Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

SİMÜLASYON ALGISI VE PUTLAR METAFORU BAĞLAMINDA JENNY HOLZER VE CINDY SHERMAN'IN ESERLERİNDE İLİŞKİSEL SÖYLEM

Tuba GÜLTEKİN[1]
Aşkın BAHADIR[2]

Gültekin Tuba ve Aşkın Bahadır. "Simülasyon Algısı ve Putlar Metaforu Bağlamında Jenny Holzer ve Cindy Sherman'in Eserlerinde İlişkisel Söylem". ulakbilge, 41 (2019 Ekim): s. 691-702. doi: 10.7816/ulakbilge-07-41-01

Öz

Francis Bacon'a göre insan zihni; kuruntularını, yarattığı put metaforları ile ortaya koymaktadır. Bacon'ın Modern deneyciliğin teorik alt yapısını oluşturmak adına ortaya koyduğu putlar metaforuna göre, insan zihni bilimsel yöntemde yakalayacağı başarıya ancak bu putları yıkarak ulaşabilir. Putlar metaforunda bir simülasyon algısı oluşturarak gerçekliğin yerini alan bir yanılsamadan bahsedilmektedir. Simulasyon teorisinde günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte daha somut olarak simülasyonlar gerçekliğin yerini almaktadır. Moderniteden postmodern döneme teknolojik gelişmelerle birlikte insanın gerçeklik algısında değişimler oluşmuştur. Bu değişimler ise Jean Baudrillard tarafından Simülasyon veya Hipergerçeklik incelemeleri ile ortaya koyulmaktadır. Bu bağlamda araştırmada zihinde oluşan yanılgılar, metaforik anlatımlar ve gerçekliğin sorgulandığı yanılsama ile Jenny Holzer ve Cindy Sherman'ın eserleri Baudrillard'ın Simulasyon Kuramı ve Francis Bacon'un Put Metaforu yaklaşımının ilişkisel çözümlenmesi yapılarak örnekleme alınan eserler üzerinden gerçekliğin yansımaları yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Jenny Holzer, Cindy Sherman, Simülasyon, Putlar Kuramı, İlişkisel Söylem, Jean Baudrillard, Francis Bacon

Makale Bilgisi
Geliş: 11 Haziran 2019 *Düzeltme: 18 Temmuz 2019* *Kabul: 16 Ağustos 2019*

[1] Doç. Dr. Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Resim İş Öğretmenliği/ tgultekin(at)hotmail.com
[2] Doktora Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü/ askin-bhdr(at)hotmail.com

© 2019 ulakbilge. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Francis Bacon'a göre; insan zihni kuruntularını yarattığı put metaforları ile ortaya koymaktadır. Bacon'ın modern deneyciliğin teorik alt yapısını oluşturmak adına ortaya koyduğu putlar metaforuna göre, insan zihni bilimsel yöntemde yakalayacağı başarıya ancak bu putları yıkarak ulaşabilir. Putlar metaforunda bir simülasyon algısı oluşturarak gerçekliğin yerini alan bir yanılsamadan bahsedilmektedir. Bu bağlamda araştırmada zihinde oluşan yanılgılar, metaforik anlatımlar ve gerçekliğin simülasyon teorisi sorgulandığı yanılsama ile Jenny Holzer ve Cindy Sherman'ın eserleri Baudrillard'ın Simulasyon Kuramı ve Francis Bacon'un Put Metaforu yaklaşımının ilişkisel çözümlenmesi yapılarak örnekleme alınan eserler üzerinden gerçekliğin yansımaları yorumlanmıştır. Francis Bacon (1561-1626) Modernlik düşüncesini en açıklayıcı biçimde ortaya koyarak bilimciliği savunmuş, rasyonalist bir filozoftur. Bacon, doğayı anlamanın ve doğa üstünde güç sağlamanın bilimsel yöntem ile gerçekleşeceğini savunmuştur. Yaşadığı yüzyılda bilim ve felsefe konusunda yeni bir yaklaşım getirilmesi gerektiğini düşünenler arasında öne çıkan bir isimdir. Bacon, geleneksel yaklaşımları reddettiği için, deneysel bilgi ve tarihsel ilerleme düşüncesini savunmaktadır. Ona göre, bilgi icatlar ve keşiflerle hayat bulmaktadır ve bunlar yenilerinin motivasyonunu oluşturmaktadır (Kaya Keha, 2016). Bacon, geçmişten gelen güç biçimini, araştırma yöntemlerini ve bilgi görüşünü reddetmektedir. Ona göre felsefe, geçmişte bilgi konusunda yetersiz kalmıştır. Çünkü geçmişte felsefenin bilgi konusunda dolayısıyla sonuçları da doğru değildir. Bacon'a göre doğayı tanıyarak ona hakim olmak gereklidir. Bu yüzden ilk olarak geçmişten gelen tüm önyargılardan kurtulmak gerekmektedir (Kaya Keha, 2016). Bacon, insanlarda var olan yanılgılar konusuyla ilgilenmektedir. Bacon'a göre insanı özgür olmaktan ve araştırma yapmaktan uzaklaştıran putlar, metaforik olarak kalıp düşünceleri ve önyargıları temsil etmektedir. Çünkü putlar birer tapınma nesnesi gibi vazgeçilmesi zor ve yerleşik düşüncelerdir (Arslanoğlu, 1999). Bacon, insan zihninin putları oluşturan belirli nedenlerle kirlendiğini, ancak metafor olarak kullandığı bu putları yok ederek insan zihninin bilimsel yöntemde başarıya ulaşabileceğini söylemek istemektedir. Bu putları oluşturan nedenlerden dolayı insan zihni doğa üstünde üstün gelememektedir. Putlar yıkıldığında ancak doğa üstünde üstünlük sağlanabilir. Bacon metafor olarak kullandığı bu putları dörde ayırmıştır:

> İnsan, müdrikesinde, kök salmış olan idollerle ve yanlış fikirlerle hareket etmiştir ve bunlara göre karar vermiştir. Bu idoller, 'tabiat'ın yorumuna engel olur; zihne yeni bilgilerin girişini güçleştirir, bilimlerin yenilenmesinde rahatsızlık verir. İdolleri göstermek büyük bir hizmettir. Söz konusu olan idoller ise şunlardır: Kabile İdolleri, Mağara İdolleri, Pazar İdolleri, Tiyatro İdolleri (Bacon, 2012: 18).

-Kabile Putları: Bacon bu putların bütün insanlarda bulunduğunu ileri sürmektedir. Ayrıca, insanın kendini her şeyin ölçüsü olarak kabul ederek, algılarını evrene değil kendisine yönlendirmesi, insan zihninin içbükey ve dışbükey aynalar gibi nesneleri bozmasını bu put ile açıklamaktadır (Bacon, 2012). Bacon'a göre, insanın doğası gereği kendisinde bulunan, doğru kararlara ulaşmasını engelleyen ve tüm insanlar için aynı şekilde olan putlardır. Bu putlar nedeniyle nesneleri kendimize benzetiriz. Ayrıca bu putlar nedeniyle nesneleri kendi ölçülerimize göre algılamaya çalışarak kendi ölçülerini algılayamayız (Kaya Keha, 2016).

Bacon, bu putlara kabile putlarının dışında soy putları da demektedir. Bu putlar, insanın insana has özellikleri cansız nesnelere yüklemesiyle bağlantılıdır. Bu puta örnek olarak "Güneş doğdu" dediğimizde dünyanın kendi ekseninde dönmediğini iddia eden geçmiş düşünceleri yerleşik hale getirmiş oluruz (Arslanoğlu, 1999). Bacon, bu putları açıklarken duyuların nesneleri algılamada yanılabileceğinden bahseder ve buna neden olarak bu putları göstermektedir. Bu putları kendi içinde doğal(doğuştan) putlar ve yapay putlar olarak ikiye ayırmaktadır. Doğal putlar, aklın kendi doğal yapısından dolayı oluşmaktadır ve yanlış algılamaya duyulardan daha yatkınlardır (Gültekin ve Tokdil, 2017).

-Mağara Putları: "Mizaç, eğitim, zihnin ve bedenin yapısı, kişilerle ilişkiler, otoriteler vs. gibi birtakım sebepler tabiatın ışığını karartır ve kişiyi mağara idolüne sokar. Mağara idolü, her bir ferdin, ayrı ayrı kendisinde bulunan idoldür"(Bacon, 2012: 21).

Mağara putunu ortaya koyarken Bacon, Platon'un Mağara Alegorisinden etkilenmiştir. Bacon'a göre, her birey mağara içine hapsolmuştur ve doğa bu mağaradan her birey tarafından farklı şekilde algılanmaktadır. Yani, Bacon'a göre her bireyin farklı bakış açısı ve yetenekleri bulunmaktadır. Ayrıca, her insan farklı bir çevrede yetişmektedir (Kaya Keha, 2016). Bir başka şekilde açıklanacak olursa mağara içine sızan ışıklarla algılanan nesneler bireysel olarak algılanır ve genellikle bu algılananlar yanlıştır. Bu sayede yanlış algılanan nesnelerden önyargılar ortaya çıkmaktadır. Örneğin, bir birey tembel bir kişiliğe sahipse, çevresinde gerçekleşen olaylara yavaşlıkla eş anlamlar yükleyecek ve bakış açısı bu şekilde olacaktır. Bu demek oluyor ki araştırmacı gerçeklere

ulaşmak için mağaradan yani, kendi huy ve alışkanlıkları ile ilişkili olarak oluşturduğu putları yıkmalıdır (Arslanoğlu, 1999). Bunlar;

> doğrudan doğruya insan doğasından kaynaklanmayıp, kültürün eseri olan, bu yüzden bireylerin farklı ailevi temellerinden, çocukluk deneyimlerinden, eğitimlerinden, cinsiyetlerinden, dini veya sınıfsal aidiyetlerinden kaynaklanan inançları veya önyargıları yansıtırlar (Kaya Keha, 2016: 121).

Çarşı Pazar Putları: bu putlar insanlar arası ilişkilerden kaynaklıdır ve böylelikle dil ile alakalıdır. Dilde kelimelere yüklenen yanlış anlamlar insanı yanlışa sürüklemektedir. Bu nedenle çarşı pazar putları, en yaygın puttur. İnsanlar kendi zihinlerinin bu kelimeleri ürettiğini sanarlar ancak, tam tersi bir durum söz konusudur. Bu kelimeler zihni sarmıştır. Doğru olmayan şekilde oluşturulan bu kelimeler zihni yanlış şekilde hareket ettirerek 'şey'lerin yanlış tanımlanmasına neden olur. Fakat, algısal açıdan açık görüşlü bir zihin gözlemle birlikte onları daha doğru olacak biçimde doğaya uydurmaya çalışmaktadır. Fakat, kelimeler doğanın zıttıdır (Bacon, 2012). Bu putlar ön yargıları içeren sözlerin insan düşüncelerindeki etkisi ile alakalıdır. İletişim için kullanılan sözcükler ve dil, geçmiş çağlardan gelerek kalıplaşmış görüşlere sahiptir ve bu kalıplar ön yargıları taşımaktadır (Kaya Keha, 2016): Tüm bunlardan yola çıkarak Bacon, dilde var olan belirsiz anlamların bulunduğunu göstermek istemektedir. Bu belirsizlik, farklı kişilerin bir kelimenin farklı anlamlarıyla kullanmasına rağmen bunun çoğunlukla fark edilemiyor olmasından kaynaklanmaktadır. Tiyatro Putları: geçmişten gelen teori ve güçlere inanmayla gelen putlardır. Bu putları anlatırken Bacon, tiyatro metaforunu eskiden gelen ve doğru olmayan felsefi düşüncelerini yıkmak için kullanmaktadır (Kaya Keha, 2016). Bacon, bu putta bazı düşünce ya da düşünürleri düşünmeden inanılmasını bir tiyatro oyununa benzeterek bu metaforu kullanmaktadır (Arslanoğlu, 1999). Bu put, doğmalar, gelenek, itimat, astroloji, simya, büyü gibi batıl inançlardan kaynaklıdır (Bacon, 2012). Bacon, tüm bu putlar yıkıldıktan sonra Descartes'ın oluşturduğu şekilde bir yöntem ortaya koyarak doğa bilimleri ve diğer araştırma alanlarında kılavuzluk edecek bilimsel bir yöntem ortaya koymaya çalışmıştır. Çünkü Bacon'a göre yöntemi olmayan araştırmalar, bilinçsizce yapılmış araştırmalardır. Bu bağlamda, Bacon bu yöntemin, gözlem ve doğaya doğru sorular sormak için gerekli olduğunu savunmaktadır (Kaya Keha, 2016).

Bacon'a göre;

> insan, zihnini meşgul eden tüm bu yanılsamalardan ve sınırlamalardan kurtulmalı, doğaya ve dış gerçekliğe saf bir ruhla yönelim gerçekleştirmelidir. Ancak böylelikle nesnel gerçekliğe ve nesnenin kendi gerçekliğine ulaşılabilir. Bilimdeki nesnel gerçeklik, herkes için aynıyken, sanatta süjenin algısıyla ilişkilidir. Sanatta var olan bu algısal farklılık kendi içinde de farklılıklar ortaya koymakla birlikte, öznenin evrensel gerçekliği geride bırakarak kendi gerçekliğine yönelimi şeklinde görülmektedir (Gültekin ve Tokdil, 2017: 184).

Simülasyon Algısı

Simülasyon, gerçekten ve fiili olarak var olmayan bir şeyi ya da durumu tüm özellikleriyle, gerçekmiş ve fiilen varmış gibi gösterme durumu olarak tanımlanabilir (Çandırcı, 2010). Bu bağlamda, Platon'un mağara alegorisi simülasyon teorisine bir örnek niteliğindedir. Çünkü Platon mağara alegorisini kullandığı bu metaforunda bir simülasyon algısı oluşturarak gerçekliğin yerini alan bir yanılsamadan bahsetmektedir. Tarih içerisinde de simülasyon algısı bağlamında bulgulara ulaşmak mümkündür. Fakat, günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte daha somut olarak simülasyonlar gerçekliğin yerini almaktadır. Modernite ile teknoloji konusunda başlayan gelişmeler, postmodern dönem içerisinde büyük bir hıza ulaşmıştır. Bu teknolojik gelişmelerle birlikte insanın gerçeklik algısında belirli değişimler oluşmuştur. Bu değişimler ise Jean Baudrillard tarafından Simülasyon ve Hipergerçeklik incelemeleri ile ortaya koyulmaktadır. Baudrillard'ın simülasyon ile ilgili ortaya koyduğu düşüncelere göre; gösterenler gösterileni yansıtmayacak kadar uzak bir noktada yer almaktadır. Gerçekliğin yerini ise onun bir türevi ya da türevinin türevi almıştır. Şöyle ki, bu hipergerçektir ve gösterge, gerçekliğin gerçek olmayan halidir (Şahiner, 2015). Buradan yola çıkarak, hipergerçeklik günümüzde çoğalmakta ve sanat ise bu simülasyon dünyasında ancak bu evrene hizmet eden bir araç konumuna gelmektedir (Whitham ve Pooke, 2013).

Baudrillard'a göre:

> Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir. Daha kötüsü gösterge sistemleri bu gönderen sistemlerini yapay solunumla yaşatarak, tüm kombinatuvar hesapları ve ikili karşıtlıklarla tüm eşdeğerlik sistemlerinin işine yarayabilecek anlamdan daha da esnek (ductile) hale gelmektedirler. Burada bir taklit, suret ya da parodiden değil aslı yerine göstergeleri konulmuş, bir gerçek, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz ediyoruz.

> Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden. Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir (Baudrillard, 2011).

Simülasyon kuramının, postmodern Batı toplumlarına karşı bir başkaldırı amacı bulunmakta ve başta saldırıya kapitalist sistem ve onun bağlı bulunduğu ekonomi ile başlanmaktadır. Baudrillard'a göre, gerçeklik parçalanmış ve insanlar gerçeğin yerine kurgusal bir yapay gerçekliğin içinde simülakrlarla yaşamaya başlamışlardır (Çandırcı, 2010). Baudrillard'a göre, gerçekliğin yerini alan göstergeler gerçekliği yok ederek onların yerini almışlardır. Fakat bu ontolojik açıdan bir yokoluş anlamına gelmemektedir. Bu durum algısal açıdan gerçekliğin yerini alan simülasyonu işaret etmektedir. Yani araya aracı girdiği durumlarda gösteren sistemi veya epistemolojik töz sistemi bir simülasyona yani kopyanın kopyası haline gelmektedir (Güzel, 2015). Baudrillard, gerçekliğe olumsuz bir anlam yükleyerek içini boşaltmakta ve geçmişte bahsedilen anlamda bir gerçekliğin artık var olmadığından söz etmektedir (Maltaş, 2012). Ona göre, günümüz toplumuna ait bu hipergerçekliğe geçiş dört aşamada gerçekleşmektedir. Birinci aşama, göstergelerin yani sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği aşamadır. İkinci aşamada, göstergeler gerçeği daha hoş göstermeye hatta çarpıtmaya başlamıştır. Buna rağmen gerçeklikten tamamen bir kopuş mümkün olmadığı için göstergeler gerçekliği yansıtmayı devam etmektedir. Ancak üçüncü ve dördüncü aşamalarda göstergeler ve simülasyon artık gerçekliğin yerini almıştır. Tüm bunların sonucunda da sembolik bir toplum yaşantısına geçiş sağlanmıştır. Söz konusu toplum, bireyler arası ilişkilerde bile yalnızca sembolik ilişkilerin olduğu bir simülakrumdur. Ayrıca bu toplumda epistemolojik gerçeklik ya da gerçeklikten bahsedilememektedir. Artık söz konusu tek gerçeklik hipergerçeklik olarak sunulan gerçekliktir (Güzel, 2015). Teknolojik açıdan gerçekleşen gelişmelerle Baudrillard bir bakıma haklı çıkmaktadır. Şöyle ki, İsveçli bilim adamları artık sanal olarak oluşturulan evrenlerin içerisine insan zihnini yükleyerek ölümsüzleştirme arzusu içerisinde deneyler sürdürmektedirler. Buradan da şu sonuç çıkarılabilir: teknoloji bireyi gerçek olduğunu sandığı bir evreni sunmakta ve buna inandırma arzusu içerisindedir. Bireyin gerçek olarak kabul ettiği her şey kurgu ve popüler kültürün sunduğu imaj gerçekliklerdir. Tüm bunların nedeni ise Kapitalist sistemin çok üretim çok tüketim mantığıdır (Güzel, 2015).

> Genellikle taklit anlamına gelen 'simülasyon' kavramını kullanan Baudrillard, film televizyon ve reklamcılığın imgelemi ile bilgisayar oyunlarının 'sanal gerçekliğinin' gerçekliğin değişken kavram olduğu bir durumu yarattığını söylemektedir. Baudrillard'a göre, sanat da diğer her şey gibidir. Gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırların yok olmasına yardımcı olan bir işaret dizisi kaybolan ya da artık mevcut olmayan bir şeyin kopyasıdır. Sanatçı aslında, gördüğü, hissettiği ve yorumladığı biçimiyle evrenin bir simülasyonunu oluşturmaktır (Bahadır, 2018: 75).

Baudrillard'ın, sanat konusunda olumsuz yaklaşımları, günümüz estetik uygulamalarına hissettiği tepkiden dolayıdır. Bunun nedeni, sanat insanları meydana gelen bu yanılsamanın içine sokmak adına eserler üretmeye başlamıştır. Baudrillard'a göre, sanatın ortaya koyduğu tüm eserler için bu durum geçerlidir. Çünkü geleneksel yöntemlerle üretilmiş eserler ortaya koyan bir sanatçı bile, günümüz sanatının içerisinde dijital teknolojiyle aynı amaç için çabalamaktadır (Çandırcı, 2010). Ayrıca, Baudrillard tüm bunların dışında Donald Kuspit gibi sanatın sonunun geldiğini düşünmektedir.

> Postmodern dünya simülakr bir dünyadır ve gerçeklikle ilişkili olmayan gösterenlerin ve temsillerin sınırsız dolaşımı bulunmaktadır. Jean Baudrillard yok olma ve cisimsizleşme estetiği içinde sanatın maddesizleştirildiğini düşünmektedir. Ona göre; sanat geri dönülemez bir reklamcılık alanı içine girerek kaybolmuştur ve simülasyon gerçek sanatın üstünü kapatmıştır. Gerçeğin üstünü kapatan simülasyon katmanlar halindedir ve bu katmanları geçerek gerçeği bulmak mümkün değildir. Sanat artık reklamın içerisine karışarak gerçekliğini kaybetmiştir. Ayrıca, bilgisayar ve video teknolojisini kullanan herkes günümüzde yaratıcı birey haline gelmiştir ve bu gerçek sanatçının da ölmesine neden olmuştur. Artık, simülasyon evreninde, bu görüntülerle oynamaktan başka bir çare bulunmamaktadır (Bahadır, 2018: 75-76).

Daha önce de bahsedildiği gibi somut anlamda gerçeklikte meydana gelen değişimleri teorik açıdan ortaya koyan Baudrillard, simülasyon teorisinin dışında algısal olarak, yani kavramda yaratılan simülasyon algısından söz etmektedir. Kavramda yaratılan bu simülasyon algısı, metaforik anlatımları, mitleri, hatta destan ve masalları bile kapsayabildiği gibi bu örnekler çoğaltılabilir. Bu bağlamda, Bacon putlar kuramını ortaya koyarak metaforik bir anlatım ortaya koyarak aslında bir simülasyon algısı yaratmaktadır. Bacon ve Baudrillard'ın ortaya koydukları teorilerde en büyük ortak özellikleri yanılsamanın insanı gerçeklikten uzaklaştırması ya da gerçeği görmeyi engellemesidir. Bacon, söz konusu yanılsamaların insanı gerçeklerden uzaklaştırdığını iddia ederken mağara

putları metaforunu kullanmıştır. Bu putlar bireysel yanılgılara yol açmaktadır. Baudrillard ise yanılsamanın insanları gerçeklikten uzaklaştırdığını, Hipergerçeklik, Simülasyon ve Simulakr kavramları üstünden ortaya koymuştur. Popüler kültür ve kapitalizmin etkisiyle postmodern dönemde bireyin seçmeciliği öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, postmodern özne yanılacağı simülasyonu kendisi seçmektedir.

Bacon, Çarşı/Pazar putlarında geçmişten gelen dilsel yanılsamaların insanın gerçekliği bulmasına engel olduğundan bahsetmektedir. Baudrillard incelendiğinde ise, simülasyon oluşum evrelerinin ilkinde dilsel yanılsamalardan bahsetmektedir. Bu dilsel yanılsamalar, göstergelerin sözcüklerle yani, imgelerin gerçekliğin yansımalarına dönüştüğü aşama olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda iki düşünür incelendiğinde sözcüklerin simülasyon algısının ya da yanılsama oluşmasında birer rol üstlendiği saptanmaktadır. Bir diğer put olan tiyatro putları, Bacon tarafından eskiden gelen felsefi sistemleri yıkmak adına oluşturulmuş bir metafordur. Baudrillard'da ise, Kapitalizmin bir sistem tasarladığı evren anlayışı içerisinde, bireyi bu sisteme inandırmaya zorlaması eleştirilmektedir. Bacon, bu putta tiyatro oynayan insanlar örneği verirken, Baudrillard, Disneyland'ın simülasyon şehirlerini örnek olarak vermektedir.

> Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce: Korsanlar, Geleceğin Dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren kendine düşen görevi başarıyla yerine getirmektedir. Aslında kalabalıkları buraya çeken şey çelişkileri ve güzellikleriyle gerçek Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve alınan kolektif (dini denilebilecek türden) keyiftir. Disneyland'daki düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçeğe özgü düşselliği, gerçeği simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir (Baudrillard, 2011: 28-28).

Baudrillard'ın Disneyland ile ilgili saptadıkları Disneyland'ın gerçeği algılamaya engel simülasyon bir dünya yarattığı doğrultusundadır. Burada insanlar onlara sunulan gerçekliği kabul etmektedirler. Bacon ise tiyatro putlarında, geçmişten gelen düşünürleri ve düşünceleri kabul eden bir tiyatro sahnesi düşüncesiyle bir metafor kurmaktadır. Burada hem kurgu olan tiyatro sahnesi kurgu olan Disneyland örneği ile benzemekte, hem de Disneyland'da insanların sunulan gerçekliğe inanmaları ile putlar kuramında geçmişten gelen düşüncelerin sorgulanmadan kabul edilmesi arasında benzerlikler bulunmaktadır. Baudrillad'ın simülasyon kuramını ve Bacon'ın putlar kuramını ortaya koyarken oluşturdukları metaforik düşüncelerden bazı sanatçılar eserlerini ortaya koyarken bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde etkilenmişlerdir. Bu bağlamda, örnekleme alınan Jenny Holzer ve Cindy Shermann'ın eserleri ilişkisel açıdan yorumlanarak söz konusu kuramlarla benzerlikleri saptanacaktır.

Jenny Holzer ve Cindy Sherman'ın Eserlerinin Simülasyon Yaklaşımı ve Put Metaforu Yaklaşımı ile Çözümlenmesi

Amerikalı Sanatçı Jenny Holzer(1950-) günümüzün önemli sanatçılarındandır. Çoğunlukla, reklam panolarını, binaları, led ışıkları kullanmakta ve metne dayalı, kamusal işler üreterek rahatsız edici sorunları, siyasi görüşleri ya da kendi kişisel mesajlarını iletmektedir (Kaya, 2017). Holzer 1974'te Rhode Island Tasarım Okulu'nda soyut bir ressam olarak çalışmıştır. Mark Rothko ve Morris Louis gibi renk alan ressamların çalışmalarının üstün niteliklerinden ilham almıştır. Bu Holzer'in LED işlerinde kendisini göstermektedir. 1977'de fikirlerini daha açık ve doğrudan iletebileceğine inandığı bir şey için resim aracını terk etmiştir. Ona göre dil doğrudan görünendir (Britt, 2010). Holzer, ilk sanat yıllarında resimler yaptığını ancak onu tatmin etmediğinden bahsetmektedir. Daha sonra ise dış mekanlar için dilsel metinlere başlamıştır. Bir röportajında "Sanatçı olduğumdan emin değildim, bu yüzden belki de insanların düşünmesi için fikirler dağıtmayı düşündüm. İlk sokak eserleri, siyah-beyaz posterler, birçok açıdan birden fazla bakış açısıyla yazılmış yazılar. Bu afişleri şehir merkezine yapıştırmak için gece geç saatlerde etrafta dolaştım" şeklinde açıklamalarda bulunmuştur. Bir süre sonra devlet belgeleri ile ilgilenmiş, 11 Eylül sonrası ise savaş karşıtı bir ruh hali içerisinde yaşamıştır.[3] Holzer, çalışmalarındaki bir başka önemli nokta gerginliktir. Zihinsel olarak, metinlerini okumak hiç kolay değildir. Anlaşma, iğrenme, muhalefet ya da onaylama olsun olmasın bir tepki ya da duygu uyandırırlar. Elizabeth Smith Holzer'ın sanat eserinde, pasif izleyiciyi yerine aktif bir sorgulayıcı olmaya teşvik eden bir fikir taşıyıcısı olduğunu vurguladığından söz etmektedir (Britt, 2010).

[3] https://www.interviewmagazine.com/art/jenny-holzer

Resim: 1, Jenny Holzer, For London, Projections at various sites, 2006

Metin sanatının öne çıkan isimlerinden olan Holzer, cinsiyet ve ırk ayrımcılığı, güç, otorite gibi toplumsal problemleri ele almaktadır. Holzer, 1988 yılında ortaya koyduğu eserinde, 'Beni Arzuladığım Şeyden Koru'(Protect Me From What I Want) sözünü yazmıştır. Bu söz onun defterine karaladığı bir cümledir. Ancak, bu sözü bu şekilde dev boyutlarda ve herkesin göreceği bir alana koyarak kişiselliğinden çıkartarak toplumsal bir itirafa dönüştürmüştür (Akay Şumnu, 2014).

Resim: 2, Jenny Holzer, Protect Me From What I Want, 1988.

> Holzer, ideolojinin en temel varlığı olan dilin, özneyi doğrudan olarak şekillendirme gücünün farkındadır. Holzer'ın, şiir, edebiyat, günlük konuşma dilinden alıntılar yaparak ortaya koyduğu çalışmaları genellikle mimari yapılara ve doğal çevreye müdahale olarak kabul edilmektedir. Holzer, sözlü kültürü yansıtan yazılarını yine toplumun içinde erimesi için afiş, pano, ışıklı tabela, projeksiyon sistemi veya baskılı giysiler kullanarak anlatmaktadır (Akay Şumnu, 2014: 82).

Holzer, popüler kültürün sevdiği bir çok şeyi büyük dikkat çeken reklam panolarında, parlak posterlerde ve neon ışıklarla kullanmıştır. Kısacası, araç olarak kullandığı malzeme bir süre sonra Holzer için amaç haline gelmiş, yani malzeme metnin önüne geçmeyi başarmıştır (Akay Şumnu, 2014). Holzer'in bilinçaltının seni gibi olan eserleri tüketim toplumunun birey üstündeki etkileri ve bireylerdeki değişimlerini sorgulamaktadır. Mesela, "*Beni Arzularımdan Koru"* adlı eserinde tüketim kültürüne karşı eleştirel bir yaklaşım olsa da kapitalizm sayesinde bireyler bu esere bakıp sonrasında alışverişe gidecek şekilde programlanmış şekildedir (Dede, 2015).

> Holzer'in sosyal mesajları, çoğunluk tarafından kabul edilen fakat söylenme cesareti gösterilmemiş düşüncelerdir. Ortak bir düşüncenin veya anonim hal almış bir söylemin teknolojik avantajlarla daha kolay ulaşılır ve çoğaltılabilir olması, bilindik bir söylemin sıradanlığından sıyrılarak kurgu dâhilinde her defasında yeniden sunulmasına olanak sağlamaktadır. Aynı örnek üzerinden gidilecek olursa; reklam panolarında ya da ışıklı tabelalarda yer alan yazıların kentin başka yerlerinde yer alması ile oluşturulan etki bulunduğu yer ve kesime göre farklılıklar yaratır. Tıpkı yerleştirmenin bir galerinin, alışveriş merkezinin dış cephesine ya da kırsalda olan bir yere yerleştirilmesinde ortaya çıkacak algı farklılıkları gibi (Ünal, 2013: 29).

Holzer, ışıklı metinlerinin dev boyutlarıyla insanların gözlerini rahatsız etmeyi amaçlamaktadır. Bu saldırıyla birlikte düşünceyi uyandırır. Metinler bina boyutlarındadır. İzleyiciyi uyarmakta, kitle iletişim araçlarının yaptığı

gibi insanda şok etkisi yaparak kaybolmaktadır. Yazılar aktığı için hızlı okumak gerekmektedir. Bu sayede, dikkat dağılması söz konusu değildir. Böylelikle, Holzer, postmodern bireyin kişisel algı kapılarını kırmış olur (Karaçalı, 2018).

Jenny Holzer, Bacon ve Baudrillard düşünceleri bağlamında incelenecek olursa, öncelikle Holzer tüketim kültürünü ve Kapitalizm'i Baudrillard gibi eleştirmektedir. Ancak bunları yaparken Baudrillard'ın ve kendisinin karşı çıktığı popüler kültürün araçlarını kullanmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard ile amaçları faklı olsa da, Baudrillard'ın yüzeysel olarak nitelendirdiği işler üretmektedir. Ayrıca Holzer, eserlerinde yeniden üretilebilirliği kullanan bir sanatçıdır. Eserlerinde tekrar geçen metinler ve çoğaltılabilir teknikler kullanmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard'ın artık kopyanın kopyasının üretildiği bir çağda olduğumuzu söylemesini kanıtlar nitelikte işler ortaya koymaktadır. Bir diğer önemli nokta ise, Bacon'ın düşüncelerine göre Holzer'ın eserlerinin yorumlanmasıdır. Holzer, ortaya koyduğu işlerinde popüler kültür eleştirisinin dışında, bireysel bilinçaltını ortaya koymaktadır. Bu Bacon'ın mağara putlarında bireysel olarak algılama ile eşdeğerdir. Çünkü kayan yazılar mağara putlarında gerçekliğin dışarıda olması ve bireysel olarak algılama ile benzerdir. Holzer, zaten kayan metinleri ile bireysel algıları kırmayı hedeflemektedir. Tıpkı Bacon'ın putları yok etmeye çalışması gibi... Örneğin, beni istediğimden koru metni okunduğunda, cinsel arzuları bastırmayı ya da kötü düşüncelerden kurtulmayı çağrıştırabilir. Ancak, Holzer'ın anlatmak istediği yalnızca alışveriş tutkusu yaratan dürtülerden kurtulma isteğidir. Bu noktada, izleyici bireyin kişisel algısı bireyi yanlış anlamaya itebilmektedir.

Postmodern dönem sanatçılardan Cindy Sherman 1954 New Jersey doğumludur. Çocukluk yılları yoğun şekilde film izleyerek geçen sanatçı, için sinema sahneleri sanatına yön veren olmuştur. Gençlik yıllarında onun için, resim hala büyük bir şeydir, ama o bölüme başladığı halde onunla daha az ilgilenmiştir. Ancak onun asıl ilgisi Kavramsal, Minimal, performans, vücut sanatı, film alternatifleri yönünde olmuştur (Sherman, 2003). Bu yıllarda, bir süre arkadaşlarının stüdyosunda vakit geçirmiş bu süreçte saç makyaj konusunda olan yeteneği ile birlikte kendisinin fotoğraflarını çekmeye başlamıştır. Ardından sanatçı New York'a taşınmıştır. Burada önceleri bir stüdyoda bulunur, para kazanmakta zorlanır, kültür şoku yaşar ve hayatını devam ettirmek için makyöz olarak bir işe girer. Burada yaptığı makyaj ve saç tasarımlarıyla kendisini çok geliştiren sanatçı, bir süre sonra kendi hayatını ve kendisine ait olanı işin içine katmaya karar verir ve kendisini işin içine sokmaya karar verir. 70'li yılların sonuna geldiğinde ise kendi stüdyo ve evi olan mekanda çekimler yapmaya başlamıştır. Daha sonra işi bir adım daha ileri götürerek bir çok kıyafet alarak yeni senaryolar ve kişiler oluşturmaya başlamıştır. Sanatının ilerlemesinde Performans Sanatına olan ilgisi de büyük rol oynamıştır (Sherman, 2003). Sanatçı, toplumsal olarak saptadığı bir takım bulguları kendi var oluşu üstünden yorumlayarak izleyiciye sunmaktadır. Çalışmalarında çok kimlikli bir yapı söz konusudur. Çünkü sanatçılığın dışında stilist, makyöz, kuaförlük gibi mesleklerde de başarılıdır. Bu nedenle çalışmalarını oldukça az yardım alarak oluşturmaktadır. Sherman, genellikle popüler kültür imgelerinden yola çıkarak ve bunları kendi kimliği ile yorumlayarak fotoğraf sanatının olanaklarıyla sanat ürünleri ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, Sherman, kendi gerçekliğini ve çevrenin gerçekliğini irdelemektedir. Antmen, Sherman ile ilgili şunları söylemektedir: "Sherman, fotoğrafın deyim yerindeyse 'yalan söyleyebilme' potansiyelini ve özelliğini gözler önüne sererken, gösteri kültürünün şekillendirdiği yapay kimliklere göndermede bulunur" (Antmen, 2013: 280; Erkan Güray, 2017: 399'daki alıntı). Sherman, yaptığı bir röportajında, eserlerinin kendisini yansıtmadığını söylemektedir. Ona göre bu fotoğraflar teknik olarak kendisini yansıtsa da ortaya koyulan karakterlerin kendisi olmadığını söylemektedir. Bu nedenle bu fotoğrafların birer otobiyografik eser olarak okunmaması gerekmektedir. Bu fotoğraflarda Sherman, duygularını kişiselleştirerek resmetmeye çalıştığını söylemektedir. Sherman'a göre bu karakterler filmlerden ve hayatındaki insanlardan karakterler. Zihnindeki parçaları mantıklı şekilde bir araya getirerek bunlara hayat verdiğini söylemektedir. Ayrıca Sherman bu hayat verdiği karakterlerin aslında yaşamak istediği karakterler olmadığını belirtmektedir. Buna örnek olarak, bir film yıldızı olarak yaşamak istemediğini belirtmektedir. Ona göre; bir fotoğraf kendisini aşmalıdır ve bu izleyicinin kendisini fotoğrafın içinde hissetmesini sağlayarak sağlanabilir. Bellek kendisini daha önce gördüğü konusunda tetiklemeye başlarsa o fotoğraf kendisini aşmış sayılabilir.4 Fotoğraf gerçekliğin kopyasını üretme özelliğine sahip olduğu için inandırıcılığı yüksektir. Sherman, postmodern sanat alanı olan fotoğrafın kurgusal gerçeklik anlayışına göre, öne çıkarmak istediği şeylere vurgu yapmaktadır. 1975-80 yıllarında, "İsimsiz Film Kareleri

[4] http://homepages.neiu.edu/~wbsieger/Art201/201Read/201-Sherman.pdf

(Untitled Film Stills)" popüler kültürde öne çıkan kadın figürlerini ve film sahnelerini yorumlamaktadır (Erkan Güray, 2017). Bu bağlamda, Feminist eleştiri mantığı da fotoğraflarında kendisini göstermektedir. Sherman, Postmodern dönemin kadına yüklediği tüm anlamları kendisini model olarak kullanarak irdelemiştir (Özdemir, 2016).

> Sherman, cinsel organları kullanarak şok edici görüntüler elde etmenin kolay olduğunu ve bu cinsel organ kullanım görüntülerinin kadınsal özellikler üzerinden yansıtılmasının düşündürücü olduğunu söylemektedir. Ona göre; bu çalışmalar gerçekten cesaret isteyen işlerdir. Ancak beden ve kadınsal özellikler teşhir edici bir şekilde bir kadın sanatçı tarafından ortaya koyulduğunda kadının benliği ve bedenine kadın eliyle yapılmış bir saldırı olarak görülebilmektedir (Özdemir, 2016: 48).

Resim: 3, Cindy Sherman, Marilyn Monroe, 1982.

Baudrillard'ın birbirini tekrar eden sayısız görüntülerle kurgulanmış bir gerçekliğin içinde yaşadığımızı ve her şeyin birbirine karıştığını söylemektedir: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, özneyle nesne arasında, gerçekle gerçeğin kopyası arasında bir mesafe kalmamıştır. Bu bağlamda, çoklu kimlikler ve çok anlamlılık gibi durumlar söz konusu olmaktadır. Bu sanatçıları da etkileyerek çoklu bakış açısı ve çoklu kimlik gibi şeylerin sanata yansımasına neden olmuştur. Tıpkı, Cindy Sherman'ın sanatında çoklu kişilik, cinsiyet arasındaki mesafelerin yok olması, gündelik görüntülerin sanat haline gelmesi ya da sanat eserlerini kendisine mal etmesi gibi. Baudrillard'ın bu düşüncelere yaklaşımı kötümser ve eleştireldir. Ancak, Cindy Sherman gibi sanatçılar bunu kendi lehine çevirmiştir. Sherman'ın Baudrillard'ın cinsiyetler arası ayrımın silindiği ile ilgili düşünceleriyle bağlantılı olarak ürettiği çift cinsiyetli ya da kadın ya da erkek olduğu belli olmayan figürleri, toplumun öteki yüzünü ve ötekileştirilmiş olanı ortaya koymaya çalışmaktadır. Böylelikle kendisi de kendisini ötekileştirmiştir (Erkan Güray, 2017).

Resim: 4, Cindy Sherman, 'İsimsiz 399', 2000

Sherman'ın 1980 sonrası sanatında belirli değişimler olmaya başlamıştır. Çünkü bu yıllarda, cinsellik popüler kültürle birlikte bir meta haline getirilerek, tüketim elemanı olarak kullanılmaya başlamıştır. Böylelikle Sherman,

bu cinsellik olgusuna sanatında yer vermeye başlamıştır. Bu noktada, sürrealist sanatçı Hans Belmer'ın eserlerinden etkilenir (Erkan Güray, 2017).

Resim: 5, Cindy Sherman, 'İsimsiz 264', 1992, MOMA

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında Sherman'ın sanatı yorumlandığında, Sherman, sanat eserlerinde, kopyalama bakımından ya da fotoğrafın çoğaltılabilir özelliğini kullanması bakımından kopyanın kopyasını üreterek aslında Baudrillad tarafından kötü olarak görüleni ortaya koymaktadır. Ayrıca, Baudrillard'ın kavram açısından uç noktaların birbirine karıştığı ile ilgili düşüncelerini de kanıtlar nitelikte eserler ortaya koymuştur. Ancak her ne kadar Sherman, kopyanın kopyasını üretse de aslında Baudrillard gibi tüketim kültürünü ve popüler kültürü eleştirmek adına bu eserleri ortaya koymuştur. Sherman'ın sanatı Bacon'ın putlar metaforu yaklaşımda, öncelikle sanatçının sanatını oluşturmak için kendisini popüler kültürde yeri olan birine benzetmesi Kabile putları bağlamında ele alınabilir. Bu noktada kabile putları ile Bacon, nesneyi kendimize benzetmenin bizi yanılgıya sürükleyeceğinden bahsetmektedir. Sherman ise bunun tam tersini yaparak kendisini, kendisi dışındaki bir şeye(bireye) benzeterek bu yanılgıya bilinçli olarak düşer ve bunu sanatında anlatım aracına dönüştürür. Ayrıca Bacon, Çarşı/Pazar putlarının geçmişten gelen kalıplaşmış düşüncelerin insanı doğruya ulaşma konusunda engelleyici olduğunu söylemektedir. Bununla ilişki olarak, Sherman kadına düşünsel anlamda yüklenen anlamları sorgulamakta ve eleştirmektedir. Bacon gibi geçmişten gelen bu anlamların gerçek kadın imajına zarar verdiğini düşünmektedir. Bacon, Tiyatro Putlarında geçmişten gelen düşünce sistemlerini adeta bir tiyatro oyununa benzeterek eleştirmektedir. Sherman, geçmişten gelen kadın imajını ele alır, bir tiyatro oyunu kurar ve bir adım öteye giderek başrole kendisini koymaktadır. Fotoğraf ise bu oyunu kalıcı hale getiren bir araca dönüşerek belgeleyici rolü üstlenmektedir. Bacon'ın Mağara putları metaforunda dışarıda bir gerçeklik bulunmaktadır. Bu gerçekliği her birey kendi algısıyla yanlış bir biçimde algılamaktadır. Sherman ise kadına farklı farklı ve yanlış olarak yüklenen anlamları eleştirmektedir. Ayrıca mağaradaki yansımaları ile Shermann'ın toplum düzeninde bulunan kadına dair yanlış anlamaların bir canlandırmasını(yansımasını) yapması da algısal bakımdan benzemektedir.

Sonuç;

Sanatçıların eserlerinde kavramsal açıdan yarattığı simülasyon ve metaforik anlatımlar Francis Bacon'ın putlar metaforu ve Baudrillard'ın simülasyon algısı ile benzerlik göstermektedir. Bu benzerlik Bacon'ın putlar kuramında gerçeğin görülmesine bir engel, Baudrillad'ın simülasyon teorisinde gerçekliğin üstünü örten bir başka gerçeklik olarak, yani iki kuramda da gerçeklikten bir şekilde uzaklaştıran olması yönünden benzerlik göstermektedir. Bacon Putlar Metaforu ve Baudrillard'ın Simülasyon yaklaşımları gerçekten uzaklaşma-gerçeği engelleme biçimidir. Örneğin Bacon, putların insanı gerçeklerden uzaklaştırdığını iddia ettiği bir metafor yaratırken, Platon mağara alegorisinde gerçekliği göremeyen ve yanılgıları gerçeklik olarak kabul eden insanlardan bahsettiği bir metafor oluşturmuştur. Baudrillard yanılsamanın insanları gerçeklikten uzaklaştırdığını, Hipergerçeklik, Simülasyon ve Simulakrlar kuramları ile açıklamıştır. Bacon'un kişisel olan mağara put yanılgıları gibi günümüzün yanılgılarının Popüler kültürde bireyin seçmeciliğiyle öne çıkması postmodern özne yanılgısıdır. Diğer bir mataforik anlatım ise Bacon'ın Çarşı/Pazar put metaforundaki dil yanılsaması ile Baudrillard'ın simülasyon oluşum evrelerinde göstergelerin yani sözcüklerle imgelerin simülasyon oluşumundaki rolü konusundaki düşünceleridir. Ancak, burada önemli bir nokta fark edilmektedir. Bacon, tüm bu metaforik

algıyla oluşturduğu putları, bilimsel açıdan ilerlemek adına gerçekliğe ulaşmak, böylelikle dolaylı olarak teknolojiye ulaşmak adına ortaya koymuştur. Baudrillard ise, tüm bu simülasyon ve simülakrların teknoloji, kapitalizmin üretimi ve toplumsal açıdan gerçekleştiğini söylemektedir.

Baudrillard, içerisinde bulunduğumuz dönemin kopyanın kopyasının üretildiği bir dönem olduğunu düşünmektedir. Jenny Holzer'ın eserlerinde ise, yeniden üretilebilirliği ile birlikte tekrar eden metinler ve çoğaltılabilir teknikler kullanması bakımından Baudrillard'ın düşüncesi ile ilişkisel açıdan ortak alandır. Aynı zamanda benzer yaklaşımla Bacon'ın mağara put metaforundaki bireysel olarak algılama yaklaşımı Holzer kayan metinleri ile bireysel algıları eleştirmesi bireysel bilinç altınının ifadesidir.

Sherman'ın sanat eserlerini kopyalaması ya da fotoğrafın çoğaltılabilir özelliğini kullanması ile Baudrillard'ın simülasyon algısı benzer ifade biçimleridir. Bacon, Çarşı/Pazar putlarında geçmişten gelen kalıplaşmış düşüncelerin insanın doğruya ulaşmasına engel olduğundan söz etmektedir. Tiyatro putu metaforunda ise geçmişten gelen düşünce sistemlerini bir tiyatro oyunun içine benzetmektedir. Bu Sherman'ın kadın ile ilgili geçmişten günümüze yüklenen anlamları sorgulama amacıyla bir tiyatro oyunu kurması ile ortak kurguyu oluşturmaktadır.

Kaynaklar

Akay Şumnu, E. (2014). Çağdaş Yazıtlar: Yazı-Form İlişkisi. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Çalışması. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Arslanoğlu, K. (1999). Yanılmanın Gerçekliği. Adam Yayın ve Matbaacılık.

Francis B. (2012). Novum Organum. Say Yayıncılık, İstanbul.

Bahadır, A. (2018). Postmodernitede Parçalanan Gerçeklik, Mekan ve Sanatta Beden Algısı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. Ankara: Doğu Batı yayınları. Çeviri: Oğuz Adanır. 2. Baskı.

Çandırcı, O. (2010). Donald Kuspit ve Jean Baudrillard'da Sanatın Sonuyla İlgili Tartışmalar Bağlamında Yeni Yapıt Üretme Dinamikleri. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Dede, E. (2015). 1960 Sonrası Tüketim Kültürünün Sanata Yansımaları. Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi. Sayı: 4. Sf: 17-44.

Erkan Güray, E. (2017). Cindy Sherman'ın Fotoğraflarında Gerçeklik Algısı. Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı:1. Sf: 395-412.

Gültekin, T. Ve Tokdil, E. (2017). Francis Bacon'ı n Putlar Kuramı Betimlemesinde Yeryüzü Sanatı ve Yoksul Sanatta Söylem Üretimi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. Sayı: 52. Sf: 181-197.

Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi). Sayı:19. Sf: 65-84.

Karaçalı, B. (2018). Kent – Metropol Ekseninde Dönüşen Yaşamın Dönüşen Sanatı. İdil. Sayı; 45. Sf: 557-565.

Kaya Keha, M. (2016). Modern Felsefenin Öncüleri: Descartes ve Bacon'da Yöntem Sorunu. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi. Sayı: 56. Sf:117-132.

Kaya, Y. (2017). Güncel Sanatta Yeni Bir Yaklaşım Olarak "Melezlik". Sanat ve Tasarım Dergisi. Sayı: 20. Sf: 165-182.

Maltaş, Ş. M. (2012). Nesne Resim Bağlamında Sanatta Gerçeklik. Yayınlanmamış Sanatta Eser Metni. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Britt, M. (2010). "You are Responsible For Constituting The Meaning of Things:" Examining Jenny Holzer's Progressively Complex Textual Constructs. Degree of Master of Art thesis. University of Maimi.

Özdemir, D. (2016). Feminist Eleştiri Bağlamında Kadın Sanatçıların Eserlerinde "Beden İmgesi". GSF Sanat Dergisi. Sayı: 29. Sf: 45-56.

Sherman, C. (2003). The Comlate Untitled Film Stills. The Museums of Modern Art, New York.

Şahiner, R. (2015). Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi. Ankara: Ütopya Yayınları.

Ünal, B. 2013. İlişkisellik Bağlamında Yeni Arayışlar. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Metni. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Whitham, G. ve Pooke, G. (2013). Çağdaş Sanatı Anlamak. İstanbul: Optimist Yayınları. Çev: Tufan Göbekçin

http://homepages.neiu.edu/~wbsieger/Art201/201Read/201-Sherman.pdf

https://www.interviewmagazine.com/art/jenny-holzer

Ulakbilge
Sosyal Bilimler Dergisi

RELATIONAL DISCOURSE IN THE WORKS OF JENNY HOLZER AND CINDY SHERMAN IN THE APPROACH OF SIMULATION PERCEPTION AND METAPHOR OF CULT FIGURES

Tuba GÜLTEKİN
Aşkın BAHADIR

Abstract

According to Francis Bacon, human mind reveals delusions and anxieties through metaphors of cult figures created. The metaphor of cult of figures revealed by Francis Bacon for the sake of establishment of theoretical infrastructure of Contemporary Empiricism indicates that the mind of the mankind can only achieve success attained in scientific method by learning to prevail in supernatural by acting as an iconoclast. In the metaphor of cult figures, an illusion is referred that subrogates the reality by creating a simulation perception. In the perception of simulation, simulations subrogate the reality perceptibly along with the technological advancements the present time. Changes have been reported in the perception of reality of the mankind together with the technological advancements from modernity to postmodern era. These changes are revealed through the Simulation and Hyperreality by Jean Baudrillard. In this context; reflections on the reality on the works sampled are construed in this research by performing relational analysis of Francis Bacon's approach of metaphor of cult of figures and Baudrillard's Simulation Theory and the works of Jenny Holzer and Cindy Sherman by the illusion where the reality of metaphoric discourses is challenged by the delusions formed in mind.

Keywords: Jenny Holzer, Cindy Sherman, Simulation, Idols Theory, Relational Discourse, Jean Baudrillard, Francis Bacon