilemmalara zaman zaman rastlanmaktadır.

Renkli baskılarda ise eskizde kullandığı renklere en yakın renkleri kullanmayı amaçlamaktadır. Siberpunkın uçuk ve çarpıcı renkleriyle birlikte zaman zaman karamsar havasını hissettirmek için salt koyu renk kullanmayı tercih etmiştir. Kâğıdın zemin rengini kompozisyona dâhil ederek baskı aşamasında hafif bir şekilde ikiye ayrılmış bir imaj oluşturmuştur. Bu gelenek sanatçının perspektifinde yozlaşmış siberpunk düzeninin kırık bir yansımasını temsil etmektedir. Ayrıca farklı iki rengin benzer frekanslarını yüzeyde kullanarak deneysel ya da mono baskılarla aynı tematik düzen üzerinden kompozisyonlar oluşturmaktadır. Güncel sanatı takip etmesinin yanı

sıra bu yaklaşımını geleneksel uygulama yöntem ve teknikleri ile bütünleştirmeyi de amaçlamıştır. Çağdaş bir yaklaşım ve disiplinler arası çalışma birlikteliği gerektiren siberpunkın tematik etkisini baskı resim tekniğindeki uygulamalar üzerinden aşağıdaki eser örnekleriyle ifade etmiştir.

Görsel 4.1

Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019



Döngülerin ana hatları belirlediği çalışmalarında parça bütün ilişkisinin koyu, açık ve doku uygulamaları eserin genel yapısını oluşturmaktadır. Yüksek baskının çizgi ve lekesele dokularını öne çıkardığı bu çalışmalarında eserin ortasına odakladığı yarım veya tam daireler çevresinde kurgulanan devinimler kompozisyonun temelini oluşturmaktadır. Mekanik olarak sağlamlaştırılmış bir düzen üzerinden uzak yakın ilişkisini ince çizgiler ve geniş siyah lekelerle vererek eserlerinde espas düzeni sağlamıştır (Görsel 4.1).

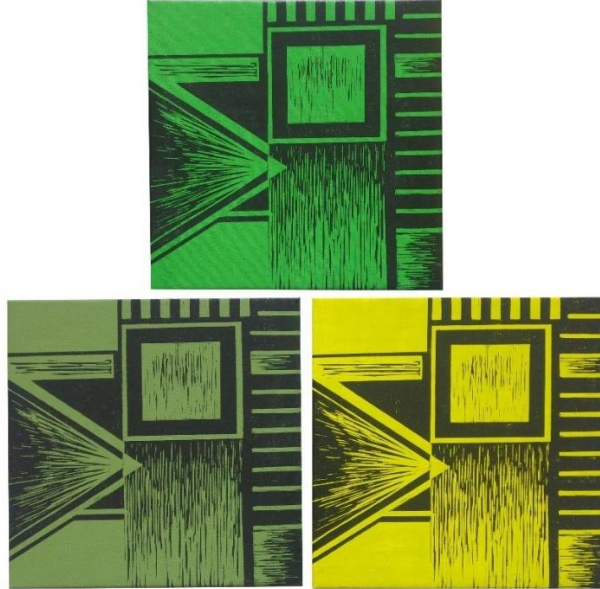
Görsel 4.2

Alkan Bayraktar, Linol Baskı 2018



Görsel 4.3

Alkan Bayraktar, Ekran, Linol Baskı 2021



Tüketim toplumu içerisinde bir sanatsal ikon olarak tabir edilen ve ifade biçimiyle bu yaklaşımın mimarı olarak addedilen Andy Warhol'un eserlerindeki çoğaltılabilir tutumun bir benzerini sanatçı baskı çalışmalarında da zaman zaman kullanmıştır. Warhol'un klasik eserindeki renk düzenlemesine benzer bir tarzda oluşturulan ve yine

benzer bir felsefik yaklaşım ile ele alınan bu eserde -farklı olarak- siberpunkın kapitalist düzende tüketme sorunsalının alt metni üzerinden bir tepki oluşturulmuş ve kalıp üç ayrı tuval üzerine uygulanmıştır. Siberpunk evreninde insan dâhil her şeyin teknolojik ve holografik ekranlar üzerinden gelişmesi dolayısıyla çalışmanın ana merkezine yerleştirilen düz bir kare de evrendeki ekran bağımlılığını sembolize etmektedir. Kompozisyonun soluna yerleştirilmiş ve ekranın alt kısmına denk getirilmiş keskin üçgen ise evrende manası olmayan ve birçok gelişime zararı dokunan ama aynı zamanda herkesin bağımlısı olduğu siber hızı temsil etmektedir (Görsel 4.3).

Görsel 4.4

Alkan Bayraktar, Yan Etki I, Linol Baskı 2021



Görsel 4.5

Alkan Bayraktar, Yan Etki II, Linol Baskı 2021



Keyif verici madde bağımlılığının genellikle yasal olarak büyük şirketlerce desteklendiği siberpunk evreninde kimyasallara alışan insan ya da yarı insanlara bıraktığı geçici ve kalıcı etkilerin betimlendiği “Yan Etki” serisi linol baskı tekniği ile resmedilmiştir. Eserde maddenin beyinde bıraktığı etkilerle komplike şekil ve kurgular üzerinden betimlemelere yer verilmiştir. Kompozisyonda gözlenen parçalanmış alanlar, zihnin derinliklerindeki yasal madde biçimsizliği ve sibernetikte geçirilen zaman ile elde edilen anıların çarpışmasının bir sonucu olarak ifade edilmiştir (Görsel 4.4 ve Görsel 4.5).

Görsel 4.6

Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2020



Görsel 4.7

Alkan Bayraktar, Ağaç Baskı, 2018



Siberpunk evreninde insanların uyuřturulmuř olması politik açıdan çok önemlidir. Zira politika yapıcılarının siyasi argümanları ile mevcut düzende yükseliře geen uyuřturucu ticareti beraberinde madde bağımlılığını, suç oranlarının yükselmesini ve yasa dıřı eylemleri tetiklemektedir. Bu hususta evrende uyuřturucuyla birlikte alkol kullanımı da ekici ve davetkâr tasarlanmış bar ve kafelerde ciddi oranda artmıřtır. Her türlü maddeyi alkolle tüketen halk, sağığına dikkat etmeden tam da yöneticilerin istediğı biçimde yaşamlarını sürdürmektedir. Bu bağlamda alıřmalarda ise řiře biçimi ve içki sunum tasarımlarını kompozisyonlara entegre ederek mekânların renkli yansımaları ifade edilmiřtir (Görsel 4.6 ve Görsel 4.7).

Görsel 4,8

Alkan Bayraktar, Mono Baskı, 2021



Görsel 4.9

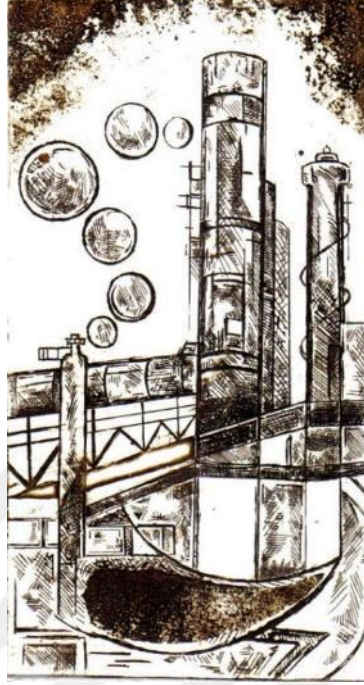
Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019



Fütüristik oluşumların siberpunk kültürü ile ilişkisi plastik sanatlardaki soyut kurgular üzerinden ifade edilmektedir. Bundan dolayı fütüristik çizgilerle geometrik kompozisyonlu planlamalara sıklıkla başvurulmuştur. Bu eserde dört farklı plakaya doku ve renk odaklı soyut bir kurgu oluşturulmuş, sol çaprazdan sağa çapraza bir ufuk çizgisi betimlemesi üzerine ögeler yerleştirilmiştir. Bu ögeleri kesen ve orta noktayı öne çıkaran beyaz artalan ise soldan başlayarak resmin sağ altından ayrılmıştır. Siberpunkın soğuk ama çekici mor tonlarının, bu çalışmada bir yansıma olarak kullanılmasının yanı sıra doygunluğu artırmak için ise turuncu tonu tercih edilmiştir. Yer yer uzaklık algısı yaratmak ve detayları vurgulamak için de siyah öne çıkan bir renk olarak kullanılmıştır (Görsel 4.9).

Görsel 4.10

Alkan Bayraktar, Fabrika, Gravür, 2018



Endüstriyel yapılarla donatılmış bir siberpunk evreninde mega şirketlerin tekelinde toplanan fabrika yapıları kompozisyona dahil edilerek gravür tekniği ile bir çalışma oluşturulmuştur. Fabrika yapıları yüksek, geniş ve özellikle estetik parçalı oluşumlarla kurgulandığından sadece siberpunk evreninde değil günümüz enstantanelerinde de alışkın olduğumuz bir imajdır. Çeliklerin metaller ile birleşerek oluşturduğu bu komplike yapılar inşa edilirken bir estetik düzenin de sağlanmaya çalışıldığını görmek mümkün olmakla birlikte uzaklardan dâhi ilgiyi üzerine çeken bacalarından yayılan zehir, gravürdeki aquatint tekniği ile uygulanmıştır (Görsel 4.10).

Görsel 4.11

*Alkan Bayraktar, Renkli Fon
Kartonu Üzerine Linol Baskı, 2019*



Görsel 4.12

Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2019



Fabrika yapıları ile bu yapıları yöneten mega şirketlerin yöneticilerinin bulunduğu gökdelenler ise siberpunk şehirlerinde ikonik bir görünüm sağlamaktadır. Fakir gettolarda bulunan halkın kaos içerisinde suçla yoğrulmaları ise çalışmanın alt kısmındaki hareketlerle ifade edilmiştir. Burada yer yer karşımıza çıkan dama dokuları siyah dünya ile beyaz dünya arasındaki uçurumu izleyiciye gösterirken siberpunk evreninde yaşayan insanların arasındaki sınıfsal farkın da en büyük göstergesi niteliğindedir. Ayrıca dama dokuları, bu dünya düzeninin yönetici sınıf tarafından stratejik hamlelerle hareket ettirdiği bir satranç oyunun yorumlaması olarak da çalışmada temsil edilmiştir (Görsel 4.11 ve Görsel 4.12).

Görsel 4.13

Alkan Bayraktar, Siklós Cami, Linol Baskı, 2020



Siberpunkın bilim kurgu çerçevesinde gelişen evreni üzerinden kurgulanan çalışmaların yanı sıra fantastik dünyanın öğelerinden de zaman zaman faydalanılmıştır. Çalışmada Macaristan'ın güneyinde yer alan Siklós kentindeki 16. yy.da inşa edilen ve Osmanlı Dönemi camilerinden biri olan Malkoç Bey Cami'nin renkli linol baskısı görülmektedir. Müslüman cemaatin o bölgede az olması nedeniyle günümüzde sadece cuma günleri ve bayramlarda ibadete açılan Malkoç Bey Cami diğer günlerde ise müze olarak hizmet vermektedir (Zorlak, 2021). Eski zamanlarda farklı birçok amaçla kullanılan cami, eserde fantastik kurgular çerçevesinde oluşturulmuş bir yapı olarak betimlenmiştir (Görsel 4.13).

Görsel 4.14

Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2016



Malkoç Bey Cami'ne benzer bir yaklaşım olarak kurgulanan bir diğer çalışmada yine fantastik yapı ve elemanların kompozisyonu kapladığı görülmektedir. Tek kalıp ve tek renk kullanılan bu mistik çalışma Edirne Bedesten Çarşısı'ndan ilham alınarak oluşturulmuş ve gizemli bir cadı figürünün amorf bulutlar arkasında biçimsiz bir ay ışığı altında yürüdüğü görülmektedir (Görsel 4.14).

Görsel 4.15

Alkan Bayraktar, Linol Baskı, 2020



Neon çizgilerin ve yazı-yönlendirme tabelalarının sıklıkla kullanıldığı bir siberpunk şehirde şehir içi trafik hem kara hem hava yoluyla sağlanmaktadır. Tek tabaka yüksek baskıda iki farklı rengin kullanıldığı çalışmada ise klasikleşen birçok trafik işaret ve işaretçileri ile siberpunk dünyasının kalbi olan Uzak Doğu alfabesinden oluşan yönlendirmeler de kullanılmıştır. Siyah ve kırmızının baskın tonlarının uygulandığı çalışma, şehirlerde alışılmış ve yaygın kavramlar olarak bilinen şiddet ve suça işaret etmek amacıyla kullanılmıştır (Görsel 4.15).

5. SONUÇ

Günümüzü ve geleceğimizi öngörmesinin yanı sıra muazzam atıflar barındıran Bruce Bethke'nin kısa bir hikâyesi ile hayatımıza giren siberpunk kavramı, insan-gelecek-teknoloji üçlüsüyle kurgulanmış ve yaşanma potansiyeli bir hayli yüksek olan kötü senaryoları içermektedir. Yeni bir çalışma disiplini ile siberpunk teması, tüm varlıklarla çevreyi kaçınılmaz bir şekilde simüle eden gerçekleri tanımlamayı amaç edinmiştir. İnsanlığın bu sıkıntılı durumlara direnme mücadelesini ve ortaya çıkan yaşama azmini ele alarak geleceğini sağlama alırken unutulma ve yitme ihtimalinden uzaklaşmıştır. Temanın, hayal gücüne bağlı distopik kurgular üzerine temellenmesi sanatçıların üretimine önemli katkılar sağlamıştır. Bu durum, gelecekte bu tematik yaklaşımın her alanında yeni kurgularla gelişeceğini göstermektedir. Böyle bir ortamda gelişen bilim kurgunun alt bir türü olarak tanımlanan siberpunkın her sanat dalında daha da ilerleyeceği öngörülmektedir. Bu alanda eser oluşturacak sanatçılar hem çağdaş ve hem de gelecek gerçeklik için güncel bir çalışma sistemi geliştirmelidir.

Bu bağlamda siberpunk teması sadece çağdaş ve geleceği temsil eden sanat dalları çevresinde değil aynı zamanda eleştirel birçok teori ve uygulamaları da beraberinde geliştirdiği gözlenmiştir. Bu uygulamaların temelini oluşturan dijital medya ise akımın kendi içerisinde oluşturduğu kültüre göre daha güçlü bir bilgi ve iletişim kaynağı taşımaktadır. Çünkü teknolojinin kolay erişimi sayesinde dijital medyanın geliştiği, bu sayede değişen estetik ve kültür algılarının da siberpunk görsellerine yansıdığı saptanmıştır. Bundan dolayı da birçok teknikle beraber uygulanan siberpunk teması tüm dünyada yayılmış bir tür olarak gelişimini sürdürmektedir. Tema, görsel ve dijital mecralarda gelişirken çağın trendine uyum sağlamış ve tasarım pratiğinde yeni sunum teknikleri artış göstermiştir. Buradan hareketle zengin deneyimler üzerine temellenerek aynı zamanda geniş kitle potansiyeline de erişim sağlamıştır. Sahibi olduğu kitlesiyle birlikte video oyunları, bilgisayar programları ya da diğer teknoloji elemanlarıyla eser üreten sanatçılar kendilerine yeni bir dijital evren oluşturmuşlardır. Bu evren içerisinde teknolojik ekipmanlarıyla değişim ve gelişim sağlayabilen sanatçıların beslenme kaynakları da gelişmektedir. Diğer bir anlamda geniş kitlelere erişebilen sanatçı artık izleyicisinden de beslenmeye başlamıştır. Dijital sanatla ilgilenen sanatçılar, dijital ortamlar kanalıyla izleyicisine daha kolay ulaşarak

yelpazesini genişletmiş ve her türlü eleştiriye açık hale gelmiştir. Bu durum sanatçısına daha fazla eser üretebilmesinin ve üretim yeniliklerinin önünü açmaktadır. Geniş kitle potansiyeli edinebilen sanatçılar, geleneksel yöntemlerle çalışmalarını pazarlamak yerine bahsi geçen sosyal ve görsel medya sitelerine eserlerini yükleyerek edindikleri görüntülenme ve beğenilme sayıları üzerinden maddi gelir elde etmeye başlamışlardır. Hatta zaman zaman eserlerini ortaya koyma süreci ile kullandıkları yöntem ve teknikleri de benzer kanallardan video sunumu olarak paylaşmaktadırlar. Kısacası teknoloji ve internet gelişiminin son sürat hızlandığı son 20 yılda sanatın da galerilerden taşarak kendisine seyircisiyle buluşacak yeni mecralar bulduğu gerçeği söz konusudur.

Edebiyat ve sinemada görülen siberpunk senaryoları plastik sanatlar alanında da yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Plastik sanatların bir alanı olan dijital sanatlar bağlamında siberpunk kurguları incelendiğinde amatör ya da profesyonel sayısız sanatçının bu alanın engin kurgu imkânlarından faydalandığı ve eserlerine bu temayı sıklıkla dâhil ettiği saptanmıştır. Dolayısıyla bahsi geçen bu kitle oluşumuna katkı sağlayan tüm disiplinlerin yanı sıra plastik sanatların da önemli bir payı olduğu belirtilmelidir. Kontrolden çıkmış teknolojik bir düzen temelinde patlayan çevresel felaket, sosyal kaos, politik yaklaşımlar ve insan hayatını implantlarla -sözüm ona güçlendirerek- hiçe sayan görseller temanın kurgusal merkezini oluşturmuştur. Sanatçıların bu yaklaşımlar çerçevesinde oluşturduğu görsellerin içine dâhil ettiği günümüz insanının hissedebileceği korku ve dehşetin muazzam boyutta olduğu tahmin edilmektedir.

Tüm bunlardan hareketle sanatçıların dünya düzeni hakkında plastik sanatlar üzerinden de bir gelecek tasviri kurgulamış olduklarını söylemek mümkündür. Teknolojinin hızı neticesinde zamanı geldiğinde tüm insanlığın yine teknolojiye rehin olacağı gerçeğinin görsel sanatlar üzerinden iletilen temel bir mesajı temsil ettiği de iddia edilebilir. Siberpunk kavramıyla bütünleşmiş plastik sanatlar alanında üretilen eserler çok farklı programlarla dijital platformlara taşınmaktadır. Bu çalışmaya eklenebilecek eser sayısının sosyal/görsel medya sitelerinde sayılamayacak boyutta olması, plastik sanatlardaki bu tematik değerın birçok sanatçı tarafından uygulanıyor olmasının sonucudur. Dolayısıyla zaman ilerledikçe eserler hususunda bu geniş yelpazeye yeni sanatçılar dâhil olacak ve yeni eserler izleyicilerle paylaşılacaktır.

Kapitalist düzenin özellikle orta ve alt sınıfında yaşayan insanları doğrudan etkilediği gözlenen siberpunk temasında teknolojinin getirdiği olumsuzluklar, özgün eserlerle birlikte video oyunlarına da sıklıkla konu olmuştur. Buradan hareketle geleceğe bir nevi ışık tutan, genellikle üç boyutlu görüntü ve zengin efektlerle kurgulanan oyunlardan etkilenen sanatçılar bazı eserlerini bu mecradan ilham alarak oluşturmuştur. Gelecek kültürünün bir yansıması olan ve uç boyutları öne çıkarılan video oyun kültüründe amatör ya da profesyonel sanatçılar da siberpunkın yadsınamaz etkisine girmişlerdir. Bundan dolayı tüm potansiyellerin bu disiplin üzerinden imajlarla betimlenmesi plastik sanatlar alanına ciddi bir katkı sağlamıştır. Buradan hareketle özgün eserlerin yanı sıra bir başka endüstriyel sektör olan video oyunlarının gelişimi, temanın büyümesine olanak tanıdığını göstermektedir. Dolaylı olarak da plastik sanatçılara bu gelişim üzerinden de eser oluşturmaları adına ucu açık ve sürdürülebilir bir zemin hazırlandığını söylemek mümkündür.

Video oyunlarına ek olarak cosplay ise birçok tema üzerinden beslenerek büyüyen yeni bir sanat hareketi olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle gençlerin fazlasıyla ilgi duyduğu bir hobi olarak görülen ancak alt metninde çoklu sanat yaklaşımları barındıran bu harekette oluşturulan kıyafetlerin sergilenmesi ciddi bir çalışma disiplini gerektirmektedir. Çünkü cosplayerların oluşturdukları karakterlere bürünmeleri ile birlikte karakterlerin temsil ettiği ruhu içselleştirmeleri de gerekmektedir. Bu davranışın ortak temeli, gençlerin ve orta yaş aralığındaki bireylerin özellikle bu dönemlerde hedefler değil, roller aramalarından kaynaklandığı belirtilmelidir.

Siberpunkın temelinde var olan teknolojik gelişmenin oluşturacağı negatif sonuçların sanat bağlamında pozitif etkilere olanak tanıdığı gözlenmiştir. Çünkü teknoloji geliştikçe bu tematik üretimlerde hem donanımların hem de kompozisyonların yenileneceği ya da güncelleneceği anlaşılmaktadır. Bu problemli durumun gelişmesinin ortaya çıkaracağı sonuçlar ışığında plastik sanatların hangi koşullar altında etkileyeceğini ise bizlere sadece zaman gösterecektir.

6. KAYNAKLAR

- Ağın, B. (2020). *Posthümanizm kavram kurgu bilim-kurgu*. Siyasal Kitabevi.
- Akbulut, D. (2018). Dijital çağda sanatın ve sanatçının konumu. *Inonu University Journal of Art and Design*, 117-123.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden dijitalle, mekândan uzama oyun kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan Sütcü, & I. Barış Fidaner içinde, *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (s. 26-82). Kalkedon Yayınları.
- Akkoç, B. (1996). Bilimkurgunun tarihi #1: ortaya çıkışı ve yükselişi. *Atılgan Bilimkurgu Dergisi*, 8-13.
- Alperen, A. (1996). Bilimkurgu romanlarındaki zamanötesi dünya. *Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, 265.
- Armstrong, H. (2007). *Grafik tasarım kuramı tasarım alanından okumalar*. Espas Yayınları.
- Asimov, I. (1983). *Asimov on science fiction*. St Albans: Granada.
- Atayman, V. (2004). *Postmodern "Kurtarıcılar"*. Don Kişot Yayınları.
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. İnkılap Yayınevi.
- Avcıoğlu, G. Ş. (2017). Emek, sibernetik ve toplum. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 515-518.
- Ayna, A., & Postalıcı, İ. (2020). Bilim kurgu filmlerinde 60'lardan günümüze beden ve mekân algısına dair bir okuma. *Yıldız Journal Art and Design*, 1-29.
- Ayyıldız, S., & Müştak, S. (2016). Sinema-mimarlık arakesitinde Siberpunk ve "Ada" filmi üzerinden eleştirel bir yaklaşım. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 127-142.
- Bainbridge, W. S. (2004). The Cyberpunk Paradigm. W. Bainbridge içinde, *Berkshire encyclopedia of human-computer interaction* (s. 433-439). Berkshire Publishing Group.
- Balcı, Ş. (2021). Türk sinemasında robotlar. *sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 259-291.

- Başaran, B. (2007). *Fütürizm'den Siberpunk'a yirminci yüzyıl sanatında teknolojinin değişen yansıması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Batur, Y. (1998). *Bilimkurgu sinemasında şiddet ve ideoloji*. Kitle.
- Baudou, J. (2003). *Bilim-kurgu*. Dost kitabevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. Doğubatı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Kusursuz cinayet*. Ayrıntı Yayınları.
- Bayar, Z. (2002). Bilim-kurgu ütopyalardan yola çıkan bilimsel tabanlı bir edebi türdür. *Hürriyet Gösteri*, 244.
- Bayraktar, A. (2021). Jenny Holzer ışık estetiği üzerinden. *Işık Estetiği Üzerinden Jenny Holzer Sanat Pratiklerine Dair Bir Değerlendirme*, 57-75.
- Behm, E. M., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 808–823.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cbercultures*. Routledge.
- Benjamin, W. (2020). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat yapısı*. Zeplin Kitap.
- Bethke, B. (2020, 05 28). <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> adresinden alındı.
- Binark, M., & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayıncılık.
- Booker, M., & Thomas, A.-M. (2009). *The science fiction handbook*. SPi Publisher.
- Bould, M. (2019). *Bilimkurgu*. Kolektif Kitap.
- Brown, S. (2010). *Tokyo Cyberpunk*. Palgrave Macmillan.
- Buhl, M. (2009). Virtual Bodies in Cosplays : On media-fenerated self-presentations of gender constructions. *Erziehung, Bildung und Geschlecht : Männlichkeiten im Fokus der Gender-Studies*, 177-190.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture*. The Athlone Press.

- Clarke, R., & Knake, R. (2011). *Siber savař. İKÜ Yayınevi.*
- Cotton, B., & Oliver, R. (1997). *Siberuzay sözlüğü. Yapıkredi Kültür Sanat.*
- Çalışkan, Ö. (2016). Bilim-kurgu film türünde ideoloji örneği: TRON Efsanesi. *Kurgu*, 86-110.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilim kurgu sineması. Seyyah Kitap.*
- Delil, S. (2020). Boyutlu platform oyunların tarihsel gelişimi ve günümüz platform oyunlarında kullanılan dijital illüstrasyonların çözümlenmesi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 473.
- Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 138.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 425-442.
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim*, 294-311.
- Duru, O. (1973). "Science-fiction" sözcüğüne türkçe bir karşılık arama denemesi. *Türk Dili*, 332-333.
- Ek Bektaş, E. H. (2017). Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilim kurgu filmlerine bir bakış. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 201-218.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında Cyberpunk. Altı Kırkbeş Yayın.*
- Gibson, W. (2019). *Neuromancer. Altıkırkbeş Yayınları.*
- Gökhan, A. (2004). Gelişmenin karanlık yüzünü gösteren Cyberpunk. *Hürriyet Gösteri*, 70-71.
- Gregory , B., & Sunny, S. (1998). Cyberculture and the reimagining of identity in the 'Non-Western' metropolis. *Futures*, 967-979.
- Grewell, G. (2001). Colonizing the Universe: science fictions then, now, and in the (imagined) future. *Rocky Mountain Modern Language Association*, 30.
- Grosz, E. (2001). *Architecture from the Outside Essays on Virtual and Real Space. Massachusetts Institute of Technology.*

- Gül, M. E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) oyunu örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies*, 453.
- Günay, U. T. (2013). Folklor ve siber çağ. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 213-221.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifesto*. Agora Kitaplığı.
- Haşım Arif, B., & Murat Gökhan, D. (2019). Blade Runner filminin bilimkurgu tasarım dili açısından görsel analizi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 302-322.
- Hauser, S. (2003). *Virtual geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Rodopi.
- Hendershot, H. E. (2007). *Schirmer encyclopedia of film*. Thomson Gale.
- Hossein, M., & Soheil, K. (2020). The Consumptive significance of images and interface values in Cyberpunk cities. *Text Matters*, 236-256.
- Iglesia, M. d. (2019). Has Akira always been a Cyberpunk comic. T. Tatsumi içinde, *Cyberpunk in a transnational context* (s. 54-66). MDPI.
- Işık M. (2021, Eylül, 10). https://medium.com/@mustafaik_6193/cosplay-nedir-cosplayin-tarihçesi-9b27d5779179 adresinden alındı.
- Işık, S. (2019). *Bilim kurgu ve öteki*. İkinci Adam Yayınları.
- James, E., & Mendlesohn, F. (2003). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge University Press.
- Kakoudaki, D. (2016). *Robot anatomisi edebiyat, sinema ve kültürel çalışmalarda yapay insan*. Kolektif Kitap.
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve yükselen bir alan dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 199.
- Kurtyılmaz, D. (2018). Siborg-oluş'a dair sinematografik fanteziler (Anneke Smelik). *SineFilozofi Dergisi*, 142-155.
- Kutlu, K. (2004). Siberpuk distopya A.Ş. *Sinerama Dergisi Sayı 2*, 97.
- Lee, G., & Sunny S. K., L. (1998). Wicked cities: Cyberculture and the reimagining of identity in the "Non-Western metropolis. *Futures*, 967-979.

- Lem, S. (2007). Bilim kurgunun yapısal analizi üzerine. K. M. Güney içinde, *Başka dünyalar mümkün* (s. 28-38). Varlık Yayınları.
- Leng, R. (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. The Phoenix Papers: First Edition.
- Lidia, M. (2019). European Cyberpunk cinema. T. Takayuki içinde, *Cyberpunk in a transnational context* (s. 29-43). MDPI.
- Lilly, N. (2020, Mayıs 30). <https://web.archive.org/web/20150502121200/http://www.greententacles.com:80/articles/5/26> adresinden alındı.
- Murphy, G., & Schmeink, L. (2018). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge.
- Murphy, G. J., & Vint, S. (2010). The mainstream finds its own uses for things. s. vint içinde, *Beyond Cyberpunk new critical perspective* (s. 95-115). Routledge.
- Özakın, Ö. (2001). Bugünün dünyasını geleceğe yansıtmak. *Arredamento Mimarlık*, 82.
- Roberts, A. (2002). *The history of science fiction*. Palgrave Histories of Literature.
- Robins, K. (1995). Cyberspace and the world we live in. M. Featherstone, & R. Burrows içinde, *Cyberspace cyberbodies cyberpunk cultures of technological embodiment* (s. 135-155). Sage Publications.
- Roloff, B., & Seeßen, G. (1995). *Ütopik sinema*. Alan Yayıncılık.
- Ronay, I. (1988). Cyberpunk and neuromanticism. *Mississippi Review*, 266-278.
- Sabin, R. (2002). *Punk rock so what*. Routledge.
- Sezgin, S. (2018). Digital games industry and game developers in Turkey: problems and possibilities. *Journal of Cultural Studies, Faculty of Communication*, 239.
- Silvia, M. (2006). *Cyberpunk as subculture*. Yayımlanmamış Lisans Tezi, Masaryk Universty Faculty of Arts Department of English and American Studies, Çek Cumhuriyeti.
- Sponsler, C. (1992). Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: the example of William Gibson. *Contemporary Literature*, 625-644.
- Springer, C. (1998). *Elektronik Eros*. Sarmal Yayınevi.

- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. Yale University.
- Şahin, S., Öztürk, B., & Ardalı Büyükarman, D. (2015). *Edebiyatın izinde fantastik ve bilimkurgu*. Bağlam Yayınları.
- Şengün, S. (2014). Sanal hikaye anlatıcılığı çağında yaşayan bilimkurgu ve fantastik dünyalar olarak video oyunları. *Varlık Dergisi*, 16-21.
- Tatlı, E. (2017). *Bilim kurgu etkinliklerinin fen bilgisi öğretmen adaylarının bilimsel bilgiyi kavramalarına, bilimsel okuryazarlıklarına ve bilime karşı tutumlarına etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Telotte, J. (2004). *Science fiction film*. Cambridge University Press.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar tarih-tasarım-teknoloji*. Detay Yayıncılık.
- Tire, S. (2018). *Sanat ve dijital teknoloji ilişkisinde dijital resim*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Tok, G. (1996). Bilim-kurgunun ana temaları. *Bilim ve Teknik Dergisi*, 38.
- Tomas, D. (1995). Feedback and cybernetics: reimagining the body in the age of the Cyborg. M. Featherstone, & B. Roger içinde, *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk cultures of technological embodiment* (s. 21-43). Sage Publication.
- Tunalı, İ. (2009). *Tasarım felsefesi tasarım modelleri ve endüstri tasarımı*. Yem Yayın.
- Tunç, A. (2018). *Bilim Kurgu Sinemasında "Mars"*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Tunçel, M. (2018). Açık hava reklamları ve New York Times Meydanı açık hava reklamlarının incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 317-341.
- Turanlı, H. (1994). *Meleklerin düştüğü yer - tekno-anarşizm ve Siberpunk*. Altıkkırkbeş Yayınevi.
- Uslu, E. G. (2019). *Ütopik ve distopik filmlerde geleceğin insanı*. Palet Yayınları.
- Westfahl, G. (1996). Evolution of modern science fiction: the textual history of Hugo Gernsback's "Ralph 124C 41+". *Science Fiction Studies*, 37-82.
- Wigan, M. (2019). *Görsel illüstrasyon sözlüğü*. Literatür Kitabevi.

- Yamı, V. Ş. (2009). Medya ve etik sempozyumu. *Dijital Manipülasyon ve Medya Etiği* (s. 49-62). Elazığ: Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yılmaz, K. (2006). Born to be on-line: Cyberpunk, Cyborgs and the Matrix trilogy. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 257-267.
- Zhang, H., & Zhang, M. (2020). Research on Cyberpunk images in the visual digital. *International Conference on Computer Vision, Image and Deep Learning*, (s. 39-43). China.
- Zorlak, K. (2021, Haziran, 2). <https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/macaristanda-eccad-yadigari-cami-asirlara-meydan-okuyor> adresinden alındı.

7. GÖRSEL BAĞLANTI ADRESLERİ

- URL-1 <https://www.artstation.com/stahlberg>
- URL-2 <https://www.artstation.com/artecida>
- URL-3 <https://www.facebook.com/oscar.rh.9>
- URL-4 https://www.artstation.com/abrar_khan1
- URL-5 <https://www.artstation.com/tonch-la-gonch>
- URL-6 <https://www.artstation.com/astoralexander>
- URL-7 <https://www.artstation.com/phaserunner>
- URL-8 <https://www.artstation.com/antunesketch>
- URL-9 <https://www.artstation.com/bartsy>
- URL-10 https://www.instagram.com/poul_with_an_o/
- URL-11 <https://www.artstation.com/shaidaniel>
- URL-12 <https://wilmerlens.com>
- URL-13 https://www.instagram.com/sonu_mathew_ninan/
- URL-14 https://www.instagram.com/ninjajo_art/
- URL-15 <https://www.instagram.com/dehvraart/>
- URL-16 <https://www.artstation.com/sinakasra>

- URL-17 <https://www.artstation.com/dangiuz>
- URL-18 https://www.artstation.com/r_bago
- URL-19 https://www.instagram.com/komardin_konstantin_art/
- URL-20 https://www.artstation.com/boris_rogozin
- URL-21 <https://www.artstation.com/eddie>
- URL-22 <https://www.artstation.com/isaaczuren>
- URL-23 <https://www.deviantart.com/kamikaye>
- URL-24 <https://www.deviantart.com/elliottslary>
- URL-25 <https://www.artstation.com/aegisfalcon>
- URL-26 <https://www.tate.org.uk/art/artists/jenny-holzer-1307/5-ways-jenny-holzer-brought-art-streets>
- URL-27 <https://www.artstation.com/seventeenth>
- URL-28 <https://www.artstation.com/anamirko>
- URL-29 <https://joshuaraichur.com/photos/streets-of-asia/>
- URL-30 <https://www.artstation.com/alexandr-m>
- URL-31 <https://www.deviantart.com/samtheconceptartist>
- URL-32 <https://www.artstation.com/fernandocorrea>
- URL-33 <https://www.artstation.com/skiegraphicstudio>
- URL-34 <https://www.deviantart.com/mrdodobird>
- URL-35 <https://www.alternatecyborg.net>
- URL-36 <https://ahmetatilakar.com/>
- URL-37 <https://www.behance.net/cihanengin>
- URL-38 <https://www.deviantart.com/thenebeskymuz/>
- URL-39 <https://www.deviantart.com/jivostudio>
- URL-40 <https://www.facebook.com/lucasstaniecart>
- URL-41 <https://www.deviantart.com/grobi-grafik>
- URL-42 <https://www.behance.net/gabluel>
- URL-43 <https://www.behance.net/Dinconur>
- URL-44 <https://www.artstation.com/ruinedworld>
- URL-45 <https://www.artstation.com/raylederer>

- URL-46 <https://www.deviantart.com/arkarti>
- URL-47 <https://www.artstation.com/thomaswievegg>
- URL-48 <https://www.deviantart.com/vizzee>
- URL-49 <https://www.deviantart.com/whereisnovember>
- URL-50 <https://www.instagram.com/wkosman>
- URL-51 <https://www.artstation.com/ramhak>
- URL-52 <https://conceptartworld.com/news/deus-ex-human-revolution-concept-art/>
- URL-53 <https://www.deviantart.com/houstonsharp>
- URL-54 <https://www.instagram.com/lonstermash/>
- URL-55 <https://shiroychigo.com/>
- URL-56 https://www.reddit.com/r/gaming/comments/4mf817/fallout_cosplay/
- URL-57 <https://www.facebook.com/eluneth.cos/>
- URL-58 <https://www.instagram.com/kayyybear/>
- URL-59 <https://www.dtjaaaam.com>
- URL-60 <https://www.cyberpunk.net/en/cosplay-contest/#guides>
- URL-61 <https://www.instagram.com/tingilya.cosplay/>
- URL-62 <https://www.instagram.com/itsandyvalentine/>
- URL-63 <https://www.deviantart.com/darkrainee>
- URL-64 <https://www.instagram.com/molzenna/>