

Ekran ve yer: Uzamsallık ve 1990'lardan sonra sanat üretimi

Ayşe Nur EREK*, Ayla ÖDEKAN

İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Doktora Programı, 34437, Taşkışla, Taksim, İstanbul

Özet

Yeni ekran teknolojileri, zaman ve uzam kavramlarının, önceki dönemlerde ifade ettiklerine göre, yeni anlamlar içermesinde etkili olur. Aynı zamanda sanatın, izleyiciyle kurduğu ilişkiye önemli değişiklikler getirir. Bu makalede, günümüzde uzamsal ilişkilerin değişimi, son onbeş senede üretilen sanatsal çalışmalar göz önüne alarak ve 'uzam', 'yer', 'yer-olmayan' kavramları etrafında tartışılacaktır. Uzamsallık, özellikle Henri Lefebvre ve David Harvey tarafından sunulan kuramsal çerçeve içinde ele alınacaktır. Bununla birlikte, Avrupa modernitesi için bir aracı olduğu düşünülen 'görüş' olgusu, bu tartışmayı derinleştirir. 'Optik görsellik' ve 'dokunsal görsellik' olguları, nesne ve özne arasındaki ilişkiyi belirleyen olgular olarak; uzamın modernite ve sonrasındaki kurgusuna bir yaklaşım geliştirilmesine imkan verir. Makalede, bu olgular temel alınarak, bahsi geçen dönemdeki sanatsal üretimin, üç kategori altında toplanması denenmiş; sanatsal üretimin, uzamın kavramsallaştırılmasına yaptığı katkı araştırılmıştır. Bu kategorileştirme sonucunda, modernizm tarafından sunulan soyut-mekan, ya da diğer bir deyişle özne ve nesne arasında mesafeye dayalı, akılcı bir ilişkiyi varsayan anlayışın günümüzde geçerliliğini koruduğu söylenebilir. Bununla birlikte yeni teknolojilerin bedenden bağımsız bir uzam anlayışına aracı oldukları ileri sürülebilir. Diğer yandan, ekran teknolojilerinin, yaşantı mekanının yeniden üretimine aracı olduğu da öne sürülebilir. Bu yaklaşımın bir uzantısı olarak, günümüzün görsellik rejimi, 'optik' ve 'dokunsal' deneyimlerini aynı anda sunduğu tartışılabilir. Son olarak, bu çalışmanın öne sürdüğü bir başka yaklaşım, sanatın dönemin sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeleriyle içiçe ele alınmasının, sanatı yorumlamak için olduğu kadar, dönemi anlamak için de verimli bir zemin oluşturduğudur.

Anahtar Kelimeler: Uzamsallık, görsellik, ekran teknolojileri, çağdaş sanat.

*Yazışmaların yapılacağı yazar: Ayşe Nur EREK. aysenerek@gmail.com; Tel: (212) 277 94 49.

Bu makale, birinci yazar tarafından İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Programında tamamlanmış olan "Screen into place: Spatial paradigm and artistic production after 1990s" adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Makale metni 16.04.2008 tarihinde dergiye ulaşılmış, 11.06.2008 tarihinde basım kararı alınmıştır. Makale ile ilgili tartışmalar 31.03.2009 tarihine kadar dergiye gönderilmelidir.

Space into place: Spatial paradigm and artistic production after 1990s

Extended abstract

It could be said that the modernism that appeared before World War I was a reaction to the new conditions of production such as the machine technology, the urban change and so on; and also the new ways of communication. Walter Benjamin saw techniques of mechanical production as a means to the tremendous changes in the tradition of art. He argued that the age of mechanical production heralds significant changes in how industrialized societies perceive, experience, and reproduce the world around them (Benjamin, 2000). The Institute for Social Research in Frankfurt, in which Theodor Adorno played a crucial role, showed interest in a variety of subjects, including the relations of mass culture industry created by technological inventions. On the other hand, when examining the relations between culture and society, the problematic of technological determinism often frames discussions of technology as a determining force – for good or ill.

Some of the social theorists claimed that it wouldn't be possible to approach these transformations without taking into account what has been shifted in the going practices of economics. Therefore a thorough analysis of the change form what is called Fordist economy, defining the capitalist economy on the first half of the century, and that of Postfordism used to define the period after the 1970s. The latter period, in which there was a shift to a different system production thus required a different organization of space and daily life.

Vision has been singled out as the master sense of modernity, and its hegemony during the modern period led to the separation of knowing subject from the object to be known. As Henri Lefebvre (2000) also discusses, modernity is inscribed in a decorpolized space dominated by oclarcentrism. On the other hand, the notion of haptical visuality refers to a kind of experience that invites embodiment; where the viewer and the viewed, subject and the object mutually dissolve into each other. To some extent, new technologies involve a shift in this experience where the subject experiences spatially.

It has been claimed that a new notion of space has been put forward by Alberti in the 15th century, mathematical and idealist, for which Descartes

would formulate a conceptual basis for two centuries later, designating its extension, conceived to be homogeneous, continuous and infinite” (Damisch, 1995). This infinite space, which was to maintain its distance with the observer with the goal of rationalist objectification, would be one of the issues surrounding the understanding the modernism. On the other hand, several theoreticians reflect on the notion of space in order to develop a critical approach to Western thought. For example Henri Lefebvre puts forward his triad of perceived, mental and conceived space, whereas David Harvey takes departure point from the changes in production. Harvey includes a critique of capitalism and examination of how efficiency of spatial organization and movement is related to it. The notion that he offers as ‘time and space compression’, supplies a base for the spatial settings of modernism and the period coming after, which is also effected by the emergence of new technologies.

In this paper, a method to develop a critical attitude to the notions of spatiality and visuality is offered by analyzing the artistic production that uses screen technologies, produced after 1990s. We argue that it is possible to approach these works under three categories, which are non-chronological. The first category exemplifies the works where the new technologies are in their so-called avant-garde state, which reflects an examination of the medium - the new screen technologies. Here, it could be said that, these works are founded on the base where the real and the virtual environments are taken in discontinuity. In the second category, virtual environments are used to create a ‘representation’ of the real world. The works in the third category attempt to tease out the implications of the use of new screen technologies in terms of artistic, social and political implications of the use of the new screen technologies.

As a conclusion, it could be said that the emergence of new technologies lead to a shift in the production and screen technologies have caused an important change in the way in which artistic production is communicated and distributed. It has also led to the dissolution of the concepts of time and space as they were understood in the previous periods.

Keywords: *Spatiality, visuality, screen technologies, contemporary art.*

Giriş

Modernite, uzam ve yerin kavramsallaştırılması için bir bakış açısı sunar. Geç kapitalizmin baskın ekonomik sistem olduğu günümüzde, değişen uzam ilişkilerini belirleyen bir olgu da, yeni teknolojilerdir. Bu çalışmanın amacı, 1990'lardan itibaren üretilen sanatsal çalışmalar aracılığıyla, ekran teknolojilerinin bu ilişkilerin dönüşmesine yaptığı katkıyı araştırmaktır.

Mekân ve zaman insan varoluşunun temel kategorilerindedir. Mekânın örgütlenmesi 20. yüzyılın sonunda temel estetik sorunlardan biri haline gelmiştir. Modern sonrası olarak adlandırılan dönemin, en çok da uzam ve zaman ilişkilerinin dönüşümüyle ortaya çıktığı öne sürülmüştür (Jameson, 1984). Modernite, modernizasyon yoluyla ilerleme olgusunu sorun haline getirir. Bu durum tarihsel zamanı, modernizmin en önemli boyutu olarak sunar.

Uzam - zaman ilişkilerinin dönüşümü, politik ve ekonomik değişimlerle içiçedir. Bu ilişkilerin, 20. yüzyılın ikinci yarısı sonrasındaki dönemdeki değişiminde, yeni teknolojilerin ortaya çıkışının ve yaygın kullanımının etkisi olduğu öne sürülmüştür. Bazı görüşlere göre, yeni teknolojiler, modernizmin de sunduğu homojen bir uzamın yaratılmasına aracı olur. Uzamın homojen ve sonsuz olması, baskın ekonomik sistem olan geç kapitalizmin de desteklediği bir durumdur.

Bu çalışmanın amacı, yeni teknolojilerin uzam-zaman ilişkilerinin dönüşümüne yaptığı katkıyı araştırmaktır. Bunun için, bu ilişkilerin kavramsallaştırılmasına aracı olan 'uzam', 'mekân', 'yer' ve 'yer-olmayan' olgularının Batı düşüncesinde geçirdiği evrim, bu araştırma için bir izlek oluşturacaktır. Araştırmamızda ele aldığımız yaklaşımlar, bazı kuramcıların görüşleri ile sınırlandırılmıştır. Henri Lefebvre, mekânın Batı düşüncesindeki kategorileştirilmesi için bir perspektif sunar. David Harvey, uzam-zaman ilişkilerinin değişimini, ekonomik yapıyla ilişkili olarak ele alır. Manuel Castells (2000), 'yerlerin mekânı' kavramına karşı, 'akışlar mekânı' kavramını ileri sürerek, yeni teknolojilerin uzamla ilişkisine farklı bir bakış açısı getirir.

Uzam-zamansal ilişkiler, bedenın mekânla ilişkisini içerir. Bu ilişkilerin dönüşümünü izlemek için verimli bir tartışma zemini sunan iki kavram; 'optik görsellik' ve 'dokunsal görsellik' kavramlarıdır. Bu kavramlar, bedenın varlığından bağımsız olduğu varsayılan ve bedenın dâhil olduğu durumlara karşı kavramsal bir açılım sunar. Aynı zamanda, modernizmin bedenle ilişkisi için de bir yaklaşım sunar.

1990'lardan sonraki dönemde ortaya çıkan sanatsal üretim, bu araştırmanın temel nesnesidir. İzlenecek sanatsal üretim, yeni ekran teknolojilerini kullanan çalışmalarla sınırlandırılmıştır. Çalışmamızda, bu kavramlar ekseninde modernizme eleştirel bir bakış açısı geliştirmek ve yeni teknolojilerin bu tartışmadaki konumunu araştırmak hedeflenmiştir. Bu amaçla önce kısaca bilgi toplumu ve kültür ilişkisine farklı bazı yaklaşımlara yer verilecek; daha sonra uzamsallık ve görsellik kavramları kuramsal olarak yurarda adı geçen düşünürlerin kuramsal yaklaşımlarıyla ele alınacaktır. Son olarak, bu kuramsal yaklaşımlar ekseninde, 1990'lardan itibaren ortaya çıkan ve ekran teknolojisi kullanan sanatsal üretim, 3 kategori altında tartışılacaktır. Bu yolla, modernite ve teknoloji ilişkisine eleştirel bir perspektif geliştirilmesi denenecektir.

Bilgi toplumu ve kültür

Makineler ve ona bağılı üretim biçimleri, 19. yüzyılın sonlarından itibaren çeşitli şekillerde ele alınmıştır. Bu yaklaşımlardan bazıları eleştirilmiştir. Örneğin Walter Benjamin (2000), teknoloji ve toplum ilişkisi üzerine sıklıkla yazmış bir düşünür olarak, yirminci yüzyılın başından itibaren yaygınlaşan teknolojik gelişmelerden, "film ve fotoğrafın maddesel özelliklerinin, geleneksel biçimlere meydan okumasından" bahseder. Ona göre "mekanik üretim çağı, endüstriyel toplumların dünyayı algılama, deneyimleme ve yeniden üretmesindeki önemli değişikliklerin habercisidir" (Benjamin, 2000). Frankfurt Okulu, yüzyıl başında kitle kültürünü değerlendirirken, teknolojik gelişmelerin etkisini de göz ardı etmemiş, teknolojik olarak gelişmiş bir toplumun özgürlük ve ilerlemeyi de doğrudan içerdiği düşüncesinin de tartışıldığı bir alan olmuştur. Diğer yandan, dönemin baskın üretim biçimi

olan mekanik üretim, bu okulun barındırdığı diğer pek çok düşünür gibi, Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer (2002) tarafından da aydınlanma eleştirisine de yer verecek biçimde ele alınmış, teknolojinin aynı zamanda temel bir iktidar aracı olduğu vurgulanmıştır.

20. yüzyıl başında olduğu gibi, günümüzde de teknolojinin değişmesi ve yeni teknolojilerin üretimde ve günlük yaşamda giderek artan önemi, bu olguya farklı yaklaşımların doğmasını sağlar. Bazılarına göre teknoloji, toplumda iyinin ve kötünün belirleyicisi; bazılarına göre ise, insanlığın kurtuluşunu sağlayacak bir etkidir. Ondokuzuncu yüzyıl Romantiklerinin endüstrinin yıkıcı gücünü işaret edip doğaya yönelmelerine benzer bir şekilde, bazıları da bu gelişmelerin insanlığa yarardan çok zarar getirdiğini öne sürmüştür.

Görsellik: modern ve sonrası

Görsellik olgusu, modern ve sonrasını değerlendirmede verimli bir tartışma zemini oluşturmaktadır. Görsellik olgusunun bileşenlerinden birisi olan *görüş* kavramı, başta Jonathan Crary ve Martin Jay olmak üzere günümüzün çeşitli düşünürlerince ele alınmış; bu kavramın tartışılması, gören öznenin dünyayla kurduğu ilişki üzerine modernite ekseninde önemli bir bakış açısı getirmiştir. Aynı zamanda denebilir ki; modern toplum, görselliğe sadece öznellik üreten bir araç değil, ekonomik bir üretim alanı olarak da dayanmaktadır.

Görme eylemi, ruhsal yapılar kadar, cinsiyet ve iktidar ilişkileri ya da bedene ait özellikler ile de belirlenmektedir. Dolayısıyla, bu eylem aynı zamanda bir bireyin öznelliğini de belirler. Görüş, modernite için temel bir kavramdır; ancak bu konu üzerine yaklaşımlar, tıpkı modernite kavramı için olduğu gibi, çeşitlilik gösterir. Bu kavramın farklı dönemlerde ifade ettiklerinin ve geçirdiği evrimin tartışılması, görüş disiplinlerini ve tekniklerini de içermelidir. Çeşitli ekran biçimleri, televizyon, ya da bilgi teknolojileri, görüşün günümüzdeki kavramlaştırılışı açısından araştırılması gereken alanlardır.

Görme duyusunun, modernite dönemleri boyunca, baskın duyu olarak ayrıcalıklı bir yeri olduğu düşünülmüş, bu durum bilen özneye bilinen nesne arasında bir mesafenin korunması ile eş anlamlı olmuştur. Görüş felsefesinde, insan bilincinden bağımsız olan nesnel bir dünyanın olduğu varsayılır. Bu yaklaşım, optik görme deneyimi ile, sosyal ve kültürel eğilimlerden bağımsız bir dünyanın varolmasının mümkün kılınabileceğini varsayar. Henri Lefebvre (2000) tarafından da ifade edildiği gibi “(optik görme) soyutlamayı fetişleştirir ve onu dünyayı anlamada bir norm olarak sunar. Saf olanı, saf olmayan içerikten - yaşanan zamandan, günlük zamanın bulanıklığından ve sıcaklığından, yaşamdan ve ölümden - koparır”.¹

Optik görsellik olgusuna karşılık olarak, dokunma duyusunu da içeren bir başka görsellik anlayışı, *dokunsal görsellik* kavramı ile ifade edilmiştir.² Dokunma duyusuna yapılan vurgu, beden deneyiminin, aslında her bir duyunun etkinliği ile oluşturulduğuna yapılan vurgudur. Dokunsallık, “izleyen ve izlenenin, özne ve nesnenin, birbiri içinde eridiği; görmenin, sadece iktidar ve kontrol ile ilişkili olmayıp, teslim oluşla ilgili olduğu; hatta nesnenin öznenin daha çok iktidar sahibi olduğu” bir durumu içerir (Marks, 2001). Dokunsal görsellik, öznenin bedensel deneyiminin vurgulanıp, özne ve nesne arasındaki yeni bir ilişki biçiminin tanımlanmasına aracı olur. Bununla birlikte bu olgu, özne ve nesne arasındaki mesafe üzerine kurgulanan modernite kavramına yönelik eleştirel bir tutumun ortaya çıkmasına da olanak verir. Çünkü görüntüler (ve optik deneyim), “dünyayı bilmek ve anlamak için kullanılırken; aynı zamanda, dünyadaki olayların gerçekliğinden kaçış, ya da bu gerçekliği reddedişe aracı olabilirler” (Robins, 1996).

Böylece optik ve dokunsal görsellik kavramlarının analizi, bedensel ve bedensel olmayan (be-

¹ Metinde yapılan tüm alıntıların çevirisi, yazarlara aittir.

² ‘Dokunsal’ kelimesi, metinde, İngilizce’deki ‘haptic’ kelimesine karşılık gelecek biçimde kullanılmıştır. ‘Haptic’, ‘dokunma duyusu ile ilgili olan’ anlamına gelmektedir. Bkz. www.seslisozluk.com, (19.05.2008).

denden bağımsız olduğu düşünülen) deneyim üzerinde düşünmek için verimli bir zemin oluşturur. Bu kavramlar, aynı zamanda soyut mekân ve yaşantı mekânı arasındaki ilişkiye de özel bir bakış açısı getirir.

Uzamsallık: modern ve sonrası

Rönesans düşüncesinin temsilcilerinden Alberti ile birlikte, yeni bir uzam anlayışının ifade edildiği söylenebilir. Onbeşinci yüzyılda uzam, “matematikselsel ve idealist bir yaklaşımı içerir ki, buna göre uzam iki yüzyıl sonra Descartes tarafından da kavramsal olarak formüle edileceği gibi, homojen, sürekli ve sonsuzdur” (Damisch, 1995). Bu anlayışta, akılcı bir nesnelleştirme arzusuyla uzam, öznenen bağımsız olarak tanımlanır ve daha önce de değinildiği üzere, ‘görüş’ ya da diğer bir deyişle ‘görme eylemi’, bu nesnel uzam anlayışını oluşturan araçtır.

Mekân, en erken düşünürlerden itibaren, felsefenin temel konularından biri olmuştur. 1975’lerde Henri Lefebvre (2000) tarafından ele alınan mekân kategorilerinden üçü; algı mekânı, zihinsel mekân ve sosyal mekândır. Bu kategoriler, aynı zamanda Batı düşüncesinin çeşitli dönemlerde, mekânı ele alış biçimlerinin bir yansımasını da oluşturur. Lefebvre Algı mekânını duyuyla algılanan fiziksel mekân olarak tanımlarken, zihinsel mekân mantıksal soyutlamaları ve kavramsallaştırmaları içerir. Bu olgulara zıt olmamakla birlikte sosyal mekân, sosyal bir ürün olarak bireyin ve toplumun geçmiş eylemleriyle (hafıza, deneyim gibi faktörlerle) tanımlanır. Dolayısıyla sosyal mekân çok-değerlidir. Böylece soyut mekân, aslında dünyanın akılcı bir kurgusundan başka birşey değildir; çelişkiler belli bir uyum dâhilinde en aza indirgenmiştir. Homojenliği içinde soyut mekân, bir kategori olarak modern proje ve aydınlanma eleştirisine de imkân verir. Bu dönemde ‘görme’ bu akılcı mekânın kurgulanmasında en temel araçtır. Bireyin (bedensel) deneyiminden bağımsız olarak kurgulanır ve nesne ve özne arasında mesafeyi varsayar ki bu “bedensel olandan bağımsız olan ‘görme’ nin Kartezyen mantığı” olarak da adlandırılabilir” (Robins, 1996).

İnsanoğlunun zaman ve mekân algısının değişimini getiren etkenlerden birinin aynı zamanda

yeni teknolojilerin ortaya çıkışı olduğu söylenebilir. Bu teknolojiler hızlı iletişimi ve bilginin akışını mümkün kılmıştır. Bu “zaman-mekân sıkışması” olarak adlandırılacak bir duruma yol açar ki dijital ortamlar sayesinde erişilebilen başka yerlerin bilgisinin gerçek günlük mekândan bir uzaklaşmayı da içerebileceği söylenebilir. Ekonomik sistemin de destek verdiği bu durum, 1980’lerden itibaren özellikle dijital teknolojiler aracılığıyla, homojen bir dünya tasvirini, ya da diğer bir deyişle mekânın homojenleşmesini de beraberinde getirir. Bu durum aynı anda dünyanın farklı yerlerinde mimarlık, kent planlama, ya da herhangi bir ticari ürün alanında veya günlük yaşamın detaylarında ortaya çıkabilir.

Böyle bir homojenleşmeye karşı verilen tepkilerden biri, David Harvey (1994) tarafından ifade edildiği biçimde “zamanın mekânsallaşması”; yani (yeni iletişim araçları aracılığıyla) “mekân benzeleştirildikçe, sosyal fragmanların önem kazanmasıdır”. Özellikle mekânlara yapılan bu vurgu, homojenleşmeye ve mekânların birleşmesine karşı, farklılığı vurgular. Mekânı ‘soyut’ bir kurgu olarak tanımlarsak, buna karşı ‘yer’, bireylerin ve toplumların deneyimleriyle şekillenecek ve farklılıkları barındıracak şekilde tanımlanır. ‘Yer’ kavramı tarihselliği içerir, bellekle şekillenir. Bundan dolayı ‘mekân’ ve ‘yer’ kavramları bir tezat içerir. ‘Yer’, soyut bir mekân kurgusuna karşı direnir.

Küreselleşme ve yeni teknolojilerin ilişkisi, Manuel Castells (2000) tarafından ‘yerler mekânı’ ve ‘akışlar mekânı’ kavramları aracılığıyla ele alınmıştır. Ona göre akışlar mekânı, “zaman gerektiren sosyal pratiklerin akışlar halinde işleyen maddesel organizasyonu”dur. Bu kavram, sabit ya da statik olmayan bir uzam anlayışını içerir. Böylece, yeni teknolojiler, yeni uzamsal politikalar için bir araç olurken, ‘akışlar mekânı’, ‘yerler mekânına’ baskın çıkar. Bir diğer deyişle, ‘uzam’ ve ‘yer’, yeniden kavramsallaştırılır.

Yeni teknolojilere karşı getirilen eleştirilerden biri de, bu teknolojilerin ‘yok-yerler’, yaratmasıdır. Günümüz geç modernitesi, daha önceki hiçbir mekânla bir ilişki barındırmayan bu yok-yerleri yaratır.

Böylece mekân, yer, yok-yer kavramları, modernite ve modern sonrası dönemde farklı görsellik anlayışlarıyla, günümüze olduğu kadar yeni teknolojilere de belli bir eleştirel yaklaşım için temel oluşturur.

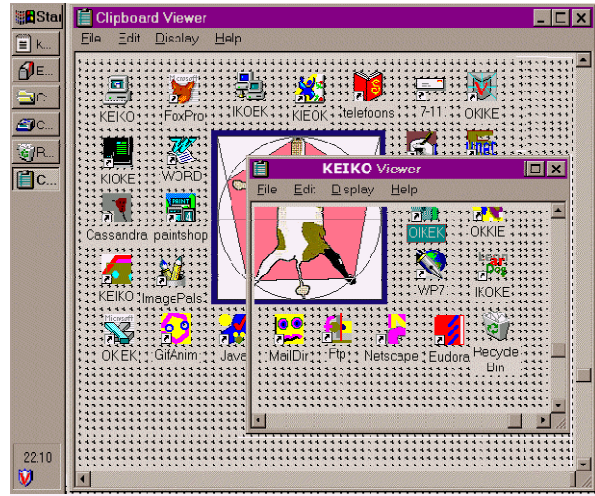
Sanat ve teknoloji

Günümüzün ekran teknolojilerine küreselleşme ekseninde getirilen eleştirilerden biri, yukarıda değinildiği gibi, ‘yer-olmayan’ı yaratmasıdır. Bu teknolojilerin kullanım biçimlerine bakarak, yukarıda değinilen kavramsallaştırmaya yaptığı katkıyı araştırmak, bu yaklaşıma bir bakış açısı getirmemizi de sağlayacaktır. Ekranın - başta internet olmak üzere - çeşitli biçimlerinin, yaygınlık kazandığı 1990’lardan günümüze gelen süreçteki sanatsal üretimi izlemek, bu tartışma için bir zemin oluşturacaktır. Bu iddianın temelinde, sanatsal üretimin her dönemin ruhunu bazen akılcı açıklamalardan daha kuvvetli bir biçimde ifade ettiği görüşü bulunmaktadır.

Sanatsal üretimin uzamsallık, mekân ve yer kavramlarına yaptığı katkıyı ve yeni teknolojilerin bu tartışma içindeki yerini araştırmak için, 1990 sonrasında ekran teknolojilerini kullanan üretimin, bu kavramlar etrafında kategorilere ayrılabilceği öne sürülebilir. Öngörülen kategorileştirme, kronolojik değil, kavramsaldır. Bu deneyimle aynı zamanda, optik ve dokunsal görsellik ve modernite ilişkisine de bir bakış açısı getirilmesi hedeflenmiştir. Böylece, günümüzün görsellik deneyiminin nasıl bir deneyim olduğu da araştırılacaktır.

Sanatsal üretimin üç ana kategori altında toplanabileceği söylenebilir. İlk kategori, yeni dijital ortamın sınırlarının araştırıldığı, alanın avangard sayılabilecek işlerinin yer aldığı kategoridir. Dijital ortamın ‘müdahale edilebilirlik’, ‘etkileşim’, ‘aynı anda birden çok biçimin kullanılması’, ya da ‘bilgi dolaşım hızı’ gibi özelliklerinin araştırıldığı bu işler; aynı zamanda sanal ortama günlük kullanımından başka anlamlar atfederek, kavramsal olarak yeniden tanımlanmasının yollarını arar. *Desktop is* (1997 – 1997) (Şekil 1) ya da *Trigger Happy* (1998) adlı çalışmalarla ör-

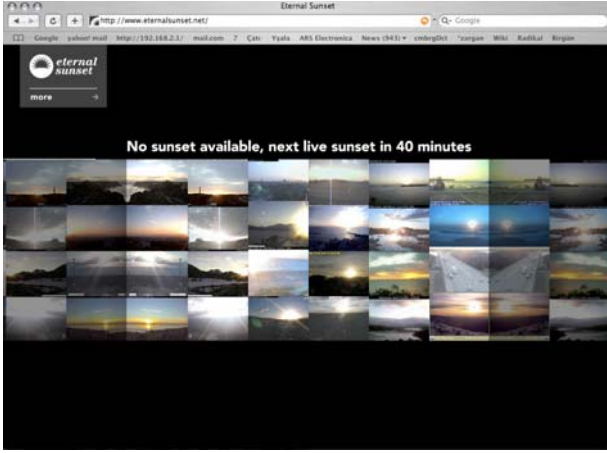
neklenebilecek bu işlerde, ekranın işlevi geçersiz kılınıp, yeni işlevlerinin sınırları araştırılır. Bu kategori altındaki işlerin benzerleri, 1990’lardan günümüze, her dönemde görülür. Her yeni teknolojik gelişim, özelliklerinin sanatsal ifade biçimi olarak kullanımının araştırılmasını da beraberinde getirir. Bu işlerde ekran, günlük yaşantı ve yere ait durumlardan bağımsız olarak, kendi sınırları içinde ele alınır. Bu kategorideki işlerde, uzamın günlük yaşantıdan bağımsız olarak üretildiği öne sürülebilir.



Şekil 1. Desktop is, web projesi

İkinci kategori altında toplanabilecek işlerin ortak özelliği, ekran üzerinde gerçek dünyanın farklı temsil biçimlerini oluşturmalarıdır. Örneğin; *Eternal Sunset* (2006) (Şekil 2) projesi, dünyanın farklı yerlerinde yer alan günbatımlarını yansıtırken; *The Central City* (1997 – 2004) projesi, bir metropol kentinin ekran üzerindeki temsildir. Buradaki temsiliyet, sanal ortam – gerçek dünya karşıtlığı üzerine kurulur. Ekran, gerçek dünyanın mekândan ve zamandan bağımsız temsiline; ‘yer’lerin, seçilen bazı özellikleriyle, görüntü, metin, ses vs. aracılığıyla yeniden üretilmesine imkân verir. İzleyicinin, etkileşim yoluyla kendi güzergâhını seçebilmesi, bu deneyimin, gerçek bir ‘yer’ deneyimi olduğu düşüncesini pekiştirir. Oysa daha sonra tartışılacağı gibi, buradaki etkileşim ya da eşzamanlılık, ‘yer’in soyut bir kurguya dönüşmesini engellemez. Bu durum, 1960’larda, dijital görüntünün ortaya çıkışıyla pekişen ‘temsiliyet krizi’ tartış-

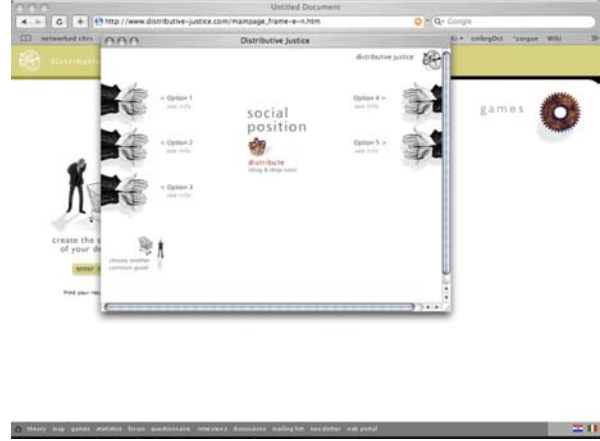
masının bir uzantısı olarak ele alınabilir. Tekrar etmek gerekirse, bu işler, ‘sanal/gerçek süreksizliği’ üzerine kurgulanır.



Şekil 2. Eternal Sunset, web projesi

Bir üçüncü kategoride altında yer alan işler, sanal ve gerçek dünyayı ‘karşıtlık’ içinde değil, birbirleriyle ‘sürekli bir ilişki’ içinde ele almamıza imkân verir. Bu işlerin ortak yanı, kavramsal yapının, izleyicinin katılımı ve ‘yer’in özellikleriyle belirlenmesidir. İzleyici, kavramsal çerçevenin belirlenmesi kadar, üretim sürecine de katkıda bulunur. Bu işlerde; ‘erişilebilirlik’, ‘toplumsal ilintililik’, ‘izleyiciye daha çok yetki verilmesi’ ve ‘demokratik yapı arayışları’ temel özelliklerdir. Bu projelerde, bu özelliklerin, ‘yer’ olgusuna yapılan vurguyla pekiştirildiği gözlemlenir. Yani, her bireyin ‘yer’ içindeki yaşantısı, belleği ve günlük yaşam deneyimiyle yaptığı katkı; işin ortaya çıkmasındaki en temel ögedir. Bu çalışmaların pek çoğunda, sanat ve yaşam arasındaki sınırın belirsizleştiği söylenebilir. Örneğin; *mimoSa* (2005) projesi, Brezilya’nın düşük eğitim seviyesine sahip bölgelerinde, yeni teknolojiler aracılığıyla, eğitim ve iletişimin geliştirilmesine aracı olur. Ekran teknolojileri, bir mahallenin insanlarıyla gerçekleştirilen atölye çalışmasının bir parçasıdır. Bir diğer örnek, *Distributive Justice* (2002’den itibaren) projesi (Şekil 3 ve 4), ekran üzerinde ve çeşitli mekânlarda gerçekleştirilen tartışma ve bilgi paylaşımı aracılığıyla, demokrasinin ve demokratik katılımın yeniden tanımlanmasının yollarını arar. Bu işlerde, yeni teknolojilerin

kullanımı, ‘yer’ olgusu içinde anlam kazanır. Ya da bir diğer deyişle, sanallık ve gerçeklik, birbirine dönüşen ve yer içinde anlam kazanan kavramlardır.



Şekil 3. Distributive Justice, web projesi



Şekil 4. Distributive Justice, buluşması, 2003

Sonuç

Bu araştırmanın amacı günümüz dünyasında, ‘uzam’, ‘yer’ ve ‘yer-olmayan’ kavramlarının ve bunlarla ilişkili olarak, ‘görsellik’ deneyiminin araştırılmasıdır. Çalışmada, geç kapitalizmin baskın ekonomik sistem olduğu ve yeni teknolojilerin bir üretim aracı olarak yaygın bir biçimde kullanıldığı bir dönemde, moderniteye bu kavramlar ekseninde bir bakış açısı getirmek hedeflenmiştir.

Bu çalışmanın bir sonucu, öznel deneyimlerinden bağımsız bir soyut mekân kurgusunun, günümüzde de üretilmeye devam ettiğidir. Ekran teknolojileri, yukarıda, birinci ve ikinci kategorideki işlerden yola çıkılarak ileri sürülebi-

leceği gibi, bedenden bağımsız bir uzamsallığın aracı olmaktadır.

Bununla birlikte, ekran teknolojilerinin, üçüncü kategoride örneklenmiş projelerdeki kullanım biçimlerinden yola çıkılarak; yerin yeniden üretilmesine aracı olduklarını öne sürmek mümkündür. Bedenin dâhil olduğu bu tür projelerde; ekran teknolojileri, projenin içerdiği sürecin ana teması değil, bir parçasıdır. Bu projelerde anlam, katılım süreçleri ile oluşturulur. Bu projelerin her yerde doğurduğu farklı sonuçlar, yerin kendine has özelliklerinin projenin bir belirleyeni olmasındandır. Ekran teknolojilerinin projelerin araştırma konusu olmasından çıktığı bu durum; anlamı, yaşantı mekânına çeker. Böylece, küreselleşmenin sunduğu homojenleşmeye karşı, ekran teknolojilerinin, bedenin vurgulandığı bir durum içinde, bir araç olarak etkinlik kazandığı söylenebilir.

Üçüncü kategoride örneklenen işlerde, sanatçı ve izleyici arasındaki fark da belirsizdir. Sanatçı, kavramsal çerçeveyi belirleyendir. Süreç belli bir kent, çevrenin, grubun veya bireyin aracılığıyla oluşacaktır. Bu işlerin büyük bir kısmında, projenin ekran teknolojileri dışında, izleyicinin katılımını artıracak diğer yapılarla da desteklendiği görülür. Bunlar, toplantılar, atelye çalışmaları veya günlük yaşama dair herhangi bir deneyim; örneğin yemek pişirmek bile olabilir. Yeni teknolojiler, bu yapı içerisinde, bilgi paylaşımını ve belgelemeyi sağlar. Bu anlamda zaman ve mekânın sınırlarından bağımsız bir paylaşım imkânı yaratır. Diğer yandan, bize göre bu projeler sanal ve gerçek ayrımını yok ettikleri gibi, yeni teknolojilerin günlük hayat ve kurallarından bağımsız bir mekân olarak ele alınması ihtimalini de ortadan kaldırır. Teknoloji araç olur ve yer içinde varolur.

Son yirmi senenin ekran teknolojilerini kullanan işlerinin, uzamsallık kavramı etrafında yapılan değerlendirmesi sonucunda; yeni teknolojilerin, bu kavrama yaptığı katkıya dair bazı görüşlere varılabilir. Öncelikle, bu teknolojilerin, mekânın soyut bir yeniden üretimine aracı olduğu ileri

sürülebildiği gibi, bedenin katılımına, dolayısıyla yerin yeniden üretimine aracı oldukları da söylenebilir. Böylece, örneğin, Homi Bhabha tarafından ileri sürüldüğü gibi, İnternetin ‘yer olmayan’ı ürettiği söylenebileceği gibi, buna direnişe katkıda bulunduğu iddia edilebilir.³ Ekran teknolojileri, anlamın üretilmesine, izleyicinin bedeni ve bulunduğu yerle ilişkili olarak katkıda bulunur. Dolayısıyla teknolojinin, deterministlerin dediği gibi iyinin ve kötünün belirleyicisi olduğunu öne sürmek, ya da ütopyistlerin savunduğu gibi insanları özgürleştirecek bir araç olduğunu söylemek, internetin kendi içinde bağımsız bir soyut mekân olduğunu ileri sürmekle eş değer görülebilir. Bu yaklaşımlar bizi, aydınlanma modernitesinin sunduğu uzamsallığa götürür. Bir diğer deyişle, deterministik ve ütopyist yaklaşımlar; teknolojiyi, bedensel deneyimin dışlandığı, özneye uzak, bağımsız bir nesne olarak ele alır. Yeni teknolojiler, Frederic Jameson (1984) ya da François Lyotard (1989) tarafından ileri sürüldüğü gibi, kontrolün ve geç kapitalizmin aracı olabilirler, ancak, sadece ‘yer olmayan’a indirgenemeyecekleri söylenebilir.

Oysa ‘yer’ kavramını modernite ekseninde yeniden değerlendirmek, yeni teknolojilere bir yaklaşım geliştirmemize neden olur. ‘Yer’, katılımı öngörür. Ancak burada katılım (participation) ve etkileşim (internetin teknik bir özelliği–interactivity) arasında kavramsal bir farkın ortaya çıktığını öne sürmek mümkündür. Her etkileşimli ortam, izleyicinin katılımını sağlar mı? Bu noktada etkileşimin, dijital teknolojilerin teknik bir özelliği olarak yerden bağımsız bir rolü olup olamayacağı sorgulanabilir. Diğer bir deyişle, yerden bağımsız olarak katılımın gerçekleşip gerçekleşmeyeceği tartışılabilir. Umberto Eco (2000) tarafından da değinildiği gibi, katılım aslında her sanat eserinin izleyici-

³ Bhabha, sömürge-sonrası dönemde, internet ve dijital ekran teknolojilerinin, uzamın homojenleşmesine aracı olduğunu, bunun sonucunda ‘yer olmayan’ı yarattığını söylüyor. Böylece, yeni teknolojiler, sömürgecilik için yeni bir araç olmaktadır. Detaylı tartışma için bkz. Bhabha (1994).

den beklediği bir olgudur.⁴ Katılım, izleyicinin kişisel deneyimiyle belirlenir; dolayısıyla etkileşimin tek başına katılımı gerçekleştiren en temel faktör olduğunu öne sürmek, bizce, deterministik bir yaklaşımla ekranın teknolojilerinin, teknik özelliklerinin katılım deneyim yaratmaya imkân verdiğini söylemekle eşdeğerdir. Ya da, bu görüşün uzantısı olarak, soyut bir mekân olarak internetin, herkes için (yerden yani bedenden bağımsız olarak), eşit ve özgürlük sunan bir ortam olduğunu öne sürmektir.

Katılımın bedeni ve yeri içerdiği ön kabulüyle, dokunsal görsellik olgusunun, bedenselliği içeren bir deneyime karşılık geldiği söylenebilir. Optik görsellik, her ne kadar modernitenin sunduğu soyut mekân kurgusunun bir aracı olarak ele alınmış ve pek çok düşünür tarafından özellikle ondokuzuncu yüzyıl sonunda ve yirminci yüzyıl başındaki bir görsel rejimin ifadesi olarak tartışılmış olsa da; aslında günümüzde geçerliliğini koruyan bir olgudur. Böylece, ‘optik’ ve ‘dokunsal’ görme deneyimlerinin günümüz için aynı anda geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Hubert Damisch (1995) tarafından da ifade edilmiş olduğu gibi, yirminci yüzyıl ve örneğin “avangard sanatçıların, perspektif derinliği (ya da diğer bir deyişle sonsuz mekânı) tahrip etmiş olmaları, aslında günümüz sinema ve televizyon (ve internet) çağında mesafe olgusunun artık sadece geçmişe ait bir olgu olmasını gerektirmez” (Pérez-Gómez and Pelletier, 2000).

Son olarak, bu araştırma sanatsal üretimin dönemlerin ruhunu anlamada en etkili yollardan biri olduğu görüşü ile başlamış; sanatın dönemin sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeleriyle içiçe ele alınmasının, sanatı anlamada olduğu kadar, dönemi anlamak için de verimli bir zemin oluşturduğu inancıyla gerçekleştirilmiştir.

Kaynaklar

Benjamin, W., (2000). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, in Cazeaux, C., Ed.,

⁴ Eco, özellikle Açık Yapıt adlı kitabında bu tartışmayı derinleştirir. Bkz. (2000).

- The Continental Aesthetics Reader*, Routledge, 322-343, London and New York.
- Bhabha, H., (1994). *The Location of Culture*, Routledge, London and New York.
- Castells, M., (2000). *Rise of Network Society*, Blackwell, Oxford, UK.
- Damisch, H., (1995). *Origin of Perspective*, MIT Press: USA.
- Eco, U., (2000). *Açık Yapıt*, çev. Nilüfer Uğur Dalay, Can Yayınları, İstanbul.
- Harvey, D., (1994). *The Condition of Postmodernity*, Blackwell Publishers, Cambridge:MA, Oxford: UK.
- Horkheimer, M, and Adorno, T., (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*, Stanford University Press, Stanford, California.
- Jameson, F., (1984). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, in *New Left Review*, 146, 53 – 92.
- Lefebvre, H., (2000). *Production of Space*, Nicholson-Smith, D., trans., Blackwell Publishing, USA, UK, Australia.
- Liotard, J., (1989). *The Postmodern Condition*, University of Minnesota Press, Minneapolis, USA.
- Pérez-Gómez, A. ve Pelletier, L., (2000). *Architectural Representation and Perspective Hinge*, The MIT Press, Cambridge: MA, London: UK.
- Robins, K., (1996). *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Routledge, London and New York.

-
- Kuluncic, A., (2001). *Distributive Justice*, web project. <http://www.distributive-justice.com/>, (19.05.2008).
- Marks, L., (2004). *Haptic Visuality: Touching with the Eyes*, in *Framework: The Finnish Art Review*, http://www.framework.fi/2_2004/visitor/artikkeli/t/marks.html, (18.04.2008).
- Shulgin, A., (1997-1998). *Desktop is*, web project. http://www.easylife.org/desktop/desktop_is.html, (19.05.2008)
- Stanza, (2001). *The Central City*, web project. <http://www.thecentralcity.co.uk/>, (19.05.2008).
- Freire, A., (2005). *mimoSa*, web project. <http://www.turbulence.org/Works/mimoSa/>, (19.05.2008)
- Stellingwerff, A. and Lu, B., (2000). *Eternal Sunset*, web project. <http://www.eternalsunset.net/>, (19.05.2008)
- Thomson and Craighead, (1998). *Trigger Happy*, web project. <http://www.thomson-craighead.net/docs/thap.html>, (19.05.2008)

