

KISALTMALAR

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
A.I.M.L	Artificial Intelligence Markup Language
A.L.I.C.E.	Artificial Linguistic Computer Entity
ACLA	American Comperative Literature Association
AG	Augmented Reality
AI	Artificial Intelligence
AIDS	Acquired Immunodeficiency Syndrome
ARPA	Advanced Research Projects Agency
BAN	Body Area Network
CAT	Computer Aided Tomography
CERN	The European Particle Physics Lab
D.U.Y.G.U.	Dil Uzam Yapay Gerçek Uslamlayıcı
EAT	Experiments in Art and Technology
EEG	Elektroensefalografi
EKG	Elektrokardiyografi
ENIAC	Electronic Numerical Integrator and Computer
GPS	Global Positioning System
HAN	Human Area Network
HBEC	Human Based Evolutionary Computation
HI	Human Interface
HIV	Human Immunodeficiency Virus
HMI	Human Machine Interface
HTML	Hyper Text Markup Language
HTTP	Hyper Text Transfer Protocole
IA	Information Architecture
IBC	Intra Body Communication
LED	Red Light Emitting Diodes
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MOO	Muds Object-Oriented
MR	Manyetik Rezonans
MRI	Magnetic Resonance Imaging
MUD	Multiple User Domains
NLM	National Library of Medicine
ODTÜ	Ortadoğu Teknik Üniversitesi
PAN	Personal Area Network
PDA	Personal Digital Assistants
PET	Positron Emission Tomography
R.U.R.	Rossum's Universal Robots
RPG	Role Playing Games
SMS	Secure Message System
T.Y.İ.D	Türkçe YapayZeka İşaretleme Dili
UNIVAC	Universal Automatic Computer
VHP	Visible Human Project
WWW	World Wide Web

İçindekiler

	Sayfa No
KISALTMALAR.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
EKLER.....	310
 1. GİRİŞ.....	 1
 2. DİJİTAL ÇAĞDA SANAT, SANATÇI VE SANAT ESERİ	
 2.1. Dijital Çağda Sanat Kavramına İlişkin Yeni Açılımlar.....	7
2.2. Dijital Sanatta Bilim ve Teknolojinin Kesişimi, Sanata Etki ve Katkıları.....	15
2.3. Dijital Sanat Ortamında Sanatçıdan Ekiplere: Sanat Üreticisinin Yeni Konumu	20
2.4. Dijital Sanatta Yapıttan Projeye: Sanat Ürününün Kavranışındaki Değişimler.....	23
 3. DİJİTAL SANATI AÇIMLAMAK	
 3.1. Dijital Sanata İlişkin Temel Tanımlar.....	27
3.2. Dijital Sanata Kaynaklık Eden Sanat Biçimleri, Oluşumlar ve Akımlar.....	29
3.3. Dijital Sanatın Kullandığı Temel Malzemeler, Sistemler ve Teknolojiler.....	33
3.4. Dijital Sanatla Yeniden İşlenen Kavramlar ve Özgün Temalar...	38
3.5. Dijital Sanatın Sunum Alanları.....	41
3.5.1. Yerleştirmeler (Enstalasyonlar).....	42
3.5.2. Film, Video ve Animasyon.....	46

3.5.3. Bilgisayarlar – Bilgisayar Sanatı.....	49
3.5.4. İnternet Ağları.....	54
3.5.5. Yazılımlar – Yazılım Sanatı.....	58
3.5.6. İletişim Sanatı.....	59
3.5.7. Sanal Gerçeklik, Sanal Uzam, Sanal Yaşam.....	60
3.5.8. Yapay Zeka, Yapay Organizmalar.....	63
3.5.9. Telepresence, Telematics, Telerobotics.....	67
3.5.10. Bio-Art.....	70

4. DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA İNSAN VE BEDEN

4.1. Dijital Sanatta Ele Alınışıyla Biyolojik Olarak İnsan.....	76
4.2. Sosyal Bir Varlık Olarak İnsana İlişkin Kuramlar ve Dijital Sanattaki Yansımaları.....	82
4.3. Modern Düşünceye Dek Bedenin Kavranışının Dijital Sanata Etkileri.....	97
4.4. Modernitede Beden, Descartes’ın Zihnindeki Beden ve Dijital Sanata Aktarılanlar.....	107
4.5. Günümüzde Bedene İlişkin Açılımlar ve Dijital Sanattaki Yansımaları.....	111
4.5.1. Düşün Dünyasında Beden.....	114
4.5.2. Antropolojinin Aydınlanığında Beden.....	121
4.5.3. Feminist Çalışmaların Bedene Etkisi.....	123
4.5.4. Teknolojik Gelişmelerin Bedene Bakışımıza Etkisi.....	125
4.5.5. Tıptaki Gelişmelerin Bedene Bakışımıza Etkisi.....	130
4.5.6. Acı ve Hastalığın Gölgesindeki Beden.....	138
4.5.7. Günümüzde Ölüm Kavramının Bedene Bakışımıza Etkisi.....	141
4.5.8. Tüketim Toplumlari, Küreselleşme, Kimlikler ve Bedenler.....	144

5. DİJİTAL SANATLARDA BEDEN

5.1. Çağdaş Sanattan Dijital Sanata Beden.....	151
5.2. Dijital Sanata Katılımları Açısından Dijital Bedenler.....	159
5.2.1. Dijital Beden Olarak Robotlar.....	160
5.2.2. Dijital Beden Olarak Humanoidler.....	164
5.2.3. Dijital Beden Olarak Androidler.....	168
5.2.4. Dijital Beden Olarak Siborglar.....	168
5.2.5. Dijital Bedende Yapay Zeka.....	175
5.2.6. Yapay Zekaya İlişkin Öne Sürülen Eleştiri ve Sorunsallar.....	180
5.3. Dijital Sanatta Kullanımıyla Dijital Kimlikler ve Grafik Arayüzler.....	185
5.3.1. Dijital Kimlikler.....	185
5.3.2. İnsan-Robot Hibritizasyonu ve Clarke’ın Dijital Persona Tanımları.....	189
5.3.3. Avatarlar.....	191
5.3.4. Dijital Günceler – Bloglar.....	192
5.4. Dijital Bir Varlık Olarak İnsan ve Hibrit Organizmalar.....	193
5.4.1. Posthuman.....	193
5.4.2. Hibrit.....	202
5.4.3. Hibritliğin Taksonomisi.....	207
5.4.4. Hibritleştirmenin Potansiyel Uygulamalarının Bazı Alanları.....	210
5.5. Dijital Sanatta Etkileşim Kavramı ve Bedene Etkisi.....	212
5.6. Dijital Sanatın İletişim Kavramına Etkileri ve Yeni Açılımlar...	215
5.7. Dijital Sanatta Evrim Kuramı ve Bedenin Yeni Durumu.....	227
5.8. Dijital Sanatta Bedenin Temsiliyeti ve Sunum Alanları.....	231
5.9. Dijital Sanatta Bedene Ait Duyuların Önemi ve Sanatsal Edime Katılımı.....	240
5.10. Dijital Sanatta Teknolojinin Aracılığıyla Bedenin Yaşadığı “Deneyimleme” Olgusu.....	258

5.10.1. Dijital Sanatta Bedenin Öznelliği ve Nesnelliği.....	261
5.10.2. Dijital Sanatta Bedenin Fiziksel Deneyimlemeleri.....	265
5.10.2.1. Bedenin “Etken” Olarak Yaşadığı	
Fiziksel Deneyimleme.....	265
5.10.2.2. Bedenin “Edilgen” Olarak Yaşadığı	
Fiziksel Deneyimleme.....	269
5.10.3. Dijital Sanatta Bedenin Yaşadığı	
Psikolojik Deneyimleme.....	271
5.10.4. Dijital Sanatta Bedenin Yaşadığı	
Sosyolojik Deneyimleme.....	278
SONUÇ.....	284
KAYNAKÇA.....	294

GİRİŞ

Beden, batılı düşünceye uzun yıllar etki eden Kartezyen düşüncenin zihin ve beden ikiliği sebebiyle, son yıllara dek sosyal bilimler alanında ihmal edilmiştir. Bedenin bu sosyal bilimler içinde “olmama” ya da Turner (1996)’ın deyiimiyle “gömülü” olma durumu, postmodernist kuramlardan teknolojik ilerlemelere, tıp alanındaki buluşlardan sanatsal eylemlere kadar birçok disiplinin, bedenin biyolojik, kuramsal ve kültürel olarak yeniden yazılımına katılmasıyla sona ermiştir.

Esasen sanat ile bedenin ilişkisi insanoğlunun kendi bedeni ile kurduğu ilk bilinçli kavrayışa kadar geçmişe dayanmaktadır. Kişinin kendi bedenine ait bu soyut kavrayışı, bedeni aracılığıyla kendisi ile, doğa ile, dünya ile, bu dünya içinde başkaları ile (ve başkalarının bedenleriyle) kurduğu iletişim, sanatın en doğal betimlemelerini oluşturmuştur. Beden, en ilkelinden en gelişmişine her uygarlığın üzerine izini bıraktığı bir *soykütüktür* (Hayles, 1999). Karabüyü bebeklerinden günümüz siborglarına her beden kendi içinde bir tarihtir; uygarlığının ve döneminin etkileyici aktarıcısıdır. İnsanın sanat ile olan bağı, teknolojinin sanatsal sürece ve eyleme katılımıyla kuran *dijital sanat* ise, fen ve sosyal bilimler bulgularından esinlenmekle kalmayıp, bedene - ve bedenin yokluğuna-, bedenin tüm duyularına ilişkin çağdaş bilgiyi, bakışı ve bilinci, kendi özüne içkin kuramlar ve kavramlarla değiştirmekte, dönüştürmektedir. Dijital sanat, insanın “insan”lığına, geçmişine, bugününe ve geleceğine ilişkin soruları tekrarlamakta ve olası cevapları, dünyanın “dünya” olmasını sağlayan potansiyel özne (Kahraman, 2005) üzerinden, *beden* üzerinden aramakta, bu serüven boyunca da yeni sorular ortaya çıkarmaktadır. Dijital sanat, bilim ile kesişimlerini, bedenin somut ve soyut yaratımına ışık tutacak şekilde güçlendirmekte, geliştirmekte ve yine bu nedenle kendisi, kelimenin tüm anlamlarıyla bir fenomen haline gelmektedir

Dijital sanat temelde insanın çevresi ile, bilgi ile, teknoloji ile ve bunların sonucunda öz bilinci ile olan etkileşimini sorgulamaktadır. Bu etkileşim içinde bedenin rolü, bünyesinde barındırdığı anlam çeşitliliği ve eyleme dönük yönelimleriyle, tıpkı kavramsal sanatta olduğu gibi, dijital sanatsal ifadenin içinde de büyüktür. Dijital teknolojiler bedeni yeniden yazmakla kalmayıp onu soyut ve somut olarak yeniden *yaratmakta*; bedeni hem nesne hem de özne olarak görerek ona, fiziksel, psikolojik ve

sosyolojik *deneyimlemeler* yaşatmakta; bedensel *duyulara* ilişkin göndermeleri, sosyal ve fen bilimlerin bulgularına koşturarak artırarak, duyuların teknolojik gerçeklik içinde yaşamı deneyimlemede birer *uzantı* (extension) haline gelmesini sağlamakta; bedenın makineler ve bilgilenim (enformasyon) ile etkileşimini fiziksel bir gerçekliğe dönüştürmektedir.

Bu çalışmanın amacı, sanatsal ifadenin ortaya koyduğu bütün bu dönüşümleri, taşıdığı sosyal bağlamlarla ele almak ve dijital sanatın bedene ilişkin kuramsal ve ampirik çözümlemelerini, sorgulamalarını, sorularını, çağın insan/makine/beden anlayışını aydınlatacak şekilde incelemektir. Sosyal bilimler ile sanat arasındaki birçok kez incelenmiş olan bağ, bu kez dijital sanat kapsamında yeniden görünür kılınmaya çalışılacak ve sanat izleyicisine-kullanıcısına-katılımcısına, dijital sanatta bedenın kullanımına ilişkin kaynak olabilecek referans noktaları oluşturulacaktır.

Dijital sanat, tıpkı performans sanatında olduğu gibi bedeni hem nesne hem de özne olarak ele almaktadır. Ancak salt performansa dayalı sanat biçimlerinden farklı olarak dijital sanat, teknolojinin katılımı ile, bedene deneyimlemeler yaşatmakta ve bedenın bu öznelliğini ve nesnelliğini derinleştirerek, beden anlayışımıza yeni boyutlar kazandırmaktadır. Bu anlayış içinde bedensel duyuların (özellikle görme ve işitme dışında kalan), çeşitli sebeplere dayanarak çok yoğun bir etkisi gözlemlenmektedir: Öyle ki özellikle görme ve işitme biçimlerimizi açan, tanımlayan kültürel çalışmaların yakın gelecekte yetersiz kalacağı ve dijital sanatsal okumalar için duyulara ilişkin yeni kültürel çözümlemelere ihtiyaç duyulacağını düşünmekteyiz. Bu yoğun etkinin ve duyusal kültürel dinamiklerin yapılandırılması ise, öncelikle bedenın dijital sanatta kullanımına ilişkin, çok yönlü, disiplinlerarası bir çalışmayı ve analizi gerektirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma duyulara ilişkin kültürel çalışmaların alt yapısını oluşturabilecek şekilde bedeni dijital sanatta ele alınışıyla açmayı, çözümlemeyi ve konumlandırmayı deneyecektir.

Dijital sanatta bedenın kullanımını incelemek konuyu kaçınılmaz olarak sanata, teknolojiye, insana ve bedene dair geniş bir çerçeve içinde yeni açılımlar ve sorunsallarla ele almayı gerektirmektedir. Bu bağlamda çalışma aşağıda belirtilen

sorular üzerinden ilerleyerek, sanatsal ifadede bedenın kullanımının yaratacağı sonuç ve olguları ortaya çıkarmayı hedeflemektedir.

Dijital teknolojiler fen ve sosyal bilimler alanında yeni oluşumlara sebep olmaktadır. Bu teknolojik gerçeklik içinde sanat, sanatçı, sanatsal yaratıcılık, sanatsal süreç, izleyici kavramlarının ne tür değişimlere uğradığı çalışma açısından büyük önem taşımaktadır. Bununla birlikte dijital sanatın hangi teknolojik ve sanatsal eylemlerden gelişmiş olduğu, kullandığı temel malzemeler, sistemler ve teknolojiler de inceleme alanı içindedir. Dijital sanat hangi temalara yönelmektedir; dijital sanatın sergilenmesi ve sunumu ne şekilde gerçekleşmektedir? Bu ve benzeri sorular, dijital sanata ilişkin detaylı bir çözümlemeyi gerektirmektedir. Sanatsal faaliyetlerin bilim ve teknoloji ile işbirliği, kesişimi ve sınırları bu değişimlerle nasıl biçimlenmektedir sorusuna ilişkin cevaplar aranacaktır. Ayrıca fen ve sosyal bilimlerdeki düşüncelerin dijital sanattaki yansımaları üzerinden bilimin, teknolojinin ve sanatın kesişimi ele alınacak ve bunun iletişim alanında neden olduğu değişimlere değinilecektir.

Bununla birlikte insanın “ne” olduğu sorusu da teknolojik çağda yeniden sorulmaktadır. İnsanın biyolojik yapısı, gelişen teknolojiler, tıbbi ilerlemelerle ne şekilde değişmektedir? İnsan, sosyal bir varlık olarak nasıl kavranmıştır; bugün bu kavrayışlara teknolojinin etkileri nelerdir; bu bilgiler ışığında insanın biyolojik yapısının taşıdığı önem hangi açılardan önemlidir sorularının cevapları aranmalıdır.

Bedenin dijital sanattaki önemini vurgulamak, bizleri, bedenın her dönemde kavranışının aynı olup olmadığı sorusuna yönlendirmektedir. Sanat her zaman uygarlıklar arası gidip gelmelere, anlam katmanlarına önem vermektedir. Bu durumda bedenın tarih içinde algılanışı nasıl değişmiştir, bugüne taşınan kavrayışlar mevcut mudur ve biz bu kavrayışları hangi etmenler üzerinden incelemeliyiz sorularına yanıt aranmaktadır. Örneğin Batı düşüncesini şekillendiren Aydınlanma Dönemi ve Descartes’ın bedene bakışı, dijital sanatın hem yapılandırılmasında hem de eleştirilmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Ya da bedene bakışımızda geçmiş ile bugün arasındaki farklar ve bu farklılıkların sebepleri, geleceğin anlamlandırılması için gerekli gözükmektedir.

Hem özne hem de nesne olarak beden nedir? Tarihsel süreç içinde biyolojik ve kültürel olarak nasıl kurgulanmıştır? Bu biyolojik ve kültürel inşaya katkıda bulunan yan anlamlar ve kavramlar nelerdir, bunların sanatsal ifadeye etkisi nedir? Bedenin tarihi süreçte yaşadığı dönüşümlere ilişkin bilginin yanında günümüz bilim ve düşün dünyasında bedenin durumu ve konumu nedir? Teknolojinin dönüştürdüğü bedene ilişkin çağdaş mitler nelerdir? Bu mitler dijital sanat dahilinde nasıl ele alınmaktadır?

Çalışmada ayrıca dijital teknolojilerin bedene yaşattığı deneyimleme olgusunun kuramsal örgüsü ve uygulaması yapılandırılacaktır. Dijital bedenin temsiliyetinin ne şekilde gerçekleştiğinin, sunum alanlarının nasıl biçimlendirildiğinin izleri sürülecektir.

Bütün bu bulguların ışığında, bedenin dijital ifadesinin incelenmesinde görsel kültür yeterli olacak mıdır? Yoksa bedenin diğer duyularının da sanatsal sürece ve çevresel dinamiklerle etkileşimine katılımını öngören, destekleyen yeni bir kültürel çalışma alanının oluşturulması kaçınılmaz mıdır? Bu ve benzeri sorular aracılığıyla bedensel duyulara ilişkin bilgi ve çözümlemelere başvurulacaktır. Bedenin duyuları ve bunların kültürel yansımaları, insanın “Öteki”si kavramına yeni teknolojilerin getirdiği değişimler açısından önemlidir. Makineyi ve teknolojiyi insanın ötekisi saydığımız bir kuramsal düşünün çerçevesi nasıl çizilmelidir; yeşeren kavramlar nasıl geliştirilmelidir?

İnsanın evrimi de dijital sanat açısından önem taşıyan bir durumdur. Evrim sürecinde bedenin durumu ve konumu nedir? Evrimin artık teknolojik olarak kontrol edilebilir bir süreç olduğu bilgisi fizik ve sosyal bilimlere nasıl etki etmektedir ve bunun farklı kültürel üretimlere-tüketimlere yol açması nasıl değerlendirilmelidir sorusu disiplinlerarası bir anlayışla sorulmaktadır.

Bütün bu soruların ışığında çalışmamız öncelikle sanatın yaşadığı değişimler üzerinden hareket edecektir. İkinci bölümde, dijital teknolojilerle değişen sanat anlayışı ortaya konacaktır. Dijital sanat kavramına ilişkin yeni açılımlar, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sanata etkisi, bütün bu kesişimlerde sanatçı ve sanat yapıtının yaşadığı dönüşümler incelenecektir. Geçmişteki sanata dair kavrayışlarımızın yeni teknolojilerle dönüşümü ele alınacaktır.

Üçüncü bölümde ise, teknolojinin oluşturduğu sanat, sanatçı ve sanat yapıtı anlayışının ürünü olan dijital sanatın temelleri, dijital sanata etki eden oluşumlar, gelişimine etki eden akımlar, kullanılan temel malzeme ve sistemler incelenecektir. Teknolojinin sanata katılımı, sanat yapıtını ve sunumunu değiştirmektedir. Bu yeni sunum alanları, örneklerle birlikte verilmeye çalışılacaktır.

Bedenin ne olduğu sorusu, öncelikle insanın ne olduğu sorusunu cevaplamayı gerektirmektedir. Dolayısıyla dördüncü bölüm, biyolojik ve sosyal bir kurgu olarak insan üzerinden yola çıkacaktır. İnsana ilişkin kavram çeşitlilikleri tarihsel bir süreç içinde incelenecektir. Daha sonra beden, sosyal bilimler içindeki gizli tarihini ortaya koyan kaynaklar değerlendirilerek araştırılacak, bedenin farklı disiplinlerde taşıdığı çözümlemeler çalışmaya katılacaktır. Bu bilgiler ışığında bedenin günümüzde yaşadığı değişim ve dönüşümler üzerinde durulacaktır. Tıpta yaşanan gelişmelerden postmodernite açılımlarına, günümüz hastalıklarından –AIDS (Acquired Immunodeficiency Syndrome), kanser vb.- teknolojik yeniliklere kadar beden, geniş bir yelpazede incelenecektir. İnsanın ve bedeninin dijital çağda karşılaştığı kavramlar (örneğin posthuman kavramı, hibrit kavramı, yapay organizmalar) açıklanarak tüm bu somut ve soyut bulguların dijital sanattaki bedene etkisi takip edilecektir. Yukarıda adı geçen kavramlar ve onlara eklenecek örnekler, hem tarihsel süreç içindeki sosyal teoriler üzerinden, hem de dijital sanata özgü kavramlar üzerinden analiz edilecek ve bu sayede, bedenin, teknolojinin biçimlendirdiği sanat içinde yeniden nasıl yazıldığı; bedenin dijital sanat aracılığıyla nasıl çok boyutlu bir deneyimleme olgusu yaşadığı; bu deneyimleme olgusu ile bedene ait duyuların nasıl birer *uzantı* haline geldiği; bunun da duyular üzerine ne tür çalışmaları gerektirdiği analiz edilecektir. Çalışma, ele alınan hemen her sosyal ve fen bilimlerine ait olguyu dijital sanatlardaki yansımasıyla, gerçekleştirilmiş projelerle tanıtmayı hedeflemektedir. Dijital sanat yapıtlarının analizi, çalışmanın temel dayanak noktalarından biri olacaktır.

Beşinci bölüm ise derlenen tüm bilgilerin sentezlenmesiyle oluşturulacak özgün noktaları ortaya koyacaktır. Çağdaş sanat anlayışının dijital sanatta bedene bakışımıza etkisiyle başlayacak olan bölüm, bedenin fiziksel varoluşunun dijital sanattaki en somut yansıması olan robotlar ve türevlerinin işlenmesiyle devam

edecektir. Robotlar, androidler, kuramsal olarak siborglar ve bu teknolojilerin düşünme sistemiği olarak yapay zeka, hem bilimsel hem de sanatsal çalışmalardaki ciddi ağırlığı bağlamında işlenecektir. Dijital bedenleri takiben, yeni medya teknolojileriyle beden anlayışına eklenen grafik arayüzlü dijital kimlikler, bu kimliklere ilişkin kuramlar ve tanımlar incelenecektir. Dijital çağda “hibrit” kavramının açılımları, taksonomisi ve uygulama alanlarına da değinilecektir. Hibrit kavramı, dijital teknolojilerin kullanımının en ilkel yöntemlerinden en karmaşık olanlarına dek geniş bir çerçevede ele alınmaktadır. Bununla birlikte dijital sanatın, bütün anlam kalıplarını gerçekleştirdiği “etkileşim” kavramı ile olan ilişkisine de değinilecektir.

Bütün bu gelişmeler ışığında iletişim anlayışında yaşanan değişimler ile dijital bedenlerin öznelliği ve nesnelliği çözümlenecektir. Bedensel duyuların kullanımına ve dolayısıyla bedenin dijital teknolojiler aracılığıyla sanatı ve yaşamı deneyimlemesine örnekler üzerinden bakılacaktır. Kısacası bu çalışma, bedenin yaşadığı tüm bu açılımların izini sürerek, dijital sanata ilişkin bir *sanatsal ve kültürel okumanın* önermesini gerçekleştirebilmeyi hedeflemektedir.

2. DİJİTAL ÇAĞDA SANAT , SANATÇI VE SANAT ESERİ

2.2 Dijital Çağda Sanat Kavramına İlişkin Yeni Açılımlar

Bugüne dek sanatın, sanatçının ve sanat yapıtının birçok farklı açıdan, sayısız tanımı yapılmıştır. Sanatın ne’liğinden, *sanatın* olup olmadığı tartışmalarına; herkesin sanatçı, her şeyin de sanat olabileceği düşüncesinden, sadece *sanatçının* olabileceği görüşüne dek, titizlikle ele alındığında her birinin üzerinde durduğu anlamlı noktaların olduğu fark edilen, dolayısıyla dikkatle göz önünde bulundurulması gereken önemli tanımlar yapılmıştır. Örneğin Dewey (1934), sanat yapıtının yaptığı şeyin anlık bir deneyimi yoğunlaştırmak ve büyütme olduğunu söyler. Shiner (2001) ise sanat, sanatçı ve estetik düşünceleri üzerine herhangi bir tarih çalışmasının, toplumsal ve kurumsal değişimlere önemli bir yer ayırmakla kalmayıp aynı zamanda hikâyeyi onsekizinci yüzyıldan alarak günümüze getirmesi ve modern güzel sanatlar sistemindeki kutuplaşmayı aşma çabalarına da özel bir önem vermesi gerektiğine değinerek, bir iletişim biçimi olarak sanatın, toplumların sosyal yapısıyla olan dinamik ilişkisine vurgu yapar.

Bütün bu ve benzeri tanımların ortaya koymayı hedeflediği temel sorun; sanatın da (ya da yaşamı zenginleştiren/sorunsallaştıran herhangi bir zihinsel/estetik sürecin) en nihayetinde bir “ihtiyaç” olmasıdır; somut ve soyut üretimlerle insanoğlunda hiçbir zaman tam olarak betimlenemeyen bir duygulanım/zihinsel etkinlik kıvılcımı başlatmasıdır. Belki de bu yönüyle sanat ihtiyacı, bir tür *dürtüdür*; ele avuca sığmayan ama yaşamsal temellerden de ayrı düşünölemeyen, hem zihni hem de bedeni sarıp kuşatan bir tür güdü. Beyinle ilgili çalışmaların ortaya koyduğu ilginç bulgulardan birisi, gençliğinde görsel sanatlar ile en azından izleyici olarak ilgilenmiş olan Alzheimer hastalarının, hastalık süresince eşlerinin adlarını bile hatırlayamadıkları halde, hangi resmin hangi ressama ait olduğunu anımsama konusunda zorluk çekmedikleridir. Kullandığı bıçağı simetrik bir biçimde bileyen göl insanından, sanal gerçeklik başlığını takarak zihnini ve bedenini yeni deneyimlemelere açan teknoloji çağı insanına dek her bir birey, sanata dönük içsel bir ihtiyaçtan ve dışa dönük bir pratikten kendisini uzak tutamamıştır. Dolayısıyla gerek sanatın, gerek insanlığın tarihi

incelendiğinde, en karmaşığından en basitine kadar her uygarlığın, belirli bir sanat anlayışı yaşattığına tanık olunmaktadır.

Sanatın ne olduğu, var olup olmadığı ya da aslında sanata ilişkin bu tür endişelere kaynaklık eden “güzel sanatlar ile modern sanat arasında bir ayırım yapmanın” (Larry, 2001) doğru olup olmadığı yıllardır tartışılmaktadır ve daha uzun süre de tartışılacak gibidir.

Gombrich (1999), “Sanatın Öyküsü” adlı eserinde *sanatın* olmadığını, yalnızca *sanatçının* varolabileceğini ileri sürmektedir; dolayısıyla tabu haline getirilen sanat kavramının yerine, ilkel uygarlıklardan gelişmiş toplumlara dek her uygarlık içinde yaratıcılığını ortaya koymuş olan sanatçıya göndermelerde bulunmaktadır. Shiner (2001) ise sanatçı kavramına onsekizinci yüzyıldaki sanat ve zanaat ayırımının bir sonucu olarak bakmakta ve sanata ilişkin bu tür stratejilerin perspektifinden yazılan tarihlerin eski sanat sistemi ile modern sanatlar arasındaki keskin farklılıkları örttüğünü ileri sürerek Gombrich’inki gibi yaklaşımlara karşı çıkmaktadır (Larry, 2001). Shiner epistemolojik olarak sanat kelimesi üzerine eğilerek, “sanat” olarak çevirilen “*techné*” kelimesinin kapsadığı anlamlara değinerek, Romalıların *ars* kelimesinde de olduğu gibi aslında sanatın Yunanlılar zamanında marangozluk, şiir, ayakkabıcılık, tıp, heykeltiricilik, at terbiyeciliği gibi farklı anlamlara gelebildiğini belirtir. Ona göre Yunan toplumu, resim, heykel, mimarlık, şiir ve müziği birbirinden ayrı olarak görmemektedir. Bunun yanında, Platon ve Aristoteles’in düşüncelerinde de, bugünkü ayırma benzer bir ayırım; sanatı zanaattan ayıran bir tutuma, bir kutupsallığa rastlanmamaktadır. Yazara göre sanatın özel, incelikli ve modern düşünceye has bir hayalgücü ve özgünlük içeren bir hal alması, onsekizinci yüzyıldan itibaren oluşmuştur.

Bugünün dijital ortamında üretilen projelere ve yapıtlara dar anlam kalıplarıyla, incelikli sanat eserleri olarak bakmak, sanatın yüce ve deha gerektiren bir uğraş olduğu fikrini bir kenara koymak için her iki görüşten de faydalanmak gerekmektedir. Ayrıca sanat kavramına yönelik bu ve benzeri yaklaşımlar, yirminci yüzyılın sanatında, sanat ile yaşam arasındaki ayırımı ortadan kaldırmak girişimlerinin düşünsel temelini oluşturmaktadır.

Öncelikle sanatın ne’liği üzerinde duran ya da en azından bu soru etrafında şekillenen görüşlere değinmekte fayda bulunmaktadır. Çünkü genel kitleler nezdinde, çağdaş sanatlardan bugünün dijital yapıtlarına dek yapılan eleştiri ve reddedişler, dijital sanatın anlaşılmasının ve tarafsız değerlendirilişinin de önünü kesmektedir. Çevresel sanat, kavramsal sanat, happeningler, beden sanatı ve performans gösterileri, geleneksel sanat kalıplarıyla yaklaşımı imkansız kılmaktadır; tarihsel kökeninin son derece dinsel ya da mitsel nitelikte olmasına karşın sanat, dinden, büyüden ve mitten ayrıldıktan sonra da varlığını görkemli biçimde sürdürmüştür (Arendt, 1958). Bununla birlikte bu disiplinler ötesi etkinlikleri hafife almak da çağdaş yaşam sorunsallarını kavramayı aynı derecede imkansız kılmaktadır. Béatrice Lenoir (1999), sanatın yirminci yüzyıldaki gelişiminin, bir becerinin ortaya koyduğu tamamlanmış ürün olarak sanat yapıtı kavramını ortadan kaldırdığının bile göründüğünü söylemektedir. Lenoir’a göre 60’lı yıllarda başlayan kavramsal sanat etkinlikleriyle, happeninglerle, performanslarla, sanat nedir sorusu zaten anlamsız kalmıştır. Nelson Goodman yirminci yüzyılda sanattaki bu değişimlerle, sanatı ve sanat yapıtlarını geleneksel sanat kavramına bağlamanın yanlışlığından bahsetmektedir:

...(sanatın ne’liği sorunsalı) güçlüğün bir bölümü, soruyu yanlış sormaktan kaynaklanıyor – bir şeyin bazı durumlarda sanat yapıtı gibi işlev görebileceğini, bazı durumlarda da bu işlevi yerine getiremeyeceğini kabul etmeye kimse yanaşmıyor. Uç durumlar söz konusu olduğunda sorulması gereken soru, “Hangi nesneler (sürekli olarak) sanat yapıtıdır?” değil, “Bir nesne hangi durumda sanat yapıtı olarak işlev görür?” sorusudur – ya da koyduğum başlıkta olduğu gibi kısaca: “Sanat hangi durumda vardır?” sorusudur.

Benim yanıtlım şu: Bir nesne –örneğin herhangi bir örnek parça – belirli anlarda ve belirli durumlarda bir simge olabildiği gibi, bir başka nesne de bazı anlarda bir sanat yapıtı olabilir, bazı anlarda da olmaz... Şeyler ancak, simgesel işleyişleri bazı özellikleri sergilediğinde sanat yapıtı olarak işlev görür (Goodman, 1978, s. 140-141).

Bu tür bir yaklaşım hazır nesne ile şekillenen çağdaş sanatı ve kavramsal sanat örneklerini en azından tarafsız değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Sanatın özüne ilişkin tüm açılımlar, dönemlerin ve uygarlıkların yukarıda bahsedilen, sanata olan ihtiyaçlarını anlaşılabilir hale getirmek gayesini taşımaktadır. Teknoloji çağında insanın -asında artık insan bile teknoloji ile ilişkisi bağlamında yeni

açılımlara maruz kalmaktadır- ne tür bir dürtü ile hareket ettiğini kestirebilmek ve dijital sanatın birey üzerinde nasıl bir tatmin sağladığını kestirebilmek için yeni açılımlara gerek duyulmaktadır; çünkü dijital sanat da insanın çevresi ile, bilgi ile, teknoloji ile ve bunların sonucunda öz bilinci ile olan etkileşimini sorgulamaktadır. Herşeyin ötesinde sanat günümüzde var olan en etkili iletişim biçimidir (Dewey, 1934, s.66). Ancak dijital sanatın tanımlamalarına geçmeden önce sanatın evrensel değerlerle –dijital sanat kültürel bir üretim olmakla birlikte, “bedeni” kullanımı açısından tek ya da sınırlı bir kültüre mal edilememektedir; dijital sanat daha çok öz ile, bedeninin salt beden olarak özü ile ilgilenmektedir, bu açıdan belki de göndermeleri açısından evrensel tanımlamasına en uygun sanat biçimidir- ve sosyal bilimlerle olan ilişkisini sağlamlaştıran görüşlere değinilmelidir.

Sanat ve sosyoloji ilişkisine Ali Akay, sergisi açılan, çalışmalarından esinlenilerek sergi düzenlenen düşünürler, sosyal içerikli sergi düzenlemeleri gibi veriler üzerinden bakmaktadır. Akay, Louvre Müzesi’nde açılan 1991 tarihli Jacques Derrida’nın sergisi ve küratörlerin, Julia Kristeva’nın “İğrençliğin Kudretleri” adlı kitabından yola çıkılarak düzenledikleri “Amerikan Sanatında İtki (Repulsion) ve Arzu” Abject Art (İğrençliğin Sanatı) adlı sergiden bahsederek şöyle devam etmektedir:

Bu sergide de (Amerikan Sanatında İtki (Repulsion) ve Arzu) sosyolojik, siyasi ve psikanalitik bir yaklaşımla Amerikan yirminci yüzyıl sanat tarihinden örneklerle “iğrenç sanatın” anlamı sorgulanırken, 1980’li yıllardan beri “muhafazakarlaşan Amerikan toplumu” sarsılarak, sıkıştırılmaya çalışılıyordu...1950’lerin sonunda ve 1960’lı yılların başında bazı sanatçılar toplumsal “arılık”a (purity) karşı tavır almaktaydılar. Bu sanatçılar *Beat generations* şairlerini ve müzisyenlerini de etkilemekte; aynı zamanda da, Marcuse gibi Frankfurt Ekolünün sosyolog- düşünürlerini de 1968 hareketlerine hazırlamaktaydı (Akay, 1999, s. 22).

Elbette sanat ve sosyoloji ilişkisi iki farklı disiplinin birimlerinin (sosyologların sergi açması ya da küratörlerin sosyoloji kitaplarından esinlenmeleri) bugünün sanat ve sosyoloji ilişkisini açıklamak için yeterli kalmamaktadır. Zygmunt Baumann sosyolojiyi, günlük hayatlarımızda elde ettiğimiz ve kullandığımız bilginin arılaşması olarak tanımlar:

...Çünkü sosyoloji çıplak gözün tespit edemeyeceği bazı incelikli ayrıntıları ve ilk bakışta hemen belli olmayan bazı bağlantıları açığa çıkarır; aynı

zamanda haritayı günlük deneyimlerimiz ufkunun ötesine uzatır, böylece mesken edindiğimiz toprakların kendi başımıza keşfetme şansımızın olmadığı dünyaya ne kadar uyduğunu görebiliriz...O halde sosyoloji, anlam arayışımızın sonu değil, arayışımızı sürdürmemiz için bir teşvik ve merakın kaybolduğu ve arayışın durduğu hoşnutluk hali için bir engeldir. Denir ki, sosyolojinin yapabileceği en iyi hizmet, görünüşteki benzer şeyleri beklenmedik açılardan göstererek ve böylece tüm bildik şeyleri ve özgüvenleri zayıflatarak “ağır aksak ilerleyen hayal gücünü kışkırtmak”tır (Baumann, 1996, s. 238).

Baumann’ın sosyolojiyi tanımlamak için kullandığı ifadeleri bugünün teknoloji ağırlıklı iletişim medyalarını, yapay zekayı, bilişim ağlarını, genetik çalışmaları, sanal mekanları ve benzeri teknikleri kullanan sanatsal çalışmalara da uygulayabiliriz. Teknoloji, sanatsal süreç içine dahil edildiğinde, örneğin bilgi ağları kullanıldığında, öncelikle fiziksel olarak, sonrasında da kavramsal olarak, gündelik yaşam içinde gözden kaçan ince bağları göze görünür hale getirmektedir. Her ne kadar sanatın ülküsü (eğer bir ülküsü olduğu varsayımından hareket edersek) sadece bu bağlantıları görünür kılmak olmasa da bu konuda yaptığı katkı göz ardı edilmemelidir. Bununla birlikte Baumann’ın değindiği, sosyolojinin aracılığıyla gündelik deneyimlerimizin genişlemesi durumu, sanatın aracılığıyla “deneyimleme” olgusunun dahi yeni bir boyut kazanması ve hem gündelik hem de yaşamsal deneyimlerimizin genişlemesi durumuna denk düşmektedir. Bugünün sanatı sadece renkleri, imgeleri, simge ve sembolleri değil, biyolojinin, bilişim teknolojilerinin, mühendisliğin ve benzeri bilimlerin verilerini kullanarak da izleyicinin/kullanıcının hayal gücünü kışkırtmakta; onları, insanlığın bugününü ve özellikle geleceğini düşünmeye sevk etmektedir.

Sanat bugün, sosyal bilimlerin olduğu kadar fen bilimlerinin verilerinden de esinlenmektedir; örneğin sosyal bilimler açısından, bir dönem sosyal içerikli çalışmalarda yoğun olarak ele alınan “öteki” kavramı üzerine sayısız sanat yapıtı ve sanatsal proje üzerinde durulabilir; ya da biyolojinin verilerinin sanat ile iç içe geçmişliği, “biyo sanat” (bio-art) adı altında yeni bir alanın gelişimine sebep olmuştur.

Dijital sanat, hem sosyal hem matematik bilimlerle olan bulgu paylaşımları, iş birliği ve zaman zaman sosyal hizmet ortaklığı açısından, sürece dayalı, tamamlanmamış ve çoğu zaman yeni sorular ortaya koyan –sanatın bilim ile ayrıldığı nokta da çoğu zaman bu bağlamda değerlendirilmiştir; bilim soruları yanıtlamaya çalışır, sanat yeni sorular üretir- bir tür deneysel oluşumdur. Susanne Katherine Langer

bu konuda şöyle der: “Bilimin itici gücü genelleme; konusu, gerçekten tam anlamıyla soyut bir şey, özellikle fiziksel evren; amacı ise evren üstüne en genel nitelikli anlatım biçimleri üretmektir. Bilim, evren üstüne anlatım biçimleri üretirken sanat, evren üzerine soru biçimleri üretmektedir” (Langer, 1957, s. 237).

Örneğin bilgisayardan insan bedenine aktarılan elektrik sinyallerinin beden üzerinde yaratacağı etkileri gözlemlemek ve çıkarımlarda bulunmak bir tür deneydir; bilgisayardaki elektrik sinyallerinin sadece bilgisayar ile karşısında oturan kişi arasındaki ilişki açısından ziyade, çok daha derinlikli biyolojik, sosyal ve kültürel etkiler açısından önemli olduğunu bu teknolojinin gelişimiyle eş zamanlı olarak farketmek ise sanatsal bir zihinsel etkinliktir. Dolayısıyla, klasik sanatta olduğu gibi dijital sanat da yeni bağlamlar üzerinden ilerleyen bir arayıştır.

Çoğu zaman sanat, dört bir köşesinden göz alıcı ışıklar süzülen erişilmez bir kale gibidir; yapıtı okuyarak aydınlanmak ve daha da ötesi haz almak için sabrın ve emeğin zorunlu olduğu çetrefilli bir kale... Ancak dijital sanat söz konusu olduğunda bu durumun biraz boyut değiştirdiğini ve yeni zorlukların ortaya çıktığını düşünebiliriz. Durum değişmiştir çünkü dijital sanatı anlamak, teknolojinin ve bilimin vardığı noktaları da anlamayı gerektirmektedir. Her zaman gerekli olmasa da, kavramsal sanatla doruğuna ulaşan bir gelenek, sanatsal ifadenin, çeşitli metinlerle, bildirilerle desteklenmesi, açıklanmasıdır. dijital sanatlarda da bazı kavramlara ve bilgilere hakimiyet, dijital sanatın esas sözünün kavranmasına yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla dijital sanat, yeni bir terminolojiyi de beraberinde getirmektedir. Bütün bunlar, akademik ve resmi kurumlar bazında da dikkate değer çalışmaları gerektirmektedir.

Fizik ve sosyal bilimlerin kişilere ulaştıramadığı birçok veriyi, bilgiyi ve bulguyu sanat, kişileri düşündürecek şekilde kendi alanı içine almakta, onları dönüştürmekte, değiştirmektedir. Bu yönüyle sanatın, bugün, bilim ile insan arasında gerçek bir köprü oluşturduğu gözlemlenmektedir. Birçok kez, sanatın, teknolojik yayılımın ve tüketimin maşası olarak kullanıldığına ilişkin eleştiriler ortaya konmaktadır. Elbette sanat da her disiplin gibi zaman zaman gizli iktidarların boyunduruğu altına girmektedir; ancak bu sanatın ele aldığı her meselenin dikkate değer olduğu gerçeğini gözardı etmemize sebep olmamalıdır. İnsanlık tarihi açısından önemli

olabilecek bir çok veri, yenilik, buluş, gelişim ve çalışmalar, çoğu zaman öncelikle sanatın alanı içinde değerlendirilmektedir; çünkü sanat, her şeyin ötesinde, olgulara özgün ve tarafsız bir bakışın ifadesidir. Örneğin canlıların klonlanması, din sosyolojisinden tıbbı kadar birçok farklı disiplin tarafından olduğu kadar, sanat açısından da ele alınmıştır. Ya da Internetin ortaya koyduğu çeşitli unsurlar; disembodyment durumu¹, eş zamansızlık, farklı kültürlerden insanları bir araya getirebilme gücü ve benzeri olgular sanatsal bir bakışla ele alındığında, diğer disiplinlerin anlatımına ciddi bir destek sağlamaktadır: örneğin dijital çağda “toplum nedir” sorusu, sanatın ifadesi içinde çok çarpıcı üretimler ortaya koyabilmektedir².

Şu halde sanatın, sosyal ve fizik bilimlerin yalnızca bulgularından yararlanmadığı, aynı zamanda bu bulguların kitleler tarafından kavranmasına, kabulüne ve sorgulanmasına fırsat tanıdığı da düşünülmektedir.

Göl insanının bilemediği bıçağın estetik düzenlemesine bakmak, bize onun yaşamıyla, çevresiyle ve hayalleriyle ilgili bilgileri vermektedir. Dijital çağda teknolojiyle kuşatılmış insanın üretimlerine bakmak da aynı bilgilere erişmemizi sağlamaktadır. Dolayısıyla sanat, her zaman üstlendiği yükü, dijital çağda da taşımaktadır. Dijital sanata bakmak, bugünün insanına bakmaktır; teknolojinin sanat içindeki açılımlarını kavramak, bugünün insanının gelecek hayallerini kavramaktır.

Yukarıda da bahsedildiği gibi dijital sanat projelerine bakmak, yaşama bakmaktır. Fluxus’un yaşam ile sanatı iç içe geçiren tavrı, dijital sanatta da devam etmektedir. Yılmaz (2004), Heidegger’e göre sanatın bir ‘oluş’, ‘oluveriş’ olduğunu belirtir:

Sanat ona göre bir ‘oluş’, ‘oluveriş’tir. Bu açıdan çağdaş sanatta ortaya çıkan ‘oluşum/olay’, ‘eylem’, ‘süreç’, ‘yeryüzü’ ve ‘mekan’ gibi kavramlara eğilen sanat anlayışlarıyla onun görüşlerinin koşutluklar taşıdığı, dahası, bunları hazırlayan düşünsel çabalara dolaylı yoldan katkı sağladığı söylenebilir (Yılmaz, 2004, s.113).

¹ Cisimsizleşme, bedenden kurtulma ya da daha doğrusu geride bırakma.

² TeleGarden projesi, yüksek teknolojinin toplum kavramını nasıl dönüştürdüğüne ilişkin çok net bir sorgulamayı önümüze koymaktadır. Daha detaylı bilgi için bkz s. 306, şekil 2.

Bununla birlikte Yılmaz, Heidegger'in "Sanat ve Teknoloji" adlı dersine de (1939-40) değinir ve Heidegger'in sanatı, teknolojinin yıkıcılığına karşı kurtarıcı bir güç olarak gördüğünü belirtir.

Gerçekten de kullanılan teknoloji sebebiyle dijital sanat insanoğluna ve yaşantısına uzak, soğuk, mesafeli gözükebilir. Bu genel olarak sanatın içine düştüğü çıkmazlardan birisidir. Ancak, dijital sanatın kullandığı malzemeye baktığımız zaman aslında bunların gündelik yaşantımızın içinde olan aygıtlar olduğu bilincine varırız. Örneğin gündelik yaşamımıza ayrılmamacasına yerleşmiş olan bilgisayarların sanat ortamı içinde kullanılması konusunda Frank Popper (1993), Vera Molnar'dan aktararak dört amaç ileri sürmüştür:

1- Bilgisayarın ortaya koyduğu teknik imkan onu sanatsal açıdan da önemli kılmaktadır. Bu teknik imkanlar hem sınırsız biçim ve renk imkanı hem de sanal uzam yaratımıdır.

2- Bilgisayarlar sanatsal yenilik ihtiyacını tatmin edebilmektedir. Aynı zamanda da geleneksel kültürel formların yükünü hafifletebilir.

3- Bilgisayar sanatçının da, izleyicinin de zihninin farklı, yeni şekillerde çalışmasını sağlayabilir.

4- Ayrıca bilgisayar teknolojisi izleyicinin yapıta verdiği tepkiyi somut bir şekilde gözlemleyip kaydedebilir; örneğin gözün hareketlerini izleyen sensörlerle.

Her şeyin ötesinde dijital sanat, insanın en temel aygıtını yani bedenini kullanmaktadır. Bütün bunlar dijital sanatın yaşamla olan sıkı bağlarını görmemizi kolaylaştırmaktadır.

Dijital sanat insanın ortak malzemesini, bedenini kullanarak, bedenin biyolojik duyularına göndermelerde bulunarak evrensel bakışını da ortaya koymaktadır. İnsan, dijital sanatlar çerçevesinde kültürel bir varlık olmaktan önce, biyolojik bir gerçekliktir, bir *tür* olarak ele alınmaktadır. Dijital sanat içinde cinsiyet ayrımı meselesi neredeyse tartışma dışıdır; hayvanlar ve insanlar arasındaki ayrım, dünyanın canlılar tarafından paylaşılan bir mekan olması durumuyla yeni bir boyuta erişmiştir; ulus ve milliyet

kavramı geride bırakılmış olgular olarak gözlemlenmektedir; din, tanrı ya da diğer metafizik kavramlar bugüne kadar taşıdıkları anlamlarını çoktan yitirmiştir; global bir gerçeklikten öte, dünya, insanoğlunun mekanı olarak değerlendirilmektedir. Bütün bu unsurlar, sanatın evrenselliğinin, dijital sanat içindeki yeni konumuna işaret etmektedir.

Sanat Heidegger (1950)’e göre eser ve sanatçının, hem kendi içlerinde ve hem de karşılıklı ilişki içerisinde bulundukları üçüncü temel unsurdur. Bu ifadede Heidegger’in sanatçıya ve yapıta yönelişini görüyoruz. Yine Heidegger’e göre sanatçı, kendi eserinin kaynağıdır; eser ise sanatçının kaynağıdır. Biri olmadan diğeri olamaz. Şimdi bu unsurları (sanat, sanatçı ve yapıtı) bugünün dinamikleri ile düşünecek olursak, sanatçı farklı uzmanlık alanlarından gelen ekiplere, yapıtlar ise çoğu zaman sonlandırılmamış ya da özellikle bir süreci yaşatan projelere dönüştüğüne göre, bu temel sayılan unsurlara aynı gözle bakmamız mümkün müdür?

2.2. Dijital Sanatta Bilim ve Teknolojinin Kesişimi; Sanata Etki ve Katkıları

Sanat, bilim ve teknoloji ilişkilerine geçmeden önce her üç kavramın da oldukça kaygan ve çok anlamlı bir zemine sahip olduklarını belirtmek gerekmektedir. Raymond Williams, sanat ve teknoloji terimlerinin geçirdiği dönüşümlere ilişkin olarak hazırladığı “Anahtar Kelimeler” adlı çalışmasında, bu iki terimin ‘bilim’, ‘kültür’, ‘uygarlık’ ve benzeri kavramların değişimiyle birlikte gelişen karmaşık ilişkilerine değinmiştir. Williams’a göre sanat ve teknoloji ilişkisinde, teknoloji, onyedinci yüzyıldan itibaren sanatların ya da belirli bir tür sanatın sistematik gelişimini tanımlamak için kullanılırken, ondokuzuncu yüzyılın ortalarından sonra, uygulamalı sanatlara gönderme yapan özellikli bir terim haline geldiğini söyler. Williams buna ek olarak ayrı bir uzmanlık alanının doğduğunu ve bu alanın mensubunun “teknolojist” olarak tanımlandığını belirtir (Wilson, 2001).

Bununla birlikte teknolojinin yeni bir kavram olmadığı belirtilmektedir. Heidegger’in görüşüne göre, dünyaya artan bir şekilde hükmeden, bilimsel olarak geliştirilmiş teknoloji esasen yeni değildir, hatta modern bile değildir. Heidegger’e göre bu teknoloji, daha çok Batılı dünyanın Aristo ve Platon döneminde bilgiye duyduğu arzusunun bir uzantısıdır (Dusek, Scharff, 2003).

Bugün birçok düşünür, sanat ile bilim arasındaki ayrımın Rönesans'ı takip eden modern düşünce ile başladığı konusunda hemfikirdir. Eski uygarlıklara bakıldığında, örneğin şamanların, bugünkü kavrayışla hem din adamı, hem sanatçı hem de tıp uzmanı olarak benimsendiği gözlenmektedir. Şamanın gücünün mağara derinliklerinde çizdiği şekillerden, öteki dünyaya ait bilgileri ve mesajları aktarabildiğine duyulan inançtan ve hastalıkları iyileştirebildiği kanısından kaynaklandığı, antropologlarca belirtilen bir unsurdur. Bununla birlikte Rönesans'a kadar sanatçının yaşamla ve eliş ile içiçe olması, sanatçının, sanatla olduğu kadar bilimle de yakınlığı genel bir yargıdır. Rönesans'ta ise bilimin dinamikleri sanatsal duyarlılıklardan soyutlanmış ve yeniden kurulmuştur. Bilim, işlemler ve süreçler bütünü olarak ele alınmıştır. Endüstri Devrimi ile teknolojinin gündelik yaşama katılımı, bilimin ve teknolojinin birlikteliğini gündeme getirmiş, iki alan da birbirini etkileyerek kendi gelişmelerine devam etmişler; bu gelişmeler sosyal düşüncenin de, sanatçının da düşünce dünyasını etkilediğinden bu üç ayrı alan birlikte yeni kültürel üretimlere sebep olmuştur.

Andrew Feenberg (2003, s.73) gündelik yaşama karışan teknolojinin modernite teorisi ile arasındaki ilişkiye değinirken şu soruyu sorar: “Bir kişi, moderniteyi, mümkün kılan teknolojik gelişmeleri yeterince hesaba katmadan onu anlamayı nasıl bekleyebilir ve kişi belirli teknolojileri, onların içinde geliştiği toplumun teorisi olmadan nasıl çalışabilir?”.

Teknolojinin ne olduğu konusunda farklı görüşler ortaya konulsa da, genel bir tanım olarak Wilson (2002)'in “insan bedeninin salt fizikselliğinin ötesine geçen her türlü yaratıcı sistem teknolojidir” sözünden hareket edilebilir. Feenberg (1996)'e göre teknoloji başlıbaşına sosyal bir fenomendir; diğer sosyal fenomenlerden ne daha az, ne de daha çok değerli bir fenomen... Bugün teleskoptan arabaya, insan bedeninin fiziksel eksikliğini kapatan ya da yeterliliğini artıran her türlü buluş, teknoloji olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla her yeni teknoloji, sanatın bakışını da değiştirmekte, güncellemektedir. Wilson bu nedenle teknolojik sanatın sabit olmadığını, hareket halinde olduğunu belirtmektedir. Wilson'ın aktarımıyla Melvin Kranzberg ve Carroll Pursell bu konuda şunu söylemektedir:

(Teknoloji) insanoğlunun, şehirler gibi hem doğa tarafından oluşturulan hem de insanın kendi teknolojik oluşumlarından kaynaklanan fiziksel çevresi ile mücadele çabasıdır ve o çevreye mevcut kaynakları kullanmadaki hayal gücü ve zekası ile o çevreye boyun eğdirmek ya da kontrol etmek girişimidir (Wilson, 2002, s.13).

Teknolojinin çağdaş tanımları arasında ise uygulanabilir bilim, problemlerin çözümü için bilimsel ilkelerin uygulanması gibi terimler bulunmaktadır.

Teknik ve teknolojinin sanat üzerindeki etkisinin de Endüstri Devrimine dayandığı söylenmektedir; teknolojinin gündelik yaşama girmesiyle ondokuzuncu yüzyılın sonlarında teknoloji kendisini Art Nouveau³ ile göstermiştir (Popper, 1993). Art Nouveau'nun ilkeleri yirminci yüzyılda endüstriyel tasarımı etkilemiş ve sanatların fonksiyonuna ilişkin görüşler gelişmiştir. Güzel sanatların ve uygulamalı sanatların bu karışımı, sanatsal olmayan objelere estetik değer yüklenmesini sağlamıştır; bu da dijital sanatların temelini oluşturan değerlerin, soyutlamanın, plastik değer katılabilecek objelere olan ilginin oluşmasına sebep olmuştur.

Sanatın bilim ile ilişkisinde ise, bilimin eleştirel kuramcılar tarafından sosyal, ulusal, cinsel ve tarihsel açıdan taraflı ve etki altında olarak değerlendirilmesinin etkisi önemlidir. Yapısalcılar tüm zamanların ve kültürlerin doğrularını kavrama yeteneğine sahip olamayacağımızı belirtirken, Donna Haraway gibi feminist eleştiriye yakın isimler bilimin metaforik diline, otoriter sesine değinirler (Wilson, 2002, s. 12).

Teknoloji ve bilimin arasındaki ayırım ise bu iki alanın sanat ile olan ilişkisinden daha bulanıktır. Benzer konuları araştıran teknolojistler ve bilim insanları arasındaki ayırım, kurallara ve prensiplere olan yaklaşımlardan anlaşılabilir. Teknolojistler ve mühendisler daha çok bir gelişimin, ürünün yapımıyla ya da süreçlerin belirgin hale getirilmesi ile ilgilenirken bilim daha çok ilkelerin ortaya konulması çabası içindedir.

³ Art Nouveau zarif dekoratif süslemelerin ön plana çıktığı, kıvrımların ve desenlerin sıklıkla kılıanıldığı bir sanat akımıdır. Köklerinin Britanya merkezli Arts & Crafts hareketine dek gittiği söylenebilir. Avrupa ve Amerika'yı etkilemiştir. ondokuzuncu yüzyıl sonu ve yirminci yüzyıl başında etkili olmuş bu akım ülkemizde 1900 Sanatı ya da Yeni Sanat adlarıyla anılmakla birlikte birçok Avrupa ülkesinde bölgesel olarak değişik adlarla anılmış, adlara uygun olarak da uygulamaların niteliklerinde değişiklikler görülmüştür. www.wikipedia.org

Bugün sanatın teknoloji ile olan ilişkisine Feenberg'in tanımlamaları üzerinden bakmak konuya açıklık getirmektedir. Feenberg (2003, s.95) teknoloji konusunda iki teorik gelenekten hareketle, iki tamamlayıcı dayanak noktamızın olduğunu söyler, bu iki dayanak noktası, sanatın teknolojinin gelişiminde ve dolayısıyla sosyal ilişkiler bağlamındaki rolüne açıklık getirmektedir:

Bir yanda, teknolojilerin evrimi, kullanıcılarının yorumlayıcı uygulamalarına bağlıdır. Diğer yanda, insanlar, esasen dünyayı ifşa eden teknolojilerle biçimlendirilmiş yorumlayıcılardır. İnsanlar ve teknolojileri, bir köken olmaksızın birlikte bir yapılanma içerisindedir...Teknoloji çalışmaları bizi esasen bu disiplinlerde (teknik disiplinler) konuşlanan teknik rasyonalitenin sosyal tabiatı üzerinde odaklanmış halde tutar.

Teknolojinin modern yaşamdaki yeri hem teknik olarak biçimde rasyonelliğin hem de içerikteki sosyal zenginliğin merkezi rolünü anlamamızı sağlayacak bir sentez olmalıdır. O halde program şudur: hakiki aygıtların ve sistemlerin somut sosyal cisimlenmelerinin izini kaybetmeden teknolojik rasyonalitenin sosyal ve kültürel etkisini açıklamak.

Aydınlanmadan itibaren ise teknolojinin bilimsel verilerden faydalanmaya başladığı, bilimin teknolojinin gelişimine hizmet etmesi gerektiği fikri de gözlemlenmektedir.

Nörofizyoloji, fizik, nükleer fizik, ekoloji, astronomi, kozmoloji, elektrik, dünya enerjisi, güneş enerjisi (örneğin Jürgen Claus'un güneş heykelleri), nanoteknoloji, endofizik⁴, tüm ağ sistemleri, psikoterapi, bugün dijital sanatın oyun alanları gibidir. Sanat ve bilim konusunda ise bir başka gerçek şudur: Fizik, kimya gibi alanlarda sanatçıların gözlemleri, bulguları ve soruları ve geliştirdikleri teknolojiler, bilimsel araştırmacılarınkinden önce gelmektedir.

Bilimsel temellere dayalı teknoloji hem sanatçının yaratıcı gücünün artırılmasına, hem de halkın evrene, yeryüzüne, doğal fenomenlere ilişkin yaklaşımının yoğunlaştırılmasına, sorunlara katılımının artırılmasına yönelik olarak sanat ile birleşmektedir. Araştırmalar, teknoloji incelemelerinde olasılıkları ve

⁴ Endofizik terimi özellikle sanal gerçeklik terimi ile birlikte kullanılmaktadır. Endofizik, klasik fizikte, dünyayı tamamen dışarıdan, dış gözlemlerle tanımlayabileceğine inanan harici bir gözlemcinin bulunmadığı bir bilimdir. Endofizik gözlemci, araştırılan, merak edilen fenomenin içine yerleştirilerek, o fenomene dahil olarak, bir parçası haline gelerek fenomenin gerçekliğine varabilir. Bu konuda üretilen bir hipotez nanoteknolojinin (mikro alanlara girmemizi sağlayan teknik) ve sanal gerçekliğin, endofiziğin sınırları olduğudur.

teknolojinin etkilerini inceler. Bugün artık sanat da teknolojinin kavramsal çerçevelerini, izlerini, farklı yöntemlerini incelemekte ve daha da ötesi tüm bu olguları sorgulamaktadır. Bu birliktelik genelde yaşama, uygarlıkların düşünce dünyasına ve özelde eleştirel teorilere, kültürel teorilere ve sanatsal yaratıya yeni bakış açılarıyla yaklaşmayı gerektirmektedir. Örneğin bilim de teknoloji de evren ile ilgili düşüncelere insanlıkla ilgili kabul görmüş verilere değişimler getirmektedir. Yeni iletişim teknolojileri zaman, uzam ve mesafe ile fikirlere etki etmektedir.

Eleştirel teori bugün gerçeklik, işlem geliştirme, doğa, cinsiyet kimlik ve beden konularına yaklaşımıyla sanat ve bilimi beslemekte ve bu iki alan arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Sanatsal yaratıcılığın bilim ve teknoloji ile birlikteliği ve etkileşimi için ise sanatçıların bilgisayar kullanmak konusundaki artan ilgisi, Internetin sanatsal üretime katılımı, sanatın geleceğini anlamak için bilime ve geliştirilen teknolojilere de bakmayı gerektirmektedir. Bazı sanatçılar bilgisayarı bazen bir fırça bazen de zemin olarak kullanmayı tercih ederken, bazıları ise onu devasa bir kültürel yeniliğin gözle görünen kısmı olarak ele almakta ve çağdaş bir sanatsal yaratı için bilgisayar sistemlerinin çalışma mantığının bilinmesi gerektiğini düşünmektedir.

Bugün ise teknolojinin insana ve insan bedenine ya da insanla makine arasındaki ilişkiye değinmesi yeni bilimsel araştırmalara sebep olmaktadır. Yani iki alan, birbirinin varlığını zorunlu kılmakta, gelişimini sağlamaktadır.

Sanatın bilim ile olan ilişkisine bakmak için başvurulabilecek noktalardan birisi de sanatçı grupların, ekiplerin donanımına bakmaktır. Örneğin 1970 yılında, bilgisayar alanında araştırmalar yapan Huitric ile kuramsal fizik alanında eğitim almış olan Nahas, Paris Üniversitesi'nde çalışmalarını birleştirmiş ve akışkan uzamsal bir unsur olarak renk varyasyonları üzerinde durmayı hedeflemişlerdir. Dijital sanatın sanatsal tarihi de benzer örneklerle doludur. Bugün çağdaş sanat ya da dijital sanat teknolojik ve bilimsel sınırların zorlanmasına, deneye duyulan meraka yönelmektedir.

Aynı zamanda sanatın kesiştiği araştırma nosyonu, bugün, yaşamın kendisini ve düşünce dünyasını etkileyerek, onlara ilham vererek kültürel arayışların, yeniliklerin merkezine yerleşmiştir. Bugün, kültürel yapılar araştırma nosyonlarını, yenilikleri,

buluşları bilerek ve anlamlarını kavrayarak oluşmaktadırlar. Kùltürlerin bu yapılanmasında sanatçıyı bilim insanından ayırmak kolay olmamaktadır. Bununla birlikte tüm bu alanlar birbirlerinin üretimlerinden haberdar olmak ve yapılarını anlamak zorunda kalmaktadırlar. Dolayısıyla bilim ve teknoloji de sanatta olduđu gibi kültürel yaratımlar olarak değerdendirilmektedir. Sanatın çözümlenmesinde kullanılan yöntemler; etkilerinin gözlemlenmesi, bağlamlarının ve yan anlamlarının ortaya konulması, kendi dışına taşan, ötesine geçen kavramların ve oluşumların, kültürel yapıların incelenmesi durumu bugün artık araştırmanın, bilimin ve teknolojinin çözümlenmesinde de kullanılmaktadır.

Sanat da, bilim de, teknoloji de bugün benzer çözümlemelere tabi tutulmaktadır. Sanat da bilim de teknoloji de benzer soruları sormaktadır. Teknolojinin ve bilimin sosyal düşünce ile bu çok katmanlı ilişkisi, dijital sanatçıların hem “yorumlayıcı uygulamalarını” hem de “aygıtların ve sistemlerin somut sosyal cisimlenmelerini” görünür kılmalarını anlamamızı sağlamaktadır.

Dolayısıyla bugün artık sanatı, bilimi ve teknolojiyi bağımsız alanlar olarak görmek ve değerdendirmeye çalışmak eksik ve yanlış bir tutum olarak ortaya çıkmaktadır. Sanatçının eylemini bilim ile uğraşan araştırmacının eylemlerinden ayırabilmek, ürünleri sanatsal ya da bilimsel olarak değerdendirebilmek güçleşmektedir.

Bilimin doğaya olan ilgisi, doğanın da insanı her türlü etiketinden bağımsız olarak, salt fiziksel olarak var olan, evrende yer kaplayan bir tür olarak ele alışı yüzünden yeni sanat, bilim ile ilişkisi sebebiyle doğanın bir parçası, birimi olan insan ile, insanın bedeni ile ilgilenmektedir.

2.3. Dijital Sanat Ortamında Sanatçıdan Ekiplere: Sanat Üreticisinin Yeni Konumu

Dijital çağda değışen sanat için yapılan tüm vurgular elbette ki sanatçının değışimine de işaret etmektedir. Dijital sanatın ilk zamanlarında, teknolojinin varlığı yalnızca sanatsal sürece ve eyleme getirdiğı değışiklikler ve kolaylıklar açısından ele alınmış, dolayısıyla sanatsal olan ile popüler olanın arasındaki ayrım çoğu zaman

gözden kaçırılmıştır. Teknoloji, sanat üretimini *kolaylaştıran* bir unsur olarak görülmüş, bu da sanata ve sanatçıya eleştirel gözle yaklaşılmasına sebep olmuştur.

Bununla birlikte sanatçı ya da bugün için daha doğru bir tanımla sanat ekibi, geleneksel sanatlara has bir ülküsellik amacı gütmemektedir.

Benedetto Croce'ye göre sanatın özü ülküselliktir; düşünme ve yargı ülküsellikten çıkar çıkmaz, sanat yiter ve ölür. Bu düşüncenin ışığında Croce (1913, s. 44) şöyle der: “Sanatçılıktan çıkıp kendi eleştirmeni durumuna dönüşen sanatçı da ölür; tutkulu sanat yorumculuğundan yaşamın düşünceli gözlemciliğine dönüşen izleyici ya da dinleyici de ölür”.

Ancak bu yargı dijital sanat söz konusu olduğunda eksik ve anlamsız kalmaktadır. Hatta, kavramsal sanat düşünüldüğünde bile ülküsellikten, yani zihinde yaşatılan, ulaşılamayan erekten uzaklaşan düşüncenin, sanatın sonunu getirdiğine duyulan inanç eksiktir. Kavramsal sanat, yaşam ile sanat arasındaki bağları kurarken, bizi erişilmez ereklerden ziyade yaşamsal gerçeklerle karşı karşıya getirir. Bu çerçevede yaşamın düşünceli gözlemciliğine dönüşen sanat, bugün için kaçınılmazdır ve hatta gereklidir. Geleneksel sanat kalıplarıyla bugünün sanat anlayışı arasındaki farkı daha açık bir şekilde görebilmek için Croce'nin yaratıcı düşlem ile anlık, rastlantısal olayları derleyen imgelem arasındaki farka değinen sözlerine kulak vermekte fayda vardır.

Gerçekte, içedoğuş bir imge oluşturmaksa da, eski imgeleri yeniden çağrıştırmak, onların birbirini izlemesine ya da bir çocuk oyununda yapıldığı gibi, bir atın boynunu bir insan başıyla birleştirmek gibi onları gelişigüzel bir araya getirerek yaratılan imgeleri tutarsız bir biçimde birleştirmek değildir. İçedoğuşla düş arasındaki farkı anlatabilmek için eski şiirsel koşuklar, özellikle birlik kavramından yararlanmışlar ve yaratılan her sanatsal yapının *simplex et unum* (yakın ve bir) olmasını önermişler; ya da çeşitlilikte birlik yargısını-ki buna göre birkaç imge bir odakta birleşecek ve karmaşık bir imgeyle kaynaşacaktır-kullanmışlardır. Aynı gereksinimi karşılamak için ondokuzuncu yüzyıl estetiği (sanatsal yeteneğe denk gelen) *düş* ile (sanatsal ötesi yeteneğe denk düşen) *hayalgücü* arasındaki ayrım üzerinde durmuşlardır. İmgeleri toplamak, seçmek, bölmek ve birleştirmek ruhun içinde imgelerin kendilerinin birer birer üretilmesini ve ele geçirilmelerini önsayar. Düşlem yaratıcıdır, imgelemse (düşgücü), anlık, rastlantısal olaylara uygun fakat düzen ve yaşam kuramayan bir asalaktır (Croce, 1913, s. 45)

İmgeleri toplamak, seçmek, bölmek ve birleştirmek, yalnızca sanat için değil, belirli bir estetik seziyle yaşama katılan her birey için gereklilik ve çoğu zaman yaşamı zenginleştirici bir ek niteliktir. Ancak çağımızın sanatında imgelere ilişkin bir beceri zorunluluk taşımamaktadır. İmgelere ilişkin bir düzenleme yetisinden yoksun bir sanat eseri en fazla, bazı sanat eleştirmenlerinin yorumuyla “aura’sı eksik” olarak değerlendirilebilir.

Bugün aynı yaklaşım devam etmekle birlikte, gerçekte yüksek teknolojinin sanat ile kesiştiği yapıtların –daha çok projelerin- çoğunda, teknolojinin sanatı kolaylaştırması bir yana, sanatçı ya da sanatsal üretim için yeni uzmanlık alanları gerektirmektedir. Sanatçı bugün kısmen de olsa bilim insanı gibi hareket etmektedir. Bilimin gerekliliği olan araştırma nosyonları sanatçının oluşumunu da etkilemektedir. Sanatsal süreç rastlantısal olandan uzaklaşarak, hesap edilmiş, önceden tasarlanmış, hataya yer vermeyen düzenlemelere dönüşmektedir. Dolayısıyla sanatçının dijital çağda yaşadığı en büyük değişimin, bilim insanı gibi davranmak eğilimi olduğunu düşünebiliriz.

Oysa bugün artık bir sanat yapıtını özgün kılan yalnızca ortaya koyduğu fikir bile olabilir. Bugün artık görüş ya da seziş sorunsalın sezilmesi bağlamında önemli ve etkilidir. Bugünün sanatı sezişin ötesinde düşünmeyi, araştırmayı ve analizi gerektirmektedir.

Bütün bunların yanında kullandığı malzeme, teknik ve bilim dünyası ile içinde bulunduğu iş birliği sebebiyle sanat aynı zamanda fiziksel bir gerçekliktir. Yine Croce’nin görüşleri üzerinden sanat kavramının uğradığı anlam değişikliğini görmek mümkündür:

Sanat söz konusu olduğunda, en yalın biçimiyle şöyle yanıtlayabilirim hemen: Sanat bir görüş ya da seziştir. Sanatçı bir imge ya da resim üretir. Sanattan tad alan biriye yüzünü sanatçının ona gösterdiği yöne çevirir ve kendisi için açılmış olan delikten bakarak, kendinde sanatçının imgesini oluşturur. ‘Sezgi’; ‘ufukluluk’, ‘yoğunlaşma’, ‘düşleme’, ‘buluş’, ‘betimleme’, ‘ifade etme’ vb. sanat üstüne tartışmalarda neredeyse eş anlamlı olarak sık sık kullanılan sözcüklerdir. Hepsi de zihnimizde aynı kavramın ya da kavramlar takımının (evrensel fikir birliğinin bir işareti) ortaya çıkmasına yol açar... Bu tanım (sanatı bir seziş olarak tanımlama) her şeyden önce, belirli renk ya da renk

birliktelikleri, vücut biçimleri, ses ya da ses birliktelikleri, ısı ya da elektriksel olgular-kısacası ‘fiziksel’ kavramın içine giren her şey bağlamında sanatın fiziksel bir gerçeklik olduğu savını dışlar (Croce, 1913, s.39).

Bu yeni eğilimler, sanatın, bilimin verileri ve araştırma yöntemleriyle yakın paslaşması, sanatçının oluşumunu da zaman içinde farklı bir şekilde biçimlendirmektedir. Yalnızca estetik bir duyarlılık ya da özgün bir yaratıcılık, dijital sanatsal ifade için çoğu zaman yeterli olmamaktadır. Bu durumun yarattığı sonuç, sanatçının çoğu zaman bilim insanlarından oluşan ekipler ile projeleri gerçekleştirmesidir. Dijital sanat içinde karizmatik sanatçı ya da örnek çilekeş (Sontag, 1991) fikri yerini iş birliği içindeki sanatçı-mühendis-teknisyen vb. uzman gruplardan oluşan ekiplere bırakmaktadır.

Sanatçıların bilim insanlarıyla kurduğu bu ekipler, kurumların oluşumunu da değiştirmektedir. Gençlerin eğitimi ve akademik atelyeler, teknolojinin ve sanatın aynı potada eritildiği yeni bir yapılanma kazanmaktadır.

Dolayısıyla denilebilir ki, kavramsal sanatta izleyici ile sanatçı arasındaki çizgiyi yıkan, bozan, gereksizliğine vurgu yapan yönelimler, dijital sanat ile uğraşanların yalnızca sanatsal bir aryetişime (background) sahip olmaması sebebiyle, çağın sanatçısı atelyesine kapanan, içe dönük bir kişilik değildir, iletişimini güçlü tutan, dışa dönük, paylaşımcı, *yaşayan* bir sanatçı olmak durumundadır.

Wilson’ın aktarımıyla (2002) Vibeke Sorensen, sanatçıyı çok miktarda verinin düzenleyicisi, olaylar ve imgeler arasında sıradışı ilişkiler geliştiren kişiler ve disiplinlerarası yaratıcılar olarak tanımlar. Yine Wilson’ın aktarımıyla Feyerabend bilim insanlarının kendi çalıştıkları fenomenleri yaratmak adına önemli bir rol üstlendiklerini ve (bu nedenle) bilimin, sanatın, absürdlüğün ve paradoksun farkındalığından faydalanılması gerektiğini belirtir.

2.4. Dijital Sanatta Yapıttan Projeye Sanat Ürününün Kavramındaki Değişimler

Sanat kavramının ve sanatçının yaşadığı bütün bu değişimlerden, sanat yapıtı da etkilenmektedir. Aslında, yapıt kelimesi bile dijital sanatın üretimini tanımlamak için

yerinde olmamaktadır. Bilgisayarların, makinelerin, Internetin, lazerlerin, iplerin ve daha bir ok teknolojinin sanata katılımıyla, yapıt, olmuş bitmiş somut bir nesneden öte, oluşumunu tamamlamamış, hatta ortaya ıkması için dışarıdan bir etkinin beklendiğı bir süreçtir, işlemdir. Bu alışma dahilinde dijital sanat ürünü olarak ele alınan projelerin büyük bir kısmı mekanı ve zamanı da sanatsal eyleme büyük oranda dahil eden yüksek teknolojiли enstalasyon alışmalarıdır; üzerinde durulan alışmaların bir kısmı da Internetin olanaklarını ve sınırlarını zorlayan, dönüştüren, uzun süreçlere yayılan, ok sayıda kişinin katılımıyla var olabilen projelerdir.

Dijital sanatlar da yüksek teknolojiли sanat da bir anda ortaya ıkmamıştır. Geleneksel sanatlardan günümüz sanatına ulaşana dek sanat, birçok dış etmenle harmanlanmış, dolayısıyla kendisinden doğan kavramlara da yeni boyutlar kazandırmıştır. Bu değışimlerden birisi bugün bilinen anlamıyla izleyici kavramı üzerinedir. Katılım, esas anlamını 60'lı yılların yapıtlarında kazanmıştır; izleyici ile yapıt arasındaki iletişimin gerekliliğine gönderme yapmaktadır. İzleyicinin yapıt içinde olabilmesine imkan tanımaktadır. Etkileşimde, yani dijital sanatı kapsayan bir yapıt-izleyici iletişiminde ise daha ok çift taraflı bir ilişkinin zorunluluğı mevcuttur. Etkileşim bugünkü anlamıyla ya da bu alışma içinde ele alınan projeler düşünüldüğünde kullanıcının, sanatçı ve önermesi ile (sanat da önermeler ortaya koymaktadır) eşitli elektrik ya da elektronik aygıtlar aracılığıyla yerel ya da dünya apında bağlantılar kurulması demektir. Bu şekliyle yalnızca belirli bir mekanda bulunan izleyicilerin yapıta katılımı değil, örneğın Internet üzerinden tüm dünyadan izleyicilerin katılımı mümkündür.

Dijital sanatın, yelpazenin bir başka kanadı olduğu, örnekler açılanarak ortaya konulmaktadır. Bu durumda sanatın olanaklarıyla bunca deneyimlemeyi yaşayan bugünün insanı bu çağda kendini nasıl gerçekleştirecektir? Sanat bireye fazladan olanaklar sağlamaktadır. Bu da belki akademik ve resmi kurumların meseleye katılımı, ideal bir toplum biçiminin, sanatın herkesin ulaşabildiğı bir olgu olmasıyla mümkündür.

Kavramsal Sanat ve Fluxus benzeri girişimler, yaşam ile sanat arasındaki çizgiye göndermelerde bulunmuş, bu çizginin bulanıklılığını ortaya koymaya alışmıştır. Béatrice Lenoir, kavramsal sanat, sanatçının davranışı yapıtın önüne geçtiğı

ölçüde vardır demektir. Kavramsal sanatta yapının, her şeyden önce sanatçının davranışının ve niyetinin göstergesi olarak görülmesi gerekir (Lenoir, 1999). Bu bakış, teknolojiyi kullanan yapıtların eleştirilmesi/değerlendirilmesi konusunda da kullanılabilir. Yüksek teknolojinin girdiği sanat ortamında dijital sanat, kavramsal sanatın oraya koyduğu bu bulanık çizginin de ötesine geçmekte, zihne ve özellikle bedene yaşattığı deneyimleme duygusu ile, yaşamın, salt biyolojik duyularımızla algılayamadığımız, kavrayamadığımız yönlerini de bize görünür kılarak bir tür *alternatif yaşam-lar deneyimlemesi* sağlamaktadır. Ya da insanın, teknolojinin aracılığıyla bir hayvanın yaşamını deneyimlemesi de, yaşam ile sanat arasındaki çizginin ötesinde, insan yaşamı ile diğer canlıların yaşamı arasındaki çizginin sorgulanmasıdır. Sanatın deneyim ile olan bağlantısı yeni bir kavram değildir; ancak bugüne dek sanat formlarında deneyim zihinsel bir oluşturmıştır. Performans sanatı ve Fluxus gibi formlarla ise beden de izleyicinin (sanatçının deneyimlemesi ayrı bir olgudur) deneyimlemesine katılmıştır. Teknolojinin sanatsal etkinliğe katıldığı dijital sanatta ise deneyimleme hem zihinsel hem de fiziksel bir deneyimlemeye dönüşmüş, bütün duyuları içine almaya başlamış ve var olanı değil, deneyimlenemeyeni öne çıkarmaya başlamıştır. Bu bağlamda dijital sanat ve deneyimleme olgusunun yeni bir boyut kazandığını ileri sürebiliriz.

Bu sebeple diyebiliriz ki hemen her zaman sanat ile başa baş ilerleyen teknoloji günümüz sanatını bir tür *deneye*, sanatçıyı kısmen *bilim insanına*, sanat ortamını da bir tür *laboratuvara* çevirmektedir. Dolayısıyla dijital sanat, bazen teknolojinin, bazen de kavramların sınırlarını zorlayarak sanat olgusunu başlı başına bir deneyimleme olarak gören felsefeye biraz daha yaklaşmaktadır. John Dewey (1934) ‘experientialism’den yola çıkarak sanatın, deneyim⁵ olarak, deneyimin en dolaysız ve eksiksiz hali olduğunu söyler. Heidegger (1950) de sanat üzerine, sanatçı üstüne yoğunlaşmış düşüncenin bugün “anlama deneyimi” olarak adlandırıldığını belirtir; deneyimin, yalnızca sanatsal

⁵ Dewey’e göre deneyim eski anlamlarla yeni durumların her ikisinin de biçim değiştirdiği bir kaynaşmadır. Deneyim konusunu biraz daha açmak gerekirse: Sözlük anlamı olarak deneyim 1. belirli bir amaçla belli yöntem ve kurallara uygun olarak yapılan deney 2. Uzun süre uygulamaya bağlı bir gözlem sonucu kazanılan bilgi. Ancak bu çalışmada deneyim sözcüğü İngilizce “experience” kelimesine denk düşen bir anlamda kullanılmıştır: 1. eylemde bulunarak ya da görerek bilgi-bilinç ya da beceri kazanma işlemi; bu şekilde edinilmiş bilgi ya da beceri. 2. Kişiyi bir şekilde etki eden olay ya da faaliyet.

beğeni ve anlayış bakımından değil, aynı zamanda sanatsal yaratıcı bakımından da bir ölçüt olduğu ifadesini kullanır.

Sanat ve deneyimleme üzerinde özellikle durmak gerekmektedir çünkü bugünün sanatı izleyiciyi hatta Popper (1993)'ın deyimiyle kullanıcıyı zihinsel katılımın yanında fiziksel etkinliğe de sevkettiği için, deneyimlemeyi çok boyutlu ve çok anlamlı hale getirmiştir.

Yaşamın sanata katılma çabasının verildiği kavramsal sanatı bir adım öne götüren dijital sanat, teknolojinin yaşama katılmasını sanatsal bir edimle ortaya koymaktadır. Bu değerlendirmeleri ele alan çalışmamız, sanatın ne'liğinin gerçek sanat yapıtlarına ilişkin bir çalışmadan derlenebileceğini ileri süren Heidegger'in görüşlerini izleyerek daha çok dijital sanat projeleri ve yapıtları üzerinden yürütülmektedir. Yine Heidegger'in dediği gibi, sanatın ne olduğu konusunda kesin bir bilgiye sahip olmasak da, yine de büyük bir bilinmez, az çok bu şekilde bilinir hale gelebilir. Dolayısıyla bu çalışma, yapıtlardan önerilere, söylemlere uzanan, söylemlerden de yapıtlara dönen bir yaklaşımı izleyecektir.

3. DİJİTAL SANATI AÇIMLAMAK

3.1. Dijital Sanata İlişkin Temel Tanımlar

Dijital sanat, genel anlamda üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimine denir. Bu süreçte bilgisayar, geleneksel anlamda bir yardımcı araç olmaktan, kaçınılmaz bir yaratıcı ortak konumuna kadar uzanan çeşitlemelerin herhangi birini gerçekleştiriyor olabilir. Sürecinde bilgisayarın sadece alışlageldik kullanımının rol aldığı işler genelde bu sınıflandırmaya alınmazlar. Dijital sanatların alanına giren uygulamaların arasında yerleştirmeler (enstalasyon), film, video ve animasyon, Internet ve ağ sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik ve genişletilmiş gerçeklik sanatları sayılabilir.

Hannes Leopoldseder (2005) yirminci yüzyılın sonunda sanatı hangi terimlerin tanımlayacağından emin olunamadığını belirtir: Yirminci yüzyılın kapanışını tarihsel olarak incelediğimizde tam olarak hangi terim kullanılacaktır: “Enformasyon Toplumu, Elektroniklerin Çağı, Endüstriyel Sonrası Toplum, Üçüncü Endüstriyel Devrim, Sibernetik Çağı, Silikon Çağı, Bilgisayar Kültürü, İleri teknoloji Kültür ya da Yeni Çağ?” (aktaran Popper, s.4).

Bugün bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı ilk grafiklerden günümüzün mühendislik harikası etkileşimli gerçek ve sanal ortamlara dek neredeyse bütün çalışmalar dijital sanat yapısı olarak tanımlanmaktadır. Christiane Paul dijital sanat örneklerinin ilkin “bilgisayar sanatı” olarak adlandırıldığını, daha sonra “çoklu medya sanatı” isminin kullanıldığını belirtir. Bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların “yeni medya sanatı” olarak bilindiğini vurgular (Paul, 2003).

Temelde dijital sanat ya da Paul’un tanımıyla *yeni medya sanatı*, öncülü sanat formlarıyla ortak kavramlara değinmektedir. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde de üzerinde durulacağı gibi dijital sanat, hem çağdaş sanata karakterini veren kavramsal alt yapıyı paylaşmakta hatta genişletmekte hem de sosyal ve fen bilimlerin verilerini sanatsal sürece katmaktadır. Ancak yeni olan şey, dijital sanatın yaratı ve deneyimleme için yeni imkanlar yaratmasıdır.

Tüm sanat biçimleri kimi zaman içerik olarak hem diğer sanat biçimlerinden (edebiyat, müzik vb.) esinlenmekte ve faydalanmakta, kimi zaman da kendi iç dinamiklerine özgün yeni temalar ve terimler yaratmaktadır. Dijital sanat ise diğer sanatlardan esinlenmekle kalmayıp bilimin verilerinden de faydalandığından, bu yeni medyaya has terimlere daha sık rastlanmaktadır. Örneğin yapay zeka bugün birçok bilim dalı tarafından ele alındığı gibi felsefe ve sanat içinde de anlam bulabilmekte ve incelenmektedir. Dijital sanat tarafından kullanılan temalara kabaca değinecek olursak yapay zeka, yapay yaşam, telepresence, tele robotlar, veritabanları ve veri görsellemesi, metin ve anlatı ortamları, oyunlar, net aktivizmi sayılabilir.

Doksanlı yıllar, dijital teknolojilerde inanılmaz bir hızla gelişme kaydedilen bir dönem olarak tanımlanmaktadır. Öyle ki bu gelişmeler teknolojik bir devrimin yaşandığına inanılan bir dönem olarak tarihteki yerini almıştır. Dijital devrim, sonsuz kombinasyonlarla tekrar edilebilecek medya malzemelerine anlık erişimin, müdahalenin olasılıklarına dayanan bir devrim olarak tanımlamıştır. Esasında dijital teknolojilerin doğuşu çok daha öncelere dayansa da⁶, bilgisayarların hem donanım hem de yazılım olarak daha kolay erişilebilir hale gelmesi doksanlı yılları bulmaktadır. Elbette sanatçılar, yeniliklerin çözülmesi ve tüketilmesi konusunda öncülük etmişlerdir. Teknolojinin sanatsal anlamda kullanımı başlarda belirli bir kesime, kısıtlı alanlarda sağlansa da, dijital teknolojilerin doğası gereği -örneğin Internetin bilgi paylaşım imkanları- “dijital sanat” kısa sürede yayılma göstermiş, kurumlar, sergiler, müzeler olmaksızın da kendi yolunu çizebilmiştir.

Couchot (2005), dijital sanat bağlamında “etkileşimli makineler gerçeği ve geleceği simüle ederek insanı kaderinden özgür bırakacak mı” sorusunu sorar. Bilgisayar sistemlerinin sağladığı etkileşim olgusu ile mekanik olanının özgürleşerek, elin, beden, belleğin ya da insanın geleceğinden kurtulup kurtulamayacağını sorgular.

⁶ Bilgisayarların canlandırma için kullanımı 1950’lerden 1960’lı yıllara dek, John Whitney ve oğullarının yaptığı deneysel çalışmalara dayanır. Whitney’nin filmlerinde bilgisayar destekli canlandırmanın ilk ticari uygulaması Walt Disney tarafından gerçekleştirilen Tron (1982) adlı filmidir (Siberuzay Sözlüğü, 1994, s.46)

Couchot'ya göre eğer sanat Malraux'nun dediği gibi anti-kaderci ise sanatçıya ne kalacaktır?

3.2. Dijital Sanata Kaynaklık Eden Sanat Biçimleri, Oluşumlar ve Akımlar

Hiçbir sanat biçimi, içinde yeşerdiği çevrenin şartlarından bağımsız olamayacağı gibi, öncülü biçimlerden tamamen kopuk olarak da değerlendirilemez. Her ne kadar dijitalleşen çağ bir kopuşu simgeliyor gibi görünse de, dijital teknolojilere eğilen sanatsal ifadenin öncesinde, onu doğuran, gelişimini sağlayan uygulama ve yapıtlara rastlanmaktadır. Bu yapıtlara ve akımlara, düşüncelere yönelmek sanatın teknoloji ile olan bağı ve ele aldığı kavramları anlamayı kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla bu bölümde, teknolojiye dayalı bir sanat biçiminin kaynağını oluşturan etmenlere değinilecektir. Bu tür bir değerlendirme için sanatın ve teknolojinin gündelik yaşama etkisinin açıkça gözlemlenebildiği Endüstri Devrimi dönemine dek geri gidilebilir.

Sanatın ve teknolojinin gündelik objelerin üretiminde etkisini birlikte gösterdiği Art Nouveau akımının ilkeleri, yirminci yüzyılda endüstriyel tasarımı etkilemiş ve sanatların işlevsel özellikler taşıması gerektiğine ilişkin görüşleri geliştirmiştir. Güzel sanatların uygulamalı hale gelmesi, sanatsal olmayana da estetik değer yüklenebilmesi, dijital sanatların temelini oluşturan makinelerin, bilgisayarların kullanımına başlangıç olmuştur.

Bütün bu değişimler -teknoloji ile sanatın birlikteliği sanatta formun işlev ile birleşmesi- 1919'da kurulan bir okulu, Bauhaus'u yaratmıştır. Popper (1993), Bauhaus ile birlikte gelen iki sorunsala değinir: Uygulamalı ve güzel sanatlarının sentezinin yarattığı ortamın estetik dönüşümü ve sanat ile bilim, insan ile makine arasındaki karşılıklı ilişkinin ve aşıkâr çelişkilerin temellendirdiği homojen kültürün kuramsallaştırılması. Bununla birlikte Popper elektronik sanatı etkileyen diğer üç akıma Fütürizm (Gelecekçilik), Dadaizm'e ve Konstrüktivizme değinir. Fütürizm, dinamizm ve hızı yüceltmesinin yanında, evrendeki tüm formlar ve elementler için soyut denklikler bulmaya girişir ve böylece sanat ve bilimin karışımına yol açar. Dadaistler

endüstriyel uygarlığın bir eleştirisi olarak makinenin anlamsız niteliklerini ortaya koymaya girişir. Bunun yanında Marcel Duchamp makine estetiğini insanoğluna uygulama konusunda ilk adımı atar ve resimlerini (Merdivenden İnen Çıplak) kinetik elementlerin organizasyonu olarak, hareketin soyut sunumunda zamanın ve uzamın ifadesi olarak yorumlar. Rus konstrüktivistlerine gelindiğinde ise, sanatçıların nitelikli teknisyenler ve mühendisler gibi modern endüstriyel toplumda yerlerini almaları gerektiği düşüncesi belirir.

Işık ve hareketin kullanımı da dijital sanatların gelişimine önemli etkilerde bulunmuştur. Bu sanatın genel tanımı Kinetik Sanat olarak bilinmektedir; estetik ve sosyolojik kaygıların birleşimini sağlayan teknolojinin katıldığı yeni eğilimlere yol açmıştır. Bu akımlarda kullanılan tekniklerin arasında geleceğe en çok taşınan unsur, *algılara dayanan farkındalığı, programlama bilgisini ve ortam ile kaynaşmayı*, katılımı (örneğin sanal dünyalar) kullanan tekniklerdir. Örneğin Piotr Kowalski'nin bilimsel çalışmaları ışığın ya da elektronik unsurların, zamanın duyular aracılığıyla erişilebilir, yaşanabilir bir elemente dönüşebildiği teknikleri ortaya çıkarmıştır. Bu teknikler de günümüzün hologram kavramını şekillendirmiştir.

Fütürizmin, Dadaizmin, Konstrüktivizmin, Kinetik Sanatın ve Işıkla yapılan çalışmaların, Çevresel ve Kavramsal Sanatın dijital sanatı oluşturmalarının yanında zamanla fotoğraf, video ve bilgisayar da sanatın içine karışmaya başlamıştır. Estetik açısından da geometrik formlarla uğraşan sanatçıların bu çalışmaları üç boyutlu olarak kullanmaları izleyicinin sanat objesi ile daha çok boyutlu bir ilişki kurabilmesini sağlamıştır. Formun fonksiyonel özellikler kazanması ile etkileşim gerçekleşmeye başlamıştır.

Stephen Wilson (2003, s.247) sanata ilişkin, şu şekilde bir tarihsel döküm yapmaktadır:

- * Gerçekçi” betimlemenin ötesine geçiş (soyut sanat ressamaları),
- * Hazır Eşya'nın sanata katılımı (Duchamp'ın sidiği ve Picasso'nun kolajları),
- * Sanatsal olmayan alanlara girme ve gündelik bağlamlara müdahale,

- * Canlı sanatın sunumu (Dada ve Fütüristik performanslar),
- * Endüstriyel malzemelerin, ürünlerin ve işlemlerin kullanımı (Bauhaus, fotoğraf, kinetik sanat, elektronik müzik ve Warhol'un Brillo kutuları),
- * Kavramsal Sanat (Duyusal biçimin değersizleşmesiyle sanat olarak fikirler),
- * Yeryüzü Sanatı (Doğal ortamlarla ve yerel materyallerle çalışma),
- * Etkileşimli Sanat (İzleyici ve sanatçı arasındaki sınırın çözülmesi, canlı tiyatrolar ve etkileşimli yerleştirmeler gibi),
- * Performans ve happeningler (Allan Kaprow),
- * Kamu sanatı (Mevkiye özel materyallerle, sosyal süreçler ve kurumlarla),
- * Teknolojik yeniliklerin keşfi (video, kopyalama aygıtları, lazerler ve holograflar).

Görüldüğü gibi ilk yıllardan itibaren dijital sanat, farklı malzemelerin (metin, grafik, fotoğraf, ses, hareketli görüntü vb.) birarada kullanımına olanak sağlamıştır. Hem bu teknik özellikleri hem de öncülü sanat formlarının kavramlarına da eğilişi sebebiyle kavramsal sanatla, Dada hareketi ile ve Fluxus ile bağları kuvvetlidir. Anafikir şudur: Dada, biçimci şiir anlayışıyla, hesaplanan bir estetiği ortaya koymuştur; Duchamp, izleyicinin harekete geçirdiği ve belirli bir mesafeden bakıldığında estetik değer ve anlam kazanan heykellerle, kinetik heykellerle, hareket halindeki nesnelerin oluşturduğu sanal estetik düzenlemelerle, Fluxus hareketi de izleyicinin katılımı ile dijital sanatın kökenlerinde önemli bir yere sahiptir: “Sanatta devrimsel bir gelgitin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı (anti-art) yaymak”⁷ amacıyla

⁷ Bu sözler Litvanyalı-Amerikalı sanatçı George Maciunas tarafından dile getirilmiştir. Fluxus (Latince: akmak kelimesinden), ilk olarak 1960 yılında Maciunas tarafından John Cage ve çevresindeki müzisyenleri tanımlamak için kullanılmış, uluslararası bir avantgarde gruba verilen addır. Fluxus, yaşayan sanatı ve karşı sanatı yaymak açısından Dada ile ilişkilendirilmektedir. Zamanın çoğu avant-garde sanatçısı Fluxus içinde yer almıştır. Bunlar arasında Joeeph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik sayılabilir. 1960'ların çoğulculuğuna yol açması açısından önemli olup etkisi günümüzde de sürmektedir (www.wikipedia.com).

olarak, izleyicinin katılımını ve eylemi, sanatsal durumun önemli bir kısmı olarak ele almıştır.

Popper (1993), elektronik çağda sanatı ele aldığı *Art of the Electronic Age* adlı kitabında, aslında birçok farklı kaynağın dijital sanatların temeli olarak gösterilebileceğini söyler:

- 1- Fotoğraf ve sinema: teknik ve estetik formlar arasındaki karşılıklı etkileşim.
- 2- Kavramsal Sanat ve çevresel sanat,
- 3- Işığın kullanıldığı sanat biçimleri,
- 4- Kinetik Sanat,
- 5- Sibernetik⁸,
- 6- Elektronik Sanat,
- 7- Teknolojik Sanat

Bununla birlikte dijital teknolojilerin, geleneksel sanat formlarının sınırlarının genişletilmesi (fotoğraf, heykel, resim vb.) ve yeniden üretimi, kopyalanması ve çoğaltımı için kullanılması da dijital sanat tanımı içine girer. Örneğin görsellerin çeşitli yazılımlarla müdahale edilerek değiştirilmesi, İkinci Dünya Savaşı dönemine dek geri gitmektedir. Fotoğrafın, dönemin sanatsal ve teknik tanığı olması ondokuzuncu yüzyıla dayanmaktadır. Bununla birlikte dijital müdahaleler yeni etik soruları ve tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Bu çalışma ise, dijital teknolojilerin bizzat yaratıcı potansiyelinin kullanıldığı çalışmaları temel almaktadır.

⁸ *Sibernetik*: Hayvanlar ile makinelerde denetim ve iletişimi inceleyen bilimdir. Terim, Norbert Wiener tarafından ortaya atılmıştır ve Yunanca *kubernétés*'ten (dümenci) gelir. Salt bilgisayar değil, her türlü sistemin incelenmesini içeren sibernetik, sistemler kuramı olarak da anılır. Bir bilim olarak birçok yeni düşünce sağlamışsa da, başlıca uygulama alanını mühendislikte ve büyük, karmaşık bilgisayar sistemlerinin tasarımında bulmuştur. Günlük dilde ise “siber” öneki, bilgisayarlarla ilgili hemen her şeyi kapsayacak bir gevşeklikle kullanılır.

3.3. Dijital Sanatın Kullandığı Temel Malzemeler, Sistemler ve Teknolojiler

Dijital sanat deyince zihninizde bilgisayarda oluşturulmuş grafiklerden sinema endüstrisinin dijital efektlerine dek çok geniş bir yelpaze canlanmaktadır. Ancak bu arada üzerinde durulacak çalışmalar daha çok bilgisayar, video ve uydu teknolojilerini, mekan düzenlemelerini, performans gösterilerini teknoloji ile birlikte kullanan, çağdaş sanatın, kavramsal sanatın bir uzantısı, devamı sayılabilecek projelerdir.

Bu projelerin ortak noktası bilgisayarları kullanıyor olmalarıdır. Bunun yanında Interneti, ağ bağlantılarını, benzetimleri⁹, projelere özgün yazılımları, AG¹⁰ (Augmented Reality) teknolojilerini, sanal gerçekliği¹¹, yapay gerçekliği¹², siberuzayı¹³, yapay zekayı, yapay yaşamı ve organizmaları, GPS (Global Positioning System)¹⁴ teknolojilerini, veri tabanlarını, robotları¹⁵, siborgları¹⁶, giyilebilir

⁹ *Benzetim*: Bir etkinlik, ortam ya da sistemin bilgisayarda yaratılan modelle temsil edilmesi.

¹⁰ *Büyütülmüş gerçeklik*: Üzerine bilgi yansıtılabilen saydam camların ya da başa takılan aygıtların kullandığı görüntü sistemi. Kullanıcının, “gerçek dünya”ya bakış açısını bozmadan, ekrana getirilmiş haritalar, alfasayısal değerler gibi verileri izlemesini sağlar. Mühendislik (örn. gerçek bir devre üzerinde çalışan elektrikçilere, bağlantı çizimlerini izleme olanağını sağlama), güvenlik (kimlik denetimi), yolculuk (taşıt içi yol bulma birimi) ve tıp (tıbbi yanıyla ilgili bilgilendirme), bu tür sistemlerin uygulandığı alanlar arasındadır.

¹¹ *Sanal Gerçeklik*: Üç boyutlu, gerçekzamanlı (realtime) model; konum izleme ve stereo görsel/işitsel teknikler aracılığıyla gerçeklik benzetimi. Kullanıcı/ekran arabirimi (interface) geleneğini yıkararak kullanıcıyı, bilgisayarda yaratılmış “gerçekçi” bir ortamla çevreler. Kullanıcı, çeşitli işlemlerin benzetimine her düzeyde doğrudan katılabilir, gerektiğinde bağlantılı hipermedya (hypermedia) bilgi ve açıklamalarını çağırabilir.

¹² *Yapay Gerçeklik*: Genel anlamı, sanal gerçekliğinkiyle (virtual reality) aynıdır. Yapay gerçeklik, sanal gerçekliğin öncüsü Myron Kruegel’in, bilgisayar donanımlı görüntü ortamlarında yaratılan gerçeklik yanılsamasını tanımlamada kullandığı terimdir. 1969’dan beri bilgisayar olaylarındaki fiziksel ve çoklu duyumsal katılımın öne çıktığı bir dizi etkileşimli ortam geliştiren Krueger, “Videoplace” (Görüntü Ortamı) adıyla anılan ortamlarını, basınca duyarlı döşeme tabanları, kızılötesi ışınlar ve lazerlerin (laser) yanı sıra, kimi kez bilgisayar ve video bağlı geribildirim (feedback) ve denetim mekanizmaları, kimi kez de görüntülü disk okuyucuları ve görüntü monitörleriyle gerçekleştirdi. Bu ortama katılan kişiler, ortam içinde özgürce dolaşır ve yaptıkları el kol hareketleriyle çeşitli video ve bilgisayar görüntülerinin bulunduğu ekranı etkileyip yeni efektler oluştururlar.

¹³ *Siberuzay*: Birbirleriyle bağlantılı olan ve insan iletişimi ile eylemlerinde yeni bir uzay olarak algılanan veri tabanı (database) ağlarını, telekomünikasyon bağlantıları ve bilgisayar ağlarını (network) belirtmek için William Gibson’ın ortaya attığı terim.

¹⁴ *Yerküresel Konumlandırma Sistemi*: Çeşitli uydulardan gelen sinyalleri kullanarak yeryüzünde kesin bir biçimde konum saptayan, bilgisayar tabanlı gezinme sistemi. ABD’de, ileri kesinlik düzeyinde konum saptama amacıyla geliştirilen askeri gezinme sistemlerinin yan ürünüdür. Yükseklik okumanın yanı sıra eylem/boyam konumunu da birkaç metreye varan kesinlikle saptayabilir. Yer yörüngesindeki yaklaşık 20 GPS uydusundan en az üçünün gönderdiği sinyaller arasında zaman farkını, sonra da kendi konumunu hesaplayarak yer saptar. Bu GPS verileri mikroişlemci (microprocessor) tabanlı gezinme sistemlerine girildikten sonra, saptanan konum elektronik bir çizelgede gösterilir ya da uyumlu gezinme yazılımıyla çalışan bir kişisel bilgisayara yüklenir.

bilgisayarları¹⁷, bedene takılan başlıkları, protezleri, makine uzantılarını kullanan projeler bu çalışmanın alanına giren örneklerdir. Bu alternatif ağlar dramatik bir şekilde uzatılmış, genişletilmiş bağlamları kullanarak, sanatın sosyal işlevlerine olanak sağlamaktadır.

Dijital teknolojilerin gelişimi bilindiği gibi çoğunlukla askeri-endüstriyel araştırmalara ve akademik-bilimsel çalışmalara bağlıdır. Bunun yanında tüketim kültürünün de bu gelişmelerde etkisi olduğu yadsınamaz. Bilgisayarlar, bugünkü kullanım alanlarına akademik çevrede ulaşmıştır; günümüzde de dijital sanatın üretiminde üniversitelerin ve araştırma merkezlerinin rolü inkar edilmemektedir.

Bilinen bilgisayarlara dek, aynı özelliklere sahip birçok aygıt tasarlanmıştır¹⁸. 1946'da Pennsylvania Üniversitesi ilk dijital bilgisayarı, bir oda büyüklüğündeki ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer)'ı ortaya çıkarmıştır; 1951'de de matematik verileri yanında metin verilerini de işleme tabii tutabilen UNIVAC (Universal Automatic Computer) geliştirilmiştir. 1940'lı yıllarda Norbert Wiener tarafından "sibernetik" bilimi ortaya konmuştur; farklı iletişim ve kontrol sistemleri arasındaki karşılaştırmalı araştırmaları temel alan sibernetik terimi daha sonradan dijital sanat projeleri üreten sanatçı ve ekiplerce kullanılan bir bağlam olarak makine-insan karışımının temelini oluşturacaktır.

¹⁵ *Robotbilim*: Robot tasarımıyla üretimini kapsayan bilim ve teknoloji. Bir disiplin olarak yapay zeka (AL) araştırmaları ile makine mühendisliği arasında yer alır. Yapay zeka alanında kullanılan tüm disiplinler robotbilimde bir araya gelir: Mekanik zeka, mekanik görme, örüntü tanıma, karar verme, doğal dili anlama ve uzman sistemler (expert system) gibi. Bu disiplinler hızla olgunlaşmaktadır ve önümüzdeki 20 yıl içinde robotbilimin fabrika üretimindeki montaj bantından çiftliklere, okullardaki dersliklerden evlere kadar pek çok yere gidebileceği söylenebilir.

¹⁶ *Siborg* ya da "*sibernetik organizma*": Yarı makine, yarı insan. Terim, araştırmacı bilim adamı Manfred Clynes tarafından, biyomedikal mühendislikteki ilerlemeleri (örn., protez kolbacak, kalp için pacemaker, vücuda ilaç salan implantlar, sentetik vücut ve organ implantları) belirtmek için ortaya atıldı. Son on yılda siberpunk (cyberpunk) romanlarındaki temalardan birine dönüştü. Kökeni ve mitolojisi ise Mary Shelley, Karel Capek ve daha yakın dönemlerden Isaac Asimov ile Philip K. Dick'in yapıtlarına dayanır.

¹⁷ *Vücuda Giyilebilir Bilgisayar*: Aksesuar (örn., bilezik, saç bantı, çanta vb) olarak vücuda takılabilen bilgisayar (personal computer), elektronik düzenleyici ya da kişisel sayısal yardımcı (personal digital assistant). Yeni veri giriş (input) yöntemleri ve kullanıcı arabirim tasarımı gerektirir. Bu yöntemlerin birçoğu sanal gerçeklik (virtualreality) araştırmalarında gerçekleşmiştir. (örn., konuşmayı tanıma (speech recognition), tek elle kullanılan klavye (keyboard) veri eldiveni (Data glove), göz hareketlerini izleme (eyeball tracking), göz mikrofonu (eyephone) ve tekgöz ekran gibi.

¹⁸ 1945'te, ordu için bilimsel araştırmalar yapan Vannevar Bush'un yazdığı "As We May Think" adlı makalede bahsettiği Memex adlı aygıt bugünün bilgisayarlarının kuramsal temelini oturtmuştur (www.medienkunst.com).

1960'lar, dijital teknolojilerin gelişimi ve bugünün sanatsal yönelimlerinin belirişi, keşfi açısından oldukça önemli bir dönemdir. Örneğin yazının, görsellerin ve sesin birarada kullanılmasını, metinlerin birbirine elektronik olarak bağlanabilmesini (hipermetinler) ve isteyen herkesin bu dokümanlara ulaşabilmesine olanak veren hipermedya (hypermedia) terimi bu dönemde ortaya atılmıştır; www (world wide web)'in oraya çıkışı ise doksanlı yıllarda gerçekleşmiştir.

Mühendislerle programcılarının, araştırmacıların, bilim insanlarının ve sanatçıların birlikteliği de altmışlı yıllara dayanmaktadır. Billy Klüver'in 1966'da kurduğu EAT (Experiments in Art and Technology), farklı alanların yaratıcı ve bilimsel potansiyelinin etkili işbirliği için önemli bir girişim olmuştur.

Internet kavramının, yani bilgilerin, dosyaların ve mesajların bilgisayarlar aracılığıyla transferi ilk olarak askeri araştırmalarla başlamıştır. ARPA (Advanced Research Projects Agency) adlı ajans, Interneti, merkezi otoritenin mevcut olmadığı, dolayısıyla nükleer bir saldırıya karşı korunmalı bir iletişim ağı olarak ortaya çıkarmıştır. ARPANET adlı bu ağ daha sonra dönemin önemli üniversiteleri tarafından geliştirilmiştir. Daha sonraları bilgisayarlar arasındaki transfer edilebilen dosyaların karmaşıklaşması, grafiklerin bilgisayar ve daha sonra da Internet ortamına aktarılabilmesi, kişinin mouse aracılığıyla bile ekranda görünen görseli değiştirip dönüştürebilmesi dijital sanat tanımı altında değerlendirmeye alıştığımız bilgisayar grafiklerinin ve çoklu malzemelerin sanatsal amaçla kullanılmasına yol açmıştır.

Dijital sanatın bir diğer önemli özelliği, enformasyonu farklı ve çeşitli bağlamlarda, geliştirilebilir, dönüştürülebilir, yeniden üretilebilir, birleştirilebilir ve böylelikle yeni biçimler kazanabilir şekilde ele almasıdır. Enformasyonun yeni bağlamlarda tekrar tekrar ele alınabilmesidir. Bu bağlamlara izleyici/kullanıcı *arayüzler* aracılığıyla ulaşabilmektedir. Arayüzler, bilişimde bilgisayar yazılımlarının kullanıcı tarafından çalıştırılmasını sağlayan, çeşitli grafiklerin, resimlerin, yazıların yer aldığı ön sayfa olarak tanımlanmaktadır. Paul (2003)'e göre arayüz kelimesi, izleyicinin bir bilgisayar programının üç boyutlu sanal uzamına girmesini sağlayan neredeyse tüm yönlendirici metot ve aygıtla eşanlamlı olarak ele alınmaktadır.

Dijital sanat söz konusu olduğunda kullanılan arayüz ise çoğunlukla “kullanıcı arayüzü” olarak geçen, insanların (kullanıcıların) belirli bir makine, aygıt, bilgisayar programı ya da diğer bir karmaşık araç ile (bir sistem ile) etkileşime girmesini sağlayan şeylerin bütününe verilen addır. Kullanıcı arayüzü Input (kullanıcıların sisteme müdahale edebilmesini sağlayan) ve Output (sistemin kullanıcının müdahalesinin etkilerini üretmesini sağlayan) birimlerden oluşur.

Birçok dijital sanat yapıtında ise kullanıcı arayüzünden kasıt, otomobil kullanan bir kişinin, kullandığı aracın yönünü, hızını, hareketini kontrol etmesini sağlayan konsolda olduğu gibi, bir kullanıcının sanat yapıtı ile etkileşime geçmesini sağlayan, web sitelerinden aygıtlara dek tüm birimlere verilen genel addır. Sanal ortamlarda yönlendirme arayüz katmanlarına bağlıdır. Bu katmanlardan ilki girdileri bir şekilde aktaran aygıttır, örneğin bir mouse, joystick ya da Jeffrey Shaw’un “Legible City” (Okunaklı Şehir) projesinde olduğu gibi, izleyicilerin sanal ortamda dolaşabilmelerini sağlayan bisiklet de olabilmektedir.

Dijital sanat dahilinde kullanılan arayüz birimleri ise şu şekilde sıralanabilir (2006 itibariyle):

- * grafiksel kullanıcı arayüzü,
- * web tabanlı kullanıcı arayüzü,

Bunların yanında:

- * komut satırı arayüzleri (klavye ile yazılan kelimenin ekranda görüntülenebilmesini sağlar),
- * dokunsal arayüzler (bilgisayar simülasyonlarında kullanılanlardır),
- * dokunmatik arayüzler (dokunmatik ekranların kullanıldığı) de kullanılmaktadır.

Paul (2003)’e göre arayüzler yüzyıldan uzun bir süredir mevcuttur ve artık etrafımız onlarla öylesine kuşatılmıştır ki artık zorlukla farkederez; televizyonlarımızın

kontrol panelinden, video kayıt cihazlarına, işitsel uzaktan kumandalara, müziksetlerine, mikrodalga fırınlara, asansörlere, telefon ve faks makinelerine kadar birçok aygıt hem makinelerle hem de dış dünyamız ile iletişimimizi artık biz farkında olmadan sağlamaktadır.

Dijital medyaların kendisini diğer sanat formlarından ayırıcı özellikleri arasında özellikle etkileşime dayanması, katılımı gerektirmesi (bazı sanat projelerinde izleyiciler sanatçı tarafından önceden belirlenmiş parametrelerle hareket etmektedirler, bazılarında ise izleyici parametreleri kendisi belirlemektedir), dinamik yapısı (bazı sanat projeleri de değişken veri akışlarına tepki verebilmektedir- örneğin borsa ya da finansal verilerin), gerçek zamanlı projelere imkan yaratması sayılmaktadır. Dijital sanatın genel karakteristiklerine baktığımızda öncelikle yeni medya teknolojilerini kullanan sanat projelerinin, içerikte ve uygulamada, beşeri ve sosyal bilimler kadar fen bilimlerin tezlerinden de, bulgularından da, verilerinden de yararlandığını, bu olgulara sanatsal anlamlar yüklediğini görmüştük; bu bilimlere olan yakınlığından dolayı geleneksel anlamıyla sanat, sanatçı, sanat yapısı ve izleyici kavramını değiştirdiğini, buna bağlı olarak dijital sanatın bir tür “araştırma” nosyonu kazandığını, bu değişimle sanatın bazen bir *deney* görüntüsü verdiğini, çağdaş sanat ile birlikte kapalı, kişisel atölyelerden dışarıya, açık alanlara, hatta kamusal alanlara, yaşamın içine taşan sanat üretiminin dijital sanatla birlikte çoğu zaman laboratuvarlarda, araştırma merkezlerinde ya da üniversitelerde üretildiğini, sunumunun ise mekan kavramından tamamen koparak tüm dünyayı hatta uyduların devreye girmesiyle uzayı bir sunum alanı olarak değerlendirebileceğimiz bir noktaya taşındığını vurgulamıştık. Sanatçının yerini farklı uzmanlık alanlarından kişilerin bir araya geldiği ekiplerin, örneğin mühendislerin, bilgisayar programcılarının ve mimarların aldığını, sanat yapısının ise genellikle izleyicinin katılımı ile başlayan, süren, yön değiştiren, sonlanan ya da sonsuz bir sürece dönüştüğünü, geleneksel anlamdaki sanat tüketicisinin yani izleyicinin de katılımcı olmanın ötesine geçerek *kullanıcı* haline geldiğini belirtmiştik.

Bu özelliklerden yola çıkarak dijital sanatların bir kategorizasyonunu gerçekleştirmek, sınıflandırmalara varabilmek oldukça zor olmaktadır. Kabaca bu sanat yapıtlarını şu şekilde sınıflandırmak mümkündür: yerleştirmeler (enstalasyon); film,

video ve animasyon; Internet sanatı ve yazılım sanatı; sanal gerçeklik ve müzikal ortamlar. Bu sınıflandırmaya ek olarak Bilgisayar Sanatı, İletişim Sanatı, Multimedya Sanatı, Biyo Sanat adlı başlıklara da rastlanılmaktadır.

3.4. Dijital Sanatta Yeniden İşlenen Temalar ve Özgün Kavramlar

Dijital sanatların kullandığı temalara bakacak olursak, karşımıza iki boyutlu bir alan çıkmaktadır: Dijital sanat hem sosyal ve fen bilimlerine içkin kavramları ele almaktadır hem de geleneksel sanat içinde sıklıkla ele alınmış kavramları yeniden işleyerek kendisine özgün yapılar geliştirmektedir. Geleneksel ve çağdaş sanatın, tarihsel süreç içinde sosyal bilimlerden, sosyoloji, psikoloji, felsefeden faydalandığını, bu bilimlerin bulgularından yararlandığını bilmekteyiz. Ancak dijital sanatlara gelindiğinde bunlara ek olarak fen bilimlerin bulgularına, araştırmalarına ve etkilerini de rastlamaktayız. Bu nedenle dijital sanatın, içerikte hem sosyal bilimlerin hem de fen bilimlerin bulgularından ve sorunsallarından esinlendiğini söyleyebiliriz. Bununla birlikte, örneğin beden, en ilkel uygarlıkların sanatından şehrin merkezinde gerçekleştirilen performans gösterilerine dek bir çok anlamda işlenmiş bir kavramdır. Oysa dijital sanatın bedeni, kendi ele alış biçimiyle, yeni bir bakışla işlediğini düşünebiliriz.

Bu temaları kabaca tanımlayabilmek için öncelikle dijital sanat üretiminde bilgisayarların rolünü anımsatmak gerekmektedir. Bunun yanında Internet, ağ bağlantıları, veritabanları, sanal ortamlar, sanal gerçeklik, yapay zeka, yapay yaşam, yapay organizmalar, telepresence, robotlar, veri görselleştirmeleri, etkileşimli öyküsel anlatılar, beden, kimlik ve cemaat kavramları dijital sanatın ele aldığı temalar arasında yer almaktadır. Bu temalar arasında beden ve kimlik konuları çalışma için ayrı bir önem taşımaktadır. Ancak diğer başlıklar altında bu konular detaylı olarak incelendiği için burada beden ve kimlik konusuna kısaca değinilecektir.

Beden ve kimlik sosyal bilimlerde sıklıkla ele alınan ve başvuru bir konu olduğu kadar sanatta da ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Bununla birlikte kimi zaman temaların iç içe geçtiğini ve aralarında net ayrımlar yapmanın zorlaştığını görürüz. Dijital sanatlar söz konusu olduğunda bedene ve kimliğe ilişkin başlıklar siborglara ilişkin

düşünceler, uzatılmış/genişletilmiş/protez beden, posthuman olma durumu olarak sıralanabilir. Bedene ilişkin incelemeler çalışmanın diğer başlıkları altında daha detaylı olarak ele alınmaktadır.

Sanal dünyada kendimizi ve ağ üzerinde bağlanan fiziksel uzamı nasıl tanımladığımız sorusu kimlik ve mekan ile ilişkiyi kuran beden sorularını karşımıza getirmektedir. Bireysel otonomi bir nevi tehdit altındadır. Fiziksel bedenlerimiz hala bireysel iken, fiziksel iken, Internet ve benzeri ağlar sayesinde hem kimliklerimiz hem de bedenlerimiz neredeyse akışkan bir hale gelmektedir. Web kameraları ekranın önündeki görüntüyü tüm dünyaya yayabilmektedir, kaldı ki sokaktaki eylemlerimiz dahi kameralara kaydedilmektedir. Elektronik parmak izi uygulamaları, yüz tanıma yazılımları, retina taramaları, kimliğimizi belirleyen etmenler olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Internet üzerinde istediğimiz kimliğe bürünmek, avatarlarımız ve bunları belirlemedeki özgürlüğümüz bir tür kimliksizlik inşa etmektedir. Kimliğimiz geçirgen, parçalanmış, uzantılara sahip bir gerçeklik haline gelmiştir. Kimlik sınırsızca çoğaltılmaktadır.

Bu noktada iletişim de, kimliğin geçirdiği bu dönüşümlerden, değişimlerden, çoğulluktan etkilenmektedir. Beden ve dijital teknolojiler ise bu çalışmanın ana temasını oluşturduğundan, tema olarak bedenin dijital sanatlarda kullanımına bu noktada en genel hatlarıyla değinilecektir. Bedenin, beynin kontrolünden çıkması, bilgisayar komutlarının bedeni kontrol edebilmesi, bedenin uzak bir mekana gidebilmesi, duyuların sanal ortama taşınabilmesi, hatta sanal dünyanın bedenin duyularıyla yaratılabilmesi, bununla birlikte bedenin sanal ortamda yaşadığı özgürlük (nasıl bir bedene sahip olacağımıza bizim karar verebiliyor olmamız) durumlarına da rastlanmaktadır. Bazen bedenin makineyle ve teknolojiyle kurduğu ilişkinin tersine çevrildiğine de tanık olunmaktadır: Örneğin Eduardo Kac, bedenine yapay bir anı yüklemek amacıyla bir mikro çip enjekte eder. Dolayısıyla bedenin uzakta olmanın ötesinde, uzakta olanın bedene dahil edildiğine dair örneklere de rastlanmaktadır. Tıptaki çipler de bu konuda üzerinde düşünülmesi gereken örneklerdir.

Ağ üzerinde gerçekleşen iletişim anlık bağlı oluşları ve bedenden kopuşu sergilemektedir. Ancak, beden söz konusu olduğunda bedenin görme ve işitme dışında

kalan diğer duyularının da sanatsal üretime ve ifadeye katılması zorunludur: Örneğin koku alma ve dokunma duyuları sanatsal sürece katılması gereken duyulardır. Stahl Stenslie'in projeleri, çeşitli giysiler aracılığıyla “dijital algılamayı” yani bedensel duyuların ağ üzerinden bir başkasına aktarımını gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Yani iletişim yalnızca sözel ya da metinsel verilerin iletişimi olmamakta, dijital teknolojiler aracılığıyla ve yine dijital teknolojiler üzerinde diğer iletişim biçimlerine kaynaklık eden dokunma, koku alma gibi duyular da aktarılmaktadır. Ya da benzer şekilde bazı bedene dönük projeler, bedenler arasındaki ayrımları, sınırları sorgulamakta ve bedensel iletişimin teknolojiler aracılığıyla bozulmasına, bulanıklaşmasına tanıklık etmemizi sağlamaktadır. Bu durum biyo-art denilen, biyolojinin verileri ile sanatın kesişimine de öncülük etmektedir.

Beden konusu dijital sanat dahilinde birçok başlık altında ele alındığından bedene ilişkin temaları ayrıca listelemek mümkündür. Yvonne Volkart (2005) “Cyborg Bodies: The End of the Progressive Body” başlıklı Internet üzerinde yayınlanan makalesinde bedene ilişkin temaları şu şekilde sıralamaktadır: Mitsel Bedenler, Canavar Bedenler, Kural tanımayan bedenler, Oyuncak Bebek Bedenler, Post-Cinsiyet Bedenler, Transgenic (Genetik olarak Değiştirilmiş Organizmaların genel tanımı¹⁹) Bedenler, Kolektif Bedenler, Genişleyen (Extensive) Bedenler. Bu temalarla ilgili daha detaylı bilgiye Dijital Bedenler başlığı altında değinilecektir.

Dijital sanatların, bireysel girişimleri ve kolektif eylemleri, toplumu, kitleleri eleştirdiğini ve sorguladığını ileri sürebiliriz. Aynı zamanda dijital sanat, teknolojinin kitleleri nasıl kontrol ettiğini, kitleleri nasıl yekpare parçalar haline getirebildiğini de sorgular. Morse, bu konuyu “veritabanı” örnekleri vererek desteklemektedir. Örneğin Morse’a göre Foucault’nun biyo-politika teorisi, kitlelerin verilerinin sahiplenilmesi ve kontrolü üzerinedir. Dzigo Vertov’un “The Man with the Moving Camera” filmiyle, bir gün içinde, her sınıfın ve şehrin birçok görüntüsünün verilerini toplar ve eldeki görsel veritabanı ile birçok insan ve kent imgesinin aynı potada toplandığı, kurgulanmış yeni bir kent ve insan imgesine ulaşır. (Morse, 2000)

¹⁹ En tanınmış transgenic bedenlerden birisinin bir örümcek tarafından ısırılarak örümcek özellikleri kazanan Spider Man çizgi karakteri olduğu kimi kaynaklarda belirtilmektedir.

Haraway (1991), bu verileri “egemenliğin enformatiği” olarak tanımlar.

Malina (2002), bu yeni epistemolojik manzarada değerler ve anlamlar sistemlerini, etikleri ve estetikleri nasıl inşa edeceğiz, yeni “insan durumu”na nasıl vakıf olabileceğimiz önseziler geliştireceğiz sorusuna sanatın rolüne değinerek cevap vermektedir. Bu yeni önsezi ve kültürel tahsis, sanatın, bilimlerin ve mühendisliğin çok farklı disiplinlerini farkederek ve çağdaş bilim ve teknolojinin sanatsal araştırmanın içine katılabildiği (ve tam tersi) durumlar yaratabilirsek, oluşturulabilir demektir.

3.5. Dijital Sanatın Sunum Alanları

3D modelleme, dijital video, web sanatı, kinetik sanat, ışık heykelleri, video sanatı, elektronik müzikle gerçekleştirilen yapıtlar, lazer ve hologramlar da teknolojiyi kullanan sanat biçimleri arasında sayılsa da bu çalışma, bu sanat biçimlerini teknolojiyle bağlantıları açısından, geleneksel dijital sanat biçimleri olarak kabul etmektedir.

Bu deneyselcilik sanat felsefesini karışıklık içinde bırakmıştır. Sanatın terimleri, estetik deneyimin doğası ve iletişimin ve ifadenin göreceli yeri ya da değerlendirme kriterleri konusunda fikir birliğine varmak güçleşmiştir. Dijital sanatın uygulamalarına bakıldığında, bilim ile olan ilişkisi sebebiyle durum daha da karmaşılaşmaktadır. Wilson, Getty Müze Programının şu tanımlamayı uygun gördüğünü belirtir; “sanat yapmak gözlemlere, fikirlere, duygulara ve diğer tecrübelerle dayanarak, araçlar ve tekniklerin çeşitli medyalara yetenekli düşünceli ve hayalgücüyle uygulanımıyla sanat yapıtları üreterek tepki verme işlemi olarak tanımlanabilir”. Sanatın uygulama alanlarını bilimsel deneylerden ve çalışmalardan ayırabilmek için müze programının tanımına , bilimin ve sanatın farklılıklarına ilişkin bilgi de eklenmelidir. Wilson (2002, s.19)’a göre bilim ve sanat arasında şu farklar bulunmaktadır.

Sanat

* Estetik bir tepki arar

Bilim

* Bilgi ve anlama arar

- | | |
|---|--|
| * Duygu ve sezgi arar | * Sebep arar |
| * Kişiseldir (Idiosyncrastic) ²⁰ | * Düzgüseldir |
| * Görsel ya da işitsel iletişime dayanır | * Öyküsel metin iletişimine dayanır |
| * Anımsatıcıdır (Evocative) | * Açıklayıcıdır |
| * Geleneklerin yıkılmasına değer verir | * Geleneğin sistematik yapılanmasına ve standartlara bağlılığa değer verir |

Wilson bilim ve sanat arasındaki benzerlikleri ise şu şekilde ifade etmektedir:

* İkisi de duyular aracılığıyla enformasyonun toplanması için çevrelerinin dikkatli gözlemine değer verir.

* Yaratıcılığa önem verir.

* Var olanın üzerindeki değişimi, yeniliği ve gelişmeyi tanıtmayı önerir.

* Dünyayı anlamak için soyut modeller kullanırlar.

* Evrensel ilgiyi çekebilecek işler yaratırlar.

Dijital sanatın uygulama alanlarını inceleyebilmek için bilimin deneyleri ile olan farklarını kısmen de olsa görebilmek önemlidir. Yukarıdaki tanımlardan hareketle, aşağıda listelenen uygulama alanlarını kavramak daha uygun bir hale gelebilmektedir.

3.5.1. Yerleştirmeler (Enstalasyonlar)

Yerleştirmeler ya da diğer adıyla mekan düzenlemeleri aslında dijital sanatın çok daha önce bugünkü anlamıyla kullanılmaya başlanmış bir sanatsal ifade yöntemidir. Anlamını, özellikle, çağdaş sanatın ya da kavramsal sanatın içinde bulmaktadır. Video sanatı ise mekan düzenlemelerini, zaman ve mekan algımızı sanatsal ifadenin içine sokarak yerleştirme anlayışını uç noktalara taşımaktadır.

²⁰ *Idiosyncrasy*: Kişiye özel düşünce ya da davranış biçimi; kişisel özellik. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. A.P. Cowie, A.C. Gimson, Oxford University Press. s.421

Yerleřtirmeler çağdař sanattaki kullanım alanlarıyla ön plana çıkan, çoğunlukla bir mekanı, ortamı, çevreyi, sanatsal bir bağlamda yeniden düzenlemeyi, ya da bu mekan/ortam içine yeni bir yapı yerleřtirmeyi ifade eden sanatsal çalışmalardır. Dolayısıyla sanatsal eylemin/çalışmanın gerçekteleđi mekan bir sergi salonu ya da galeri olabileđi gibi, kente ait yaşam alanı, hatta coğrafi özelliklerine dayanarak ele alınmış bir bölge bile olabilmektedir. Bugün dijital sanat alanı içinde, yeni teknolojilerin kullanımıyla (Uydular, GPS teknolojileri vb.) evren bile sanatsal sürece katılmış, dünyanın kendisi mekan olarak görülebilir olmuştur.

Yerleřtirmelerin çođu izleyiciyi içine alan bir yapı oluřturmayı amaçlar; bu çalışmaların çoğunda da videonun gerçekte zamanlı imkanlarını kullanan video kiosklarından faydalanılmaktadır. Dolayısıyla yerleřtirme başlıđı altında yer alan çalışmaların bazıları içerik açısından video sanatı başlıđı altında da değerdendirilebilmektedir. Dijital yerleřtirmeler hem içerik hem de boyut olarak çok farklı ölçeklerde, oluřturulduđu mekana/bölgeye yeni anlamlar katan özelliklerle ön plana çıkmaktadır. Bu yapıtların hepsi fiziksel dünya ile bir şekilde bir bağ kurmaktadır; bazıları kapalı bir bölme/oda ya da benzeri bir mekan içinde, bazıları ise kamuya ait alanlara dönük bir şekilde gerçekteleşmektedir.

Yerleřtirmeler kimi zaman mimari düzenlemelerle bir anlam birlikteliđi taşımaktadır. Paul (2003), yerleřtirmelerin sanat ile tarihsel bađını oldukça gerilere götürerek, yerleřtirmelerin izleyiciyi içine alma, dahil etme özelliklerinin mağara resimlerine dayandığını belirtir. Bilindiđi gibi mağara resimleri, karanlık ve nemli mağaraların derinliklerine korkmadan girip bilincini yitirene dek gördüđu imgeleri ve halisünasyonlarını resmedebilenler tarafından yapılmaktaydı; daha sonrasında ise, mağara duvarlarında rastlanan bulgulardan, bu kişilerin yanında kimi zaman başkalarının, hatta çocukların da şamanist görevi gerçekteştirenin yanında yer alarak mağaranın derinliklerine gidebildiğini görmekteyiz. Bütüne bakıldığında ise bu resimlerin topluluğun tamamı tarafından tüketilmesinin ancak mağarada geçirilen süreler ile mümkün olduğunu biliyoruz.

Christiane Paul, geniş ölçekli mekan yerleřtirmelerini kabaca řu şekilde sıralar:

- mimari modeller,
- yönlendirici modeller,
- sanal dünya yapılarını keşfeden modeller,
- ağ bağlantılarına dayanan, genişletilmiş (örneğin izleyicilerin uzaktan erişimine fırsat veren) modeller.

Şu ya da bu şekilde bütün bu modeller gerçek dünya ile bağlantı halindedir; modelleri birbirinden ayıran, gerçek ve sanal dünya arasındaki denge ve bu iki dünya arasındaki geçişleri sağlamak için kullandıkları yöntemlerdir.

Yerleştirmelerin dijital sanatlar içinde kullanımına dönecek olursak bu yapıların bazen salt mimari modellerle, bazen yönlendirici yapılarla (hareketleri takip eden ya da yönlendiren sensörlerle), bazen de sanal dünya yapıları ile gerçekleştirildiğini görürüz. Bu yerleştirmelerin neredeyse tamamı fiziksel uzam ile sanal uzam arasındaki yani gerçeklik ile sanallık arasındaki bağlantıları, kopuklukları, çelişkileri incelemekte ve sorunsallaştırmaktadır. Fiziksel gerçekliğin sanal gerçekliğe aktarımı, dönüşümü ya da bazen tam tersi amaçlanmaktadır. Bazı projelerde ise her iki ortamın da bir arada kullanıldığını görürüz (bir mekanın içindeyken mekanın dışını da görüntüleyebilmenize olanak sağlayan başlıklar vb.). Örneğin Avustralyalı sanatçı Jeffrey Shaw'un projeleri gerçek mekanda izleyicilerin yaptığı hareketlerin sanal ortama taşınmasını ve bu hareketlerin yönlendirilişini içerir. Ziyaretçi, sergi mekanı içinde bulunan bisikleti kullanarak hem gerçek dünyada hem de karşısındaki ekranda yer alan sanal dünyada hareket eder. İzleyiciler, gerçek ortamdaki bisiklet ile sanal ortamda yaptıkları gezintinin yönünü ve hareket hızlarını kontrol edebilmektedir. Bu projenin çalışma açısından önemi izleyicinin bedeninin yapıta katılımıdır. Teknolojik bir kurgu olarak sanal bir şehrin, bir mimari konstrüksiyonun, izleyicinin gerçek yaşamdaki fiziksel hareketleri ile bağlantısı hatta yapıtın gerçekleşebilmesi için bedenin varlığı zorunludur.

Dijital sanat yapıtlarında algı ve kavrayışa ilişkin karakteristiklerin sıklıkla ele alındığına, sorgulandığına, bazen de izleyici ile kurulacak iletişimin, etkileşimin

derinliğine göre çarpıtıldığına tanık olunmaktadır. Kuramsal olarak tanımlanması zaten güç bir kavram olan “mekan”, dijital teknolojilerle hem kurgulanması hem inşası hem de algılanışı değişmiş bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital sanattaki mekan kurgularını biraz daha açacak olursak, gerçek mekanın içindeki düzenlemelere ve bu gerçek mekan içindeki sanal mekana (örneğin bir konstrüksiyon içindeki video yerleştirme), bazen gerçek mekanın sanal mekana aktarılmasına (izleyicinin bir kiosk aracılığıyla içinde bulunduğu odayı sanal ortamda gözlemleyebilmesine olanak sağlayan ya da bir illüzyonu anımsatacak şekilde gerçek mekan içinde varolmayanı sanal ortamda gösteren çalışmalar), bazen gerçek mekanın ve sanal mekanın üst üste bindirilmesine (örneğin gerçek mekan üzerine sanal mekanın video projeksiyon ile aktarılması), sanal mekanın gerçek mekana aktarılmasına (Internet ya da bir başka ağ bağlantısının gerçek mekanda kullanılabilir hale getirilmesi, örneğin web sitesine benzer bir yazılımın ekran yerine gerçek bir duvar üzerinde, mouse yerine başka aletler ile tıklanabilir olduğu çalışmalar), sanal olanın gerçekliğe kavuşturulmasına (örneğin ışıkların yarattığı mekan duygusunun fiziksel mekana dönüşmesi), tamamen sanal ortamda kalan projelere (örneğin bütün yapıtın, işlemlerin bir web sitesi üzerinde gerçekleştiği projeler) rastlanmaktadır.

Bu noktada karşımıza gerçek mekan ve sanal mekan anlayışı ile benzetim (simülasyon) kavramı çıkmaktadır. Benzetim, yani taklit etme, benzerini yapma, dijital sanat içinde daha çok, katılımcıların denetlenebilir değişkenler dahilinde, tasarlanan hedeflere varmaya çalıştığı ortamların genel tanımı olarak kullanılmaktadır. Bir sistemin ya da işlemin, bir başka sistem ya da süreç tarafından taklitçi betimlenişi olarak da tanımlanabilir. Paul (2003)’e göre bilgisayarda oluşturulmuş her şeyin bir benzetim olduğunu iddia etmek mümkündür; ancak terminoloji her tür dijital sanat yapıtı için yeterli değildir. Sinematik ve elektronik imge betimleyici, oysa dijital imge yani benzetim sunumsaldır. Bununla birlikte betimleyici olan ile benzetimi bir dikotomi olarak kurmak da ayrıca bir sorunsal haline gelir. Yani benzetimin betimsel özelliği olmadığını düşünmek ikisinin tamamen zıt kutuplarda bulunduğunu varsaymak da başlıbaşına bir sorunsaldır. Özellikle bilimsel çalışmalarda simülasyonun betimleyici özelliği, yani gerçeğe yakınlığı önemli bir hedeftir: Örneğin bir uçak benzetiminde gerçeğe yakınlık, benzetimin başarısını belirleyen önemli etmenlerdendir.

3.5.2. Film, Video ve Animasyon

Video görüntülerinin ve bazen de canlı görüntülerin birarada kullanıldığı, izleyiciyi çevreleyen, içine alan, izleyicinin kullanımıyla başlayan, devam eden, değişen, sona eren dijital sanat projeleridir.

Dijital teknolojilerin film endüstrisine etkisi bugün açıkça bilinen bir gerçektir; bu teknolojiler sinema sektörünün bir çok alanında (çekim aşamasından dijital efektlere ve sunuma kadar birçok aşamada) kullanılmaktadır. Özellikle yerleştirmelerde kullanılan hareketli görüntülerde dijital teknolojilerin sunuma etkisi büyüktür. Etkileşim olgusu da dijital teknolojilerin sinemasal anlatımlara (öykülü ya da öyküsüz) getirdiği önemli özelliklerden birisidir. Buradaki etkileşim, izleyicinin, görsel veritabanından seçme, birleştirme gibi müdahale özgürlüğünü ifade etmektedir.

Bilindiği gibi video sanatçıları uzun zamandır hareketli görüntüyü yerleştirmelerde ve sergi salonlarında kullanmaktaydı; canlı görüntüler, dijital sanata ilgi duyanların zengin malzemelerinden birisi idi. İnternet ve kişisel bilgisayarların yayılımı, sanatçıların elinde bulunan bu malzemenin daha geniş çaplarda kullanılmasına olanak sağladı. Dünyanın herhangi bir yerinden, bir kişi bilgisayarına takılı web kamerasını kullanarak, dünyanın geri kalanına istediği yayını yapabiliyordu. Web kameralarının sanatsal sürece katılımı konusunda Tina LaPorta'nın 2001 yılında gerçekleştirdiği Re:mote_corp@REALITIES (Bkz s.297) çalışmasına başvurulabilir.

Mimari yönlendirici, sanal ortamları araştıran ve İnterneti kullanan mekan yerleştirmelerine ek olarak önceden kaydedilmiş ya da canlı video görüntülerini kullanan projelere de değinilmelidir.

Dijital imge sinematik görüntüye de oldukça yeni anlamlar yüklemiş, canlı görüntü olanağını uç noktalara taşımış ve üç boyutlu animasyonlarla dramatik görüntüye derinlik kazandırmış, gerçeklik duygusunu tamamlamıştır. Dijital teknolojiler filmin, gerçekliğin kaydı özelliğinin çok ötesine geçmişlerdir. Dijital teknolojilerin videonun ve filmin kullanımındaki rolüne ilişkin şu tür bir listeleme yapılabilir:

* Görüntünün devamlılığına katkı sağlamaktadır.

* Etkileşim, video, film ve dijital teknolojilerin biraraya gelmesinde önemli bir yer tutmaktadır.

* Gerçekliğin, canlı görüntülerin aktarımını sağlamaktadır (örneğin web kameralarının kullanımı, bu da filtrelemeyi ortadan kaldırdı, gerçekliğin birebir aktarımı).

* İllüzyona olanak sağlamaktadır.

* Dijital teknolojiler sınıflandırma, kategorize etme, yeniden üretim ve yeniden biçimlendirme için yeni olanaklar sağlamaktadır. Örneğin izleyici bir filmin sahnelerine müdahale ederek filmi yeniden düzenleyebilmektedir.

*Etkileşime ek olarak izleyiciyi yapıtın içeriği, nesnesi haline de getirebilmektedir.

* İnternet üzerinde basit video çalışmalarının, kişisel filmlerin üretilip sergilenmesine imkan sağlanmaktadır. İçerik olarak video görüntülerinin kullanılmasına da çalışmalarda sıklıkla rastlanmaktadır.

* Animasyonlar da video çalışmaları gibi, anime dinamik görüntü, üç boyutlu görüntü olarak önemli yer tutmaktadır.

Video teknolojilerinin dijital sanat içinde kullanımına “Dijital Sanatlarda Beden ve Deneyimleme” başlığı altında, “sosyolojik deneyimleme” örnekleri arasında değinilecektir. Ancak videonun dijital sanat içindeki yerine “bir malzeme olarak” değinmek gerekmektedir.

Video yerleştirmelerin en önemli özelliklerinden biri, izleyicinin fiziksel varlığı (bedeni) olmadan yapıtın gerçekleşmemesidir. Konuyu açıklıkla anlatabilmek için bir örneğe başvurulabilir. Jim Campbell, “Hallucination” (1988-90, Şekil 6) adlı çalışmasında videonun ve sanatın birlikte kullanımının yaratabileceği anlam çeşitliliğine örnekler sergilemektedir. Bu projede öncelikle videonun çıkış noktası olan gerçekliğin kaydı/canlı görüntü özelliği sarsılmaktadır. Projede izleyici sergi mekanına girdiğinde kendisini mekan içindeki TV ekranında karşıdan görmektedir. Bir ekrandan ziyade ayna

görevi gören ekran izleyici ekrana yaklaştığında, mekanda olmayan bir figürü izleyicinin görüntüsünün yanına alarak gerçekliğin ilk sorgulamasını gerçekleştirir. Aynı anda ekranda izleyicinin görüntüsü alevler içinde belirir, görüntüye alev sesleri eşlik eder.

Sanal gerçekliğin kullanılmadığı ancak yine de izleyicinin bir tür yapay gerçekliğin içine daldırıldığı projelere rastlamak mümkündür. Video teknolojisi ile önceden kayıt edilmiş görüntüler, bilgisayar teknolojilerinin yardımıyla izleyici karşısına getirilmekte ve izleyici görüntüler arasında tercihler yapabilen, anlatılan hikayeyi (mevcut ise) yönlendirebilmekte, yapıtın işleyiş sürecini durdurabilmekte ya da devam ettirebilmektedir. Örneğin boyutlandırılmış sinema çalışması olarak Michael Naimark'ın "Be Now Here" (1995-97, Şekil 7) projesi, stereoskopik bir projeksiyon ekranı ile dönen, hareketli bir zeminden oluşmaktadır. Naimark, dünyanın en tehlikeli yerlerinin önceden kaydedilmiş video görüntülerini ekran üzerine yansıtır. İzleyici (kullanıcı) gözlüklerle, bu tehlikeli sulara güvenli yolculuklar gerçekleştirir. Buradaki amaç, bilim kurgu sinemasının bolca kullandığı bir imkan olarak dijital turistik bir geziye tezat, dünyanın tanık olmadığımız ya da sadece sanal olarak tanık olduğumuz bölgelerine yapılan yolculuğu bir adım ileri taşımaktır. Dünyanın tehlikelerine katılımımızı boyutlandırmak, güvenli fiziksel dünyamızı sarsmak, ya da en azından mesafeli duruşumuzu sorgulamamızı sağlayarak teknolojinin bu meselelerdeki aracılığını ortaya koymaktır. Burada videonun kullanılışı, yine kendi özüne dönen ve onu eleştiren bir bağlama oturtulmaktadır. Bu tür projeler, sinemanın oldukça bireyselleştirilmiş örnekleridir; içerik olarak ise izleyicinin ekran üzerinden dünyaya kişisel bakışına sosyolojik bir anlam katmaktadır.

Naimark'ın ve aynı alanda çalışmalar gerçekleştiren Luc Courchesne'nin çalışmalarında beden özne durumundadır. Courchesne'nin The Visitor- Living by Numbers adlı çalışması da (2001, Şekil 8) kullanıcının sanat aracılığıyla sosyolojik bir deneyimlemeye katılımını, etkisini göstermektedir. İzleyici kafasını bir tür kubbenin içine sokar. Kubbenin iç yüzeyindeki projeksiyonda hareketli görüntüler bir Japon çiftliğini yansıtmaktadır. İzleyici 1 ile 12 arasında bir rakam söyleyerek bakış yönünü değiştirebilmektedir. Kaydedilmiş görüntüler çiftlikteki köylülerin kendi ağzlarından

hikayelerini aktarmaktadır. İzleyici, başlık üzerine yansıtılan görüntüler arasında, tercihine göre, bazen anlatılan hikayeyi dinleyerek, istemediğinde köylünün yanından uzaklaşarak yapıta doğrudan müdahale edebilmektedir. Bununla birlikte bedenın ya da bedenlerin nesne olarak ele alındığı projelere de rastlamak mümkündür.

3.5.3. Bilgisayarlar – Bilgisayar Sanatı

Bilgisayarların geleneksel el metotlarının geliştirilmesinde kullanımı, fotoğrafik teknikler, çizim aracı olarak kullanılmaları ve uzantısı sayılabilecek işlemler bugün artık belirli bir düzeye erişmiş durumdadır. Bazıları için, bilgisayar yalnızca sanatçının malzemesi olarak kalmamakta, estetik söz konusu olduğunda, sınırsız renk ve biçim birimlerinin sürekli değişimine olanak sağlamaktadır Bugün, sanatçıların bir çoğu bilgisayarın temel özellikleri yerine, çeşitli dünyaları yaratmak için, tesadüfi olan ile kasıtlı olanı görebilmek için, eski ile yeniyi birleştirmek ve sanat ile bilimi bağlantılı hale getirebilmek için gerekli özelliklerinden faydalanmaktadır (Popper, 1993).

Bilgisayar sanatının kökleri 1952’de Ben E. Laposky’nin ürettiği “Elektronik Soyutlamalar” adlı kompozisyon çalışması ile başlamıştır. Avrupa’nın çeşitli ülkelerinde renkli elektronik imgelerle yapılan çalışmalara rastlansa da dijital bilgisayar ile üretilmiş yapıtların ortaya çıkması yaklaşık on yıl sonra gerçekleşmiştir.

Couchot (2005), “etkileşimli makineler gerçeği ve geleceği simüle ederek insanı kaderinden özgür bırakacak mı” sorusunu sorar. Bilgisayar sistemlerinin sağladığı etkileşim olgusu ile mekanik olanının özgürleşerek, elin, bedenın, belleğin ya da insanın geleceğinden kurtulup kurtulamayacağını sorgular. Couchot’ya göre eğer sanat Malraux’nun dediği gibi anti-kaderci ise sanatçıya ne kalacaktır? Frank Popper (1993)’a göre de bilgisayar bir araçtır, ancak bilinen şekliyle medyanın manipüle edilmesi için kullanılan bir araç değildir. Bilgisayar hem araç hem de medyadır. Ve aynı zamanda ikisi de olmayabilir; çünkü etkinliğinin arenası somut materyaller değil, soyut enformasyondur.

Popper (1993, s. 77) teknik olarak dijital bilgisayarların dört ana bölümden oluştuğunu belirtir, bu bölümler:

- 1- Basit işlemleri gerçekleştiren aritmetik bir birimden,
- 2- Verileri saklamak için bir hafıza sisteminden,
- 3- Girdi-çıkıı aygıtından,
- 4- Enformasyonun akışını kontrol etmek için kullanılan bir birimden ibarettir.

Estetik olarak ise bilgisayarların genel olarak en az beş farklı alana müdahale edebildiğini eklemektedir:

- 1- Plastik imgelerin ya da filmin, videonun üretimine,
- 2- Siberetik heykellere,
- 3- Çevresel sanat çalışmalarına,
- 4- Optik ya da video disklerine,
- 5- Telekomünikasyon etkinliklerine müdahale edebilmektedir.

Bugün gelineı nokta ise, bilgisayar aygıtının başlı başına yaratıcı bir unsur olarak ele alındığı ve işlendiğı çalışmaların varlığına tanık olunmasıdır. Popper bu konuda bilgisayar sanatını ikiye ayırır ve iki boyutlu çalışmalar yapanlar ile daha çok dokunulabilir, algoritmalarla modellenmiş üç boyutlu çalışmalar yapan sanatçıların ayırımını belirtir. Bunun yanında bilgisayar dillerini kullanarak özgün yazılımlar geliştiren ve bu özgün yazılımları, estetik sonuçların baştan saptanamayacak şekilde işlenmesiyle kullanarak çeşitli yapıtlar üreten sanatçılara da rastlanmaktadır.

Vera Molnar (1975) bilgisayarların bu farklı kullanım alanları içinde farklı amaçlara hizmet ettiğini belirtir. Molnar bu amaçları şu şekilde sıralar: Öncelikle bilgisayar teknolojisi olasılıkları artırarak, renk ve biçimde ve dolayısıyla yaratılan uzamda sınırsız imkanların üretimine olanak sağlar. Bunun yanında bilgisayar sanatçıya yeni keşifler için uygun ortamlar yaratarak sanatçının estetik arayışa olan tutkusunu doyurabilir. Bununla birlikte yaratılan tüm biçim ve renkler saklanabildiğinden estetik

bir veri tabanı ile somut bir bellek yaratmak mümkündür. Bilgisayarın işleyiş mantığı insan beyninin işleyişine yeni açılımlar getirebilir: Molnar bu konuda bilgisayarın kayıt etme, depolama özelliğinin, sanatçının zihinsel üretiminin de değişimine yol açtığını belirtmektedir. Son olarak Molnar bilgisayar teknolojisinin, sanatçıya, izleyicinin tepkilerinden haberdar olma, ölçme (örneğin göz hareketlerinin yakalanabilmesiyle) fırsatı tanımasının da sanatsal açılımlara yol açtığını vurgulamaktadır. Bilgisayarın bu özelliği bilindiği gibi etkileşim konusuna da anlam kazandıran başlıca unsurlardan biridir.

Bilgisayarların, klasikleşmiş yapıtlara (Mona Lisa, Venüs vb.) müdahalesi ile yeni anlamlar kazanmaya yönelik kullanımında ise figüratif resim ile soyut resim arasında gidip gelen, dolayısıyla bilgisayarın veri akışına, elektronik birimlerine ve transformasyon gücüne göndermeler yapan yapıtlara da tanık olunmaktadır. Lillian Schwartz, Jean Pierre Yvaral, Richard W. Maile, bu bilgisayar teknolojisi ile klasikleri bir araya getiren sanatçılar arasındadır. Bunun yanında Edward Zajec gibi, bilgisayarın olasılıklarına diğer medya unsurlarını da ekleyen (örneğin ses) sanatçılara da rastlanmaktadır. Bugün birçok işitsel-görsel uygulamada kullanılmakta olan, sesin değişimiyle değişen, farklı şeylere dönüşen geometrik formlarla oluşturulan hareketli kompozisyonlar, bilgisayar sanatının başlangıcı sayılabilecek dönemlerde sanatçıların arayışlarının ve keşiflerinin üretimi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital sanatın kendine has terminolojisi onun kendine özgün malzemelerinden çıkmaktadır: Örneğin veri tabanlarının, algoritmaların kullanımı, sanatçıların kullandıkları tekniklerin, eğilimlerin, dijital sanatın tanımlanmasında etkili olduğunu göstermektedir. Bu terimlerden birisi olan *Dataizm*, geleneksel estetiği, resmi, biçimci uygulamalarla yeniden konumlandırır, yeniden şekillendirir. Dataist çalışmalar tek bir sanat yapıtı olmaktan çok, algoritmik işlemler ve sembolik açıklamaları olan dijital veritabanlarıdır. Dataist çalışmalar üç boyutlu olarak var olabilirler, zaman boyutu içinde hareket edebilirler.

Buna bağlı olarak bilgisayar sanatına ilişkin diğer bir terim de “veri kültürü”dür. Bu terim özelliğini, temel birim olan *veriden*, bu verinin/verilerin işleniş şeklinin oluşturduğu yeni iletişim biçiminden ve bilgisayarlardan bir medya olarak

faydalanılmasından almaktadır. Veri kültürü kavramının odak noktası, iletişimin temelindeki iletinin yerini dijital sanatta *verinin* almasıdır.

Bilgisayar sanatı içinde filmlere ya da yüksek çözünürlüklü video imgelerine de rastlanmaktadır. Bununla birlikte bu imgeler bazen tamamen hayal ürünü olabildikleri gibi, zaman zaman organik yaşamdan çıkışla, dönüştürülmüş dünyalar, organizmalar yaratabilmektedir. Bu noktada karşımıza bilgisayar sanatının iki temel ayrımı çıkmaktadır. Ayrım, bilgisayarın başlıbaşına bir yaratıcı unsur olarak görülmesi ya da geleneksel formlardan yararlanılması (hem içerik hem de uygulamada) konusunda ortaya çıkmaktadır. Geleneksel bölünmede dijitize edilmiş, elektronik tabletlerle oluşturulmuş imgelerin yanında, üç boyutlu, hesaplanmış, düzeltilmiş ya da hareketli hale getirilmiş imgelere de rastlanmaktadır. Bilgisayarın kendi başına bir unsur olarak ele alındığı çalışmalar arasındaki ayrım ise şu şekilde belirlenmektedir: bilgisayar, dijitize edilmiş imgeler koleksiyonunu bulundurmakta ve etkileşimli bir erişime izin vermektedir ya da gerçek zamanlı işlev gören robot yerleştirmelere dayanarak bir ayrım yapılabilmektedir.

Bununla birlikte yeni elektronik araçlarla imge, konumunu radikal olarak değiştirmiştir; geleneksel sanattaki sabit, kurulu, içsel imgeden, değişken, başlangıcına, kökenine ilişkin işlemleri ortaya çıkaran ve hızla kaybolan bir imgeye dönüşmüştür. İmge artık kalıcı, durağan değildir; yalnızca bir an için var olur. Kendisini milyonlarca monitör aracılığıyla anımsatarak, sonsuz olarak çoğalır. Bilgisayar sanatı dahilinde imgenin değişim hızı, belirişi, kayboluşu ve yeniden belirişi başlı başına plastik bir anlam taşır. Resimdeki uzam nosyonuna devamlılık eklenmiştir. Bir zamanlar bir sonluluk, bitiş ifade eden algı bugün imgenin bilgisayar sistemlerinin aracılığıyla sürekli değişerek dinamik bir yaşam biçimini ortaya koymaktadır.

Bir başka yeni terim ise, bilgisayar grafiklerine yeni bir boyut kazandırılmasıyla ortaya çıkan “bilgisayar heykelleri”dir. Karmaşık formların tasarlanabilmesi için etkileşimli bilgisayar grafik sistemleri kullanan sanatçılar çoğu zaman yeni ve özgün programlar oluşturmaktadır. Bilgisayar heykelleri konusunda, rastgele kodların oluşturduğu formlarla ön plana çıkan William Latham (1995) bu konuda şunları söylemektedir:

Mutator adında Sanat Evrim Programı geliştirilmiştir. Bu program sayesinde sanatçılar, sanatsal bir bakış açısından hareketle hangi formların kalacağına, hangilerinin yok olacağına karar vermektedir. Bu, bir tür, sanatçı tarafından kontrol edilen doğal ayıklamadır. Bu program ile üretilen formlar uç noktada organik görünüme sahiptir ve bu teknik ile sanatçı milyonlarca heykelimsi formun çok boyutlu uzamını keşfedebilir. Daha sonra bu imgeler fotoğraflandırılır ya da filme çekilir. Çalışmalar var olmayan objelerin fotoğraflarıdır ve bilgisayar müdahalesi ile gerçekleşen bir evrim sürecinin ürünüdür.

Franke (1987) bilgisayar sanatının arasından iki farklı eğilimin geliştiğini söyler: Birisi Konstrüktivizmden Optik Sanata, değişik sanatsal stiller içeren, tarifi matematik ilkeleriyle yapılan, projelerin ve sonuçların olduğu çalışma türleri; diğeri ise Karmaşık Makine Sanatı olarak adlandırdığı kaleideskoptan foto mekanik dönüşümlü çalışmalara “diyafram yapıları”na, bilimsel fotoğrafa ve görüntü işlemeye dayanan çalışmalardır.

Rudolf Frieling (2005) ise işlem sanatının, gönderici ve alıcı arasındaki iki taraflı enformasyon akışı temeline dayandığını belirtir. İşlemsel sanatta (Procedural Art) bilgisayar ile sanatçılar artık bir yapıt değil, bir süreç ortaya koymaktadırlar. Sanatçılar artık objenin fiziksel özellikleri ile değil ancak objenin var olmasını ve göze görünmesini sağlayan ilkelerle ilgilenmektedirler.

Sibernetiğin yoğun şekilde kullanıldığı çalışmalardan biri de Paltas’ın yapıtlarıdır. Elektrokinetik heykeller olarak adlandırılan bu yapıtlar dev oyuncaklara, yanıp sönen ışıklarla, düzenli aralıklarla sesler çıkartarak izleyicilere tepki veren yaratıklara benzemektedir. Geleneksel temalar, otoportreler, figürler, hayvanlar, manzaralar, çağdaş bir ele alışla yeni anlamlar kazanmaktadır.

Jeffrey Shaw’un çalışmalarında ise bilgisayar, üç boyutlu animasyon grafik sistemini kullanmaktadır. Bilgisayar grafiklerine ek olarak direksiyon ve pedallar üzerindeki sensörlerle, sabit duran bir bisiklet üzerindeki izleyicinin hareketleri yakalanmakta, bilgisayar aracılığıyla ekrandaki görüntüye eklenmekte ve böylece görüntü gerçek zamanlı olarak yön ve hız değiştirmektedir. Bu projede izleyici bir başlık yardımıyla ekrandaki görüntüyü üç boyutlu olarak algılayarak sanal bir dünya gerçekliğini yaşamaktadır. Projenin iletişim açısından farklı olan yönü ise,

telekomünikasyon araçları kullanılarak dünyanın çeşitli bölgelerinden bisikletli izleyicilerin aynı sanal dünya içerisinde gezinebilmesidir.

Bilgisayarların aracılığıyla izleyicinin elektronik yansımaları da sanat yapıtına katılmaktadır. Örneğin bir projede bilgisayar, ziyaretçinin hareketini algılar, analiz eder ve grafiklerle, video efektleriyle ve sesle yanıt verir. İzleyici, kendi hareketleri ile algılayacağı ve deneyimleyeceği şeylere yön verir. Bu tür bir çalışma “Telekomünikasyon Ortamı” olarak kabul görmektedir (Popper, 1993, s.113).

Bilgisayar sanatı, hayal gücünün anlam ile birleşmesidir. Bir çok sanatçı, zihin ile makine arasındaki zıtlığa ermeye çalışır. Timothy Binkley (1993), bilgisayarın bir medya aracı olarak görülmemesi gerektiğini, daha çok kavramsal içeriği ile incelenmesi gerektiğini belirtir. Bugün bilgisayar sanatı, medya ile mesafeli bir bağlantıyı hatırlar tutar. Kavramsal bir yönelimde bulunarak ve etkileşimi bir sorunsal olarak ele alarak, kendisini bir medya aracı olmanın ötesine taşımaktadır.

Bilgisayar ve benzeri teknolojiler insanlar arasındaki ilişkilere yeni boyutlar kazandırmaktadır ve yeni bir görsel dil yaratmaktadır. Hatta bu dilin, görsel niteliği yetersiz kaldığından, duysal bir dile geçilmelidir. Bilgisayarlar yalnızca görsel olana değil, Optik, Kinetik ve Katılımcı Sanat ile geliştirilmeye başlanan araştırmalarla diğer duyulara da yeni yaklaşımlar sağlayan bir yapıdadır. Öte yandan Kavramsal Sanat hesaplanmış ve programlanmış başarılarla, tam etkileşim için muazzam olanaklar yaratmıştır. Bütün bu unsurlara dayanarak diyebiliriz ki bilgisayar sanatı, genel yargının aksine, bir tür ironiyi, eleştiriyi, bireysel belleği, semiyotik anlamları ve teatral ele alışları bünyesinde barındırmaktadır.

3.5.4. Internet Ağları

Video teknolojisine benzer şekilde Internet ve sağladığı imkanlar da günümüz dijital sanat yapıtları içinde sıklıkla kullanılmaktadır. Internet, bilindiği gibi doksanlı yıllarda ortaya çıkan, merkezi kontrolü olmayan dünya çapında bir ağ olarak sanat ortamına birçok açıdan etkilerde bulunmuştur. Internet öncelikle bilgi paylaşımı ve değişimi için evrensel bir platform oluşturmuş, bunun yanında benzer ilgi alanlarına sahip toplulukların bir araya gelebilmesini sağlamıştır. Popüler kültür ve benzeri

alışmalar tarafından sıklıkla ele alınan bu topluluk/toplum olma meselesi, sanat alanı iinde daha derinlemesine ele alınmış ve ileriye dnk incelenmesi gereken yeni anlamlar retmiřtir. Bu konuya iliřkin detaylı verilere alışmanın ilerleyen blmlerinde deėinilmektedir.

Internet, zellikle iki byk ařamaya sebep olmaktadır. Birincisi Internet deėiř tokuř iin bir platform haline gelmiřtir, ikincisi de ilgi alanları ile biraraya gelen toplulukların oluřmasına fırsat saėlamıřtır. 60'lı yıllarda kullanılmaya bařlayan Internet baėlantısını, 90'lı yıllarda www (world wide web) takip etmiřtir. Internet alışmalarının oėu bedava enformasyon, retim, daėıtım, yayma alanının kullanımı ve ticari alışmalar arasında gidip gelir. Bununla birlikte Internetin ieriėine ve diline yeni yaklařımlar gzlemlenmektedir. Aė řebekelerini kendi dinamikleri iinde sanatsal malzeme olarak kullanan projeler de Internet Sanatı dahilinde aėırlıklı bir neme sahiptir.

Internet sanatını Paul (2003) řu řekilde gruplandırmaktadır:

* Doėrusal olmayan ykleme modelleri: İzleyicinin yknn akıřını deėiřtirebildiėi, yn verebildiėi, bařlatabildiėi ya da sonlandırabildiėi projelerdir.

* Net-aktivizm projeleri : Net eylemciliėi, en kaba tanımıyla, Internet ortamının gl sosyal ve politik anlamlar yklenecek řekilde kullanılmasına ve gerek yařamın propagandalarına benzer tepkileri almak zere dzenlenmiř sanatsal eylemlere verilen genel addır. Aėları ve bu aėların anlık daėıtım, enformasyon kopyalama gibi olanaklarını, propaganda ve benzeri eylemler iin bir platform olarak kullanan projelerdir. Bazen ticari ya da kurumsal eėilimleri eleřtiren projeler haline de gelebilmektedirler. Natalie Bookchin Ocak 2001'de Beryl Graham ile e-mail yoluyla gerekleřtirdiėi rportajda net eylemciliėi iin řunları sylemektedir:

Internet sanatının ilk rnekleri, bedava bilgi, yazılım ve fikir paylařımından hareketle zaten kendisine ikin olarak eylemci bir zellik tařıyordu. Bazı net sanatıları kısa srede hack eylemlerine ve siber-politik tutumlara ve uygulamalara adapte oldular. Aynı zamanda net sanatıları, sanatsal aktivite iin kurumların deřteėine ihtiya duymadıklarını farkettiler. İzleyicilere/dinleyicilere ulařmak iin kurumların aracılıėı ortadan kalkmaktaydı; bu durum birok eylemcinin politikleřmesine katkıda bulundu.

Öte yandan kendilerini sanatçı olarak görmeyen, ancak yine de biçimleri ve içeriği yaratıcı ve yıkıcı kullanımları açısından, sembolik yaklaşımları, betimlemeleri ve uygulamaları yüzünden ticari ve kolektif girişimlerden uzak kalan dolayısıyla da aslında sanatçı olarak değerlendirilabilecek bireylere rastlamak da mümkündür....Net eylemcileri ve eylemleri için rtmark grubu, Toy Wars eylemleri, ve Electronic Disturbance Theater grubunun faaliyetleri incelenebilir.

* Performans gösterileri, zaman esaslı projeler: izleyicilerin web siteleri aracılığıyla görebileceği, katılabileceği. İnternet üzerinde yer alan,

* Web kamera projeleri: Video konferans performanslarını ya da anlık mesajlama/sohbet sitelerini kullanan projelerdir.

* İnternet kültürü ve eleştirisini yapan gruplar.

* Paul'un sıraladığı kullanım alanlarına ek olarak İnternet üzerindeki görsel dilin biçimsel geliştirilmesine yönelik yenilikler ortaya koyan projelere de değinilmelidir. İnternet sanatı için kurulan gruplar arasında net.art, adaweb, Rhizome, ASCII Art Ensemble, netomat sayılabilir.

1990'larda Tim Berners Lee ve CERN (The European Particle Physics Lab) tarafından geliştirilen www, http (hyper text transfer protocole)'ye dayanmaktadır. Hiper metinlerin transferi protokolü, html (hypertext markup language) dosyalarının yani kabaca elektronik ortamda birbirine bağlanabilir dosyaların hazırlandığı işaretleme dilini kullanmaktadır. Www (World Wide Web) de ilk olarak eğitim ve araştırma kurumlarının ağırlıklı olarak kullandığı bir uygulama olsa da kısa sürede bilgi, veri, dosya paylaşımının sınırsızlaştığı bir ortam olarak hayatımızın içine yerleşmiştir.

İnternet'in ağ sistemleri yanında, diğer ağ teknolojileri de dijital sanatın önemli malzemeleri arasındadır. Örneğin çoğumuzun sahip olduğu cep telefonları, tıpkı sabit telefonlar ve faks aletlerinin çağdaş sanatta kullanıldığı gibi, bugün birçok özellikleriyle dijital sanat içinde de kullanılmaktadır. Cep telefonlarının SMS (Secure Message System) özellikleri, web bağlantısı kurabilmeleri, GPS ve benzeri özellikleri, imkanları, sanatın, medya teknolojilerinin birer anlam üreticisi haline getirmesini mümkün kılmaktadır. Özellikle GPS teknolojileri, geleneksel sanattan farklılıkları ve etkileşimi

çok çarpıcı bir biçimde ortaya koyan örnekler sunmaktadır. İnternet ve diğer ağ bağlanırlarına ek olarak dijital sanat içinde, cep telefonlarının, PDA (Personal Digital Assistants)'lerin, SMS teknolojilerinin, Game Boy'ların da kullanıldığına tanık olunmaktadır.

İnternet sanatının birçok örneği, ağları ve İnternet kullanıcılarını sanatsal projelerin içine dahil etmeleri sebebiyle oldukça toplumsal kavramları bünyesinde barındırıyordu. Topluluk olma, toplum olma gibi meseleler ve bunların coğrafi temelleri sorgulanmaktaydı. Web sitelerinin özgün tasarımını sorgulayan projeler olduğu kadar İnternet, dijital sanatın psikolojik ve sosyolojik deneyimlemeler için bir ortam olabilmesine de katkıda bulunmaktaydı. Psikolojik deneyimlemeye örnek olarak ele alınabilecek çalışmalardan biri olarak Adriene Jenik ve Lisa Brenn  s'in Desktop Theater (  kil 9) adlı   alışması sayılabilir. Pojede kullanıcılar kendi avatarlarını kullanarak bir tiyatro oyununu tanımadıkları izleyicilerle birlikte sahnelemektedirler. Esasen avatarların kendisi izleyicilerin İnternet   zerinde farklı kimlikleri ve farklı sanal bedenleri deneyimleyebilmeleri i  in ba  vurdukları bir y  ntem olarak de  erlendirilmektedir.

İlk İnternet sanatı ya da www sanatı projeleri oldukça metne dayalı,   ok karma  ık olmayan,   o  unlukla bir topluluk olma ve anlık ke  if arayı  ları hissiyle yapılmı     alışmalardır.   rne  in bazı web projeleri browserların enformasyonu tasarlanmış olarak kar  ımıza koymalarına kar  ı geli  tirilmi   bir projedir. HTML (Hyper Text Markup Language)'nin yani hiper metinleri i  aretleme dilinin   retimi olan web sayfalarının, sayfa sayfa akan kitap mantı  ı ile ili  kisini denetleyen projelere rastlanmaktadır. Bu projelerden birinde sanat  ı alternatif bir browser   retmi  , di  er browserların bilgiyi ayıklanmı   ve d  zenlenmi   olarak kar  ımıza getirme mantı  ına ters olarak metin ve g  rselleri karma  ık olarak ve bazen de aranılan kelimedenden alakasız olarak sergilemektedir. Bu proje, enformasyonun farklı ba  ıamlarda s  rekli olarak yorumlanmasını ortaya koydu  u i  in (İnternet bir bilin   kayna  ı ya da bilin  lilik olarak ele alınırsa), aranılan kelimeyi hemen her y  n  yle İnternet kaynaklarında tarayarak ve izleyici kar  ısına getirerek, İnternet'in bilincinin   tesi ya da bilin  siz hali olarak de  erlendirilebilmektedir.

E-mailler, haber grupları, web toplulukları, konferans sistemleri, bir çok ziyaretçinin online olarak oyun oynayabildiği siteler, ziyaretçilerin çeşitli grafiklerle görüntüye sahip olup odalar arasında gezinebildiği, birbirleriyle görüntüleri aracılığıyla iletişim kurabildiği sohbet ortamları da Internet sanatının önemli malzemelerindendir. Sanal dünyalar da aynı şekilde önemli bir yer tutmaktadır.

3.5.5. Yazılımlar - Yazılım Sanatı

Yazılım daha çok bir bilgisayarın gerçekleştirebileceği komutlar şeklinde tanımlanmaktadır. Dijital sanat kimi zaman bilgisayarların işleyişini sağlayan yazılımları da kullanmaktadır. Bu sanat biçimi aslında, temelde her bilgisayarın kullandığı komut dizini ve sistemlerinin ortaya koyduğu görsel sonuçlardır. Bu sanat formu özgünlüğünü, sanatçı (ya da ekibi) tarafından yazılan kodlamadan alır. Dolayısıyla hem kullanılan kodlama dili, hem de bu dilin izleyici karşısına çıkan ön yüzü/görsel sonuçları, bu tür sanat biçiminin değerlendirilmesinde kıstastır. Bununla birlikte bu sanat biçimine hitaben “yaratıcı yazım” olarak tanımlanan, bu özgün yazılımları ifade eden kavramlar da türetilmiştir.

Aslında dijital sanat yapıtlarının neredeyse tamamı temelde kendilerine özgün bir yazılımı, kodlama sistemini kullanmaktadır. Ancak yazılım sanatı ile kastedilen, bir bilgisayar üzerinde ya da Internet’ten indirilerek ve yüklenerek çalıştırılan programlarla gerçekleştirilen projelerdir (Bkz. www.forkbomb.pl).

Bu tür dijital sanat biçiminin diğer dijital sanat biçimlerinden farkı, burada sanatçının kendisini ifade için görselleri ya da estetik düzenlemeleri değil, tamamen koda dayalı metinsel bir ifadeyi kullanıyor olmasıdır. Görsellik, kodların sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bu sanat biçimi kendisini en çok İngilizce’de “creative writing” olarak geçen, projelere özgün, belirli bir bilgisayar dilini (Java, Lingo, C, Perl vb.) kullanarak hazırlanmış yazılımları ortaya koyar.

3.5.6. İletişim Sanatı

Dijitalizasyon belki de sanat biçimleri içinde en çok iletişim sanatı olarak tanımlanan bir alanı etkilemiştir: enformasyonun dijitalizasyonu ve aktarımı, iletimi konusunda geliştirilen teknolojiler, iletişimin yeni kültürel açılımlarına sebep olmuştur.

İletişim sanatı, bilgisayarlardan önce telefon, faks, teleteks, fotokopi aygıtları, yazıcılarla gerçekleştirilmiş, bugün bu iletişim araçlarına kablo bağlantıları ve uydular da eklenmiştir. Bilgisayarlarla iletişim sistemlerinin (telefon, teleks, faks) birleşmesini, kaynaşmasını ifade etmek amacıyla kullanılan *telematic* terimi, 1987’de Simon Nora ve Alain Minc tarafından ortaya atılmıştır (Schanken, 1990).

İletişim Sanatının önemli isimlerinden olan ve telematik terimini araştırmalarında sıklıkla işleyen, yapıtlarında telematik medyayı ve bunun aracılığıyla izleyicinin etkileşimli katılımını kullanan İngiliz sanatçı Roy Ascott (1989) için bugünün sanatı, sistem, işlem, katılım ve etkileşimden oluşmaktadır. Ascott’a göre bugün anlamı ve kültürü oluşturan “etkileşim işlemleri”dir çünkü artık değerlerimiz göreceli, kültürümüz çoğulcu, imgelerimiz ve biçimlerimiz anlıktır.

İletişim sanatının etkileşim yönü aslında çok uçlu hale gelmiştir: iletişimin ileten ve iletiyi alan arasındaki etkileşim boyutu, İletişim Sanatı içinde, hem sanatçının sanatçısıyla, sanatçının yapıtıyla, hem de sanatçının/yapıtın izleyiciyle etkileşimiyle, yeni boyutlar kazanmaktadır. Örneğin Ascott’un 1989 tarihli bir çalışmasında farklı ülkelerde bulunan sanatçılar, müzisyenler ve bilim insanları ve de yaratıcı potansiyele sahip bireyler bir araya gelmekte ve bir sanat yapıtı ortaya koyabilmektedirler. Bu şekilde hem dijital metinler, imgeler ve sesler, hem dünyanın farklı noktalarında bulunan sanatçılar ve bireyler etkileşimli bir sanat türünün, iletişim araçları aracılığıyla gerçekleşmesini sağlamaktadırlar.

Bilgisayarların iletişim sistemleriyle birleşiminden doğan sanal gerçeklikler, imgeler ve uzamlar da bu sistemler aracılığıyla yeni deneyimlemeler doğurmaktadır. Sanatçının ya da izleyicinin bedeninin bir mekana bağlı olmayarak etkileşimde bulunabileceği, hiper gerçeklikte harekete fırsat tanıyan çalışmaları, iletişim sanatının önemli temellerindendir.

Bir bakıma iletişim sanatı (tıpkı diğer sanat biçimlerinde olduğu gibi) duyularımızın teknolojik uzantısı haline gelir. Linz’de her yıl düzenlenen Elektronik Sanat ve Teknoloji Festivali’nin kurucularından ve yazarlarından olan de Kerckhove’ye göre radyo, telefon ve bilgisayarlar “psikoteknolojiler”dir; zihnimizin teknolojik uzantılarıdır. Popper bugün hala dünyayı ve evreni algılayışımızın modası geçmiş Rönesans’a dayalı bağlamlardan geçtiğini ileri sürer ve bugün artık uydu-bilgisayar bağlantılı ortamımızın karmaşıklığını karşılayabilecek yeni bir uzamsal duyarlılığa ihtiyacımız olduğunu belirtir. Bu açıdan, İletişim Sanatı’nın rolü, iletişim teknolojilerinin uzamla ilgili olan psikolojik ilişkilerimize ve uzam bağlamlarımıza etki etme yollarını telafuz edebilmesidir (Kerckhove, 2005).

Fred Forest (2007)’a göre ise İletişim Sanatı endüstriyel toplumla alakalıdır ve kendisini, endüstri ve iletişim teknolojilerinin alanlarına etki eden değişimlerin (hızla akan ve uzun mesafeleri kateden enformasyonun getirdiği değişimlerin) merkezinde konumlandırmaktadır.

Dolayısıyla İletişim Sanatı yapıtları ya da daha doğru ve bütün bir tanımla, İletişim Sanatı projeleri, izleyiciye, evrenin kendi fiziksel özelliklerini (mesafeler, güneş ışınları vb.) kullanarak ona olaylara dayanan, teknik ve bilimsel bir yaklaşımı verme çabasındadır.

3.5.7. Sanal Gerçeklik, Sanal Uzam, Sanal Yaşam

Dijital sanatın kullandığı malzemelerden bir diğer alan da, fen bilimlerinin geliştirmeye çalıştığı sanal gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik (augmented reality), sanal ortam gibi olgulardır. Tıpkı siber uzam terimi gibi sanal gerçeklik terimi de bilgisayarlar tarafından yaratılmış uzamlar ya da bilgisayarlar aracılığıyla girilebilen uzamlara verilen genel adı ifade etmektedir. Sanal gerçeklik teriminin esası, izleyiciyi tamamen içine alan, üç boyutlu bir dünya yaratan ve bu dünya içinde izleyicilerin sanal nesnelerle etkileşimine de olanak veren gerçekliği tanımlamaktır. Terim, kişileri içine alan sanal gerçeklik projelerini ticari olarak ilk kullanan Jaron Lanier tarafından ortaya atılmıştır. Bu projelerin arasında sanal dünyalarla etkileşimi sağlayan eldivenler (1984), üç boyutlu dünyalara girişi sağlayan başlıklar (1987) ve ağ bağlantılı sanal dünya

sistemleri (1989) bulunmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik projeleri dijital sanatın “etkileşim” ile olan bağıını en keskin biçimde kuran çalışmalardır.

Bir açıdan bu tür sanal gerçeklik çalışmaları bir tür bedenden kopuşu, başka bir dünyaya bedensiz ya da cyborg olarak girişi karşımıza getirmektedir. Ancak hala insan bedeni, bir sanatın oluşumu için ihtiyaç duyulan temel malzemelerden birisidir. Örneğin iç-mekan, dış-mekan ayrımı üzerine geliştirilen projeler izleyicilerinin bizzat katılımını gerektiren projelerdir. İzleyici bir başlık aracılığıyla iç-mekan, dış-mekan çelişkisini yaşarken, bir yandan da hem özne (kadrajı, bakış yönünü, açısını vb. belirleyerek) hem de nesne (bazı projelerde izleyici, başlık aracılığıyla, diğer izleyicilerden birinin belirlediği bakış alanını görebilmektedir) konumunu aynı anda deneyimleyebilmektedir.

Ancak sanal dünya söz konusu olduğunda iki nokta önemlidir. Birincisi bedenin duyularının sanal dünyayı deneyimlemeye ne derece katıldığı ve sanal olarak sunulan dünyanın önümüze içerik olarak neler koyabildiğidir. Bu konuda klasikleşmiş sanatçılardan birisi de Kanadalı sanatçı Charlotte Davies’dir. Davies’in “Osmose” (Bkz. s.291, şekil 37) adlı çalışmasında, sanal dünyaya girenler, bir başlık aracılığıyla bunu gerçekleştirmektedirler. Bunun yanında hareketi takip eden bir gömlek, katılımcının nefes alışını ve dengesini ekrana yansıtmaktadır. İçine girilen dünya önce yön duygusunu vermek için üç boyutlu gridlerden oluşmaktadır ve koordinatlar vermektedir. Kişinin nefes alış ve beden dengesi bu gridleri çeşitli doğal ortamlara, örneğin bir ormana dönüştürmektedir. Davies’in üzerinde durduklarından biri de bu görüntülerin betimleyici özelliklere fazla sahip olmamasıdır. Görüntüler zaman zaman ormanı anımsatsa da, belirli bir akışkanlık içinde, çoğu zaman soyut bir kurgu ortamı sunmaktadır.

Davies’in projelerinin bir başka özelliği de Işık (1998)’ın üzerinde durduğu *iç beden* ve *dış beden* ayrımını yeni bir anlayışla ortaya koymasıdır. Bu projeler içe ait olanı dışa (ya da tam tersi) almakta ve kişinin bir nevi bedeni içinde dolaşabildiği hissine varmasına sebep olmaktadır.

Sanal gerçeklik, temelini Internet ile bulan “cisimsizleşme” (disembodiment) ve “cisimleşme” (embodiment) terimlerinin en somut gözlenebildiği örnekler olmaları

açısından da önemlidir. Davies'in çalışmaları bu terimlerin açık bir tarifini yapmamıza olanak sağlamaktadır; çünkü bu projede beden hem giyilen başlık aracılığıyla girilen dünyada cisimsizleşmeye hem de bedenın nefes almasını ve dengede durmasını bu dünyanın yaratımında temel olarak alması yüzünden cisimleşmeyi ortaya koymaktadır. Kullanıcı, başlık aracılığıyla girdiği sanal dünyada kendi nefes alışının ve beden dünyasının üç boyutlu ve sesli dünyasına girer. Bir diğer projesinde beden organlarını, kan damarlarını organik dünyalar olarak alır ve sanal ortamda içinde gezilebilecek sanal bir dünyaya dönüştürür. Sosyal bilimlerde rastladığımız, iç-beden, dış-beden ayrımı, Davies'in projesinde (1998) somutlaşmakta ve aralarındaki sınır, yeni teknolojiler aracılığıyla bulanıklaşmaktadır. Davies'in, dijital sanatın bütünü içinde de önemli olarak değerlendirilebilecek önermelerinden birisi, geleneksel sanattan keskin ayrımı da ifade eden, *betimleyici gerçekliğin geride bırakılması, gerçeküstü dünyaların fiziksel gerçeklikler üzerinden yaratılmasıdır.*

Kişinin tüm duyuları ile içine girebildiği sanal gerçeklik projeleri henüz bugün itibarıyla gündelik yaşama geçirilmediği gibi, kişinin sanal dünyaya girişiyle fiziksel dünyanın tamamen geride bırakıldığı fikrine de kapılınmamalıdır. Bugün sanal ortam, üç boyutlu görsel dünyalar, bir eldiven, başlık, polarize gözlük ya da vücuda giyilen giysilerle gerçekleşmektedir ki bu da sanal ortamlar için hâlâ fiziksel gerçekliğimize ihtiyaç duyduğumuzu göstermektedir.

Sanal ortamların olanakları düşünüldüğünde karşımıza çıkan bir başka unsur, bu tür projelerin, sanatçının izleyici karşısına yalnızca kendi görüşünü koyması gerçeğinin zayıfladığıdır. Sanal ortamda izleyici (her ne kadar birçok proje önceden sanatçı tarafından kodlanmış, hazırlanmış bir yazılımı kullansa da) görüntülediklerini kendi belirlemekte, en azından kendi bedensel özellikleri (özellikle Davies'in projesinde) belirleyici etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Benzeri birçok projede izleyicinin bakış açısı önem kazanmaktadır. Bir bakıma izleyici, kendi görüşü ile yapıt arasında, sanatçının görüşünü sürdürmeksizin kalmaktadır.

İzleyiciyi bedenlen içine alan ve izleyicinin bedensel eylemleri ile başlayan projeler bu çalışma kapsamında özellikle önemli yer tutmaktadır.

Weibel (1992)'e göre Gödel'in bütünleşmemişlik teoremi, tarif ettiğimiz ya da gözlemlediğimiz şeyin bir parçası olduğumuzda neler olabileceği ihtimallerini göz önünde bulunduran ilk örnektir. Gözlemci göreceliliğinden doğan fiziğin yasaları, örneğin endofizik, klasik eksofizikten farklıdır. Modern elektronik uzam, endofiziğe yakındır; çünkü elektronik dünyada gözlemci neredeyse kaçınılmaz olarak bu dünyanın yapı taşlarındandır, yani içsel-gözlemcidir (ki onlar için dünyanın parçaları düzeltilemez ve tanınamaz biçimde bozulmuştur).

Perspektifle başlayan, gözlemcinin konumuyla dünyanın görecelileşmesi, elektronik çağda genelleşmiştir; dünya nesnelliğinin tarafsızlığının birleştirici karakterini kaybeder ve basitçe gözlemci-nesnel olur (Rössler, 1998). Elektronik dünya, içsel gözlemci ile nesneler arasında bariz/açık bir arayüz olmaya yönelir. Gözlemci ve nesneler arasındaki kesişme olarak, teknik dünya artarak yapay dönüştürmelerin/değiřtirmelerin nesnesi haline gelir.

3.5.8. Yapay Zeka, Yapay Organizmalar

İnsanın ve makinenin ilişkisi, otomatlar ve maddenin otonom zekası yüzyıllardır insanın dikkatini çekmektedir. 1940'lı yıllarda sibernetik konusundaki çalışmalarıyla bugün hem bilimde hem bilimkurguda hem de dijital sanatta görüşleri ile önemli yer tutan Norbert Wiener, kökeni Yunanca olan ve ilk olarak Plato'nun, insanların yönetimini ifade etmek üzere kullandığı sibernetik kavramını ortaya koymuş ve her organizmada bulunması zorunlu üç ana temayı şu şekilde tanımlamıştır: iletişim, kontrol ve geribildirim. Yaşamın ardındaki yönlendirici kuralın ise mesajda saklı olan enformasyon olduğunu belirtir (Paul, 2003).

Daha sonra sibernetik kavramı, bilgisayarlara düşünme, açık ve kesin çözümler bulma yetisini kazandırmak ve insan ile bilgisayarların karar vermede, karmaşık durumları kontrol etmede iş birliği yapabilmesine olanak vermek olarak geliştirilmiştir. Örneğin bilgisayarların kitle iletişiminde ve demokratik bir platforma dönüşeceğini ilk öngörenlerden J.C.R. Licklider (1960) insan ve bilgisayar ilişkisini en basite indirmeye çalışmış ve bu konuda öncü fikirleri öne süren ilk bilim insanı olarak tanınmıştır. Licklider bu tür bir birleşimin amaçlarından birinin bilgisayarlar

özümleyici düşünme becerisi ve insanlara da bilgisayarlarla birlikte, karmaşık durumları kontrol etmede ve karar verebilmede iş birliğı kazandırmak olduğunu ileri sürer. Dolayısıyla bilim ile yakın ilişkilerinden dolayı dijital sanatsal yaklaşımın içinde gelişmekte olan yaşam formu dijital enformasyondur.

Merkezi olmayan sistemlerle ve hücreli otomatlarla hesaplaşma üzerine ilk teoriler de Wiener'in sibernetik üzerine görüşlerini ortaya koyduğu yıllara dek geri gider. Wiener'in görüşleri Licklider tarafından geliştirilir. Dijital sanat söz konusu olduğunda yaşam birimi dijital enformasyondur; bu bir metin, görsel ya da bir iletişim süreci olabilir.

Yapay zeka, çeşitli kombinasyonlarla belirli değişkenlere bağılı olarak sonsuz üreme olasılığı ya da çeşitli davranışları programlayabilme becerisi olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bunların yanında bu programlanmış davranışların, evrim kodlamalarının estetik ve biçim ile ilişkisini kuran ve bunu sorgulayan çalışmalara da rastlanmaktadır. Örneğın bir projede izleyiciler, projenin web sitesi üzerinden, yazdıkları metinlerle yeni bir organizma yaratmakta, bu organizma yazılan metne göre bir biçime sahip olmakta ve yine bu biçime bağılı olarak diğerk organizmalarla ilişkiye girebilmekte ve hayatta kalabilmekte ya da yaşamı sona ermektedir.

Kısacası yapay zekayı ele alan projelerin bir çoğunda evrim simülasyonları kullanılmaktadır. Biçime, estetiğre ilişkin kararlar, yönelimler, organizmanın yaşam koşullarını belirlemektedir: Estetik tercih evrim teorileri ile örtüşürölmektedir.

Antropologların ve genetikçilerin görüşlerine göre, soyut düşünme ve simgeleri kullanma yeteneğı, hedefe yönelik bir gelişmenin sonucu değıl, evrimin getirdiğı bir rastlantıdır. Nedeni bir kopyalama hatası, kalıtımsal mirasın kuşaktan kuşağı aktarılırken meydana gelen ve beyinde de- belli belirsiz değışikliklere yol açan mutasyonlardır. Fakat bu mutasyonların faydalı sonuçları ancak çok sonradan ortaya çıkmış, insan türünün devamlılığı yönünde avantaj sağladıkları için baskın olmuşlardır (Simon, 2006).

Burada tartışmaya açık olan, evrimsel süreç içinde insanın ve makinenin bu sürece etkisidir. Enformasyonun, yani organizmayı oluşturan birimin dönüşümü ve en dayanıklısının, biçimsel olarak en uygununun durumu, dijital sanatın evrim konusuna yaklaşımında ön plana çıkan sorunsallardan biridir. Burada yapay organizmaya ilişkin olarak beden kavramının iki uçlu olduğunu görüyoruz. Birinci beden, organizmanın hayatta kalmasını sağlayan bedeni, biçimidir. İkinci beden ise o yapay bedeni hayata getiren, yaşamda tutan ya da yaşamını sona erdiren izleyicinin, sanat tüketicisinin bedenidir. Bu iki bedenin ilişkisi, karşılaşmaları ve birbirlerine etkileri gerçek ile yapay yaşam arasındaki kaynaşmayı da ortaya koymaktadır. İnsanın yaratıcılığı ve kararlılığı sanal ekosistemde önemli bir rol oynamaktadır. Bu konu sanatsal olduğu kadar felsefi olarak da ele alınıp etik temelleri sorgulanmalıdır. İnsanın yapay yaşamı biçimlendirme ve yaratmadaki yadsınamaz rolü birden fazla disiplinde kendisine tartışma alanı bulmaktadır.

Bu projelerin diğer bir özelliği, insan bedenine tepki ve karşılık veren sanal ortama doğrudan müdahale ve o ortam ile kurulan iletişimidir. Bunun yanında evrimin doğal seleksiyona dayalı ilerleyişini, bilgisayarların kodlama sistemine dayalı genetik dillerle ilişkilendiren projelere de rastlanmaktadır. Örneğin Thomas Ray'ın Tierra adlı projesinde (Bkz s.251, şekil 12), kaynak kodlar, sanal bir bilgisayar ve Darwinyen tarzı bir iletişim sistemi oluşturur ki böylelikle makine kodları çoğalarak, birleşerek, işlevsel kodlar üreterek evrim geçirir. Kendi kendine üreyen, kendisini çoğaltan makine kodları bir bilgisayarın belleğinde yaşamaya devam edebilir. Ray bilgisayar kodlarının yaşadığı bu evrimi görselleştirerek izleyicilerin bu gelişimi görebilmelerini sağlar. Yapay zeka dijital sanat dahilinde yalnızca yapay organizmalarla anlam bulmamaktadır. Robotların, robotik kol ve makinelerinde yapay zeka ile ilişkisi de dijital sanatta önemli yer tutmaktadır. Örneğin Rebecca Allen'in "Emergence: The Bush Soul" (Bkz. şekil 13) projesinde sanal ortam otonom organizmaları, anime karakterleri ve dışarıdan bu dünyaya dahil olan izleyicileri barındırmaktadır. Ziyaretçiler avatarlarıyla dahil oldukları bu sanal dünyada, diğer organizmalarla ve karakterlerle kurdukları ilişkilerle, onlarla olan iletişimleriyle ve davranışlarıyla sosyal iletişimin keşiflerini ortaya koymaktadır. Davranışların ve iletişimin belirlenişi yapay yaşam algoritmaları ile

gerçekleşmektedir. Bu yapay iletişim sistemi içinde tahmin edilemeyen küçük davranış modelleri karmaşık değişimlere ve sıralı olmayan öykülemelere yol açmaktadır.

Yapay zekanın robotlarda kullanımına ve robotik bedene ilişkin bir başka başarılı örnek de on beş robotik kolun, tek bir merkezi bilgisayar aracılığıyla hem birbirleriyle hem de merkez bilgisayar ile iletişim kurduğu bir projedir. Veri transferi ile gerçekleştirilen bu projede robotik kollar, etraflarında gezinen insan bedenlerine bu veri paylaşımları aracılığıyla tepki verebilmekte, böylece dijital enformasyon aynı uzamı kullanan yapay ve doğal bedenlerin etkileşimini ortaya koymaktadır. Burada yapay bir ortam olmasa da, robotların hareketlerini belirleyen “yapay zeka” gerçek yaşam içinde doğal insanlarla iletişim kurmaktadır.

Evrim fikri de teknolojinin aracılığıyla evrim geçirmektedir. İnsanın makine ile birlikteliği ya da aralarındaki farklar yapay zekanın dijital sanatlarda kullanımını belirlemektedir.

AI (Artificial Intelligence) terimi, altmışlı yıllarda John Mc Carthy (2004) tarafından türetilmiştir. ELIZA ve A.L.I.C.E. (Artificial Linguistic Computer Entity), en iyi bilinen yapay zeka karakterleri olarak tarihe geçmişlerdir. Bunlar ses tanıma sistemlerine sahiptirler; insanlarla konuşabilirler. Dijital sanat dahilinde rastladığımız yapıtların bazılarında mekanik kafaların konuşma tanıma, sohbet etme ya da kişilik algoritmalarını, yazılımları kullanma özelliğini barındırdığını görmekteyiz. Yapay zekanın dijital sanatta kullanımı, bu tür teknolojik uygulamaların vardığı uç noktaları göstermekten ziyade, zekanın iletişim ile olan ilişkisinde karşımıza çıkan *iletişimsizlik, anlam kaymaları, eksik anlam üretme, yanlış anlam üretme, hatalı iletişim, iletişimde başkasının idaresine maruz kalma* gibi unsurları ön plana çıkarmaktadır.

Kısacası bu konuların dijital sanatta incelenmesi gelişmiş teknolojilerin bizim özneye, nesneye ve iletişime bakışımızı nasıl etkilediğini ortaya koyma çabalarını ifade etmektedir.

Intelligent Agents olarak tanımlanan, enformasyonu bizim için otomatik olarak düzenleyip filtreleyen yazılımlar ise dijital teknolojileri kullanan sanatçılar tarafından alternatif arama motorları olarak üretilmektedir. Bu projelerin bazılarında, toplanan

veriler ticari ya da reklam amaçlı kullanılmayarak (örneğin bu bilgilerle kişisel hikayeler kurgulanarak) enformasyon özgünleştirilmektedir. Bazen de yapay zekanın şu şekilde kullanıldığına tanık olmaktadır: İnsan zekası, algılarıyla bir objeyi çeşitli kodlarla tanıyabilmekte, tarif edebilmekte ve onu adlandırabilmektedir. Bu konuyu ele alan bir yazılım, ekran karşısına konan bir nesneyi, çeşitli unsurlara dayanarak (dış hatları, rengi, parçalarının özellikleri, dokusu vb.) tanımaya çalışmaktadır. Dolayısıyla bazı projelerde, insan algısının ve kavrayışlarının sorgulandığına da tanık olmaktadır. Yapay zeka ya da ajanlar konusunda bir başka unsur da öğrenebilen zekalardır. İnternet üzerinde (ya da cep bilgisayarınızda) çalışan bazı ajanlar, sorulara yanıt verebildiği gibi kullanıcıların girdiği verileri de kaydederek bir nevi öğrenme becerisine de sahip olmaktadır.

Dijital sanat, sınırsız kopyalama, yeniden üretme, çeşitli davranışları programlama gibi imkanların yanında bilimin verilerine de göndermeler yapmaktadır. Uzunca bir süredir araştırma ve spekülasyonlara açık bir alan olarak bilimde ve bilim kurguda yerini almış olan yapay yaşam ve yapay zeka, ya da bir başka deyişle insan ve makine arasındaki ayrımın bulanıklığı ve otomatlar yüzyıllardır keşfedilmek üzere incelenmektedir. Yapay zekanın sanatsal anlamda kullanımında, bilimi sanattan ayıran şey, projelerin daha geniş faaliyet alanına ve metaforik imalara dayanıyor olmasıdır. Bu tür projelerin çoğu animatronik, yani makineleştirilmiş insan heykellerini, ses tanıma özelliklerini, doğal lisan işlemcilerini, sohbet ya da kişilik algoritmalarını, metni sese dönüştüren yazılımları kullanan çalışmalardır.

3.5.9. Telepresence (tele-bulunma/var olma), telematics (tele-iletişim), telerobotics (tele-robotlar)

Tele, Yunanca “uzak” anlamına gelen ve teknoloji söz konusu olduğunda sıklıkla karşımıza çıkan, Mors alfabesi, telefon gibi uzaktan iletişimi mümkün kılan aygıtların uzantısı olan bir terimdir. Tele kelimesinin türevleri dijital sanat alanı içinde geniş yer kaplamaktadır. Örneğin telekomünikasyonun sanat ile olan ilişkisi oldukça eskiye dayanmaktadır; faks aletinden telefona, uydu TV’sine kadar birçok aygıtın kullanıldığı sanat projelerine, performanslara rastlamak mümkündür. Çağdaş sanat içinde uygarlık ve teknolojiler değiştiğçe iletişimin nasıl değiştiğine ilişkin olarak

telefonun, faks makinesinin ya da uydu televizyonunun kullanıldığı bilinmektedir. Telefonda tarif ile gerçekleştirilen resimler ya da faks makinesiyle sipariş edilen sanat yapıtları alanın ilk örnekleridir. Dolayısıyla telefon ya da faks telepresence (uzaktaki bir yerde var olabilme durumu) dijital teknolojilere has değildir. Hatta teleskopun, telepresence in ilk örneği olduğu düşüncesine bile rastlanmaktadır: Göz, bedenin erişemeyeceği bir bölgeyi, uzamı görebilerek uzaktan var olma eylemini gerçekleştirmektedir.

Kimilerine göre bilgisayarların ve telekomünikasyonun birleşimi olarak tanımlanan, kimilerine göre de telekomünikasyonun ve enformatiğin kaynaşmış kullanımı olarak tanımlanan telematics terimi ise birkaç işlev ile ilişkilendirilmektedir. Telematics, daha çok telekomünikasyon araçları aracılığıyla enformasyon gönderme, alma, saklama bilimine verilen genel ad olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda, telematics, GPS teknolojisi ile de bağlantılı olarak kullanılabilir. Alanın en önemli ismi Roy Ascott (1989) global bilinçlilik temeline dayanarak bu sanat formunun felsefesini ve topluma etkisini incelemektedir.

“Telepresence” (tele:uzak, presence: mevcudiyet) kişiye aygıtları uzak bir mekandan kontrol etmeleri için sanal bir ortam sağlayan bir sistemdir. Telepresence için Internet iyi bir örnek sayılabilir. Video konferanslar ya da görüntülü sohbet programları düşünüldüğünde telepresence fikri açıkça görülebilir. Esasen, telepresence olgusu video sanatında geniş alan bulmuştur. Telepresence projeleri bir yandan kişinin uzaktaki bir mekanda olabilmesini, o mekanı gözlemleyebilmesini, mekana müdahale edebilmesini ya da mekanda bulunanlarla iletişim kurabilmesini, bir nevi kendisini mekana dahil edebilmesini sağlarken, öte yandan kişinin belirli bir bakışını Internet aracılığıyla uzak bir noktaya gönderebilmesini de sağlar.

Dijital sanat projelerinde ayrıca ileri düzey sensörler ve detaylı görsel taramaları yapabilecek bilgisayarlar da kullanılmaktadır. Örneğin bir bilgisayar, karşısına konan nesneyi, dış hatlarını analiz ederek, parçalarına ayırıp değerlendirerek, renk ve doku analizi yaparak tanımlamaya çalışmaktadır. Bu tür bir yaklaşım, Joseph Kosuth’un sandalyenin kendisini, sandalyenin fotoğrafını ve sandalyenin sözlük

anlamını yan yana getirdiği düzenlemesini anımsatarak, bir nesneye yüklenebilecek anlam çoğulluğunu, bu sefer bir bilgisayar aracılığıyla bize göstermektedir.

Dijital sanatlara ilişkin başlıklardan, temalardan ve örneklerden hareketle kaba bir özet çıkartacak olursak, dijital sanat projelerinde bilgisayarların kullanımı, yalnızca onların işleyiş yapısını anlamamıza yardımcı olmaz, aynı zamanda teknolojinin düşünme biçimlerimize etki ettiğini ve zihinsel işleyişlerin/süreçlerin doğasını, yapısını değiştirdiğini de gösterir. Nesne, özne, içerik ve iletişim süreçleri, dijital teknolojiler ve dijital çağ sanatçıları tarafından yeniden yazılmaktadır.

Bu projelerin amacı fiziksel bedenın teknolojik dağılımı, parçalanışı, uzantı haline gelişı, bununla birlikte ağa bağılı toplulukların özel hayatı, röntgencilik ile olan gerilimi, çelişkilerini sorgulanmaktır.

Robotların uzaktan kumanda edilerek kullanımı ise sanat alanında 60'lı yıllardan beri mevcuttur. Bugün bu alanda en çok sözü geçen Telegarden ve Mori projeleri, bireyin doğa ile ilişkisini, fiziksel bedenın doğaya uzaklığını ve tam tersine erişimini, bu uzak ama erişebilen bedenlerin oluşturduğu toplulukları tanımaya çalışan projelerdir. Kısacası en gelişmiş telepresence olan Internetin doğa ile ilişkimizi kurarak bir tür yaşam desteğı haline geldiğı projelerdir. Telerobotların bazen de kimlik ve bakış açısı kavramları çerçevesinde de kullanıldığına tanık olmaktayız. Uzaktan kumanda edilebilen robotun kimliğı ya da daha doğrusu eylemleri, onu kumanda edenin kimliğı ile nasıl bir ilişki içerisinde; hangisinin bakış açısı değerlendirilme kapsamına alınmalıdır soruları sorulmaktadır.

Bazen telepresence ya da telerobot durumlarının birarada aynı projede kullanıldığı örneklere de rastlanmaktadır. Katılımcıların, uzaktan kumanda edilebilen robotlar aracılığıyla bir mekan içerisinde çeşitli eylemler gerçekleştirmelerini (örneğin mekandaki gerçek kişilerle robot üzerinde bulunan kameralar ve mikrofonlarla sohbet etmek, mekan içinde gezinti, etrafı seyretmek, okumak vb.) sağlayan projelere de rastlanmaktadır. Kısacası katılımcı kendisi mevcut olmadan iletişimi neredeyse birebir gerçekleştirebilmektedir. Tüm dünya aynı ağ üzerinde sürekli bir iletişim durumunu ileri boyutlarda yaşayabilmektedir.

Ondokuzuncu yüzyıl klasik fiziği alanında sabitlenmiş heykel, süreklilik üzerinde, insan bedeni üzerinde, eksiksiz görüş netliği üzerinde temellenmiştir. Öte yandan çağdaş uzaysal sanat; yerel olmayan fenomen, makine, yerinden çıkarılmış nesne, dil, dalga formunun materyal olmayan bileşenleri, sayı, bozulmuş ve bükülmüş mekan katmanları, gözlemci göreceliliği ve gözlemci tarafsızlığı üzerinde temellenmektedir.

3.5.10. Bio-Art

Bio-art, biyolojik materyalleri (örneğin hücreleri, proteinleri, genleri) aşırı uçlarda değiştiren ve izleyicilerin duygusal ve kavrayışsal olarak katılımına izin veren gösteriler yaratan, canlılardaki ilk ve en önemli dönüşüm sanatıdır. Uzun bir süre boyunca bio-art'ın egemen unsuru, onunla eş anlamlı gibi görünen Genetik Sanat idi.

Bazı analizcilere göre çağ, biyolojinin çağıdır. Organik olan her şey (ki buna insan bedeni fazlasıyla dahildir) sorgulanmakta ve biyolojinin dönüştürmesine maruz kalabilmektedir. Bu sorgulamalar çeşitli başlıklar altında (Bio Art, Genetik Art) incelenmektedir. Sanatçıların biyolojiye yaklaşımında ise şu katmanlar gözlemlenmektedir:

* Genler, genetik biliminin verileri, DNA (Deoxyribonucleic Acid) çalışmaları, bakteri ve virüslerle mikro düzeydeki çalışmalar

* Türlerle ait çalışmalar, ekolojik veriler, coğrafi çalışmalar ve evrim konusundaki buluş ve kuramlara yönelme.

* Bedene ve bedene ait olgulara (nefes, ses, kalp atışı, vb.) sanatsal yaklaşımlar

* Tıptaki her tür gelişme, ilaç sektörünün ve cerrahi operasyonların sanatla kesiştiği noktalar.

* Yapay nesne ve yaşamların yaratımı; bunun yanında doğal olanın kopyalanması.

* Duyulara ait çalışmaların (görme ve işitme yanında dokunma, koku alma ve tat alma) artışı (Wilson, 2002, s.55).

Wilson teknolojik bazı gelişmelerin biyolojinin beden üzerine eğilmesini güçlendirdiğini belirtmektedir. Wilson bu teknolojileri şu şekilde listelemektedir: Biyoenformatik, (verilerin düzenlenmesinde bilgisayar teknolojisinden yararlanma), karşılaştırmalı biyoloji modelleme ve simülasyon (üç boyutlu DNA gibi), Yaşamın kimyasal ve moleküler dinamiklerinin görselleştirilmesini sağlayan teknolojiler: MRI (Magnetic Resonance Imaging), CAT (Computer Aided Tomography), PET (Positron Emission Tomography), klonlama, gen bölünmesi gibi dönüştürmeye olanak sağlayan teknolojiler. Bütün bu gelişmeler biyolojinin bedenin bilinmezliklerini yeniden ele almasına yön vermiş gelişmelerdir.

Dijital teknolojilerin gelişimiyle sanatçı öncüler başka alanlarda ve metodlarda yer almak için ufuklarını genişletmişlerdir: Hücre ve doku kültürleri, nöro-psikoloji, bio-robotlar ve bio-enformatikler, transgenesisler, yapay olarak üretilmiş DNA parçalarının sentezi, hayvan ve bitkileri çapraz-yetiştirme, xenotransplant²¹ ve homograflar²², bio-teknolojik ve tıbbi şahsi-deneyler (sanatçının kendi bedeni üzerinde/içinde yaptığı deneyler) ve moleküler biyolojinin görselleştirme teknolojilerini yıkma şeklinde dijital sanat projelerine rastlanmaktadır.

Bununla birlikte chimera (Yunan mitolojisindeki aslan başlı, keçi gövdeli, yılan kuyruklu canavar) heykelleri, DNA-portreleri, kromozom resimleri türünden biyokurgu bildiriler, ya da canavarları betimleyen dijital fotoğraf hileleri artık bio-art örnekleri sayılmamaktadır. Sadece metaforik ve ikonografik referans sistemlerinin işlevsel olduğu bu geleneksel sanat formları, geleneksel sanat müzelerinin içerik beklentilerini tatmin etmek üzere hizmet vermektedirler. Ayrıca biyolojik süreçlerin

²¹ Hayvanlardan insanlara yapılan organ naklinin ismidir. Xenotransplant denilen bu nakil türünde, maymun veya domuzlardan alınan böbrek veya kalp insanlara nakledilmiştir. Bu tür nakillerin başarısı insandan insana yapılan nakillere göre oldukça düşüktür. Halen üzerinde yoğun olarak çalışılan bir konudur.

(http://www.biltek.tubitak.gov.tr/merak_ettikleriniz/index.php?kategori_id=14&soru_id=2641)

²² Aynı türden fakat farklı genotipteki organizmadan alınan bir aşılama dokusunun aşılanan organizma tarafından reddedilmesi.(<http://biyoloji.egitim.yyu.edu.tr/k/Homog/index.htm>).

bilgisayar simülasyonları da bio-art kapsamı içine girmemektedir; nihayetinde bu projeler görsel bir simülasyonu bilgisayar ortamında tutmaktadırlar.

Bio-art'ın içinde bulunduğu “değişim” dört hipotezle tanımlanmaktadır:

1- Eskinin “yaşamın kodu” büyüü azalmakta ve bu da yaşamın özüne ilişkin bir yüzleşmeye yol açmaktadır. 1993'teki “Genetik Sanat – Yapay Yaşam” festivalinde, ajandadaki ilk ve başlıca konular şunlardır: autopoietic²³ sistemler, sanal yaratıklar, yapay zeka yazılımları, genetik imgeler, sentetik yaşam, dijital organizmaların ekolojisi, evrim, etkileşimli evrim ve doğanın algoritmik estetiği.

Esasen, yapay yaşam bir benzetim olarak değil, daha çok maddesel donanım görülerinin erken aşamaları olarak görülmelidir. Bununla birlikte, bilgisayar kültürü yaşamın bir madde, materyal donanım ya da mekanizmalar olarak tanımlanması paradigmasından, yaşamı bir kod, dil, maddesel olmayan yazılım ve dinamik bir sistem olarak algılamaya geçişi ilerletmektedir.

Bio-art dahilinde Eduardo Kac ve Jeremijenko gibi sanatçıların somut, organik materyaller kullanan araştırmaları ve aynı zamanda genetik fetişizminin açık eleştirileri olan sözleri ön plana çıkmaktadır. Eduardo Kac'ın Time Capsule (Bkz. şekil 14) adlı çalışması bu konuda iyi bir incelemedir.

2- Temsili nesneler, grafik betimler ya da simülasyonlar yerine, performans karakteristiklerine sahip dönüştürücü süreçler ilgi odağı olmaktadır. Etkileşim imkanının bu süreci anlamlı kıldığını belirtmek gerekmektedir.

Bununla birlikte, bu yeniden-materyalleştirmenin neticesi hiç şüphesiz nesne-merkezli sanatın içine gerileme süreci değildir. Sanatçıların bir çoğunun, biyoteknolojiler ve bu teknolojilerin felsefi, politik ve ekonomik yapısının koşulları arasındaki iddia edilen iç ilişkilerini doğrulayan, sunumun eyleme dayalı biçimlerini tercih etmesi rastlantısal değildir. Gerçek hazır bulunma ile metaforik temsiliyetin arasındaki diyalektik ilişki performans sanatındakiyle kıyaslanabilmektedir.

²³ kendi kendini yaşatan

Benzer şekilde, bio-art'ı deneyimleyen izleyici, sanatın sembolik alanı ile gösteriye konulan süreçlerin ve organik var olmanın önerdiği “gerçek yaşam” arasında ileri geri gidip gelmelidir.

3- Bio-art, özellikle Body Art ile uğraşan performans sanatçılarının ilgisini gittiçe daha fazla çekmektedir; bu iki alanı birbirine bağlayan yapısal ilişkiler mevcuttur:

Re-materialized Bio Art, sanatçıların yeniden, kendi bedenlerini de, yaşam bilimleri (antropoloji) ile bağlantılı olarak yükselen temalarla ve unsurlarla yüzleşmek için savaş alanı olarak kullanmaya giriştikleri bir durumu ortaya çıkarmaya yardımcı olmaktadır. Neal White (2002), “istilacı estetik” kavramında, maddeyi soğuran/emen/içine alan göstericinin bedenini sanatın düzlemi haline getirir.

Bununla birlikte Body Art'ta ve Bio-art'da sunum ve arşivlenme konusunda ortak unsurların ortaya çıktığını görmekteyiz: film, fotoğraf ya da video belgesi olarak, posterler ya da ilanlar gibi dönüştürme sürecine göndermede bulunan materyal kalıntılarıyla hayatta kalmaktadırlar.

4- Bir medya olarak Bio-art, kendisinin, işlemlerinin ya da kullandığı materyallerin, katı ve çabuk tanımlamalarıyla aşağı çekilmesine izin vermez; “yaşamın mekanizmalarının dönüştürülmesi”, tekniğe ve söyleve dayanarak, çok geniş çeşitlilikte biçimleri önermektedir.

Tekno bilimlerin kendilerinin potansiyel estetik imge üreticileri haline geldikleri bir dönemde, biyoteknolojik süreçlerin ifadenin bir aracı olarak kullanımının, böyle bir sanatın arada sırada halk üzerinde güçlü bir etki yapan ikonlara sebep olmasına rağmen, bir tek betimleyici işlevinin olmayacağı açıktır. Biyoteknolojik sanat, biyolojik materyalleri (hücreleri, proteinleri, genleri ve nükleotidleri²⁴) kullanan ve izleyicilerin hem duygusal hem de bilişsel olarak katılımına imkan tanıyarak, canlı olarak bir dönüşümü ortaya koyan ilk ve bu alanda en başta giden sanat biçimidir.

²⁴ DNA yapısı birbirlerine kimyasal olarak bağlanmış nükleotidlerden oluşur. Nükleotidler, bir şeker, bir fosfat ve bir de dört çeşit azotlu bazların birisinden oluşur.

Elbette genetik paradigmlar dahilinde görsel ikonların ya da metin parçalarının DNA'ya dönüştürülmesi, Eduardo Kac ve Joe Davis gibi sanatçılar için hâlâ söz konusudur, ama sanatsal uygulamalar *doku kültürü* alanına girince, bu artık enformasyon teorileri üzerinde temellenmemiş bir medya kavramını gerektirir.

Biyolojik veriler ve genetik üzerine çalışmayı eleştirel açıdan ele alan çalışmalara da rastlanmaktadır, örneğin “disembodied cuisine” adlı proje hayvan kurban etmeden yapay olarak et üretimi üzerine bir çalışmadır: Yaşayan bir hayvanın hücreleri (hatta henüz doğmamış bir hayvanın hücreleri) doku mühendisliği teknikleri ile ete dönüştürülmektedir. Proje, bir yandan vejeteryanlar için et yeme imkanı oluşturma, et endüstrisinde yeni kapılar açma gibi amaçların yanında, bu tür bir uygulamanın sömürüye açık olma riskini de tartışarak biyolojik olarak müdahale ettiğimiz, dönüştürdüğümüz her üründen istediğimiz hazzı, doyumu alıp alamayacağımız üzerine soruları ortaya koymaktadır. Bu noktada bazı sanatçıların bilerek kendilerini kontrol edilebilir genetik hayalinden uzak tutmakta olduklarını görürüz.

Eduardo Kac, yeşil florasın proteinini bir tavşana aşıladığı Alba'yı takiben “Sekizinci Gün” (Bkz. şekil 4) adlı çalışmasını gerçekleştirmiştir. Sekizinci gün, nüfusunu amipler, balıklar, buzlar, bitkiler ve biobot (biyo+robot) ların oluşturduğu bir ekosistemdir. Proje, laboratuvar ortamında, yeni ve sentetik bir ekolojik sistem oluşturarak, florasanlı yaratıklar üretimini ve evrimlerinin bir simülasyonunu oluşturmaktadır. Yeşil florasın proteini üreten bir genin kopyalanması ile üretilen balıkların, bitkilerin, farelerin, amiplerin oluşturduğu bir ekolojik sistem, pleksiglas bir kubbe altında yaşatılarak, dünya üzerindeki biyolojik çeşitliliğin evriminin (ya da seçimli evriminin) neye benzeyeceği sorgulanmaktadır. Biyoloji biliminin verilerinden faydalanmakla birlikte proje, teolojik bir bağlama da sahiptir; proje, dünyanın yedi günde yaratıldığı mitine göndermede bulunarak, “sekizinci gün” adını taşımaktadır. Yeni bir *tür* yaratarak evrimine olanak sağlayacak çevreyi kurma ve yaşatma, biyolojik olarak mümkün olan bir gerçekliğin teolojik kavramlarla karşıtlığını ortaya koymaktadır. Bu ve benzeri birçok somut uygulama, sanat ile bilimin sıkışan dokusunu görünür kılmaktadır.

Daha masumane bir örnek verilecek olursa Translator II: Grower (Bkz. şekil 41) çalışmasına bakılabilir: Küçük bir taşıt bir odanın duvarlarına doğru ve duvar boyunca hareket ederek dijital bir CO2 sensörü ile karbon dioksidi tespit ediyor. Mevcut CO2 seviyesine reaksiyon vererek, duvarlar üzerine çeşitli yüksekliklerde yeşil mürekkeple çim çiziyor. Okuduğuna reaksiyon olarak çizdiği çizgilerin yüksekliği CO2 seviyesine ve odadaki yaya trafiğine dayanıyor. Tıpkı doğada çimin büyümek için CO2 ye ihtiyacının olması gerektiği gibi, çizilen çim, onun büyümesini izleyenlerin soludukları nefese dayanmaktadır.

Bio-art konusunda getirilen eleştirilerden çoğu etik tartışmalar üzerinedir: Bir insanın genetik profiline müdahale etmek kimin hakkı olacaktır? Anne-baba kavramı bu teknolojilerden nasıl etkilenecektir? İnsanların klonlanması ne gibi olasılıklara açılacaktır? Klonlanmış olan ile orijinal varlık arasındaki hak, hukuk ayrımı nasıl düzenlenecektir? Yaşlanmaya müdahaleler hangi noktaya kadar devam ettirilecektir? Bu konularda araştırma yapanların ticari hayatları nasıl düzenlenecektir?

Dijital medya sanatında konuşlanan teknolojilerin aksine, sanatsal aletler olarak bio-teknolojiler henüz demokratikleştirilmemiştir. Biyo-sibernetikler alanındaki araştırmaların gittikçe çoğalan önemine ve öbür taraftan, yaşayan organizmalar için yeni fonksiyonlar tasarlamaya çabalayan sentetik biyolojiye karşın, operasyon çemberi organik ve mekanik olanın arabirimi olan ve her şeyin ötesinde, biyo-enformatik ile biyo hesaplamanın büyüleyiciliğini yansıtan sanatın, genellikle sibernetik bir ideal içinde hapsolması durumu devam etmektedir.

4. DİJİTAL SANAT BAĞLAMINDA İNSAN VE BEDEN

4.1. Dijital Sanatta Ele Alınışıyla Biyolojik Olarak İnsan

Dijital sanatların sosyal bilimlere olan yakınlığı bizi insanın sosyolojik bir varlık olarak bilinmesini ve kavranışını düşünmeye yönlendirmiştir. Dijital sanatların fen bilimlerine yakınlığı da bizi insanın fizyolojisi, fiziksel sistemleri üzerine; beyni, kan dolaşımı, omurgası, hücreleri, DNA'sı olan biyolojik bir sistem olarak düşünmeye yöneltmektedir. İnsan üzerine yapılan birçok araştırma, geçmişe ışık tuttuğu kadar geleceğe yönelik bilimsel ve sanatsal senaryolara da hız kazandırmaktadır. Teknolojinin aracılığıyla bilim kurgu olarak tanımlanan bilgilerin çok daha ötesine, çok daha kısa sürelerde ulaşma fırsatı, insanın ileriki yüzyıllarda yaşayacaklarına ve yaşayamayacaklarına ilişkin düşüncelerin, disiplinlerin kesişimiyle ortaya konmasını sağlamaktadır. Bugün kabul edilen gerçek, genetik malzemenin, toplumsal, ekonomik ve kültürel çevreyle dinamik bir ilişki içerisinde olduğudur: Biyolojik ile “kültürel” öğeler arasında sürekli bir ilişki olduğundan, evrim süreci bu iki unsurun kesişimleri incelenmeden anlaşılamamaktadır.

Bununla birlikte insan biyolojisinin sanata etkisinin hangi noktalar üzerinde geliştiğini şu şekilde özetlemek mümkündür: Öncelikle insanın hayvan türü ile olan farkını sosyolojik ve biyolojik sebeplere dayandırarak açıklaması, insanın makine ile olan farklılığını düşünmesine de sebep olmaktadır. Ayrıca insanın biyolojik evrimi, evrimin rastlantısallığı, bu sürecin bilgisayar sistemleriyle veya yapay organizmalarla yeniden yaşatılabilmesi, bilimdeki gelişmelerin ve teknolojik ilerleyişlerin evrime müdahale edilebilir bir süreç olarak bakılmasını sağlaması da bizi biyolojinin verilerine yöneltmektedir. Klonlama, artık bilimin sadece bir kurgusu olmaktan uzaktır. Biyolojideki gelişmelere bağlı olarak hibrit kavramı çeşitlenmekte, hayvan-insan, insan-makine karışımının yanına, biyolojik bir organizma olarak makine fikri eklenmektedir. Ayrıca, insan türünün biyolojik olarak üstünleştirilmesi ya da bu çabaların eleştirilmesi, sorgulanması da sanatsal ifadeye katılan unsurlar olduğundan, biyolojik bir varlık olarak insan önem kazanmaktadır.

Biyolojinin verilerinin sanatsal ve kültürel olarak da yorumlanabilmesinin temelinde kabaca bazı gerçeklerin yattığı söylenebilir. İnsanın biyolojisine ilişkin verilerin taraflı görüşlere evrilmesi, kültür ile ilişkilerinin incelenmesi insana bakışı ciddi ölçüde etkilemektedir. Örneğin DNA bulguları yalnızca biyolojik bir aşamayı değil, politik istismarları da ifade etmektedir:

...İndirgemecilik yöntemi karmaşık bütünlerin –örneğin proteinlerin– özelliklerini, atomların ve hatta atomları oluşturan elementer parçacıkların özellikleriyle açıklamaya çalışır. Ne kadar derinlere gidilirse, kavrayışın o kadar daha iyi olacağı iddia edilir. Dahası, bütünü oluşturan birimlerin bütünden önce varolduğu, bir nedensellik zincirinin parçadan bütüne doğru işlediği, yumurtanın her zaman tavuktan önce geldiği ileri sürülür.

Biyolojik determinizm, indirgemeciliğe sıkı sıkıya bağlıdır. Meselâ insanların davranışının bireylerin sahip oldukları genler tarafından belirlendiğini iddia eder ve böylece tüm insan toplumunun, o toplumdaki tüm bireylerin davranışlarının toplamının egemenliği altında olduğu sonucuna varır. Bu genetik kontrol, “insan doğası” terimiyle dile getirilen eski fikirlere denk düşer. Yine bilimciler kastettikleri şeyin bu olmadığını iddia edebilirler, fakat kullandıkları ifadeler determinizme ve “değiştirilemez sabit varlıklar” olarak genlere ait düşüncelerle dolup taşar ve bu düşünceler sağcı politikacılar tarafından sevinçle oraya buraya çekıştırilir. Onlara göre toplumsal eşitsizlikler birer talihsizliktir, ama bunlar kalıtsaldır ve değiştirilemezler; bu nedenle de toplumsal araçlarla bunların çaresini bulmak imkânsızdır, çünkü böyle davranmak “doğaya karşı çıkmak” olur (Woods, 1995).

Ya da canlıların hücre yapılarının benzerliğinin, insan türünün ortak atalara sahip olduğu bilgisini vermesi sebebiyle, antropoloji biliminde gelişmelere ve ırkçılığın temellerinin sarsılmasına rastlanmaktadır. İnsanın kökenine ilk bilimsel yaklaşım Fransız bilim adamı Lamarck’tan gelmiştir. Lamarck insan ile maymun arasındaki benzerliklere dikkat çekmiş ve insanın maymundan türemiş olabileceğini ileri sürmüştür. Daha sonra da Darwin’in insan ve maymunun ortak bir atadan gelmiş olabileceği düşüncesi ortaya konmuştur. Günümüz insanı, yani Homo Sapiens, Homo Erectus’tan türemiştir. Bu noktada bilim dünyasında iki farklı kuram ortaya sürülmüştür: Çokmerkezli evrim kuramı ile tek merkez olduğunu ileri süren kuram. Çokmerkezli kuram, insanoğlunun dünyanın farklı bölgelerinde ortaya çıkarak evrimleştiğini, tek merkezli kuram ise Afrika civarlarında bir noktada ortaya çıkıp dağıldığını ileri sürmektedir. İnsanın kendi biyolojisinin izini sürmesi, yani bugün yaşayan insanlar üzerinde yapılan bazı genetik araştırmalar insan türünün yaklaşık

130,000 yıl önce Afrika kıtasında ortaya çıktığını ve oradan dünyaya yayıldığını göstermektedir. İnsan türünün Neandertaller ile aynı zamanda yaşadığına ve bu iki türün birbirleriyle karşılaştığına dair arkeolojik kanıtlar da mevcuttur. Kimi görüşler de, bu iki türün birbirinin farklı olduğunu fark etmeden birlikte üremiş olabileceğini, dolayısıyla da günümüz insanının kökeninde Neandertaller'in de olduğunu iddia etmektedir. Kısacası özellikle Avrupa'da yaşadığı bilinen bu türün bugünün modern insanından farklı olduğu (modern insanın Afrika'da yetişen tür olduğu bilinmektedir) ve neslinin tamamen yok olduğu gerçeği ırkların üstünlüğü görüşlerini yıpratmaktadır. İnsan soyuna dair bu ve benzeri bulgular da, dijital sanatlarda bedeninin nesnelliğinin, geleceğinin, salt biyolojik bir varlık olarak kurgulanmasının yollarını açmaktadır.

Bununla birlikte insanın diğer türlerden (hayvandan) farkı sosyal bilimlerde sıklıkla işlenen bir konudur. İnsan türünün maymun ve şempanzelerden farkı, çok çeşitli unsurlara dayandırılarak açıklanmıştır. Ancak biyolojik gerçeklikler de bu farklılıkların kavranışında öneme sahiptir. Yapılan araştırmalara göre insan ve şempanze arasındaki sonuç şaşırtıcıdır: İnsan DNA'sının neredeyse tümü (1000'de 999) şempanzeninki ile birleşmektedir (Langonay, 2000). Seksenli yıllarda DNA zincirlerini inceleyen Charles Sibley ile Jon Ahlquist'un araştırmaları, insanların şempanzelerle yakın akraba olduğunu ortaya koymaktadır. 2001'de yapılan bir araştırma ile, insanların, şempanzelerin ve gorillerin DNA yapıları incelendiğinde şempanzeler ile insanlar arasındaki genetik farklılık % 1,24 iken şempanzelerle goriller arasındaki fark %1,63 oranındaydı. Araştırmacılar insanla şempanzenin karaciğer dokusu ve kan hücreleri arasında hemen hiçbir fark keşfedememiştir. Oysa insanın beyin dokusu şempanzeninkinden belirgin biçimde ayrılmaktadır. Bu, insanın evriminin beynin özellikleri üzerinde ilerlediği düşüncesini doğurmuştur (Simon, 2006, s.61).

İnsanla şempanzenin son ortak atasının yaklaşık 4,6 ila 6,2 milyon yıl önce yaşadığı düşünülmektedir. O dönemden beri evrim sürecinde aramızda yüzde 1,24 lük bir genetik fark oluştuğu bilinmektedir. Bu fark insana özgü dil kullanımının da temelini sağlıyor ki, soyut düşüncenin ve varoluş hakkında düşünebilmenin ön koşulu dildir. Ancak araştırmacılar insanla şempanze arasındaki belirgin bedensel ve düşünsel farklılıkların sorumlusu sayılabilecek “master genleri”ni henüz bulamamıştır.

Günümüzdeki arařtırmalar, insanın řempanzeden ayrıldıktan sonra konuřma yetisini Neandertal’de bulunan FOXP2 geninin sađladıđı düşünceci de mevcuttur²⁵.

Dolayısıyla bir makine olarak insanın ne olduđu sorusunun ardından çođunlukla insan ile hayvan arasındaki ayrıma ilişkin sorular gelmektedir. Bu konuda birçok düşünür meseleye farklı açılardan yaklařarak farklı cevaplar ortaya koymuřtur. Bugün bizim için en önemli cevapları bedenın organları üzerinden yürütölen tartıřmalar içermektedir. Hacıkadirođlu (2000, s.245), evrim ile görüşler her yeni çıkan bulguyla tarihe ya da mekana bađlı olarak deđiřiklik gösterse de, deđiřmez olan görüş, insanın hayvandan en bařından tamamen farklı yaratıldıđına ilişkin bir kanıtın olmadıđıdır, demektedir.

İnsanın hayvandan ve bitkiden bařkalařması nasıl mümkün olmuřtur sorusuna Louis Bolk (1918) “gecikme kuramı” (Retardation Theory) ile karřılık verir. Ona göre insan geç yürür, geç kıllanır, geç doğurur, hormonları daha zayıftır bu da gelişmeyi yavařlatır ancak hormonların zayıf kalması beynin büyümesini sađlar ve böylelikle zeka oluşur. Gecikmeden dolayı yařanan eksiklik, insanda hayatta kalma çabasını doğurur demektedir. Yani insan, güçsüzlüđünden güç yaratmaktadır. İnsanın zayıflıđı ve yetersizliđine ilişkin bu durum bugün dijital teknolojiler söz konusu olduđuında da ele alınmaktadır.

Adolf Portmann da insangillerin bařkalařmasını erken doğuma bađlamaktadır. İnsan yavrusu geç büyüdüđünden ana babasının beslemesine muhtaçtır. Bu da beyninin gelişmesine (yine hayatta kalma) ve bařkalařmasına sebep olmaktadır. Portmann ve Bolk birbirilerini tamamlamaktadırlar.

Arnold Gehlen insanın bařkalařmasını řu řekilde anlatır: Hayvanın herhangi bir organı ele alındıđında onun çevresi, yařam ortamı kolaylıkla anlařılabilir oysa insanın hiçbir organı doğaya uyum sađlayacak durumda deđildir (Buzul çađı insanı bile dönemin maymunu gibi kıllı deđildir). O halde, insanlařma, insanın çevresini kendisine uydurması ile bařlar. Hayvan, doğa karřısında tam ve uygun, insan ise eksik ve doğaya

²⁵ <http://www.ntvmsnbc.com/news/390988.asp> (Haberin yayınlanma tarihi: 20 Kasım 2006)

karşıt bir varlıktır. Gehlen'e göre insan organlarının özgürleşememesi yüzünden çevreye karşı özgürdür (Hançerlioğlu, 1995, s.19).

Köhler ise insanı hayvandan ayıran unsurun zeka olduğu konusundaki tartışmaya zekanın hayvanda da bulunduğunu tanıtlayarak, insanda töre, değer ölçüleri gibi unsurların kurgu, fenomen olduğunu söyleyerek katılır.

Lhermitte dil fonksiyonunun beyin işlevi olduğunu belirterek, dil fonksiyonunun beyinde silvius yarığı dolaylarında geliştiğini söylemiştir. Dil, eli üreten iş (iş olmasa el de işlevini, anlamını kazanamayacaktı) sebebiyle insanların işbirliğinin zorunlu hale gelmesinden doğmuştur. Elin kullanılması ve iş kavramı diğer organların biçiminin de değişmesine, gelişmesine sebep olmuştur. Darwin buna büyüme korelasyonu demiştir. Bir organın biçimi ve işlevi mutlaka diğer organların oluşlarıyla bağlantı içindedir. Yani ihtiyaç kendisine bir organ yaratmıştır. Bugün dijital sanat alanı içinde makineler de (protezler) ihtiyaçtan doğan organlar olarak, bedenin uzantıları olarak değerlendirilmektedir.

Hançerlioğlu (1995) bilincin sadece doğal yaşambilimsel (biyolojik) etkenlerle açıklanamayacağını söyler: yani bilinç toplumsaldır. İnsan beyni, gelişmiş olsa dahi toplum içinde yaşamadıkça bilinç ortaya çıkmamaktadır (hayvanlarla büyüyen çocukların insanlaşamaması gibi). Yani insan, bütün insanlığın gelişmesinin ürünüdür.

Hançerlioğlu insanca özelliklerden birinin de teknik olduğunu belirtmektedir. İnsan, içgüdülerinin eksikliğini (içtepileri vardır) nasıl zekasıyla gideriyorsa, organlarının eksikliğini de teknikle giderir. İnsan, doğayı değiştirebilen tek canlı olarak kendisine organlar yaratır, ya organlarının işgücünü artırır ya da kendi organlarının işini doğaya gördürür. İnsan işlerini gördürürken zihinsel çalışmalarına ayıracağı süreyi de artırmış olur. Teknik, insanı doğaya bağımlılıktan kurtarmıştır.

Güneybatı Avrupa'daki ilk mağara resimleri döneminde, en az 30,000 yıl önce gelişen karmaşık bir dil kullanma yeteneği de, bugüne kadar insanı en yakın akrabalarından ayıran en önemli özellik olarak ortaya çıkmaktadır. Şimdiye kadar insansı maymunlardan hiçbirinin konuşma yeteneği geliştirememesinin nedeninin insan gırtlığının kendine özgü yapısından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ancak konuşmak

için çok önemli olan belirli beyinsel yapıların genetik önkoşullarının eksik oluşu da göz önünde bulundurulmaktadır (Simon, 2006, s. 63).

İnsanların dili kullanabilme, cümle kurabilme yeteneğinin olanaklı kıldığı ikinci bir karakter, insanla hayvan arasındaki farkı ortaya koyan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır; bu da insanın çeşitli ortamlara uyabilme kapasitesidir. (Langaney, 2000, s. 20).

Bununla birlikte antropologların ve genetikçilerin görüşlerine göre, soyut düşünme ve simgeleri kullanma yeteneği, hedefe yönelik bir gelişmenin sonucu değil, evrimin getirdiği bir rastlantıdır. Nedeni bir kopyalama hatası; kalıtsal mirasın kuşaktan kuşağa aktarılırken meydana gelen ve beyinde de- belli belirsiz değişikliklere yol açan mutasyonlardır. Fakat bu mutasyonların faydalı sonuçları ancak çok sonradan ortaya çıkmış, insan türünün devamlılığı yönünde avantaj sağladıkları için baskın olmuşlardır.

Genel anlamda bugünün insan toplulukları fiziksel açıdan büyük bir çeşitlilik sergilerken genetik olarak birbirlerine benzerler. Aslında, insanın çevre ile doğrudan ilişkide olan “karoseri”, dış görünümü-rengi, biçimi, beden ölçüsü-çok değişkendir ve ilk göçlerden sonra süratle evrime uğramıştır. Buna karşın, “motoru”, içindekiler değişmemiştir: İnsan iskeletini oluşturan 211 kemik, ilkel atalardan bu yana pek değişmemiştir; topluluklara göre şu ya da bu gen biraz farklılık gösterse de bugünün insanının genetik materyali bizim türümüze özgü ortak kümeden hareketle oluşmuştur. Bu ortak miras bize tarih öncesi dönemdeki 5000 ile 10 000 “üretici” den gelmedir. Zaman içinde altı milyar örneğe kadar çoğalsa bile köken aynıdır (Langaney, 2000, s.49).

İnsan bedeninin biyolojik sisteminin değişmezliğine karşıt olarak sosyolojik varlığına ilişkin görüşler sayısız çeşitlilik ve değişiklik içermektedir. Tüm bu görüşler insanı anlamak için ayrı bir önem taşımaktadır.

4.2. Sosyal Bir Varlık Olarak İnsana İlişkin Kuramlar ve Dijital Sanattaki Yansımaları

Son yıllarda bedene duyulan özel ilgi, insanın biyolojik ve sosyolojik olarak ele alınması, insanın makine ile kurduğu özel ilişki, yapay zeka çalışmaları ve tüm bu ilişkilerden doğan kavramlar çoğu zaman kafamızı karıştırırsa da, kültürel üretimleri anlamamıza yardımcı olmaktadır. Özellikle çağdaş sanat, sanatçıların ya da sanatçı-biliminsanı ekiplerinin estetik kaygılarından ziyade zihinlerindeki soruları ortaya koymaktadır. İslimyeli'nin derslerde sık sık dile getirdiği gibi “anlamı olmayan sanat, sanat değildir”. Soru ya da sorun ise insan ve insanın yapıp ettikleri demektir. Aslında, tüm özel sorunlar, bir şekilde, çağın sorunlarıyla ilintilidir; bu da, her öznel sıkıntının, insanlığa özgü genel duruma bağlı olduğunu açıklar (Jung, 1944, s.59). Tek başına doğaya ya da insan dışındaki canlılara ait sorunsallar, estetik bir değer taşımadığı her haliyle fizik bilimlerin inceleme alanına girmektedir. Kısacası sanatı bugün geldiği noktada anlayabilmek için “insan”ı anlamak zorunludur. “İnsan’ın ne’liği” toplum ve insan bilimleriyle güzel sanatların da konusudur (Güvenç, 1999, s.316). Makine insan ilişkisini ve bu ilişkiden doğan bağlamları çerçeveleyen dijital sanat yapıtları, insanın ne olduğu konusunda düşünmeden yeterince anlaşılmamakta, kimi zaman da haksızlığa uğramaktadır.

Kısacası hem nesnel olarak hem de kültürel olarak insanı anlayabilmek için insanla ilgili olup bitenleri araştırma zorunluluğu vardır. Dijital sanatlarda bedenin incelenmesi bizi “insan nedir?” sorusuna bir kez daha götürmektedir. İnsanı ve kültürel çeşitliliğini araştıran her bilim dalı bu sorunun ve cevaplarının çeşitliliği ile doludur. McCaffery (1991) günümüz insanı için; “Bugünün dünyasında *insan* olmak ne demek? Neler değişti, neler aynı kaldı? Bu sorulara verdiğimiz yanıtları teknoloji nasıl değiştirdi? Bütün bunlar içinde yaşayacağımız gelecekle ilgili neler öneriyor?” diye sormaktadır (aktaran Robins,1995).

Bu soruya sağlıklı bir yanıt ancak geçmişte insanın nasıl kavrandığının bilinmesi ile mümkündür. Biyolojik yapısı, çevreyle etkileşimi ve ürünleri ile sosyal olarak kurulan insanın gelecek kurgusuna geçmişteki bazı görüşler ve hatta zıtlıklar

önemli etkilerde bulunmaktadır. Çünkü dönemler arasındaki ani değişimler, bilimsel olduğu kadar sanatsal olarak da ele alınmaktadır. Onaltıncı ve onyedinci yüzyılın metafizikçileri Leibniz ve Spinoza için insan sorunu bir akıl sorunu iken ve insana giden yolun matematikten geçtiği söylenirken, ondokuzuncu yüzyılda, Darwin'in evrim kuramının ve antropolojinin insan felsefesinin sağlam dayanakları olduğuna inanılmıştır. Bu farklı görüşler bugün yapay zekaya ilişkin görüşleri ve eleştirileri biçimlendiren unsurları bünyesinde barındırmaktadır. Bu birbirine zıt görüşler ve ileri sürülen tüm diğerleri insan kavramının tarih içinde yaşadığı değişikliklere bakmanın, bugünün insanının ve dünyasının anlaşılmasına olanak sağlayacağını göstermektedir.

İnsanın sosyal bir varlık olarak ele alınması ya da daha genel bir tavırla sosyal bilimlerin insanı ele alışı, dijital sanatın sosyal bulgular, sorular ve hatta yöntemlerle ilişkisi açısından önemlidir. İnsanın sonralığına –posthuman- olma durumuna ilişkin söylemler temelini felsefenin ve sosyal bilimlerin tarihinde bulmaktadır. İnsanın hayvandan ayırımına işaret eden düşünceler üzerinden bugün, insanın makineye olan ayırımını da değerlendirmek mümkün gözükmemektedir. Dijital sanatta insanın hayvandan ayrı olmasının yalnızca bir tür olma sorunu olduğu düşüncesi kadar, insanın makine ile ayırımının yapılabilmesi için insanı insanı yapan değerlere eğilmek gerekliliği düşüncesi de yer almaktadır. Örneğin “bilinç” meselesi, “duygu” kavramı ya da yapay organizmalarda ve robotlardaki sosyal zeka kavramı dijital sanatın üzerinde durduğu noktalardandır.

Bununla birlikte insanı sosyal bir varlık olarak tanımlarken alet, iş ve emek ile kurulan ilişkisi, yani teknik ve teknolojiyle olan ilişkisi, dijital çağda insanoğlunun makine uzantılarıyla, protezlerle olan ilişkisine göndermelerde bulunması açısından önemlidir. Bu nedenle bu bölümde, sosyal bilimlerde insanın ele alınışına ilişkin görüşler incelenecektir.

Türkçe “insan”, Arapça insiyet (yakınlık, tanışlık, aşinalık) kökünden türetilmiş bir sözcüktür. Çevresiyle ilişki, iletişim kuran, konuşup anlaşılan, yakın olan varlık anlamına gelir (Bozkurt, 1999, s. 317).

Antropoloji, kültürel antropoloji, fizyoloji, etnoloji, felsefe, kültür felsefesi, insan felsefesi, ahlak felsefesi, teoloji, ontoloji, tarih, biyoloji ve benzeri disiplinlerin tümü insanı derinlemesine araştıran dallardır. Uzun bir süre ahlak felsefesi, teoloji, ontoloji vb. felsefe disiplinleri içinde ele alınan insan sorunu, ondokuzuncu yüzyıldan itibaren “felsefi antropoloji” (insanbilim) içinde tartışılmaktadır. Dijital çağda insanın çözümlenmesinde de, bu bilim dallarının bulgularına, kavramsal temellerine ve hatta araştırma yöntemlerinin kullanımına rastlanmaktadır.

Turner (1996) sosyolojide insanın, eşzamanlı olarak hem doğanın hem de kültürün bir parçası olduğunu belirtir. İnsanın ne olduğuna ilişkin tartışmaların büyük kısmını, insanın hayvandan farklı yönlerini ortaya koyan önermeler oluşturmaktadır. İnsanın alet kullanma özelliği, düşünebilme yetisi, ‘dil’i kullanıyor olması, iki ayağı üzerinde hareket edebiliyor olması ya da kendi çevresini kendisinin yaratıyor, hazır olanı kabul etmekle yetinmiyor olması onu hayvandan ayıran ve insan olmasını sağlayan özellikler arasında sayılmaktadır. Langaney (2000, s.18), alet kullanma konusunda hayvanlarla insanlar arasında çok belirgin bir uçurum bulunmadığını belirtmektedir: “Şempanzeler taştan yapılmış aletler kullanırlar ve bunları yeniden kullanmak üzere saklarlar veya vücutlarında üreyen termitleri avlamak için tahtadan çubuklar yaparlar ve her seferinde bunları yenilerler...Bizlerden çok önce atılabilir materyalleri icat etmişlerdir. Taş atma kapasiteleri vardır...Bu aletler yontularak köşeleri sivriltilmiş olan ilk insanın kullandığı yassı çakıl taşları arasındaki fark pek açık değildir” .

İnsan elinin alet kullanmaya elverişli olduğu göz önünde tutularak insanlığı üreten kaynağın alet kullanmayla başladığını öne sürenler olmuştur. Fakat bir insanın alet kullanmasının onu doğrudan doğruya insanlaştıracakı düşünülemez. Primat cinsinden hayvanların da rahatlıkla alet kullandıkları bilinmektedir. Ancak mesele alet kullanmak değil de alet üretmek ise bazı düşünürlere göre alet kullanabilmek için bunun yararlı ve gerekli olduğu fikrinin insanda olması gerekir. Bu şekilde de alet üretmeden önceki bilinçlilik haliyle “insan olma”nın zaten başlamış bir süreç olduğu düşünülmektedir.

Bilgi, hayvanda da bulunan bir şeydir; bilginin hayvanda koşullu tepkinin bilinçli bir biçimi olarak görülebildiğini biliyoruz. Oysa insanda bilgi, birikimi ile anlam kazanan bir olgudur. Bu bilgi birikimi de bir bilinçlilik durumudur. O halde bilinçlilik, insanın, duyular arasındaki bağlantılardan sonuç çıkararak bu sonuçlara göre davranmaya ya da davranmamaya karar vermesi anlamına gelir. Bilişlenmenin sonucu olarak “ben”, “biz” ve “başkaları” kavramlarının bilincin ortaya çıkmasıyla iletişime girebilmenin koşulları tamamlanmış olur (Hacıkadıroğlu, 2000).

Hacıkadıroğlu bilgi birikiminin gerçek gücünü yazıdan almakta olduğunu belirtmektedir; konuşma insanın insanlaşmasındaki büyük etkenlerden biridir, yazı da uygarlaşmasındaki en önemli etkenlerden birisidir demektedir. Dolayısıyla karşımıza insanlaşma ile uygarlaşmanın ayrı kavramlar olduğu gerçeği çıkmaktadır. Nitekim yapay zekanın insana benzemesindeki en önemli unsurlardan birinin insanın konuşma yeteneğinin olduğunun farkedilmesiyle (antropoloji bilimi sayesinde) çalışmalar bu yönde yoğunlaştırılmıştır. Dijital çağda uygarlaşma kavramı ise, posthumanizm, transhumanizm gibi başlıklar altında incelenmektedir.

İnsanlarla hayvanlar arasında doldurulamayacak bir boşluğun, bir kopukluğun ya da bir derece ayrımının olup olmadığı insana ilişkin önemli tartışma alanlarından biridir. İnsan beyninin becerisi algılama değil, soyutlama yeteneğidir. Dolayısıyla insan ile hayvan arasındaki en büyük ayrımın kavram üretme konusunda yani dil konusunda ortaya çıktığı düşünülmektedir. İnsanı hayvandan ayıran bir diğer unsurun yaşam deneyimi olduğu belirtilmektedir. Hayvanlar, algıladıkları, kavradıkları bir nesneye duyumundan öte bir anlam yükleyememektedir; bir nevi dil ile yanı kapıya çıkmaktadır bu mesele, oysa insan yaşamı boyunca bir çok nesneye gerçekte olduğundan çok daha farklı anlamlar yüklemiş ve dolayısıyla uygarlıklar kurmuş ve geliştirmiştir. Sanatın ortaya çıkışı da bu yaşam deneyimi sürecinde nesnelere yeni anlamlar yükleme becerisidir.

İnsan ve doğası, kültürü konusunda yapılan tüm araştırmalara ve incelemelere rağmen, insan, yine de tam olarak “bilinemeyen” bir olgu olarak varlığını sürdürmektedir. Carrel (1999), insanın bir *Homo incognita* olduğunu dile getirmiştir. Bilen fakat bilinemeyen: “Bir homo sapiens incognita”. Dolayısıyla denilebilir ki insan

üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında cevaptan çok yeni sorular karşımıza çıkmaktadır.

Bu bilinmezliğin bir sebebi de insanın tarihine ilişkin tüm gerçeklerin hâlâ yeterince aydınlatılamamış olmasıdır. Dünya üzerinde bugüne dek milyarlarca insanın yaşamış olmasına rağmen ilk insana ait bulguların sayısının azlığı insanın ne olduğu sorusuna tam bir cevap verilmesini güçleştirmektedir. Bugün bilimsel olarak edindiğimiz sonuçlara bakarak ancak bir insanın kesin olarak ne olduğunu bilemediğimizi söyleyebiliyoruz:

İ.Ö. üç milyon yıl ile yüzelli bin yıl arasını kapsayan döneme ait elimizde iki iskeletten başka bir şey olmayınca, üç milyon yıl yaşamış çoğulcu nüfusun neye benzediğini ve aralarındaki ilişkileri nelerin oluşturduğunu anlamak imkansızdır...Üç milyon yıldan bu yana bilinen ilk Homo Habilis ile Australopithecus²⁶’lar arasındaki süreçte insanı bulmakta zorlanıyoruz (Langaney, 2000, s.26)...”Dünya’nın En Güzel Tarihi” kitabında Yves Coppens’in dediği gibi Australopithecus’lar şüphesiz alet kullanabiliyor olmalı ve başlangıç noktasından itibaren sadece bir tek insan türü yok. Zaman içinde, değişik dönemlerde Homo Erectus ve daha sonra Homo Sapiens haline dönüşecektir...American Museum’dan Ian Tattersall gibi bazı saygıdeğer paleontologlara göre ise, düzinelerce farklı insan türü vardı ve biri, yani bizim türümüz dışında hepsi ortadan kayboldu...Kesin bir karar vermek imkansız (Langaney, 2000, s.26).

İnsanın bilinmezliğinin bir sebebi olarak da insan türünün - çiftleştikçe daha da artan çeşitliliği ileri sürülmektedir. Aslında insanın duygularının sayılı olduğu düşünülüyor, bu duyguların ortaya konuş biçimlerinin zamana, mekana ve insana göre değişmesi ise insanı çözülmesi zor bir bulmacaya dönüştürüyor. Bir de insanların, eriştiği düşünülen zihinsel potansiyeline karşıt olarak gelişen birbirini yeme, yoketme ve güç sahibi olma isteğinin sebepleri insana ilişkin en önemli sorular olarak ortaya çıkmaktadır. Langaney (2000, s.137), insanların kaynaşmak, sorunlara çare olmak yerine neden sık sık birbirini yemeyi tercih ettiğini daha iyi anlamamız lazım demektedir: “İşte yeni binyılın en heyecan verici ortak projesi bu” .

²⁶ *Australopithecus* (*Australopithecus*), yaklaşık 4 milyon yıl önceden 1 milyon yıl önceye kadar Afrika’da yaşamış insana benzer canlılara verilen cins ismi. Australopithecus bilinen en eski hominid fosilleridir. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Australopithecus>)

İnsan üzerine çekilen bu bilinmezlik perdesine rağmen, sahnede yine de birçok insan tiplmesi bulunmaktadır: *Homo erektus* (dik, ayağa kalkmış olan), *Homo mortalis* (ölümlü), *Homo eternalis* (ebedi-sonsuz), *Homo rebellus* (başkaldıran varlık), *Homo küriosis* (meraklı izci), *Homo lingua* (konuşan), *Homo loquens* (iletişim kuran), *Homo sembolikus* (soyutlayabilen), *Homo faber* (alet yapıcı), *Homo ekonomikus*, *Homo politikus*, *Homo rasyonalis*, *Homo kriminalis*, *Homo santos* (aziz veli), *Homo historikus* (tarihi insan), *Homo ludens*, *Homo ridens* (gülen insan), *Homo seksus* (eşcinsel), *Homo ritüalis* (törenci), *Homo protokolis* (protokolcü-hiyerarkus), *Homo belligerent* (savaşçı), *Homo sosyalis* (toplumsal olgu olan insan), *Homo artis* (sanatçı) *Homo esperans* (iyimser), *Homo desperado* (ümitsiz), *Homo kredo* (inançlı), *Homo nihilismus* (inançsız), *Homo libertas*, *Homo politikus*, *Homo idealismus* (erkek), *Homo realismus* (kadın), *Homo sapiens* (bilen insan), *Homo narsissus*, *Homo perfektus* (Kusursuz insan kusurunu bilendir), *Homo kontemporaris* (Güvenç, 1999, s.317).

İnsanla ilgili bir başka gerçek, insanın kendi kendini yaratmış bir olgu olduğudur. Jung (1944, s.40) bu konuda Faust'un sözünü örnek vermektedir: “Kafanda kurduğun düşünceye benziyorsun”.

Bununla birlikte insanı tanımlamak için onun fizyolojisi dışında kalan unsurlara değinenler de olmuştur. Örneğin Tunalı (2002) insan, fizik ve bio-psişik varlığının dışında, duygu ve düşünceleri, hayalgücü ile bir tinsel varlıktır derken Kuçuradi (1998, s.20) insanı tanımlamak için onun yapıp ettiklerine ve özellikle değerlerine, gerçekleştirebildiklerine bakmak gerekmektedir der: “İnsan, cins olarak insan, tek tek kişilerin gerçekleştirebildikleri ve yaşayabildikleriyle varlığa yeni boyutlar kazandırmaktadır. Bunların en önemlilerinden biri *değerdir*. Kişilerin fiilen yaşadıkları, fiilen gerçekleştirdikleriyle değerlenir insan. Bu değerlendirme ise varlığın apayrı bir boyutudur”.

Kültür ve insan üzerine ilk düşünsel yönelimlerin mitolojilerden ve dinlerden geldiği bilinmektedir. Çağdaş düşünceye gelene dek, Antik Yunan'dan başlayarak tarihsel süreç içinde insan tanımlamalarını izlemek gerekmektedir: nitekim insana dair araştırmaların, değerlendirmelerin ve özellikle sanatın, kümülatif bilgi katmanlarının son kertesine değil, mitlerden teknolojiye insana dair her türlü düşünceyi özgün bir

yapıyla yeniden kurduğunu görmekteyiz. Bilim de sanat da insana dair en ufak bilgi ve fikir kırıntısına önem vermiş, yeni anlamlarla zenginleştirmiştir.

M.Ö. 6. yüzyıla kadar Yunanlılar toplumsal ve doğal olayların açıklanmasını Tanrıların iradelerine bağlayarak mitolojik bir şekilde yapmışlardır (örneğin Hesiodos). Ancak 6. ve 5. yüzyıllarda sorun, evreni hangi güçlerin yönettiği şeklinde değil, olayların “nasıl” cereyan ettiği şeklinde ortaya konulunca, mitolojiden felsefeye geçişin temelleri atılmıştır (Günay, 2003, s.17).

İnsanın teknolojiye ve makinelere olan ilgisi, çağımızda insanı sorun haline getiren süreci betimlemeyi ve buna yol açan nedenleri göstermeyi gerektirmektedir. Dijital çağda da insana ilişkin felsefenin temel hedefi insanın düşünsel konumu için bir çıkış yolu bulmak ve teknoloji ile, makineler ve yapay organizmalar ile kurulacak geleceğini çözümlemektir. Bu durum da bizleri, insanın felsefe tarihinde nasıl tanımlandığını bilmeye zorunlu kılmaktadır.

Örneğin bilinç durumu, geçmişte de çağımız düşünce dünyasında da insanı ve makineyi, robotları konumlandırmak için başvurulmuş bir unsurdur. Felsefe tarihinde bir çok düşünür, insanın hayvandan farkını, varlığının bilincinde olması, kendisini bilmesi olarak kurgulamıştır. Hegel için insan özbilinçtir ve özbilinç ancak bir başka özbilinç için varolduğu ölçüde vardır. Hegel’e göre insanın dünya ile ilişkisi sorunu da bir özbilinç sorunudur. Hem bilmenin hem de eylemin (teknik, ahlaki ve politik eylemin) temellendirilmesinde ortaya çıkan bu sorun modern felsefenin başlıca konusu durumundadır (Günay, 2003, s. 129). Özbilincin ortaya çıkışını anlamak, insanın niçin ve nasıl “Ben” demeye başladığını anlamayı gerektirir. Bilinci doğaya gömülmüş olduğu noktadan, yani biyolojik varoluşundan başlayarak ele alan Hegel’e göre, İnsan yalnızca doğal bir varlık olmadığının bilincine, yani özbilince, Kant’ta olduğu gibi *bilme* edimi yoluyla değil, genel olarak içinde barındırdığı *istekten* hareketle varmaktadır. Çünkü bilme edimi, özneyi kendisine değil, nesneye yöneltir ve bu nedenle, onu özbilince değil, nesnenin bilgisine götürür. Özne ancak istek aracılığıyla kendisine dönebilir.

Hegel'in özbilince ilişkin düşünceleri de yapay zeka üzerine düşünmek için kullanılabilir: Yapay zekanın özbilince sahip olup olmayacağı, kendiliğinden istek duyup duyamayacağı, bu tür bir talebinin olup olmayacağı, efendi-köle ilişkisine nasıl bakacağı, yeni bir tür olarak değerlendirilebilmesi için özbilincin gerekliliği üretilmiş olduğu için, kendi sisteminin ayırıcında olduğu için, kendi kendisini çoğaltabilecek güçte olacağı için korku duyup duymayacağı, korku olmadığından insanlıkla savaşa girmeye gerek duyup duymayacağı, nasıl bir töze sahip olacağı felsefi tartışmaların temelini oluşturmaktadır. Kısaca özbilinç de, korku da, tarih bilinci de yapay zeka için tekrar ele alınan konulardır.

Ayrıca insanlık tarihi denilen şey, Hegel'in dediği gibi özbilincin kendini özbilinçlere kabul ettirme eğiliminden kaynaklanmaktaysa, makinelerin, hibrit sistemlerin tarihi için onların kendilerini kendi özbilinçlerine benzer varlıklara mı yoksa insanlara mı kabul ettireceği düşünülmelidir. Özbilinç *upload* edilebilen, makinelere yüklenen bir olgu haline gelebilir mi sorusuna yanıt aranmalıdır.

Feuerbach doğayı büyük bir organizma olarak anladığı gibi, insanı da beden ve ruhun organik bir birliği olarak anlar. İnsan, doğa gelişmesinin en yüksek doruğu olarak, kendi bilincine ermiş olan doğadır ona göre. Feuerbach şunları söyler: "İnsan sadece düşünme nedeniyle hayvandan ayrılmaz. Onu hayvandan ayıran, daha çok, tüm özüdür. İnsan da ilk planda cisimdir/bedendir, ruh ikinci planda gelir. Ruh, bilinç yalnızca beyinle ilgili birer olgudur. Feuerbach'a göre bilinç, bedenin, beynin bir işlevidir. İnsanın asıl özü, kendi kendisinin bilincine varmayı, duyarlılığı, bedenselliği içinde toplayan ruh ve bedenin birliğindedir (Günay, 2003, s. 147).

Kant da benzer şekilde ahlak felsefesinin temelini insana dayandırmış ve insanı hayvandan ayıran en önemli farkı, insanda hayvansal güdü ile aklın birbirlerinden ayrılmış olmasında bulmuştur (Günay, 2003, s.95). Kant'ın felsefesinde ve özellikle insan anlayışında otonomi kavramı önemli bir yer tutar. Onun, insanı otonom bir varlık olarak gören ilk filozof olduğunu söylenmektedir. Ancak onun anlayışında söz konusu edilen insan, dual bir varlık olarak karşımıza çıkar. Çünkü insan bir yanı ile doğal bir varlıktır, ama diğer yanı ile bir akıl varlığıdır. İnsan doğal varlık yanı ile zaman-mekan içinde bulunan bütün doğal şeyler gibi doğa yasalarına bağlıdır; akıl varlığı olarak da

akıl yasalarına bağılıdır. Akıl yasalarına bağılı olmak demek, insan olmak, özgür olmak, kendi kendisine yasa koymak demektir.

İnsan bu yeryüzünde akıl sahibi olan biricik yaratıktır ve onda akıllı kullanmaya yarayan yetiler vardır. Ancak bu yetilerin tek kişide değıl de insan soyu çerçevesinde gelişebilmeleri gerekmektedir. Kant’a göre tarihin “ide”si insan türünün gelişmesidir. Bu gelişmede insan, doğaya bağılı olmaktan gitgide kurtulup kendisinin kurduğı bir dünya içinde yerleşmektedir. Kant’a göre, başlangıçta insanı yöneten içgüdünün yerini, zamanla akıl almış ve artık insanı yalnızca bir içgüdü varlığı olmaktan çıkarmıştır. Çünkü insanı kendinde bütün hayvanların içinde kapanıp kaldıkları sınırların dışına yayabilecek bir yeti bulunduğunu anlaması, çok kesin bir dönüm noktası olmuştur. Akıl insanı hayvanların üstüne büsbütün yükselten son adım da, ona doğanın asıl ereğinin insan olduğunu öğretmesi olmuştur.

Özbilincin varlığı bizleri, insanın kendisini bilmesine yöneltmektedir. Örneğın Sokrates ‘Savunma’sında, günümüzden 2500 yıl önce; “Kimdir insan, insan nedir?” diye sormuş (Güvenç, 1999, s. 316) ve “kendini bil” demiştir. Sokrates’te kendini bilmek, insanın evrensel tanımına, yani onun özünün ne olduğuna ulaşmanın yolu olarak belirlemektedir. İnsanın kendini bilmesi, insanın kendi doğasının bilgisine ulaşması demektir. Kendini bil’ebilersen, insanı, toplumu, dünyayı da bilmiş olursun. Onun için “kendini bil”mek (her dinde, dilde, dernekte ve dergahta) en yüce erdemlerden biri sayılmıştır (Güvenç, 1999, s.318).

Bununla birlikte Platon, Devlet’te “kendini bilmen yetmez, toplumu bilmen gerek” demiştir. Platon’a göre insan bireysel yaşamı çerçevesinde değıl, siyasal ve toplumsal yaşamı içinde incelenmelidir. Ona göre felsefe bir devlet kuramı geliştirmeden bize doyurucu bir insan kuramı veremez. İnsanın doğası devletin doğası içine büyük harflerle yazılmıştır. Platon Sokrates’in “Kendini Bil” sözünü yeterli bulmamış, “insan kendi yaşamından çıkışla insan nedir sorusuna cevap veremez” demiştir (Günay, 2003, s.23-24-25). Aristoteles ise Politika’da kendini bilmek, toplumu bilmenin yanında aileni ve çevreni de bilmek gerekir demiştir. Aristoteles, Platon’a eleştiri olarak toplumsal yaşamın önemine değinmiş ancak *oikosun da* (aile, köy, insanın dar çevresi) insanı oluşturan etmenler arasına girmesi gerektiğini belirterek

Platon'u eleştirmiştir. Görüldüğü gibi insanı tanımlamanın yollarından biri de onun çevresi ile olan ilişkisine, yani toplumsal bir varlık oluşuna gönderme yapmaktır. Sofist Protagoras: “İnsan ihtiyaç duyup kullandığı herşeyin ölçüsüdür, nasıl iseler öyle olmalarının, nasıl değil iseler öyle olmamalarının” der Günay, 2003, s.20).

İnsanı ilgilendiren meselelerden birisi de, insanların topluluk olarak yaşama ihtiyaçlarıdır. İnsanlar topluluk olunca da birlikteliğin devamını ve düzenini sağlayabilmek için önce doğaya karşı düzenlerini koruyabilmek ve daha sonra da kendi içlerinde bir düzen kurabilmek için ahlak yasaları üzerine düşünmüşlerdir. Bu ahlak yasaları etrafında düşünme, insana ait diğer sorularla birlikte yürümüştür (dış dünyayı nasıl algılarız, insanın doğadaki yeri nedir gibi). İnsanla ilgili sorulan sorularda değişen şey ise şudur: farklı dönemlerde insanın biraradalığı için üzerine düşünülen ahlak yasaları farklı biçimlerde tanrılarla/tanrıyla ilişkilendirilmiştir. Örneğin Antik Yunan'da insan tanrıdan birazcık farklı iken, tanrıları ilgilendiren yasalar insanı da ilgilendirirken, Ortaçağ'da Hristiyanlıkla birlikte insan ile tanrı arasında büyük bir uçurum konmuştur. Bu uçurum zamanla, insan yasaları ile doğa yasaları arasındaki farka da işaret eder hale gelmiştir.

İnsanın doğa ile olan ilişkisi de onun tanımlanmasında başvuru noktalarından birisidir. Rönesans'ta insan mikrokosmosdur yani kendi içinde bir dünyadır. Dolayısıyla bu dönemin en önemli özelliği “hümanizm” olgusudur. Ortaçağ'da ruh-beden ikiliği, karşıtlığı söz konusu iken, Rönesans'ta insan bir bütün olarak değerlendirilmektedir. Ortaçağın eskatolojik²⁷ anlayışına karşın (Günay, 2003), Rönesans düşüncesinde insan yaşadığı dönem içinde kendini gerçekleştirmeye teşvik edilir. Bu durum da yeni düşüncelerin filizlenmesine sebep olmakta, özellikle insanın doğa üzerindeki hakimiyet düşüncesi artmaktadır. Dijital sanatın gerçekleştirdiği deneyim olgusunun kökleri bu döneme dayanmaktadır. Doğa üzerindeki hakikatin artık deneyimden ortaya çıkacağına inanılmaktadır..

Bununla birlikte doğanın mekanik bir olgu olarak ele alınmasının, kendisini doğa karşısında çaresiz hissetmeyen insanın tanrı inancında değişiklikler meydana

²⁷ insanın ölümden sonraki durumuyla dünyanın sonu üzerinde duran öğretilerin tümü, öbür dünya bilgisi, ahretbilim

getirdiği düşünülmektedir. Ayrıca felsefe tarihinde insanın izini sürmek bizi aynı zamanda tanrı fikrine de götürmektedir. Aslında dijital çağ teknolojileri insana tanrı olma rolünü vermektedir. Bugün artık yapay zekanın bir yaratıcı fikrine sahip olup olmayacağı tartışılmakta, varlığının bilincine varan her sistemin bu soruyu soracağına ilişkin görüşlere rastlanmaktadır. Dolayısıyla geçmişte dinlerin insanı nasıl tanımladığı, hangi özellikleri ile insanı evrende görevlendirdiği bilinmelidir. Kısacası tanrı fikri, dijital çağda bile insanın kendisini evrende konumlandırabilmesi açısından önem taşımaktadır.

İnsanın ne olduğu sorusuna cevap verilirken dinlerin genel yaklaşımının insanı parçalayarak (özellikle Hristiyanlık ve İslamiyet), insan bedeninin geçiciliği, ölümlülüğü ve ruhun ölümsüzlüğü üzerine vurgu yaparken insanı bir ikilik olarak görmüşlerdir. Hristiyanlığa göre doğmak, günahla birlikte dünyaya düşmektir. Bundan dolayıdır ki insan ölümü yenemez. Ölüm insanın günahkarlığının doğal bir sonucudur (Akarsu, 1998, s.12). Bu nedenle, insanın ne olduğu sorusunun cevabının sağlıklı verilebilmesi için öncelikle insanı bir bütün olarak düşünmek ve değerlendirmek gerekmektedir.

Bugün teknolojilerin hızla gelişiminin bir kanadını ölümü yenmek düşüncesinin oluşturduğu belirtilmektedir. İnsanlar güç elde etme ve bunu artırma konusunda birbirleriyle sürekli bir çatışma içinde bulunurlar. Bazı düşünürlere göre insanın eylemlerini yönlendiren en temel eğilim ölüm korkusu ve kendini koruma isteğidir. Bununla birlikte sanat ediminin önemli bir kısmının da ölüm duygusundan, teknolojinin gelişiminin de korunma arzusundan çıktığı düşünülmektedir.

Çağdaş sanat biçimleri arasında performans sanatı ve dijital sanat, insana ve bedenine öznelliği açısından yaklaşmaktadır. Kişinin karar mekanizması, eyleme geçme gücü, kendisini ve çevresini dönüştürme potansiyeli, yani öznelliği, sosyal bilimler tarihinde olduğu gibi sanat tarihinde de önemlidir. Dolayısıyla bireyin öznelliği yeni bir kavram olmamakla birlikte, doğayı ve kendisini değiştirme, dönüştürme gücü açısından teknolojinin bu öznelteki yeri önemlidir.

Marx'a göre, "insan üretmeye başladığı andan itibaren" hayvanlardan farklılaşmıştır. Yani insanın insanlığını belirleyen öge emektir (Günay, 2003, s.160). Dijital çağda emek kavramı sorgulanmaktadır. Emeğe insanın mı yoksa makinelerinin mi sahip olacağı düşüncesi bu çağda ayrı bir önem taşımaktadır. Marx: "Dünya tarihi diye adlandırılan şeyin tümü, insanın insansal emekle yaratılmasından ve insan doğasının ortaya çıkmasından başka bir şey değildir; insan, bu nedenle, kendi kökenlerini kendisinin yarattığına ilişkin açık ve çürütülemez kanıtlara sahiptir demektir (Fromm, 1962, s.38). Marks'ın dizgesinde yalnızca tek bir yarı-ruhbilimsel öncül vardır; insan, politika, bilim, sanat, din vb. şeylerle ilgilenmeden önce ve her şeyden önce, yiyip içeceğini, barınabileceği bir yeri ve giyimini sağlamak zorundadır. Ona göre insanın durumu, emeğin durumu tarafından belirlenir: somut ve gerçek bir süreç olan emek aracılığıyla, insan kendini dışlaştırmakta ve nesnelleştirmektedir, yani kendini yabancılaştırmaktadır. Marx'ın felsefesi eylem (praxis) felsefesidir: çünkü o felsefenin dünyayı yalnızca yorumlamakla yetinen bir şey değil, aynı zamanda onu değiştirmesi gereken bir etkinlik olduğu görüşündedir. Marx'a göre dış dünya üzerinde etki yaparken, dünyayı değiştirirken, insan aynı zamanda kendi öz doğasını da değiştirir. Çünkü maddi üretimlerini ve ekonomik ilişkilerini geliştirerek hem kendi öz gerçeklerini hem de düşünceleri ile birlikte düşüncelerinin ürünlerini de değişikliğe uğratan insanın kendisidir.

Nietzsche de insanı, kuvvet kavramı bağlamında değerlendirmiş ve tek bir insan tanımı yerine farklı insan karakterlerini gruplandırarak meseleye yaklaşmıştır. Nietzsche'ye göre, insanın en köklü istemesi ve baş karakteristiği "kuvveti isteme"dir (Kuçuradi, 1999, s.23). Ancak kuvveti isteme, kuvvetli olmayı isteme, kuvvetli duymayı isteme ne demektir? Kuvvet bir şeyi yapabilmedir. Kuvvetli olma, hedef edinilen şeyi yapabilme demektir. İnsan hedef edindiği bir şeyi yapabildiği zaman, istediği bir şeyi yapabildiği zaman kuvvetli duyar kendini. Görüldüğü gibi problem olan, insanın istemesi değil, istediği şeydir.

Nietzsche'ye kadar etiğin konusu eylemleri değerlendirmek olmuştur. Oysa Nietzsche, insanların yapı farklılıklarına eğilmek gerektiğini söyleyen bir düşünürdür. Bu nedenle insan konusunda her zaman için önemli bir düşünür olmuştur. Kuçuradi

(1999, s.30) Nietzsche'de insanların üç ana tipe toplandığını aktarır: trajik insan, üstinsan ve dionizik insan. Kimi kuramcılara göre dijital teknolojilerin insana eğilmesinde ve onu üstün kılmayı hedeflemesinde Nietzsche'nin felsefesinin etkileri yatmaktadır. Bu nedenle Nietzsche'nin insan anlayışını bilmek önemlidir.

Nietzsche'nin sürü, kalabalık, yığın, halk, bilge olmayan, iyi insan, zayıf insan ve bunlara benzer adlar verdiği insan tipi, kendi gözleriyle göremediği realiteyi toplumun değer yargılarına göre değerlendiren ya da kendini ve kendi gibilerini ayakta tutan bir değerlendirme tarzını, çevresinin ve çağının moral değerleri haline getiren insan tipidir (Günay, 2003, s.25). Kendi gözleriyle gördüğü realiteyi tabii değerine uygun olarak değerlendiren, tesadüfen, şurada burada yetişmiş insan tipine Nietzsche trajik insan der.

Üst insan, olduğu gibi olan, kendisi gibi olan, yapıp ettikleri ve başarılarıyla insana yön veren büyük çapta yaratıcı insan, ben'im diyen insandır (Kuçuradi, 1999, s. 25). Nietzsche, Darwin'in öğretisinin bir devamı olarak -ancak Nietzsche'nin darwinizmi tam anlamıyla kabul etmediğinin, ona göre uyum sağlayananın değil, dejenere olanın türünü devam ettirdiğinin de belirtilmesi gerekir (Işık, 1998)- insanı hayvan türünün bir uzantısı olarak görmektedir. Bu nedenle insan kendisini aşmalı-üst insan olmalıdır. Kimi düşünürler dijital çağda insanın sonrasının yani posthuman kavramının temelde Nietzsche'nin görüşlerine dek geriye dayandığını belirtmektedir.

Cassirer'e göre insanın klasik tanımı, yani düşünen hayvan (animal rationale) artık yeterli değildir (Çotuksöken, 1997). Şempanzelerle ilgili yapılan araştırmalar, düşünen hayvan olmayı insanın ayırt edici özelliği olmaktan çıkarmıştır, dolayısıyla insanı ussal hayvan olarak tanımlamak yerine simgeleştiren hayvan – *animal symbolicum*- olarak tanımlamalıyız demektedir. Cassirer'e göre insanı hayvandan ayıran, bağlantı kurucu düşüncedir. Ona göre “insan nedir” sorusuna verilecek ilk ve temel yanıt, insanın simgeleştiren varlık olduğudur (Çotuksöken, 1997, s.172). İnsan dünyası dirimbilimsel (biyolojik) kurallar için hiçbir ayrıcalık tanımaz yani biyolojik olarak aynı düzene sahiptir. Buna karşılık insan dünyasında insan yaşamının ayırıcı göstergesi olarak görünen insanın kendisini çevreye uydurmak için bulduğu yöntemlerdir. İnsan artık yalnız bir fiziksel evrende değil, bir simgesel evrende de

yaşamaktadır. Dil, söylence (mitos), sanat ve din bu evrenin parçalarıdır. Cassirer, her düşünürün bize insan doğasına ilişkin kendi görüşünü verdiğini belirtir. İnsan kendisini dilsel biçimler, sanatsal imgeler, söylencebilimsel simgeler veya dinsel törenler içine kapamıştır, artık gereksinme ve isteklerine göre yaşamamakta, kuruntularını, kaygılarını, imgelerin ve düşlerin içinde yaşamaktadır. İnsanı insan kılan en önemli yan, onun varolana, nesnelere, olgulara, fenomenlere tek bir anlam yüklememesidir.

Günay (2003), Camus'nün, dünyanın akla uygun olmamasından hareketle bir etik olanağını araştırdığını belirtir. Camus'nün felsefesi, ilk kez Nietzsche'nin dikkati çektiği nihilizm sorununu felsefi yoldan aşmaya çalışmış en önemli çağdaş görüşlerden biridir. Günay bu durumun çağın sorunu olduğunu ve üzerimizde ağırlığının artarak yaşamakta olduğunu belirtmektedir. İnsan, ne olursa olsun, her şeyin anlamsız olduğu düşüncesiyle kalamaz çünkü her şeyin anlamsız olduğunu söylediğimiz anda bile anlamlı bir şey söylemektedir. Yaşamak bile kendiliğinden bir değer yargısıdır. O zaman da, göreceli de olsa yaşamaya bir değer verilmesi söz konusudur. Bu noktada dijital çağa ve yaşama ilişkin bir değer biçme olgusunun araştırılması gerekmektedir. Örneğin yaşamın bilinçli olarak uzatılabilmesi, ölümün müdahale edilebilir bir hale gelmesi, insanın dünyayı yaşayan tek varlık olmaması bugün yaşamın nasıl “değer”lendirileceğinin de altını çizmektedir.

Jung (1944)'a göre insan olmak, bilinçli olmak, içinde bulunduğu ilişkileri nedeniyle dış dünyayı algılamak ve onu tanımak demektir. Bilincin merkezi “Ben”dir. Ben ise son derece karmaşık bir yüceliktir, verilerin ve duyumların birikimleri ve yoğunlaşmasıdır. Burada ilk önce bedenin uzamda kapladığı yerin, soğğun, sıcakğın, açlığın algılanması yer alır. Ardından da duyumsal olayların algılanması (sakin miyim, heyecanlı mıyım vb.) gelmektedir. Kendimizi en yoğun biçimde duyumsamamız, en keskin biçimde kendi bilincimize varmamız bir duygu etkisinde kaldığımız zaman gerçekleşmektedir (Jung, 1944 s.71-72). Jung'un düşüncelerine eğildiğimizde Batı dünyasının bilince ciddi bir değer yüklediğı görölmektedir. Bu değer merkeze konduğunda ise ilkel kabileler ve doğuya ait yapıp etmeler Batı tarafından bilincin eksikliği olarak tanımlanabilmektedir.

Freud ilkel insanı tüm içgüdülerine ve bu arada ilkel cinselliğinin bir bölümü olan ters (yoldan çıkmış) içgüdülerine de tam doyum sağlayan biri olarak görmektedir (Fromm, 1962). Ancak bu ilkel insan, uygarlığın başlatıcısı ve yaratıcısı olarak yer almaktadır. Doyurulmayan, düş kırıklığına uğrayan içgüdü, uygarlığın yapı taşı olan ve cinsel olmayan düşünsel ve ruhsal enerjiye dönüştürülmektedir. Uygarlık geliştikçe insanın yüceltmeleri artmaktadır. İnsan daha akıllı ve kültürlü olmakta ama bir anlamda da ilkel insandan daha mutsuz ve çok fazla içgüdüsel bastırmanın sonucu olan nevrozlara yatkınlığı giderek artan biri olup çıkmaktadır.

Değerlendirme insanın bir varlık şartıdır: "İlk defa insan şeylere değer yükledi, yaşayabilmek için ilk defa O yarattı şeylerin anlamını, insanca bir anlamı" (Kuçuradi, 1998, s.17). Görüldüğü gibi Kuçuradi, insana değerleri açısından yaklaşmıştır: insanın değerlerinden kastedilen şey, cins olarak insanın bütün başarılarıdır: bilgi, bilimler, sanatlar, felsefe, teknik, moraller, kültürlerdir. Bunlar, insanın varlık imkanlarının gerçekleşmesidir; varlık şartlarının ürünü olan fenomenlerdir.

Hacıkadıroğlu (2000), hayvanlıktan kurtulup günümüzdeki düzeyine dek gelişebilen insanın gelişmesinin beyninin fizyolojik gelişimine değil, yaşam deneyimine, bilgi birikimine bağlı olduğunu belirtmektedir. Yani beynin fizyolojik evriminin durduğu düşüncesinde insan, işbirliği ve toplum içinde yaşayarak özgürlüğünü artırabilmektedir. İnsanın bilgi birikiminin artmasının sınırı yoktur, özgürleşmeyi sağlayan da budur.

İnsan, tarihin akışı içinde değişmektedir, yarın kendisini bugün olduğundan farklı bir konumda kurgulayacak ya da bulacaktır. Narayanan: "Bugün artık özgürlüğün her zaman adalet anlamına gelmediği, teknolojiyle yapay insanlığın yaratılması uğruna uç noktalara taşınmış olan insan kimliğinin bir biyometri, kültür ve bağlam sorunsalı olduğu bir döneme girmiş bulunuyoruz" demektedir (2005, s.285). İnsan kendi tarihini kendi yazmaktadır.

Fromm (1962)'a göre de insan, tarihi boyunca kendisini dönüştüren bir tarihin ürünüdür; olanakları ne ise, o olan varlıktır. İnsan kaçınılmaz olarak bugün de teknolojinin aracılığıyla hem kendisini hem de doğasını değiştirmektedir. Belki de

dijital teknolojiler konusunda gerçekte sorgulanması gereken insanın robotlar, hibrit yaratıklar ya da yapay yaşamlar yaratma isteği değil, insanoğlunun kendi türüne, zaten hali hazırda var olan organik insana duyduğu inançsızlıktır. Nihayetinde insanın ödevi, özgürlüğünün sınırlarını genişletmek, ölüme neden olana karşı, yaşama neden olan koşulları güçlendirmektir.

Çağımızda insanoğlunun teknolojiye ilişkin duyduğu kaygı ve korkunun, onu kontrol etme arzusu yerine ondan kaçmayı tercih etmesinin, onu dönüştürebileceği, değiştirebileceği, kendi amaçlarına uygun şekilde yönetebileceği halde daha çok yargılamasının altında yatan sebepler için insanlık tarihine bakmak faydalı olmaktadır. Kuçuradi (1999, s.98)'nin dile getirdiği, ondokuzuncu yüzyıla has “çöküntü” durumu belki de bu çağa ilişkin durumu da aydınlatmaktadır. Teknolojiyi ister sanatsal ister bilimsel anlamda değerlendirenler, belki de geçmiş yüzyılın çöküntüsünü, inançsızlık ve yaşam kaygısını, teknoloji üzerinden çözmeye çalışmaktadır. Dijital sanatta insanın doğayla, iletişimle, insan olma kavramıyla ve en çok da ‘beden’ kavramıyla ilgili çabası ve çalışmaları belki de güdülerin tekrar yakalanması için bir çözümleme, araştırma yöntemi olarak görülmelidir. Bu teknolojilerin ilk olarak ve en çok insana eğilmesi, yitirilen umudun geri kazanılma çabası olarak değerlendirilebilmektedir.

Teknoloji çağında insan, kendi gerçekliğini teknoloji üzerinden aramakta ya da daha doğrusu artık kendi gerçekliğini yaratmaktadır. İnsanın kendisini sosyal bir kurgu olarak yaratmasına dijital teknolojilerle fiziki bir kurgu olarak yaratması da eklenmektedir. Dijital sanat, gerçekliği değiştirme çabasını bir adım daha ileri götürerek, gerçekliği kontrol etme ve yaratma isteğinin yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Belki de bizi bekleyen geleceğin ve gerçekliğin karşısında ayakta kalabilmemiz için dijital sanat insanlığı aydınlatmaktadır.

4.3. Modern Düşünceye Dek Bedenin Kavranışı ve Dijital Sanata Etki Eden Unsurlar

Beden, tarihi perspektif içinde izi sürüldüğünde, Batılı düşüncenin içinde, tarihsel dönemlere ayrılacak şekilde farklı anlamlarla ilişkilendirilmiş, kimi zaman ön plana çıkarılmış ama çoğunlukla ihmal edilmiştir. Dolayısıyla bedeni tarihsel bir süreç

içinde ele alarak kavramak, bedenın bugünkü anlam çeşitliliğine ışık tutacak, dijital sanatlardaki konumunu da aydınlatacaktır.

Antropologlar, ilk insanlara ilişkin sorulara yanıt verebilmek için en çok, onların bedenlerine yaptıkları boyamalara, taktıkları aksesuvarlara, eşyalarına, ve mağara duvarlarındaki resimlerine yönelmiştir. İnsanoğlunun yazıyı ve dili geliştirene dek, çevresini, doğayı, kendi tabiatını tanımak ve kendisinden farklı olanlarla iletişimi sağlayabilmek için imgelere (bugün bizim yalnızca yorumlayabildiğimiz) ve özellikle hayvan bedenlerini betimleyen çizimlere belirli anlamlar yükleyerek başvurduğu kabul edilen bir gerçektir.

Mağara döneminde insanoğlunun mağaraların yüzeylerine yaptığı beden imgelerine ilişkin bugüne dek birkaç farklı yorum geliştirilmiştir. Başlarda, mağara duvarlarına yapılan resimlerin bir çeşit “av büyüsü” olduğu, bu resimleri yapanların avlanacak hayvanları daha rahat yakalayabileceği inancını taşıdığı düşünülürken, bazı araştırmacılar mağara duvarlarında bulunan imgelerin belirli bir düzen içinde betimlendiğini (ayrıca beslenme için avlanan hayvanların haricinde başka hayvanların resimleri de bulunmuştu) dolayısıyla bu imgelerin toplumsal bir anlam taşıyabileceğini, kadın–erkek ayrımını ortaya koymak üzere mağara duvarlarına yapılmış olabileceğini, ya da farklı bölgelerde yaşayan, uzak coğrafyalarda bulunan toplulukların bir araya geldiklerinde iletişimlerini sağlamak üzere yaptıklarını ileri sürmüşlerdir.

Bu konuda gelinen en son nokta ise, bu resimlerin “şamanistik öğeler” taşıdığı, mağara dönemi insanının, imgelerin gücünden yararlanarak ölümlerin dünyası ile bir bağlantı kurmaya çalıştığı düşüncesidir (Lewin, 1993).

Görüldüğü gibi, ilk insanın imgelere duyduğu ilgi ister bu dünyaya ilişkin olsun ister öteki dünyaya, temelde yaşamı kavrama ve anlamlandırma çabasından gelmektedir. Mısır uygarlığında beden imgesi ve heykellerinin önemi de öteki dünyaya ilişkindir. Sanatçı duvar resminde betimlediği kralın bedeni ile kralın ölümsüzlüğüne katkıda bulunmak istemektedir.

Günümüz Batı geleneğine şimdiki biçimini veren en önemli etmenlerden biri olan Antik Yunan’da bedenın kavranışı çoğunlukla Platon’un görüşleri çevresinde

temellenmiştir. Platon da, modern çağın mimarı Descartes gibi bedeni ruhun tabutu olarak görür (Leder, 1990):

Batı geleneğinde beden, epistemolojik hatanın, ahlaki hatanın ve ölümlülüğün sahnesi olarak anlaşılmaktadır...Bu var oluşa duyulan şüphenin, bir çok dönemde ve filozofun çalışmalarında olduğu gibi, örneğin Antik Yunan'ın Platonizminde ve Ortaçağ Hristiyanlığının Augustinyan nesillerinde su yüzüne çıkan, uzun ve rengarenk bir tarihi vardır (Leder, 1990, s.127-128).

Platon'un ve eski Yunan felsefesindeki idealist çizginin, bedeni, ruhu yabancılaştıran ve onu süfli dünyanın katlanılması gereken bir yükü olarak gördüğünü biliyoruz (Aktay, 2000).

Seneca, insanın, ruhunun sırtına yüklenmiş bir yük olan bedeninin kölesi olmaktan daha büyük şeyler için dünyaya geldiğini söyler. Kesin özgürlüğün ancak bedeni hor görmekle mümkün olabileceğine inanır ve şunu söyler: “Ben bu bedene, özgürlüğüme geçirilmiş bir zincir gözüyle bakarım. Kaderimin darbelerine karşı tutarım bu bedenimi ama, darbelerin orda durması içindir bu, bedenimden ruhuma hiçbir yararın işlemesine izin vermem”. Seneca'ya göre, bedenin güçlü olması için birçok şeye gereksinmesi vardır. Ruh ise kendi kendine gelişir, kendi kendini besler, geliştirir (Günay, 2003, s. 33).

Günay'a göre Seneca'nın bahsettiği beden, Roma'da zevke ve keyfe batırılmış bedendir.

Bedenin kültürel boyutu da sosyal bilimlerde geniş bir alanı kapsamaktadır. Örneğin cinsiyetler arası ayrımlar, çıplaklık, yani teşhir edilen beden, farklı kültürler için farklı anlamlar taşımaktadır. Senneth (2002, s. 193) bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

Çıplaklık Atinalılar için, çoğunlukla kendilerine çok güvenen ve şehirlerinde kendilerini evinde hisseden bir halkın amblemi olarak kabul edilmiştir... Hristiyanlar Yahudiler'e dokunmaktan korkuyorlardı. Yahudi bedenlerin bulaşıcı hastalıklar taşımalarının yanı sıra daha gizemli kirletici güçleri de barındırdığını düşünüyorlardı... Shakespeare'in Venedik Taciri'ndeki Yahudi tefeci, verdiği paraya karşılık karşısındaki Hristiyan'ın bedeninden yarım kilo et alabilecekti. Bu, Yahudi'nin, parasının gücünü kullanarak bir Hristiyan'ın bedenini bozabileceği korkusunu iletliyordu.

Yunan geleneğinde de beden, özellikle erkeğin kadınla olan cinsi münasebetinden dolayı değil, erkeğin kadın bedeni üzerinde kurduğu, kuracağı hakimiyet sebebiyledir.

Augustine için, diğer birçok Ortaçağ düşünürü için olduğu gibi, beden, titizlikle ele alındığında, canlılıktan, psikolojik yüklemelerden ya da duygulardan yoksun olarak anlaşılır. Sadece ruh, yaşamın aşılmasını sağlayabilir; beden tek başına bir ceset gibidir.(Leder, 1990, s.142)

Ortaçağ'da bedene yüklenen bu değersizlik düşüncesinin, çifte-beden olan kralın bedeninden-kralın kendi bedeni ve ona ilişkin bilinci ile halk önünde taşıdığı, şekillendirdiği bedeni- kaynaklandığı düşünülebilir. Nitekim Ortaçağ'da sarayın ve dolayısıyla Kral'ın ortaya çıkmasıyla beden ve bedeninin işlevleri sorgulanır hale gelmiş, krala ve bedenine ait ritüellerin, saray dışındaki bedenlerin uygarlaşma sürecine katkıda bulunduğu gözlenmiştir. Greenberg (2001, s.64) ise kralın bedenine ilişkin ritüellere ve uygarlaşma süreci olarak yorumlanan bu erişilmez idole ilişkin olarak şunları söylemiştir:

...Aynı zamanda XIV. Louis'nin bedeni tüm kullarının tapmak zorunda olduğu, soyut, erişilmez standart haline gelir. Bu tapınma bedeninin en mahrem işlevlerinde gerçek bir ritüel haline gelir. En kişisel işlevleri içinde kralın bedeni etrafında detaylandırılmış saray seremonileri ve görgü kuralları –giyinmesi ve soyunması, ne hazmettiği ve ne dışkıladığı, kiminle çiftleştiği- Kralın “özel” bedeninin içinde ve aracılığıyla tüm diğer Fransızların “özel” silik bedenlerinin mükemmel köklü eğitimini ve anlamını bulduğu en kamusal gösteri haline getirildiği paradoksal yükselişe/değişime işaret eder.

Soylulara ait bedenlerin kutsal figürlerle kendi dünyevi imgelerini ruhanileştirmeleri de ikili bedenlerinin önemli bir yansımasıdır. Sanat tarihi, kendi imgelerini İsa ve Meryem betimlerine uyduran soyluların siparişleri ile doludur. Öyle ki bazen bu betimlemelerde kutsal figürlerin kompozisyonun merkezinden kaydığı, yanlara taşındığı, boyutlarının değiştirilerek-kutsallıklarının değersizleştirilmesi değil ama-soyluların daha görkemli hale getirildiğine rastlanmaktadır.

Burke (2001), XVI. Louis'nin çarmlıha gerili resminin yapılmış olduğunu anlatır; I. Elizabeth Bakire Meryem gibi resmedilmiştir fakat en ilginç XIV. Louis'nin resminin olduğu odada resme sırtı dönmenin yasaklanmasıdır.

Burke'un vurguladığı bu durum yalnızca sanat tarihi içinde bir yönelimi yansıtmamaktadır; dinlerin kendisi öğretilerini beden üzerine ve beden üzerinden kurmuşlardır: “Sonuçta bedenin de ötesinde bir gayeye yöneltse de, dinlerin ruhanî alanla ilgili tüm ilgileri beden ve bedensel pratikler aracılığıyla kurulur” (Aktay, 2000)

Günay, insanın ne olduğu sorusuna cevap verilirken genel yaklaşımın insanı parçalayarak bu cevabın doğruluğunu garantilemek yönünde olduğunu belirtir: Örneğin dinler, özellikle Hristiyanlık ve İslamiyet, insan bedeninin geçiciliği ve ölümlülüğü, ruhun ölümsüzlüğü üzerine vurgu yaparken insanı bir dualite olarak görmüşlerdir. Bu nedenle, bu sorunun cevabının sağlıklı verilebilmesi için öncelikle insanı bir bütün olarak düşünmek ve değerlendirmek gerekmektedir (Günay, 2003, s. 12).

Beden deyince insan bedeninden farklı olarak akla gelen unsurlar da vardır. Örneğin İsa'nın bedeni, Hristiyanlık düşüncesinin temelini oluşturur. İsa'nın bedeni tüm insanlığın bütün günahlarını yüklenen, feda edilen, kendisini feda eden bedendir. Batı kültürünün “et”, “kan”, “günah”, “yemek” düşüncelerini temelden etkileyen, kurban edilen bedendir (Turner, 1996, s. 42). Batı geleneğini ve dolayısıyla sosyal bilimlerin bedene bakışını şekillendiren Hristiyanlık sebebiyle en önemli beden, İsa'nın bedenidir.

Hristiyanlık ve beden bağlamında İsa'nın bedeni her zaman için önemli bir yere sahiptir. Hristiyan mitolojisinde İsa, kutsal son yemeği aracılığıyla, acı çeken, tanrısal, insan şeklinde olan, sosyal bir dayanışma sistemi yaratan bir vurguya sahiptir. Resmi Kilise teolojisinde Hristiyan öğretisi Antik Yahudi nosyonunu devam ettirerek Tanrının insan formunda temsil edilemeyeceğini ileri sürse de, popüler bir düzeyde İsa'yı bir insan olarak temsil etme konusunda ciddi bir baskı vardır. Bununla birlikte İsa'nın insan özelliklerine olan vurgu, Hristiyan hümanizminin bir parçasıdır (Turner, 1996).

Diyet hem dini anlamda bedenın k t l klerden ve d nyevi zevklerden arındırılması, hem de politik anlamda devletin bireyin bedeni  zerinde kurduėu hakimiyetin simgesidir. Beden tehditkar, zorlu ve tehlikeli bir fenomendir (arzular, istekler y z nden). Bu nedenle bedenın dıřkılarını,  retimi ve sınıları dini gelenekleri takiben Batı felsefesinde ka ınılmaz olarak deėinilen bir durumdur.

Hristiyanlıkta, kurtuluř yalnızca ruh i in deėil, aynı zamanda beden i indir. Yeniden dirilmede, bedenle birlikte ruhun dirilmesinden bahsedilir (G nay, 2003). Haksız yere cezalandırılan t m  b r bedenler, doėrudan doėruya olmasa bile k lt rel olarak İsa'nın cezalandırılmış bedeninin t revleridir (Leppert, 2002). Temsili beden-sadece İsa'nınki deėil, her beden-bilme  abasının g r n r nihai g stergesidir (Leppert, 2002, s.158).

Bir ok İsa resmi, Orta aėın son d nemlerinde  zellikle bir ıstırap kaygısı bulunduėunu ortaya koyuyor. İsa'nın  ilesi'nde g r len  ivi ve kargı gibi malzemeler  evresinde geliřen k lt de, bu d nemde doruėa ulařmıřtı. İstırap  eken, iki b kl m ve acınası İsa'nın yerini Orta aė insanının deyiřiyle “aėa   zerinden h k m s ren,  armıha gerili Kral İsa'nın geleneksel y ce ve vakur imgesine bırakması da bu d nemde olmuřtur (Burke, 2001).

İsa'nın bedeninin temsiliyetinin bir bařka boyutuna da, Holbein'in (1497-1543) “Mezarındaki İsa” isimli resminde rastlanmaktadır. Holbein, bir ok İsa resminin aksine, İsa'yı,  l m n n t m doėallıėı ve sefaleti i inde,  aėdařlarından da farklı bir kompozisyonda betimlemiřtir. Hemen hemen b t n calvary²⁸ kompozisyonlarında İsa, dikey olarak,  nden betimlenmiřtir. “Meryem veya azizler, İsa hep  nden resmedilir b ylelikle insanlara direkt bakıyor olması, insanların bu heykelleri de insan gibi algılamasına sebep olur” (Burke, 2001, s.54).

Teolojide, yeniden dirilme nihai adaletin garantisi ve d zenin (ilahi yasa ve d zende olduėu gibi) yeniden tesisinin aynı anda hem g stergesi hem de aracıdır...Resmedilen sahne, İsa'nın yeniden dirilmesini ‘garantileyen’, b ylelikle de

²⁸ İsa'nın  armıha geriliřini betimleyen imgeler

görünüşü (İsa'nın ölümü) gerçeklik'ten (nihai diriliş) ayıran yarığı kapatan çok ünlü kutsal anlatının parçasıdır" (Leppert, 2002, s.157).

Dolayısıyla İsa'nın bedeninin, hem inancın pekiştirilmesi hem de sanat aracılığıyla, inancın kanıtlarla çeliştiğinin gösterilmesi amacıyla, çeşitli anlamlarda kullanıldığını düşünebiliriz.

...İnsan bedeni bir yandan tanrısal suret, diğer yandan tanrısal dokunuşun izini taşıyan bedendir. İsa aynı zamanda hem tanrıdır hem değildir. Sayın'a (2001, s.18) göre "insan bedenini aşkınlaştıran hem benzeşen hem de benzeşmeyen benzeşimdir". Bedenin ehlileştirilmesi, yani denetlenebilir, karşıdan bakılabilir hale getirilmesi kartezyen egemenliğinin uzantısıdır. Sayın, merkezi perspektif ile, mekânla birlikte bedenin de gözün karşısında ve gözün nesnesi olarak konumlandırıldığını söyler.

Rönesans'a geldiğimizde yine Burke'e (2001) göre Rönesans İtalyası'nda çıplak beden imgelerinin sıklığı, Ortaçağ'daki enderliği ile karşılaştırıldığında, bu yüzyıllarda bedenin algılanma biçimindeki değişimlere de önemli bir ipucu sunmaktadır.

Sanat ve bilim kesişiminin kökleri de Rönesans'a dek uzanmaktadır. Bu kesişimin merkezinde duran beden, o dönem insanının göz önünde olmayı bilmeye, ruhani olandan çok somut olanı incelemeye dönük merakının nesnesi haline gelmiştir. Özellikle bilim ile sanatı birleştirmeye çalışan sanatçıların çabaları (Leonardo, Brunelleschi vb.) bu dönemin insan bedenine duyduğu ilginin farklılığını ortaya koyarak kendisini hem tarihsel açıdan hem de sanatsal açıdan, öncülü ve sonrası dönemlerden koparmaktadır.

Bu konuda William Hogarth'ın (1697-1764) "Zalimliğin Bedeli" adlı, idam sonrası bir teşrih sahnesini betimleyen resmi için Senneth (2002, s.160) şunu söyler:

Sanatçılar zaman zaman günah ve suçun bedeli olarak dehşet verici teşrih imgeleri çiziyorlardı...Aslında Hogarth'ın yaptığı, yaygın ve hatta çok eski bir pratiği biraz abartarak aktarmaktan ibaretti. Onyedinci yüzyılda Hollanda'da ve Avrupa'nın diğer bütün bölgelerinde yıllık halka-açık anatomiler düzenleniyordu...Öğretici gösteriler olarak birkaç güne yayılan (çürüme ve kokma gibi sorunlardan dolayı genellikle beş günü geçmiyordu süre)

anatomilerin hem eğlendirici hem de kârlı olması hedefleniyordu. Avam için giriş biletliydi; ve kadavranın kadın cesedi olması durumunda (seyirciler erkekti) biletler epey pahalı oluyordu (yazar bu kısmı Heckscher'in *Rembrandt's Anatomy* kitabından alıntı yaparak aktarmış). Bilim serbestçe şehvetle iç içe giriyor ve hiç de tesadüfi olmayan bir biçimde, çıplak kadın resimlerine bakmanın hazzını (skopofili) tamamlıyordu.

Greenberg (2001) klasik dönemde ise, beden, temsiliyetin alanından sürülerek “müstehcen” hale getirildiğini ileri sürer; ona göre klasik öğretiyi detaylandırırken, grotesk bedenden klasik bedene aşamalı geçişi ortaya koymak, başvuru genel bir tutumdur. Klasik dönemde beden marjinalleşir, sınırlı ve eril bir hale gelir.

Jonathan Sawday da bize “onyedinci yüzyılın geç dönemlerinin ‘yeni bilimi’nin ‘eril’ yaratı olduğunu düşünmenin mümkün olduğunu” anımsatır. Sawday, onyedinci yüzyılın ana bilimlerinin örneğin biyolojik araştırmalarının amacının “üreyen beden”in keşfi olduğunu öne sürer. Sawday’e göre doğurgan bedeni keşfetme arzusu bizleri, iktidarlı penise karşı direnişi içindeki güçlü, gizemli döl ile ilgili cinsel fantezilerimize; bir sürü politik ve cinsel unsurun; güç ve kontrol unsurlarının olduğu fantezilere bağlantılı olarak etkiler (Greenberg, 2001, s.86).

Greenberg beden organlarını inceleme girişimlerinin kültürel ve kişisel fantezilere nasıl kaçınılmaz şekilde bağlı ve ayrılmaz olduklarını görebilmek için sadece çok sayıdaki dönemin anatomik oymalarına bakmanın yeterli olduğunu söyler. Onyedinci yüzyılın, beden üzerine klinik bilgi ile aynı beden üzerine kurulan fantezileri birbirinden ayıramamasıyla özellik kazandığını belirtir. Ona göre onyedinci yüzyılın teorik ve uygulamalı bilimleri, karşılıklı olarak bağlantılı olan iki önemli alanda gelişme göstermiştir: optik alanındaki çalışmalar ve anatomi uygulamaları. Galileo’nin, Newton’ın, Leibnitz’in ve Descartes’in ortaya koyduğu, dönemin esaslı tartışmalarının, şu ya da bu şekilde, görmenin değişik aletlerini ve bilimsel ilerleme için, benzeri keşiflerin sonuçlarını mükemmelleştirmek için olduğunu söyler (Greenberg, 2001).

Bedenin varlığı kadar yokluğunun, eksikliğinin de çeşitli anlamlar taşıdığını bilmekteyiz. Bedenin politikaları, bazen de onun “yok”luğu üzerine kurulmuştur.

İmgelerin tanıklığının yanında “bakış açısının” kaydının da değerlendirilmesi gerekir: örneğin savaş sanatçıları konusunda Burke (2001, s.20) şunu söyler:

Örneğin White’ı ele alacak olursak, onun Virginia’nın kolonileştirilmesi sürecinde bizzat yer aldığını ve çıplaklık, insan kurban etme gibi sahneleri ve oraya yerleşmeye niyeti olan kişileri şoke edebilecek herhangi bir şeyi yansıtmayarak, bu yer hakkında olumlu bir izlenim yaratmaya çalışış olabileceğini akılda tutmamız gerekir.

Bedenin ele alınışı bağlamında, tarihsel dönemleri birbirinden ayırabilmemize yardımcı olan, esaslı değişimleri ortaya koyan, bedenin kavranışına ve toplumsal konumlandırılışına dair ilginç ve de önemli incelemeler mevcuttur: Örneğin Dalia Judovitz (2001, s.67) Montaigne dönemini ele aldığı çalışmasında Michel de Montaigne’in *Essays’i* (1588) ile, René Descartes’ın *Discourse on Method* (1637)’u arasında elli yıldan az bir süre olsa da, iki eserde bedenin temsiliyetinin radikal bir biçimde farklı olduğunu ileri sürer.

Tarihi bir perspektifle değerlendirildiğinde bu zaman aralığı nispeten kısa gözükmemektedir, ancak Avrupa geleneğinde bedenin kavranışına ilişkin en belirgin dönüm noktalarından birine işaret eder.

Aradaki elli yıllık süre içinde Montaigne’in bakışında “yaşayan beden”, Descartes ile yapay, sanal bir varlığa, bir tür makineye dönüşmüştür. Montaigne’in “beden”i, onun deyimiyle dış etmenlerle kontrol edilen, arzuları ve istekleri alışkanlıklar ve gelenekler tarafından biçimlendirilmiş ve neredeyse “konuşan” bir varlık iken, elli yıl sonra Descartes’la birlikte aynı varlık mekanik düzene sahip bir aygıt, ruhtan bağımsız bir makineye dönüşmüştür. Descartes döneminde elde edilen bazı bilimsel bulguların da etkisiyle insan bedeni ve doğa elle tutulabilir, kavranabilir, nasıl çalıştığı keşfedilip tekrar edilebilir gerçekliklere dönüşmüştür. Bu modernist dünya-görüşü, modern çağı karakterize eden, pasif derin düşünmeden aktif işlemeye kesin geçişe olanak verir (Leder, 1998, s.120). Oysa Dalia Judovitz’e göre bu bakış onyedinci yüzyıldan çok daha öncesine, Ortaçağ’a uzanmaktadır. Yazar, Henri de Molville’in 1306 ve 1320 yılları arasında cerrahlık üzerine gerçekleştirdiği çalışmasında, cerrahi müdahaleyi mekanik sanatlarla, özellikle mimari ile kıyasladığını

belirtir. Modern çağa damgasını vuran Descartes'ın görüşlerinin ise bazı açılardan Plato'nun düşüncelerinin etkilerini taşıdığı ileri sürülmüştür.

Judovitz, Montaigne'nin son makalesinde ele aldığı neden, tecrübe ve dil arasındaki karşılıklı etkileşime ilişkin tanımının, bedeni *scriptorial* bir varlık olarak anlamaya olanak verdiğini belirtir. Yazıtın ve suretin alanı olarak bedenin kipi, iletişim ya da konuşma biçiminde ortaya çıkar ki bu diyalog ve değiş tokuş aracılığıyla inşa edilen, geçişli bir figürdür (Judovitz, 2001, s.17).

Kendi bedenini doğrudan deneyimlemeye giriştiğinde bile, Montaigne arzularının ve isteklerinin sıklıkla harici etmenler tarafından denetlendiğini farkeder. Bedenin söylevi, onun otoritesinin değerini azaltan, tıbbi, yasal ve kültürel engeller sistemiyle oluşturulmaktadır (Judovitz, 2001, s.23).

Dolayısıyla Descartes'a gelinceye dek “beden”in tarihsel serüveninde, hem sanatta hem de kültürde farklı konumlandırılışına tanıklık ederiz. Bu tanıklık, bugünün sanatını kavrayabilmek için önemlidir. Örneğin Antikitenin bir yük ve tabut olarak gördüğü bedenden, Roma'nın keyfe batmış bedenine, İsa'nın tüm insanlar adına acı çeken bedeninden anatomik olarak incelenen kadavra bedene kadar bir çok farklı anlam ve uygulama, bedenin bugünkü algılanışına etki etmektedir. Ya da şamanistik kültürlerde bedenin başka bir boyuta geçişin aracı olması, bu kültürlerle ilişkin bilgimiz, dijital sanatta kullanılan bazı iletişim biçimlerini ve sanal gerçeklikte bedenin ve duyularının önemini okumamızı kolaylaştırmaktadır. Eski uygarlıklarda sanatla içiçe yürüyen ölümsüzlük olgusu, örneğin Mısır uygarlığının mumyalara ve bedenin imgesinin saklanması verdiği önemi bilmek, bedene ilişkin yönelimlerin ve ölümsüzlük arayışlarının kavranmasını kolaylaştırmaktadır. Platon'un idealar dünyasında mağara duvarındaki yansımaları edilgen bir şekilde gerçeklik olarak kabul ettiğine ilişkin görüşü, bugün kuantum fiziğine ilişkin kuramlarla bozulmakta, değiştirilmektedir. Peter Weibel, Plato'nun mağarasındaki oturan ve duvardaki yansımayı seyreden bedeni eyleme geçirmiş ve bedenin çevresiyle sürekli bir etkileşim içinde olduğu düşüncesinden hareketle, bedenlerin dokunarak video görüntülerini bozabilmelerini, değiştirebilmeleri sağlamıştır (Bkz. s. 237). Senneth (2002)'ın aktarımıyla Antik Yunan'ın çıplaklığa bakışındaki özgürlük ve hakimiyet düşüncesi,

siber seks ortamlarındaki çıplaklığın özgürlükle ilişkisi çerçevesinde değerlendirildiğinde birçok inceleme alanları açmaktadır.

Bununla birlikte eski uygarlıkları bugünün teknolojik uygulamalarıyla birleştiren sanatçıları çözümlemek açısından da modern öncesi dönemler önemlidir. Donna Cox (2000), Paleolitik döneme ait tanrıça figürlerini bilgisayar grafikleriyle, matematiksel çözümlerle soyutlar ve postmodern dönem tanrıçasına ulaşır. Cox'un postmodern tanrıçası, günümüz kadın bedenine ilişkin soyutluğu, belirsizliği, paleolitik tanrıçanın net ve kudretli imgesi üzerinden yoğunlaştırmaktadır.

Her şeyin ötesinde modern dönem öncesinde yeşeren bedensel duyulara ilişkin önyargı ve ihmallerin, dijital çağda ters düz edilmesi de geçmişe bakışımızı gerektirmektedir. Görme ve işitmenin diğer duyular karşısında yüceltilmesinin, Aristo ve Plato dönemine dek gittiği belirtilmektedir. Hıristiyanlıkta bedenin ve bedene ilişkin törenlerin performans sanatçıları olduğu kadar dijital teknolojileri kullanan bazı sanatçıları da etkilediği bilinmektedir.

Modern dönemi geçmişinden ayıran Descartes'ın görüşleri ise bedene ilişkin yargıları neredeyse tamamen materyalist bir düzeye taşımış, kültür ve sanatta, dolayısıyla da iletişim alanında bedenin ihmal edilip değersiz kılınmasına sebep olacak eğilimlere yön vermiş olduğu için üzerinde özellikle durulması gereken bir unsurdur.

4.4. Modernitede Beden, Descartes'ın Zihnindeki Beden ve Dijital Sanata Etkisi

Descartes ve onun fikirlerini izleyen Kartezyen düşünürler, modern zamanların özünü oluşturan, bütün doğa olaylarını mekanik ilkelere dayanarak açıklama ve bedeni mekanik bir unsur olarak görme eğilimini benimsemişlerdir. Descartes ve Kartezyenciler için gerçeğe ulaşmada yöntemli şüphe kullanılmalıdır yani açık ve seçik doğrulara erişebilmek için zihne şüphe edilemeyecek ölçüde doğru gözükmeyen hiçbir şeyi doğru saymama ilkesinden yola çıkılmalıdır. Yani şüphe eden kişi, şüphe ettiğinden şüphelenmezdi; şüphe etmek ise düşünmek, düşünmek de var olmak demektir. İnsan, bedeninin varlığından da şüphe edebilirdi ama bu durumda bile var olduğundan şüphe

edemezdi. Çünkü başka nesnelerin varlığından şüphe ederken de düşünüyordu ve düşünmek için var olmak gerekirdi. Öyleyse düşünen varlık, benlik ya da ruh, bedenden bütünüyle ayrıydı ve onsuz da var olabilirdi, ruh bütün yapısı ve özü düşünme olan bir tözdü²⁹.

Descartes ve Kartezyen düşüncenin başlıca öğretileri özetlenecek olursa:

* Zihin ile madde, özleri farklı şeylere dayandığından (zihin düşünceye dayanır, madde ise üç boyutlu uzama) birbirinden ayrılabilir şeylerdir.

* Tanrı, zihin ve madde kavramları doğuştan gelir ve deneyimden kaynaklanmaz.

* Düşünüyorum, öyleyse varım. Düşünen varlık, düşündüğünden şüphe etmez, dolayısıyla varlığından şüphe etmez.

* Modernite düşüncesini neredeyse tamamen şekillendiren ve düşüncelerinin etkileri bugün bile tartışılan Descartes'ın beden ve zihin konusundaki düşünceleri Antik Yunan düşünürleri ve özellikle Platon'unukiler ile benzerlik taşımaktadır. Platon, zihni bedene üstün tutarak bedeni, zihnin katlanmak zorunda olduğu bir tutsaklığın maddeleşmiş hali olarak görür. Bu görüşler Antik Yunan'ın bedene bakışını yansıtan köklü düşüncelerdir Leder (1990, s. 126, 130). Leder, Descartes'a ilişkin yaptığı çalışmada şunları söylemektedir: “Descartes’a ve ondan önce Platon’a göre gerçek benlik, sıklıkla (ama her zaman için değil), öncelikle zihin ya da ruh ile tanımlanır. Yine Plato’nun yaptığı gibi Descartes da bedene, bir “hapishane” olarak yaklaşır”.

Kartezyen düşünürler, zihin ile madde arasında bir etkileşimin olamayacağını savunmaktadır. Ancak onların bu düşüncesine göre, zihin ile beden arasında gerçek bir etkileşim yoksa, bu durumda dış dünyaya ilişkin bir deneyimleme söz konusu olmamaktadır. Bazı Kartezyen düşünürler, bu deneyimleyememeyi tanrının varlığının bu uyumu sağladığı düşüncesiyle açıklamaya çalışmışlardır ancak bu da, onların felsefesinin temelinde yatan *us*'u yüceltmeye ters düşmekte, tanrının varlığının *us*'un üzerinde olduğu düşüncesini güçlendirmektedir. Bu durumda zihin ile bedenin

²⁹ (Ana Britannica, s. 179, Descartes).

etkileşimde bulunmaması durumunda kişinin dış dünya ile ilişkisi bir sorun olarak ortaya çıkmaktadır.

Ancak nörofizyoloji ve beyin üzerine yapılan çalışmalar, özellikle duygusal tepkileri yönlendiren amigdala üzerine yapılan keşifler bugün zaten Descartes'ın teorisini deneysel yöntemlerle de çürütmektedir. Strathern (1996), Damasio (1944)'dan aktararak Descartes'ın beyin ile duyguları da beden ile ilişkilendirmesinin yanlış olduğunu vurgulamaktadır. Neticede amigdala beyindeki duygusal tepkimeleri yönlendiren bedene ait bir organdır ve dahası bedenin kendisi temelde zihnimizi algılamamızı sağlayan organdır.

Descartes'ın ve Kartezyen bakışın doğayı ve bedeni mekanik ilkelere dayanarak açıklama eğilimi Turner (1996)'a göre ciddi şekilde Protestanlığın doğuşuyla alakalıdır. Protestanlıkta birey, tanrıdan ayrılmaktadır. Tanrı bu inançta, kavrayışsal ve rasyonel akılla anlaşılmaktadır. Descartes'ın bedeni makine olarak görebilmesi de bu inancın bir uzantısıdır. Dünyayı dinsel olmayan bir mantıkla kavramaktır.

Dolayısıyla Descartes ve ardından gelen Kartezyenciler, evreni ve canlıları, mekanik bilimin ilkeleriyle açıklamaya çalışan fizikçiler ve hekimlerdir. Ve onların bu düşünceleri özellikle tıp alanında etkilerini uzun yıllar sürdürmüştür. Eroğlu (2004, s. 2) Descartes'ın etkileri konusunda şunları söylemektedir:

...Descartes'tan önce doğa, canlı bir organizma olarak algılanmaktaydı. Ancak Bacon'dan etkilenen Descartes doğayı makine olarak gördü ve mutlak bilginin bilim olduğunu savundu. Descartes'ın "düşünüyorum, öyleyse varım" düşünce tarzı Batı düşüncesinde önemli izler bırakarak bilimsel ilerlemelerde öncü oldu ve mekanik düşünce Newton'da yerini buldu. Ancak bu yapı, ruh ve bedeni birbirinden ayırıyordu. Bu yüzden psikiyatristler tedavilerinden uzun süre bedeni, diğer hekimler de ruhu ihmal ettiler...Hastalığın yalnızca bedenin değil fiziksel ve toplumsal çevrenin de katkısıyla oluştuğu, hastalığın önemli bir başka nedeni olan kuruntuları gidermenin ve bütün canlı organizmalardaki doğal şifacı güçleri uyatarak hastanın ruhunu etkilemenin hastalıkla savaşmada etkili olduğu görüşü Kartezyen yaklaşımı zorlamaktadır. Ruh ve bedeni birbirinden ayıran Kartezyen devrimle birlikte indirgemeci hastalık anlayışı mikropların hastalıklarla özdeşleştirilmesini, bir hastalığı tek bir etkenin meydana getirdiği fikrini yerleştirdi. Ancak insanın vücudunun bir çok mikrop türüne direnç gösterdiği, bir çok bakterinin insan organizmasında yaşadığı ve beden zayıf düştüğünde zararlı olabildiği bu yüzden tedavinin başarısının doğal dirence uygun fizyolojik şartları eski durumuna döndürmeye bağlı olduğunun

anlaşılması hatta hastanın ruhi durumunun iyi oluşunun bu mikroplara karşı direnci artırdığının ortaya çıkması, ruh ve bedenin birlikte tedavi edilmesi gerektiğine -Kartezyen anlayışın tersine- işaret etti. Doğu tıbbi insanı bir bütün olarak görüp, hastalıkları bu bütün içinde çözmeye çalışırken, Batı tıbbi her organı ayrı ayrı ele almıştır.

Judovitz (2001)'e göre Descartes'la birlikte bizler, bedenin anatomik, teknolojik ve felsefi bir varlık olarak kavranışının şaşırtıcı yeni yollarına tanık olduk. Bu yolların arasında bedenin kan dolaşımı açısından anatomik olarak yeniden tanımlanması, bir makine olarak teknolojik yeniden sentezleniş ve felsefi olarak bir maddeye indirgenmesi de bulunmaktadır. Descartes'ın zihin ve beden ikiliğine ilişkin incelemeleri bedeni özerk bir varlık haline getirecek, daha önceki geleneklerden esaslı bir kopuşu işaret eden nesnel ve mekanik bir karakter seviyesine indirecektir. Judovitz'in tanımıyla barok beden ne özerk bir nesne ne de açıkça bir aygıt olarak kavranmaktadır. Judovitz, Descartes'ın zihin ile bedenin ayrımını doğrulamasının, bedenin mekanik bir aygıt, bir makineye indirgenmesi yoluyla nesnelleşmesi ve aygıtlaşması demek olduğundan, bunun yalnızca metafizik bir durumu değil aynı zamanda teknolojik bir durumu da yansıttığını belirtmektedir:

Kan dolaşımı bedenin kapalı bir sistem olarak tanımlanmasına sebep olur. Kan, bedeni dış dünyadan ayıran, yerinden eden, izole eden şematik ve figüratif bir temsiliyettir, beden için bir haritalama gerçekleştirmektedir. Bedenin kan dolaşımı terimleriyle tanımlanması onu bir alet olarak anlamaktır; anlaşılabilirliği materyal ve mekanik yasalarla idare edilen bir aygıttır. Kanı, bedenin diğer mizaçlarına kıyasla kahramanlaştırmak, bedenin kavranışında esaslı bir değişimi içermektedir (Judovitz, 2001, s.68-70).

Drew Leder (1990), Descartes'ı ele aldığı çalışmasında ölü bedenler üzerinden gitmektedir. Çünkü Descartes da, o çağın anlayışı da hep şunu düşünmüştür: yaşayan bedene değil, ölü bedene baktığımızda ölümün sebebini kavrarız. Leder onsekizinci yüzyılda hastalık sınıflandırmalarının, yaşayan hastada temellenen semptomlardan, kadavra içinde bulunan organik yaralara yükseldiğini belirtmektedir. Descartes bedene epistemolojik bir engel mekanı olarak odaklanır, harici duyuların yargılarında hatalar bulunduğunu belirtmektedir. Leder, Descartes için bedenin bir hata mekanı olarak kaldığını aktarır, hatta bedensel çürüme ve ölüm düşüncesi Descartes'ın tüm çalışmalarının bağlamını biçimlendirmektedir. Descartes bedeni, çürümenin, hastalığın ve en fazla da ölümün sahnesi olarak tanımlamaktadır.

Descartes'ın zihnin bedene üstün olduğunu düşünmesine sebeplerden birisi de kolları ya da bacakları kopan bazı insanların bazen kesilen bölgelerde acı hissediyor olmalarıdır. Descartes acıyı hissetse bile hangi organının canını yaktığından kesinlikle emin olamayacağı düşüncesinden hareketle zihnin üstünlüğü fikrini edinmiştir (Leder, 1990, s.131). Ona göre hayali kol-bacak durumunda, beden tamamen dağılmış, daha doğrusu parçalanmış durumdadır.

Descartes'ın çalışmalarında ölümün yoğunluğuna odaklanan biri, onu neyin harekete geçirdiği üzerine düşündüğünde, ölümsüzlük kavramına varmaktadır. Descartes'ın bilimsel ve metafizik çalışmalarının aslında bir terapi olduğunu ileri sürmektedir Leder. Ona göre Descartes bedensel hastalıkların ve yaşlanmanın üstesinden gelmenin bir yolunu aramakta ve ölümün ruhu ele geçiremeyeceğini ispat etmeye çalışmaktadır. Bununla birlikte Descartes'ın teolojik meselelere duyduğu ilginin -ruhun ölümsüzlüğü gibi- kilisenin tepkisini üzerine çekmeden araştırmalarına devam edebilmesi için bir sis perdesi görevi gördüğünü ileri sürenler olduğunu da vurgulamaktadır.

Descartes'ın bedene bakışı Modern düşünceyi etkilediği gibi, bugünün yapay zeka, yaşam, organizmalar ve sanal ortamlara ilişkin eleştirilerin de kaynağını oluşturmaktadır. Bilindiği gibi yapay olan üzerine yürütülen tartışmalar, bir sistemin işlenişini bilmenin (örneğin insan) onun kopyasını yapmak için yeterli bir bilgi olmadığını dolayısıyla yapay dünyaya ait her şeyin Kartezyen düşüncenin bir uzantısı olduğunu ileri sürmektedir.

4.5. Günümüzde Bedene İlişkin Açılımlar ve Dijital Sanattaki Yansımaları

Beden, insanlık tarihi boyunca her uygarlığa ve döneme göre farklı bir bakış açısıyla ele alınmıştır. İlkel topluluklarda beden bir başka dünyaya geçiş ya da ölümlerle iletişim için bir tür araç görevi görürken örneğin Antik Yunan Felsefesi'nde insan ruhunun tabutu olarak görülmüştür. Aydınlanma düşüncesinde ise zihin üstün tutularak beden ikinci plana itilmiş, çeşitli sebeplerle günümüze dek sosyal bilimlerin alanında geri planda tutulmuştur. Bedene dair kuramsal ve ampirik çalışmalar ancak son yirmi yılda popüler hale gelmiştir. Bedenin tekrar önemsenmesine ilişkin olarak felsefi

alışmalardan beynin nörolojik incelemelerine kadar geniş bir yelpaze bulunmaktadır. Tıbbın sosyal tarihinden, siberpunk kurgusuna, bilgisayarda üretilmiş yapay yaşam simülasyonlarından, fiziksel engelli durumların sanatsal temsiliyetlerine, şiddet ile acı çekmenin antropolojisinden cinsiyet üzerine feminist alışmalara, bireysel ve ulusal bedenler arasındaki karşılıklı ilişkilere kadar hem akademik hem de popüler söylev alanları, beden ve cisimlenme sorusu etrafında artan bir ilgiyi ortaya koymaktadır. Buna ilişkin olarak sosyolojinin bir dalı olarak beden toplum bilimi kurulmuş ve tamamen beden üzerine eleştirel yazılara yer veren yayınlar ağırlık kazanmaya başlamıştır. Bununla birlikte sosyolojide “beden sosyolojisi” adı altında bir bölüm bulunmaktadır.

Bu bölümde, daha çok, günümüzde bedenın sosyal bilimlerin alanına girip incelenmesine sebep olan değışimler, dönüşümler, kuramlar ve düşünürler ele alınacaktır. Her çağda olduğu gibi çağımızda da, düşünce sistematığıne ve gündelik yaşama ağırlığını koyan çeşitli unsurlar mevcuttur. Örneğın bilim ve teknoloji alanında yaşanan gelişmelerle tartışılmaya başlanan ‘teknolojik gerçeklik’ ya da ‘sanal gerçeklik’ konuları, yeni iletişim araçları ile ağlarının yaygınlaşması, bunların gündelik yaşantıya etkileri, tıp alanında buluşların bedene ve ölüme bakışımızı değıştirmesi, kapitalizm ve küreselleşmenin beden kavramını tüketişimiz üzerine tekrar düşünmemizi sağlaması, kimlik ve kimliksizlik konusunun İnternet ve benzeri ortamlar sebebiyle yeniden ele alınıyor olması, antropoloji, beden sosyolojisi gibi dalların araştırmaları, feminist alışmalar ve elbette çağdaş düşünürlerin kuramları günümüz beden düşüncesini şekillendiren unsurlar olarak titizlikle ele alınmaktadır.

Yine her dönemin incelenmesinde olduğu gibi, çağımızın incelenmesinde de, bu unsurları birbirinden kesin çizgilerle ayırıp, sıralı bir dizge haline getirmek, hatta gruplandırmak oldukça zordur. Öyle ki günümüz iletişim ağları ile kişisel ve kültürel karşılaşmaların yoğunluğu, bilgi ve olayların, coğrafi etmenlerden bağımsız olarak eşzamanlı aktarımı, paylaşımı, hem bilimsel disiplinlerin hem de sosyal olguların çözülemez bir düğüm haline gelmesine sebep olmuştur. Neyin kimi etkilediğı ya da kimin neyi başlattığı ve benzeri soruların cevapları bulanıklaşmıştır.

Klasik sosyolojide bedenın *namevcut* olduğu ileri sürülmüştür. Leder (1990) Batılı felsefe geleneğinde bedene yaklaşılmamasının, bedenın olumsuzluk içerdığı

düşüncesine bağlı olduğunu söylemekte ve cisimleşmeye duyulan bu güvensizliğin aslında evrensel bir fenomen olduğunu belirtmektedir. Turner (1996), bedenın sosyal bilimlerde namevcut olarak düşünöldüğünü oysa daha çok *batık* olduğunu, dolayısıyla gizli bir tarihinin olduğunu söylemektedir. Shilling (2003) ise klasik sosyolojide dile ve bilinçliliğe odaklanan düşünürlerin, bu yetilerin beden ile olan bağıını çoğu zaman gözden kaçırdıklarını belirtir. Beden, birçok farklı bakış açısıyla, hem geçmişe dönük olarak, Turner’ın belirttiğı gibi gizli olan tarihi incelenerek, hem de en sıradan olgularla, gündelik yaşam ile olan bağıı detaylandırılarak tekrar tekrar ele alınmalıdır.

Örneğın asimetrik olan sağ ve sol el bile sosyal bir anlama sahiptir. Turner, sembolik sistemlerde sağ elin sosyal bir kuruluşu olduğunu belirtir. Sağ el her zaman için toplum tarafından onaylanırken sol el kınanmaktadır. Bunun sebebi dini bakışın içindeki “kutsal” ve “kutsal olana karşı olan” karşıtlığının basit bir ifadesidir. Sağ el kutsal olanı, erkeğı, değerleri, yaşamı, erkeklik gücünü ve kudreti çağırıştırır. Bunun yanında sol el, şeytanı, ölümü ve kadını çağırıştırır. Bu sebeple sol el uğursuzluk getirendir (Turner, 1996, s.8).

Her ne kadar Nietzsche zamanında kültürü ruhtan ziyade bedenın alanı içine yerleştirerek, bedene gösterilmesi gereken ilgiyi, özellikle temsiliyetle olan bağıını vurgulamış olsa da, bedenın topluma, toplumun da bedene olan etkilerini konu eden bu alan son yirmi yılda gelişmiştir. Oysa Nietzsche’nin beden üzerine yorumu oldukça net ve serttir. Nietzsche yalnızca ruhu kahramanlaştıran dini geleneklere değil aynı zamanda felsefi geleneklere de karşı çıkar (Judovitz, 2001, s.170). Judovitz’e göre Nietzsche, Hristiyan teolojisinin bedeni değersizleştirerek ve reddederek ruhun üstünlüğünü destekleyen geleneklerine tepki göstermiş, kültürün kurulacağı ve detaylandırılacağı yer olarak bedenın ve oluşlarının merkeziliğı üzerinde ısrar etmiştir. Bu görüşleriyle bedenın sosyal bilimlerdeki önemine değinen ilk filozoflardan biridir.

Nietzsche’ye göre bedeni olmayan modern toplum hastadır (Işık, 1998, s.106). Nietzsche, insanın gerçekliğini ele alırken duygu ve hislere önemli bir yer verir. Doğa ve kültür ilişkisinde insanın evriminin her döneminde teknoloji yoluyla doğayı dönüştürdüğünü, dolayısıyla aynı zamanda kendisinin de dönüşümüne yol açtığını

belirtir. Nietzsche'ye göre her dönemin fiziki bir insan ideali, özgün bir karakterolojisi ve bunlarla eş zamanlı olarak yeni bir bedeni vardır.

Dolayısıyla çalışmanın bu kısmında, günümüzde “beden” kavramının değişmesine sebep olan beden ile ilgili tüm unsurların dinamik etkileşimler içinde incelenmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca, bu unsurlara değinilirken, “beden” kadar “bedensizlik” ya da “beden’in yokluğu”na ilişkin etmenler de bilinç dağarcığımızı ve dolayısıyla kişisel, sosyal, kültürel tutumlarımızı etkilediğinden, bu kavramlar da çalışma kapsamına dahil edilmektedir.

Her ne kadar ele alınacak olan bütün bu unsurlar birbirlerinden ayırt edilemeyecek derecede iç içe olsa da, çağa karakterini veren, öne çıkan unsur, teknolojinin yoğun kullanımı ve teknolojik gelişmelerin biçimlendirdiği sosyal ve kültürel yaşamdır. Bu nedenle ilk ele alınacak olan unsur “teknoloji” olacaktır.

4.5.1. Düşünce Dünyasında Beden

Yirminci yüzyıl filozoflarının, sosyologlarının ve antropologların çalışmalarında bedenin ayrıcalıklı bir yer tuttuğu gözlemlenmektedir. Işık (1990), Strauss'un insan bedenini, yani ilk aletini, her tür sınırlandırılmış sisteme uyabilecek bir model olarak gördüğünü, Elias'nın da, hem beden-zihin ayrılığına eleştiri getirdiğini, hem de uygarlaşma sürecinde bedene özel bir yer verdiğini belirtir. Elias'ya göre beden hem bitmemiş biyolojik bir süreç, hem de toplumsal bir süreçtir. Maurice Merleau Ponty, Gillet Deleuze ve Foucault, toplumsal konuları ele alışlarında beden kavramı üzerinden ilerlemişlerdir.

Postmodern düşüncede doğal beden-hiper düzlem karşıtlığı açısından beden önemli bir çalışma alanı olmuştur (Işık, 1998). Kahraman (2005, s.33), postmodernitenin parçaladığı gerçekliğin beden olgusunu da etkilediğini, bedenin imgeyle birleştiği yere bu anlamda bir iz düşürdüğünü belirtmiştir. Kahraman'a göre modernite bedenin mülkiyetini önce dinden, sonra da devletten kurtarıp kişiye vermek yönünde epey yol kat etmiş ancak tamamlayamamıştır. Bunun en büyük nedeni de beden politikaları denen şeyin cinsellikle çok fazla içli dışlı olmasıdır. Bu bağlamda cinsellik, bedenin özgürleşmesinin de tutsaklaşmasının da en önemli aracıdır. Yirminci

yüzyılın sonunda farklılığın dile getirilmesi ve tanımlanması olan beden politikaları, kamusal alanın nasıl kullanılacağını da belirleyen bir güç kazanmıştır.

Postmodernistlerin beden tasavvurlarına esin kaynağı oluşturmuş olan metaforlarıyla, Antonin Artaud, insan özgürlüğünün ancak "organsız bir bedenle"³⁰ sağlanabileceğini söyler (Aktay, 2000). Çünkü, Artaud'a göre, organlarımız bize verilmiş imkanları değil, aksine bize tarihsel ve sosyal olarak yapılmış sınırları temsil ederler.

Deleuze ve Guattari bedenin ideal durumunda "bir manzaradan, bir mekandan ya da hatta üzerinde bir şeylerin gerçekleşebileceği bir sahnedir" bile yoksun olduğunu belirtmektedir. Beden, ne bir uzamdır, ne de uzamın içinde yer alır, o uzamda yer kaplayan, ürettiği yoğunluklarla doğrudan ilişkide olan maddedir (Greenberg, 2001).

Felsefe tarihinde yirminci yüzyıl düşüncesi genelde deneyim ve duyum gibi kavramların yoğun eleştirilerle dışlandığı, önemsizleştirildiği bir dönem olmuştur. Ancak Merleau-Ponty aksi bir yönde, deneyim ve duyum kavramlarını yeniden itibarlandırır. Bu nedenle Merleau-Ponty için insan demek, "dünyayı kendi gözleriyle gören bir varlık" demektir. Yaşayan, kendi gözleriyle gören ve anlayan bir varlık. Beden, Merleau-Ponty için, salt bir biyolojik konu olmaktan çıkarılıp felsefi tartışmanın merkezine yerleştirilir. Başkasının varlığı, düşünceyi mümkün kılan fakat nesnel düşünceyi zora sokan bir öğedir. Merleau-Ponty bu zorluğu, beden ve ten gibi algıyla, duyumla, deneyimle bağlantılı kavramları felsefi alana taşıyarak aşmaya çalışır. Felsefi düşüncede bütün her şeyin karşısında algıya verilen öncelikli rolün sonucu olarak Merleau-Ponty, beden'i değerlendirir. Beden kavramı üzerinden özne-nesne ikilğini yeniden ele alır. Bedenler hem özne hem de nesnedir. Çünkü başkasının bedeni, kişi için herhangi bir nesne değil, bir kültür nesnesidir. Tıpkı kişinin bedeninin başkası için bir kültür nesnesi olduğu gibi. Başkalarıyla her şeyden önce bu anlamda bir beden olarak karşılaşırız. Dolayısıyla beden, okuyup anlamlandırılması gereken bir kitap gibidir.

³⁰ *Organları olmayan beden*: Artaud'dan alınma bir deyiştir. Hükümet ya da üniversite gibi her türden örgütlü yapıya verilen addır. Organları olmayan bedenler ile arzulama makineleri aynı şeyin iki farklı durumuna karşılık gelirler; her ikisi de akışı denetleyen örgütlü üretim dizgesinin parçalarıdır. Organları olmayan bedenler, arzunun özgür dışavurumuna ket vuran güçlerdir. (<http://www.felsefekibi.com/site/default.asp?PG=1289>)

Merleau-Ponty başkasının bedenini kendi bedeni gibi bir özne-nesne olarak düşünür. Başkası, bir başka olarak benimle aynı bedene sahiptir demektir³¹.

Ponty felsefi çalışmaları süresince bedeni merkezi bir konuma yükselterek ona fenomenolojik açıdan yaklaşmıştır (Davis, 2005). Ona göre bütün sorunlar, özlerin tanımlanmasına gelip dayandığına göre, fenomenoloji, özlerin üzerinde duran alandır; yaşanmış uzamın, zamanın ve dünyanın bir özetidir. Merleau Ponty’e göre fenomenoloji, şeylerin kendisine dönmektir, dünyanın özünün peşindedir. Fenomenolojide iki beden vardır: fiziki beden ve yaşayan beden. Ponty yaşayan bedeni tanımlamak için: “Dünya yaşayan bedenle vardır ancak” der. Turner’a göre de beden, bilincin cisimleşmesidir (Işık, 1998, s.122). Beden ve zihin arasındaki uzlaşmazlığı düzeltme ve Kartezyen metafiziğin ötesine geçen algıya yeniden değer biçerek cisimleşmiş öznelliği yeniden keşfetme girişimlerinin Ponty’den geldiğini söyler. Ponty böyle yaparak, cisimleşmiş deneyi cisimsiz deneyüstünün yerine koyarak, dünyada bir beden “olma” için psikolojik bir boyut sağlar.

Algı, Ponty’nin çalışmalarında, bütün bilinç kavramına umarsızca meydan okuyacak esaslı bir role sahiptir. Ponty’nin terimlerinde algı, objeleri tanımanın ve “duyumsamanın” fenomenolojik sürecinin yer aldığı anlamlar “sistemi”dir. Ve bu dünyayı “algılama” ve “deneyimleme”, bedenin aracılığıyla gerçekleşir (Ajana, 2005).

Merleau-Ponty’ye göre kendi bedenimiz, kalbin organizma içinde olması gibi dünya içindedir. Beden, görünen gösteriyi düzenli olarak canlı tutar, ona yaşam nefesi verir, onu içten güçlendirir ve onunla bir sistem oluşturur. Ponty, algı yalnızca cisimleşebilir der, bundan dolayı ona göre bilginin üretimi, nesnel ya da öznel yalnızca fiziksel bir gerçeklik içinde varolabilir. Buna inanarak Ponty bedeni “algının öznesi” olarak yüceltir ve Descartes’ın “Düşünüyorum, öyleyse varım” özdeyişini adeta “Algılıyorum, o halde varım” haline dönüştürür (Ajana, 2005).

Bunun yanında “yönelimsellik” her zaman için fenomenolojide bedenle birlikte düşünülür (Işık, 1998, s.122). Yönelimsellik nosyonu, kökleri Ortaçağ düşüncesinde

³¹ http://tr.wikipedia.org/wiki/Maurice_Merleau-Ponty

olan ve yirminci yüzyıl fenomenolojik düşüncesinde merkezi bir rol oynayan, felsefe tarihinde oldukça karmaşık bir olgudur (Leder, 1998, s.123).

Yapısalcılık sonrası düşünürlerin Kartezyen dualizmini eleştirmeye başlaması da günümüzde bedenin sosyal bilimlerde içinde önem kazanmasını sağlamıştır. Kartezyen bakış, karşıtlıklar üzerinden düşünür (bu nedenle bilgisayarın düşünme sistemiyle bu dönemin bakışı arasında bağ kurulmaktadır). Foucault, Deleuze, Lyotard ve Baudrillard bedenin öne çıkmasına yol açan çözümlemeler yapmışlardır (Işık, 1998, s.14). Lyotard insan bedeni olmaksızın düşüncenin var olamayacağını söyler. Ewing (1994), bedenin sonsuz bir potansiyele sahip olduğunu vurgular.

Strathern (1996), Kartezyen düşüncede, bedenin “res extansa” yani dış dünyanın bir parçası olmasının, aklın ise “res cogitans”, yani düşünen olmasının bedenin mekanik bir şey olduğu düşüncesinden kaynaklandığını belirtir. Descartes’ın bedeni nesnel olarak kavranan bir “şey” haline getirdiğini vurgular.

Bedene ilişkin en önemli unsurlardan birisi de bedenin iktidar ile olan bağıdır. Nietzsche, bedenin sürekli, kendisini denetlemeyi hedefleyen dinler, siyasî ideolojiler, siyasî iktidarlara ve organizasyonların isteklerine karşı bir direniş içinde olduğunu, çünkü bizzat kendisinin iktidar istenciyle belirlendiğini söylemiştir (Aktay, 2000). Kahraman (2005), bedenin sahibinin çok yakın bir tarihe kadar insanın kendisi olmadığını, bu sahibin iktidar ve onun daima en güçlü sahibi olmuş olan devlet olduğunu belirtir.

Foucault (1992)’nin topluma bakışında temel rolü oynayan konulardan biri de iktidar ile ilişkisi içinde bedendir. Foucault iktidarın beden, daha doğrusu çoğul bedenler ile ilişkisini ele alırken şunu söyler:

Bedeni, bir nüfus veya tarihsel bir patoloji alanında incelemişlerdir; bedeni ihtiyaçların ve iştahların makamı, fizyolojik süreçlerin ve metabolizmaların yeri, mikrop veya virüs saldırılarının hedefi olarak incelemişlerdir: tarihsel süreçlerin, var oluşun tamamen biyolojik tabanı olarak kabul edilebilecek şeyle ne kadar bağıntılı olduklarını ve toplumların tarihinde, basillerin dolaşımı veya ömür süresinin uzaması gibi biyolojik “olaylar”a hangi yerin tanınması gerektiğini göstermişlerdir. Fakat beden aynı zamanda, siyasal bir alanın içine de doğrudan dalmış durumdadır; iktidar ilişkileri onun üzerinde doğrudan bir müdahale meydana getirmektedir; onu kuşatmakta, damgalamakta, terbiye etmekte, ona azap çektirmekte, onu işe koşmakta, törenlere zorlamakta,

ondan işaretler talep etmektedir...beden ancak hem üretken beden, hem de tabii kılınmış beden olduğunda yararlı güç haline gelebilmektedir (Foucault, 1992, s.63).

Foucault'ya göre modern dönem biyo-politik kontrol ve iktidar çağıdır: yani bedenın kontrol edilmesi dönemi. Foucault'nun biyo-politika çözümlemesinde beden merkezde durmaktadır:

Kanımca, ondokuzuncu yüzyılın en temel olaylarından biri, yaşamın iktidar tarafından göz önüne alınması diyebileceğimiz şeydir: bir anlamda, canlı varlık olarak insan üzerinde bir iktidar kurma, biyolojik olanın bir devletleştirilmesi ya da en azından biyolojik olanın devletleştirilmesi diyebileceğimiz bir şeye götüren belirli bir eğilim oldu (Foucault, 1975, s.245).

...Onsekizinci yüzyılda temeli atılan, insan bedeninin anatomo-politiğinden sonra, bu yüzyılın sonunda, artık insan bedeninin anatomo-politiği olmayan, ama insan türünün "biyo-politiği" olarak adlandıracağım bir şeyin belirdiği görülür (Foucault, 1975-1976, s. 248).

Foucault'ya göre onsekizinci yüzyıl boyunca insan bedeni disiplin ve terbiye ile gözetlenen, teftiş edilen, yazı, tutanak, hiyerarşi ile kontrol edilen bir olgudur. Disiplin teknolojileri değişmemiş ancak başka bir şeye dönüşmüştür, çünkü iktidar, birey bedenle değil, yaşayan beden ile, çoğul bedenler ile uğraşmayı tercih etmiştir. Foucault'ya göre iktidar, beden insanla değil de yaşayan insanla hatta tür-insanla ilgilenmektedir. Disiplin, insan çokluğunu gözetlemeye, eğitmeye, kullanmaya ya da cezalandırılacak bireysel bedenlere dönüşebilmelidir. Foucault (1992, s.209) klasik dönemdeki beden ve iktidar ilişkisi konusunda ise şunu söylemektedir: "Klasik dönem boyunca, bedenın iktidarın nesnesi ve hedefi olarak bir keşfedilişi söz konusudur. La Mettrie'nin 'makine insan'ı tabii kılınabilen, kullanılabilen ve geliştirilebilen bir beden, itaatkar bir bedendir".

Aktay (2000, 30) ise aynı konuda şunu söyler:

...Ancak, söz konusu olan, materyalist bir felsefe, diyelim ki, Marx'ın tarihsel diyalektiği olduğunda, orada bedenın ruhla münasebeti içerisinde ikincil bir muamele görmüş olduğu düşünölmeyebilir. Çünkü Foucault'nun dediği gibi "beden sorununu gündeme getirdiğinizde ister istemez materyalist bir çizgi içinde kalmak durumunda kalabilirsiniz, çünkü beden başlıbaşına maddî varlığıyla söz konusu olan bir şeydir" (Foucault, 1980, s.58). Bu durumda materyalizmin en güçlü isimlerinden olan Marx'ın da bedeni ihmal etmiş

olduğunu dile getirmek paradoksal görünebilir. Oysa beden sosyolojisinin yeni eğilimlerine göre, Marx'ın bedeni ihmal etme biçimi, onun tasarladığı örgütlü proleter devrimcilere yüklediği ahlâkî kişiliktir. Sonuçta bu tasarıma göre, parti disiplini içerisinde kendi öz bedeninden feragat eden ve varlığını kendi iradesiyle diyalektik tarihin akışı doğrultusunda hareket eden örgüte adanmış bir kişilik söz konusudur. Neresinden bakılırsa bakılsın bu kişiliğin üretilmesinde, bütün hedef bedenin kazanılması olsa bile, muhatap alınan ve ciddiye alınan esas unsur ruh veya kişiliktir.

Aktay (2000), Turner (1984)'dan aktararak, Marksizme beden sosyolojisi çerçevesinde yapılmış eleştirinin bu olduğunu söyler.

Foucault'ya göre hapishanenin doğuşu da bedeni yalnız bırakmak içindir. Onyedinci ve onsekizinci yüzyıllarda doğrudan bedene eziyet ederek ceza verilirken, modern dönemde cezanın, o bedeni dışlama, yalnız bırakma şeklinde verildiğini belirtir. Dolayısıyla onyedinci ve onsekizinci yüzyıllarda bedene acı çektirme cezası azalmış, hapishane mantığı doğmuştur. Foucault'nun, çalışmalarında sergilediği bedenin iktidar ile olan ilişkisinin tarihsel dökümü ve ilgilendiği alanlar bugün dijital sanat ile uğraşan sanatçı-biliminsan ekiplerinin de bildirilerini doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemiştir. Bu nedenle biyo-politiğin kabaca özetini yapmak faydalı olacaktır:

* Biyo-politik tek bir bedeni değil, çoğul bedenleri gözetmektedir,

* bu çoğul bedenler düzleminde, belirli bir zaman dilimi içinde ortaya çıkan rastlantısal görüngüleri de dikkate almaktadır,

* biyo-politiğin işlevleri diğer disiplinci mekanizmalardan farklıdır, kitlelerin nüfusların yaşayışlarını düzenlemeyi hedef alır; global mekanizmalar, global denge, tür-insanın biyolojik sürecinin uzatılması, iyileştirilmesi, ayarlama yapılması gibi,

Hükümdarlık idam cezalarının halka açık mekanlarda gerçekleştirildiği dönemlerde açık bir iktidar gösterisi ortaya koymaktaydı, öldürüyor ya da hayatta bırakıyordu. Foucault bugün ise yaşatmak ve ölüme bırakmaktan ibaret olan, ayarlama iktidarı dediği bir iktidarın doğuşundan bahseder. Foucault'ya göre beden, pasif bedendir, pasif özne, toplumsal pratiklerin yer aldığı, bütünleşmemiş bir parçadır. Bedene ilişkin bir diğer mesele, burjuvazinin, sınıfsal ayrımın merkezine bedeni koyması ve bunu işleme çabasıdır. Burjuvazi kendisine güç, ölümsüzlük ve bir cinsellik

tertibatı oluşturmak yoluyla bu bedenin yüz yıllık çoğalmasını sağlama çabasıdır (Işık, 1998).

Deleuze ve Guattari'ye göre ise beden pasif değildir ama şizofrenik bir yapıya sahiptir (Işık, 1998, s.117). Onlara göre beden etkileme ve etkilenme kapasitesine sahiptir. Bedenin toplumsal olması, etkilenen ve etkileyen özne olarak toplumu biçimlendirecek yapıda olmasıdır. Deleuze ve Guattari'nin şizo-dinamiğini oluşturan beden, arzulanan makineler, organsız bedenler, modern hayatta cisimleşmenin karmaşık yapısının, bedenin yüzeyinde oluşan fantezilerin ve makinesel oluşumların izdüşümüdür. Beden, dolayısıyla bu şekilde, hiç olmadığı kadar toplumsaldır.

Norbert Elias, hem beden-zihin ayrılığına eleştiri getirir, hem de uygarlaşma sürecinde bedene özel bir yer verir (Işık, 1998, s. 131). Elias'ya göre beden hem bitmemiş biyolojik bir süreç hem de toplumsal bir süreçtir. Greenberg bu konuda şunu söyler:

Elias'a göre Ortaçağ'da sarayın ve dolayısıyla kralın ortaya çıkmasıyla beden ve bedenin işlevleri sorgulanır hale gelmiş, krala ve bedenine ait ritüellerin, saray dışındaki bedenlerin uygarlaşma sürecine katkıda bulunduğu gözlenmiştir (Greenberg, 2001, s.64).

Bu “uygarlaşma” sürecinin ya da “uygarlaştırma” eyleminin sorgulandığı kaynaklara da rastlamak mümkündür. Greenberg (2001), XIII. Louis döneminde beden ya da bedene dair her şey skandal yaratırken, “kralın bedeni”nin toplumun gözü önünde idol olarak sunulduğundan bahseder.

Beden, her zaman için kültürel olarak inşa edilen, soyut bir kavramdır (Hayles, 1998). Beden kavramı kendi içinde de çeşitli bölünmelere maruz kalmaktadır. Örneğin Hayles, beden ile cisimleşme arasında analitik bir ayırım yaparak aralarındaki farkı vurgular. Ona göre tıpkı beden gibi cisimleşme de kültürel olarak inşa edilmiş olsa da, bu kısım, çünkü cisimleşme, binlerce yıl süren biyolojik evrimden doğan, bilinçli zihin ile fizyolojik yapıların karmaşık etkileşimi ile gerçekleşmektedir. Beden, insanın dışarıdan görünen biçimi iken, cisimleşme içeriden, duygulardan, coşkulardan ve duyulardan deneyimlenendir (Hayles, 1998). Gerçi Hayles, daha sonra yazdığı bir makalede beden ve cisimleşme arasındaki ayırım üzerine odaklanarak hata yaptığını ve

her ne kadar Kartezyen düşüncenin zihin beden dualitesinden uzak durmaya çalışsa da kendisinin bu düşüncesinin de dualistik olduğunu belirtir: Beden ve cisimleşme ile dualistik olarak başlamak yerine, ilişki fikri üzerine odaklanmayı ve bu ilişkiyi, beden ve cisimleşmenin kendisinden doğduğu sürekli değişim olarak konumlandırmayı önerir” (Hayles,1999).

Bedene ilişkin çalışmalarda yaşanan değişimlerden biri de “öteki” kavramı üzerinde gelişmektedir. Beden, yine Batı’nın kurduğu “öteki”liğin çerçevesi içinde bir başka kurgudur. Puff (2005, s.56) bu konuda: “Batı düşüncesi, kimliğin, yabancı olarak algılanan öteki’nden ayırım süreci ile kurulmasıyla tanımlanır” demektedir. İnsanlık tarihi bedensel ritüelleri ve bedene uyguladıkları işlemlerle öteki’liği pekişen geri uygarlıkların betimlemeleriyle doludur. Kısacası, beden çoğu zaman “öteki”liğin pekiştirilmesi niyetiyle de kullanılmıştır. Fotoğraf sanatında bedenin görsel kimliğinin izlerini süren ve Batı’nın Doğu’yu öteki ilan etmesinin görsel kanıtlarını ortaya koyan Ewing (1994, s.8) bedenin uzun zaman ele alınmamasını şu şekilde açıklamaktadır: “Bedenin ihmal edilmesine bir başka sebep, Batı’nın bedeni “öteki” olarak kurması ve işlemesidir”.

Öteki’lik durumuna ilişkin olarak Leder (1990, s.92) ise: “Benim bedenime ilişkin farkındalığım oldukça sosyal bir şeydir; başkalarının gerçekliğini ve benim üzerindeki bakışlarını deneyimlememden ortaya çıkmaktadır” diyerek bedene toplumsal var oluşumuzun aracısı olarak da bakıldığını göstermektedir. Bugünün düşünce dünyasında ise bedenin “öteki”liği, başka bir insanın varlığından ziyade, makine-insan karışımlarına, hibritlere, robotlara, siborglara ve benzeri organizmalara ilişkin yeni anlamlar ve açılımlarda aranmaktadır. Özellikle dijital sanatlar söz konusu olduğunda kastedilen, insan bedeni yerine, “insan’ın ötekisi” olan bu organizmalara ait bedenlerdir.

4.5.2. Antropolojinin Aydınlanışında Beden

Antropoloji biliminin ortaya çıkışı ve kendi içinde yaşadığı değişim, beden kavramının çağımızda ele alınması ile ciddi paralellikler taşımaktadır. Antropolojinin kültürel yapısı bugün hem beden kavramını hem de dijital sanatların bedene bakışını berrak bir çerçeve içinde görmemizi kolaylaştırmaktadır.

Antropoloji, Aydınlanma Döneminin insanı mekanik bir düzen, sistematik bir yapı olarak görmesi sebebiyle ortaya çıkmış bir bilim dalı olarak kabullenilmiştir. Ancak Montaigne, Rousseau ve Claude Levi Strauss'un düşüncelerinin bu bilim dalına etkisiyle, zamanla kültür çalışmalarını araştıran bir disiplin haline gelmiştir. Kültürel karşıtıklara, göreceliliğe ve bağlamlara olan yaklaşımı sebebiyle diğer sosyal bilimlerden ayrılmıştır. Bu nedenle başlarda Avrupa'nın kolonileştirilmesi için ortaya çıkmış bir disiplin gibi gözükse de yirminci yüzyılda uygarlıkların ilkelden gelişmişe dizgisel bir yol izlemediği fikrinin kabul edilmesiyle, 'ırk' kavramının bilim dışı bir olgu olarak görülüp yerine etnisite kavramının bilim içine alınması çabalarıyla kasıtlı bir bilim dalı olarak görülmekten uzaklaşmıştır³². Ayrıca önemli bir diğer ayrıntı da teknolojik gelişmelerin antropoloji bilimine bakışımıza olan etkisidir. Örneğin Ewing (2001) antropoloji ile fotoğrafın kullanılmaya başlanması arasında bir eşzamanlılığın olduğunu belirtmektedir.

Bugün antropolojinin beden bağlamındaki önemi, güç ve hakimiyet olgularına ilişkin kuramlar ile cinsiyet ve seksüalite çalışmalarının yanı sıra antropologların küreselleşmeye, endüstrileşmiş toplulukların yaşantılarına, yerli halkların haklarının korunmasına, tıp bilimlerine, biyoteknolojiye, genetik ve DNA çalışmalarına duydukları ilgi sebebiyle de artmaktadır. Bununla birlikte antropolojinin alt dalları, örneğin sanat antropolojisi, çağdaş sanat çalışmalarının bedene ve dolayısıyla antropolojiye eğiliyor olmasında pay sahibidir. Ancak bu çalışma için yapılan araştırmada sanat antropolojisinin yeni gelişen bir dal olarak, şimdilik daha çok Batı dışında kalan toplulukların yerel sanat biçimlerini (örneğin Amerikan yerlilerinin sanatını) inceliyor olduğu gözlemlenmiştir. Bu sanat biçimleri dışavurumcu akımın öncülerinden beri çağdaş sanatın gündeminde zaten bulunmaktadır. Yine de antropolojinin özellikle insanla ve bedenle ilgili bir disiplin olması sebebiyle dijital sanatçıların antropologların çalışmalarına önem vermesinde etkili olduğu düşünülmektedir.

Antropoloji bedene özel bir yer vermiştir ve belirtildiği gibi başlarda bunun sömürgecilikle alakası olduğu düşünülmüştür. Antropolojinin bedene eğilmesinin sebebi ilk olarak toplumsal göreceliliğe cevap verme çabası olarak algılanmaktadır.

³² <http://tr.wikipedia.org/wiki/Antropoloji>

Toplumsal göreliliği ortaya çıkarma, ona sebep bulma, antropolojinin bedene eğilmesinin birinci sebebidir. Öteki kavramının kurgulanmasında da bu eğilimin payı olduğu düşünülmektedir. İkinci sebep ise insanın, bedeninin, doğa ve kültür ile olan ilişkisidir. İnsanın hayvandan ayrıldığı noktayı, bedeninin bu iki olguyla olan ilişkisini doğa ve kültür üzerinden incelemek çalışmamızı kolaylaştırmaktadır.

Antropolojinin bedene duyduğu ilgi Kartezyen düşüncenin sarsılmasında da etkili olmuştur. Strathern (1996) Lock (1993)'un, bedeninin sosyal ve kültürel yapılandırılışının tarihi konusunda, bedene ilişkin antropolojik bir çalışmanın, duyguların kuramını da içermesi gerektiğini ileri sürdüğünü belirtir. Strathern'e göre bu, "neden" ve "duygu" arasındaki Kartezyen ayrımın ne kadar keyfi olduğunu farketmek için ilk adımdır. Strathern bu konuda nörofizyoloji çalışmalarındaki gelişmelerin takibini önermektedir.

Judovitz (2001, s.170): "Ulusların ve insan ırkının hayrı için birilerinin kültürü "ruh"ta değil, doğru yerde sergilemesi şüphesizdir. Bunun için doğru yer, bedendir, tutumdur, perhizdir, fizyolojidir: gerisi ardından gelir" demektedir. Ancak antropolojik çalışmalarla sarsılan "ırk" meselesinin bugün biyolojinin gözde bir bilim olmasıyla, teknolojinin üzerinden ilerleyen iktidarların eline bir başka koz verdiğine rastlanmaktadır: biyolojik ırkçılık. Dolayısıyla antropoloji biliminin bulgularından hareketle sarsılan fizyolojiye dayalı ırk kavramı yerini, biyolojik olarak güçsüz olan üzerinden iktidar kurma olgusuna bırakmaktadır. Bu olgu da dijital sanat söylevlerinde işlenen konular arasında bulunmaktadır.

4.5.3. Feminist Çalışmaların Bedene Etkisi

Son yıllarda artan feminizm çalışmaları da bedeninin yeniden ilgi odağı olmasına sebep olmaktadır. 1960'lardan itibaren sosyal bir hareket olarak güçlenmiş olan feminizm çalışmaları yanında kapitalizmin kadını kendi bedenine yabancılaştırmış olması da, kadın bedenini salt bir reklam objesi haline getirmesi de feministlerin beden kavramına eğilmelerinin sebeplerinden biridir. Feministlerce ortaya konulan söylemlerde, kadın ve erkek arasındaki biyolojik ayrımın yarattığı sorunun çözümünün de biyolojik olabileceği görüşü bulunmaktadır. Onlara göre teknoloji ve teknolojinin

üretimi kolaylaştırması bir çözüm olabilmektedir. Kadın bu şekilde nesne olmaktan çok özne konumuna geçip tarihe yön verebileceği düşüncesini ortaya koymaktadır. Batı kültürü ve düşüncesi bu anlamda, feminizm tartışmaları içinde eleştirilmiştir. Helene Cixous, Luce Irigaray ve Julia Kristeva gibi çalışmalarıyla etki bırakan feminist yazarlar, Batı düşüncesinin fallosentrik (penis, erkek merkezci) ve logosentrik (sözmerkezci) yani fallogosentrik olduğu iddiasıyla bu düşünce yapısının eleştirisini geliştirirler (Işık, 1998, s. 65).

Beden, insan bilimlerinde öteden beri dişilikle birleştirildiği ve zayıf, ahlâksız, kirli, çürüyen olarak aşağılandığından ötürü beden kuramları feministler için özel bir önem taşımaktadır. Kristeva anlamlandırmanın mantığının beden maddeselliği içinde zaten işlediğinin üzerinde durarak, anlamlandırma için zorunlu olan “özdeşleşme” ve “farklılaşma” işlevlerinin doğumdan önce annenin bedeni, bebeklikte ise anne tarafından düzenlendiğini öne sürmektedir..³³

Cixous, psikanalize, cinsiyet farklarını anatomiye bağlamasından dolayı kızmaktadır. Psikanalizin fallosentrik perspektifini eleştirerek tüm bireylerde kadının ve erkeğin bir arada bulanabileceğinden; her kadının içinde bir erkek, her erkeğin içinde de bir kadının var olabileceğinden bahsetmektedir. Bu çiftcinsiyetlilik anlayışı, erkek egemen bakış açısına sahip teorilere de alternatif sağlamaktadır (Dinçel, 2006). Kadını, kadın erotizmini, evrenini ve kendi kültürünü yazmaya çağırılmaktadır. Kendisi, logosentrik ve fallosentrik dayanışmanın yıkılmaya başladığı döneme girdiğimizi iddia etmektedir. Irigaray, Freud’un öne sürdüğü ödip kompleksine atıfta bulunmakta ve babanın katli metaforunda, bu ilk cinayetle başlayan kültürde kadına ait hiçbir şey olmadığını vurgulamaktadır. Kadının metafizikte, felsefede ve kültürde dışlanmış olduğunu öne sürmektedir. Irigaray’a göre erkek kadın bedenini metalaştırmış ve narsizminin nesnesi haline getirmiştir. Erkek dünyasına ait olan özne-nesne bölünmesi kadının dünyasına uzaktır. Irigaray aynılık ve tekilliğe dayalı eril bedenin iktidarına karşı farklılık ve çokkatlılığı içeren kadınsal bir beden yaklaşımını ön plana çıkarmaktadır (Dinçel, 2006). Kristeva ise annenin bedeninin, dilin ön şartı olduğunu ileri sürmekte ve bedeni, dil felsefesinin içine taşımayı önermektedir (Işık, 1998).

³³ <http://www.felsefekibi.com/site/default.asp?PG=1773>

Kadının dijital sanat içindeki yerine dair olarak ise şunlar söylenebilir: Bedeni ilgilendiren unsurlar hafife alındığı için zihin yüceltilip beden bir kenara bırakılmış, feminizm de tam bu noktada karşı duruşunu geliştirmiştir. Bu zihin ve beden ayrımı, zihni yüceltirken bedeni bir kenara itme eğilimi, uygarlaşma süreci içinde, dışarıda bırakılan kadının bir kenarda unutulmasına, bedensel farklılığı yüzünden dışlanmasına sebep olmuştur denilmektedir. Dolayısıyla bedene ilişkin çalışmalar post modernizm içinde, modernizme bir karşı duruş olarak yer bulmuş, bu duruş içerisinde feminizm çalışmaları da bedene ilişkin çalışmalarla birlikte yoğunlaşmış, artmış ve entelektüel sorunsal birikimi içinde yerini almıştır. Kadınlık biyolojik bir cins olarak tanımlanıyorsa bu tamamen onun bedeniyle alakalıdır. Bu konuda en esaslı tartışmayı Judith Butler performatif kavramına değinerek geliştirmiştir. Butler, beden ve cinsiyet kavrayışlarımızın bir koşullandırma olduğunu iddia ederek, kendiliğinden getirilmiş bir ayrımın (doğal refleksler dışında) bulunmadığını, mesela cinselliğin, tüm farklarına karşın, eşitlikçi bir süreç olduğunu, ne var ki, 'sistem'in ayrımcılığının bu anlayışı ortadan kaldırdığını belirtmektedir (Kahraman, 2004).

Radikal feministlere göre her kadının anne olmaya ihtiyaç duyduğu savı saçmalıktır. Bu, kadının çoğu zaman zihinsel ve toplumsal üretimden uzak kalmasına sebep olmaktadır. Kadının, erkeğin son kaburgasından üretildiği mitolojisi de bu evrensel söylemin kadın bedenine yüklediği bir ayrımcılık olarak ifade edilmiştir. Moi (1985) aşkın özne olan erkek karşısında kadının sadece nesne konumunda kaldığını söyler ve kadının erkek tarafından 'öteki' olarak tanımlandığını belirtir (aktaran Işık, 1998).

4.5.4. Teknolojik Gelişmelerin Bedene Bakışımıza Etkisi

Bedenin sosyal bilimlerdeki yeri incelendiğinde modern dünyanın insan bedeni üzerinde yaptığı değişikliklerin esas olarak teknoloji çevresinde biçim kazandığı gözlemlenmektedir. Mekanik keşiflerin insan bedenine yaptığı etki ve yeni medya aygıtlarının (radyo, film, kameralar vb.) insan bedeni üzerinde gözle görülür etkilere sahip olduğu, uzun zamandır üzerinde tartışılan bir konudur. Yirminci yüzyılın ilk yıllarından itibaren teknolojiyi buyur eden insan bedeninin yaşadığı dönüşümler, insana

ilişkin anlayışları da değiştirmiştir. Yüzyılın erken dönem keşifleri, insan bedenlerini teknolojiye bağlı olarak yeniden konumlandırmıştır.

Önceden de belirtildiği gibi teknoloji, çağımızın önemli yapı taşlarından biridir. Yaşadığımız çağda fen bilimlerine verilen önem ve bilimsel araştırmalara gösterilen özen, teknolojik gelişmeler için de uygun zemini hazırlamış, bilim ve teknoloji birbirini desteleyen ve ilerlemeyi sağlayan iki ana disiplin olarak çağa ağırlıklarını koymuştur. Öyle ki teknolojiden artık bir disiplin olarak bahsedilemez, daha geniş bir açıdan ele alınarak bir ‘gerçeklik’ olarak algılanır. Çağın bu özelliğine sebep olan, bilim ve teknolojideki gelişmelerin önünü açan tarihi unsurlara ilişkin olarak Tunalı (2002, s.8) şunu söyler:

Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında fizik ve biyoloji, tüm doğa bilimleri yeni bir ivme kazanırlar, onların yanı sıra psikoloji ve yeni bir bilim olarak kurulan sosyoloji de bu ivmeye uyar. Bilimlerde meydana gelen bu revizyon, bilimlerin pozitifleşmesi ilkesi yönünde gerçekleşir. Bilimlerin pozitifleşmesi demek, bilimlerin duyu ve deney verilerine, laboratuvara götürülmesi demektir. Çağın model bilimi fizik olur ve bütün bilimler fizik örneğine göre kökten bir yenileşme sürecine girerler. Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında pozitifleşme eğilimiyle yeni bir ivme kazanan pozitif doğa bilimleri, yirminci yüzyıla matematik pozitif doğa bilimleri olarak yeni bir realite anlayışı ile girerler.

Buna göre çağımızın, bilime ve teknolojiye duyulan inanç sebebiyle, temelde yeni olmayan –Dyens (2005)’a göre aletlerin ilk yaratıldığı andan itibaren insanoğlu kendisini teknolojik bir gerçeklik içinde bulmuştur- ancak çağın insan bedeni söz konusu olduğunda yeni açılımlardan bahsedebileceğimiz bir gerçekliğe, teknolojik gerçekliğe tanıklık ettiğini söyleyebiliriz. Teknolojik gerçeklik yeni olmadığı gibi biyolojik gerçeklikten tamamen kopuk bir unsur da değildir. Dyens’a göre teknolojik gerçeklik, biyolojik gerçekliğin bir uzantısıdır. Dyens (2005, s.45) konuyla ilgili olarak şunları söylemektedir:

Şimdiye dek, düşünen insanlar olarak biz, biyolojik bir gerçeklikte yaşadık. Biyolojik gerçeklik nedir? Biyolojik gerçeklik, her türün kendine has biyolojisine bağlı olarak evreni algılaması ve anlamasıdır. Biyolojik gerçeklikte her tür, gerçekliğin engin tayfının yalnızca ufak bir kısmını ayırt edebilir ve anlayabilir. Biyolojik gerçeklik bize her türün, gerçekliğin, türün duyularının kaydedebildiği enformasyonla sınırlanmış, yerel bir algılayışına sahip olduğunu söyler. Biyolojik gerçekliğin, insanın kendisini algılayışında esaslı, derin bir

etkisi vardır; öyle ki bundan metafizik doğar. Biyolojik gerçeklik aracılığıyla ve sebebiyle doğum, yaşam, ölüm ve acı gibi kavramlarla karşılaşırız. Biyolojik gerçeklik, türlerin evrimine vesile olan bir stratejiden başka bir şey değildir. Teknolojik gerçeklik nedir? Biyolojik gerçekliğin uzantısıdır. Örnek vermek gerekirse: dünyanın hem insan duyularıyla hem de insan duyusu olmayan şeylerle algılanmasıdır (buna makineler ve bilimsel ‘duyular’ da dahildir). Teknolojik gerçeklikle, gerçeğin, daha önceden nüfuz edilemeyecek olan sayısız katmanlarına erişimimiz var: örneğin, mikrokozmosun ve makrokozmosun, ya da genetiğin ve nörolojinin, protonların ve fotonların, izafiyet teorisinin ve kuantum fiziğinin...

Bu durumda şimdiye dek egemen bir gerçeklik olarak “biyolojik gerçeklik” yerini teknolojik bir gerçekliğe bırakmaktadır. İnsanlar elbette ki dünyalarını, duyuları aracılığıyla hazır olarak kavranabilecek gerçekliklerden ziyade, onların bir toplamı olarak algılamıştır. Ancak Dyens (2005)’a göre iki ana fark bu çok eski “yan” gerçeklikleri (doğüstü inançlar, mitler ve dinler gibi) teknolojik gerçekliklerden ayırmaktadır:

* Bu yan gerçeklikler bir yandan farklı boyutların varoluşlarını önerirken her zaman için biyolojik gerçeklikle bağlantı içinde kalmıştır ve esasen ona etkide bulunmak için varolmuştur (kişi, yaşamını düzeltmesine yardım etmesi için tanrılara başvurur). Yani biyolojik gerçeklikteki yan gerçeklikler de bir yanılsama yaratmaktadır.

* İnsanın hayalgücünün ürünleri olan bu paralel gerçeklikler kesin bir amaca sahiptir; görünmeyeni görünür kılmak ve aklın eremeyeceğini kavranır hale getirmek. Aslında, esas olarak bu “yan” gerçeklikler, biyolojik gerçekliğin kafa karıştırıcı alanının uzantısı idi. Bugün ise eğilim oldukça farklıdır. Esasında, teknolojik gerçeklik, dünyayı ve onun gerçekliğinin farklı tabakalarını öylesine doğrudan kuşatır ki, sonradan yaratılanları hakiki yanılsamalara dönüştürerek kendisini biyolojik gerçekliğe eriştirir. Bizler teknolojik gerçekliğe o kadar hazır olarak inanıyoruz ki, yalnızca varoluşun fiziksel boyutlarını değil ama aynı zamanda metafizik nosyonlarını açıklamak için de ona dönüyoruz; yaşamı, ölümü, doğumu ve sonsuzluğu açıklamak için olduğu gibi.

Görüyoruz ki teknoloji, bizlere sadece gelişmelerinin meyvelerini sunmamakta, kendisine has ve öncekilerden kesin çizgilerle ayrılan bir gerçeği de, teknolojik gerçekliği de ortaya koymaktadır. Buna göre alışılmış olan gerçeklik, yani biyolojik olarak içinde varolduğumuz gerçeklik, yanılsamalarıyla artık bize inandırıcı

gözükmemektedir. İnsanoğlu artık, teknolojik olarak varlığı ve oluş biçimi ispatlanmış olanın inandırıcılığını aramaktadır; iç organlarımızın durumundan türlü ışınlarla ve testlerle emin olmamız, bedenimize radyoaktif ışılar aktarılan odalarla yaşamayı göze alabilmemiz vb.

Bütün bunlara göre teknoloji olmadan kavradığımız gerçeklik inandırıcılıktan uzak görünmektedir. Görülebilen, dokunulabilen hissedilebilen bir et parçası olarak beden, teknolojik erişimle ortaya çıkan kimyasal, mekanik bir elektrik dengesi olduğu zamandan daha az inandırıcı ve hatta tedirgin edici gelmektedir bizlere. Teknolojik gerçeklikte kişi, bedeninin gerçekliğinin ispatlanmasında duyularını yetersiz ve güvenilmez bulmaktadır.

“Bugün bizim için artık, bedenin gerçekliği (hücreler, genler, proteinler) biyolojik gerçeklik aracılığıyla erişilemez olandır” demektedir Dyens (2005, s.46). Hakikaten, bedenimizin biyolojik boyutu o kadar güvenilmez, teknolojik gerçekliğin bize gerçek durumuyla ilgili söylediğinden o kadar farklı gözükmemektedir ki, Dyens’in ifadesiyle “biz, neşeyle, bazen de fazlaca ileri giderek (organ transplantasyonları, gen terapisi ve gen manipülasyonu ile) onun (bedenin) orijinini, organik doğasını inkar edercesine bedenimizi işleriz”.

Ancak teknolojik gerçeklik yalnızca bilimi ve erişemediğimiz bir dünyayı şekillendirmez, sosyal ve kültürel üretimleri de, hatta ve özellikle gündelik yaşantımızı da biçimlendirir. Dünün bilim-kurgu efsaneleri çoktan bugünün gerçekleri haline gelmiştir. Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler bireyin hayatını ve dolayısıyla sosyal çevresiyle kurduğu bağı hatta yaşam ile kurduğu bağı doğrudan etkilemektedir.

Bir yandan teknolojik gerçekliğin beden algılanışında daha fazla ikna edici bir role sahip olduğu ileri sürülürken öte yandan teknolojinin kasıtlı yanılsamaları sebebiyle yaşantının yapaylaştığı düşüncesine de rastlanmaktadır. Örneğin Matrix filminde beden sahip olduğu tek gerçekliğin görsel bir yansıma olduğu, gerektiğinde geride bırakılabilecek bir tür kılıf olarak görüldüğü fikri işlenmektedir (Dyens, 2005). Ancak atlanmaması gereken teknolojinin yanılsamayı yaratanın kendisi olmadığı, yalnızca araç olduğudur.

Teknolojik gerçekliğe içkin olarak, bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşması ile, askeri ve akademik ortamlarda zaten kullanılmakta olan Internet teknolojisi sıradan kullanıcının düzlemine inerek bir başka gerçekliği ortaya koymaktadır, Internetin sağladığı sanal gerçekliği. Bu sanal gerçeklik içinde yalnızca Internet'in sağladığı görüntüler sanal değildir, kişiye hem bedeninin bulunduğu yerde olma hem de bedeninin olmadığı yerde olma imkanı tanıması açısından beden de sanal bir unsur olarak bu yeni ağ içinde yerini almaktadır. Tekrar Tunalı (2002, s.9)'nın sözlerine dönecek olursak:

Bu sanal realite, insanın “hic et nunc” (burada ve şimdi) hazır olarak bulunduğu bir gerçeklik değildir. Tersine, evrensel aklın yarattığı tasarımsal bir gerçekliktir. Bununla kaç yüzyıldır egemen olan bilgi metodolojisi değişmektedir. Şimdi bilgi, doğaya alternatif tasarım modelleri üretmek anlamına gelmektedir. Bu bakımdan çağımız, bir tasarım çağı olarak başlamaktadır.

Bilgisayar ve Internet teknolojilerinin oluşturduğu simülasyonun gerçekliği sayesinde de beden başka ortamlara, başka mekanlara ve başka zamanlara aktarılmaktadır. Dolayısıyla bedenin zaman ve mekan içinde kapladığı alanın sınırları bulanıklaşmaktadır:

...bilgisayar programları gibi çoğu zaman tahmin edilebilir olan insan davranışı üzerine çalışmalar açıkça yerleştiğinden beri; ve telaşa düşürecek derecede gerçek yapay yaşam modelleri oluşturulduğundan beri, şimdi artık canlıyı cansızdan, organiği organik olmayandan, kolektif/toplu olanı (organik ve organik olmayan) bireysel olandan (ve/veya nesneden) ayırt etmek imkansızdır (Dyens, 2005, s.46).

Bilgisayarların ve Internetin yaşamımızdaki gerçekliğini somut olarak ifade etmek, çerçeveyi çizebilmek konusunda daha da faydalı olabilmektedir. Internet en son rakamlara göre 1,091,730,861³⁴ (Ocak, 2007) kullanıcı sayısına erişmiştir. ABD (Amerika Birleşik Devletleri) nüfusunun yüzde 53'ü Internet üzerinde ayda 100 saate yakın zaman geçirmektedir. Bütün bu rakamlara bakıldığında, insanların zamanlarının yüzde 46'sında enformasyon ileten her türlü medya aracına bağlı olduğunu göstermektedir. Durumun aşırılığını Clarke (2005, s.17) şu sözlerle özetlemektedir: “Artık neredeyse dünyanın kendisi ‘sürekli on (çevrimiçi)’ vaziyette gibi”. Benzer

³⁴ <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

şekilde Susani (2005) de dijital ağın insanlarda artık neredeyse metabolizma gibi olduğunu vurgulamaktadır.

Bu derece yaygınlaşmış ağın bireyin bedenine yaptığı değişim konusunda Joselit (2005), *sözde paradoksal* tanımını yaparken “beden”in konumundan çıkış yapmaktadır. Joselit’in, bedenin içinde bulunduğunu ileri sürdüğü paradoksal düzlem, bedenin, bu gerçekliğin oluşumundaki konumunun belirsizliğidir. Bu duruma açıklama getirmek için Tunalı (2002, s.8-9).’nın tanımlarına başvurulmaktadır:

....Böyle bir akıl ve dünya özdeşliğinde yeni bir bilgisel kozmik yapı meydana gelir. Bu yeni epistemolojik kozmik yapı, “sanal” bir yapıdır ve bu nedenle, aynı zamanda bir “sanal realite” olma paradoksunu da içinde saklar. Bu, bir yanıyla akıl, ama diğer yanıyla dünya olan bir gerçekliktir. Bu, bilgisayar teknolojisinin ürünü olan “dijital” bir gerçekliktir. Bu gerçekliğin en somut örnekleri, Internette verilen görüntülerdir. Bu görüntüler, sanaldır, ama aynı zamanda gerçektir.

4.5.5. Tıptaki Gelişmelerin Beden Bakışımıza Etkisi

Langaney (2000)’ye göre doğamız-görünüşümüz, soyaçekimimiz, zekamız ama aynı zamanda kültürümüz-davranışlarımız, yaşam tarzımız, hayal gücümüz-milyonlarca yıl öncesinde ilk atalarımız tarafından belirlenmiştir. Ona göre kimliğimiz, o günlerden bu yana fazla değişmemiştir. Ayrıca genlere ait bilgilerin bazı kalıpyargıları sarstığı, yapılan araştırmalar sonucunda genlerin, insan topluluklarını birbirinden kesin çizgilerle ayırmaya imkan vermediği bilgisi kabul edilmektedir.

1830’larda ve 1840’larda tıp alanındaki önemli gelişmelerden birisi hücrelerin, bedenin yaşayan en esaslı birimi olduğunun farkedilmesi olmuştur. Fotoğraf bu alanda oldukça büyük bir avantaj olarak ortaya çıkmıştır. Sonra zamanla fotoğraf makinesi özellikle doktorların ve tıp alanının hizmetinde gelişmiştir. 1850’li yıllardan itibaren, profesyonel medikal ve fotoğrafı dergileri, fotoğrafın daha ileri araştırmalar için anatomi, fizyoloji ve patoloji alanında daha iyi kullanımına ilişkin önerilerde bulunmuşlardır. Bu alanlardaki öncü doktorların kendileri zaten fotoğrafçıdır (Ewing,

1994)³⁵. Daha sonrasında askeri amaçlarla bedenin fotoğraflandırıldığına tanık olunmaktadır. Ewing'e göre askeri otoriteler, fotoğrafı, silahları ve teçhizatları taşımanın beden üzerindeki etkisini çalışmak için oldukça faydalı bulmuşlardır.

Bedenin dijital sanat bağlamında görüntülenmesi (ve özellikle bedene ait görünmeyenlerin görülebilir hale gelmesi) önemli bir yer tutmaktadır. Bugün artık fotoğrafa ek olarak çok çeşitli sayıda cihaz, görüntüleme aygıtı ve elbette bilgisayarlar bedene bakışımızı etkilemektedir. Yeni görüntüleme cihazlarından edinilen enformasyon da ayrıca bedenin kavranışına yeni açılımlar getirmektedir. Örneğin MR (Manyetik Rezonans) Tomografi, PET, Röntgen, EKG ve benzeri teknolojiler bedenin erişilemeyecek yönlerini ortaya koydukları için önemlidir. Bu görüntüleme cihazlarının bedene ilişkin düşüncelerde bir diğer önemi de iç beden-dış beden ayrımıdır (Turner, 1996). Endoskopi, gastroskopi, X-ışınları bedene ait karanlık tarafların aydınlatılmasına sebep olmuş ve bu durum, sanatçıların bedene bakışında değişimlerin yaşanmasına yol açmıştır. Ayrıca farmakoloji, beyin fizyolojisi, üreme teknolojileri, protezler ve biyonikler alanında yaşanan gelişmeler de günümüz düşünce dünyasının ve de dijital sanatın bedene farklı bir bakışla eğilmesinin sebeplerindendir.

Bedenin görünmeyen yanları konusunda başlatılan bilimsel bir proje olan “Digital Human Consortium 3³⁶” genlerin, proteinlerin, hücrelerin, dokuların, organların ve insan bedeninin diğer sistemlerinin bilgisayar simülasyonlarını oluşturmak üzere başlatılmış bir girişimdir. Bu şekliyle proje, yirmibirinci yüzyılın enformasyon teknolojilerini, simülasyon kavramının bir başka boyutunu, enformasyonun nasıl işlendiğini ve sunulduğunu ortaya koymaktadır. Proje bir yandan doktorlara tıbbi imkanlar geliştirmeyi planlarken öte yandan da fizikçiler ve mühendisler için biyolojik mekanizmaların üretiminde kolaylıklar sağlamayı hedeflemektedir.

Tıpta kullanılmaya başlanan protezler de ayrıca bedenin eksikliklerinin kapatılabilmesi açısından önemli oldukları beden yetersizlikleri tartışılmaya

³⁵ Fotoğraf ve tıbbın ilişkisine örnek olarak H. Goulton May (1880)'in, Roger Fenton (1861)'un, Konrad Röntgen (1895)'in, Ralph Hutchings (1977)'in, Neil Bromhall (1988)'in, Pietro Motta (1992)'nin, Werner Villiger (1986)'nin, Ralph Eagle (1985)'in, Gary Settles (1985)'in çalışmalarına başvurulabilir.

³⁶ <http://www.fas.org/dh/publications/consortium3.doc>

başlanmıştır. Eksik organların yerine geçebilen protezler, işitmeyi normal düzeye getirebilen cihazlar, kalp pilleri ya da hastanın durumunu doktora ileten çipler, yirmibirinci yüzyılda bedene ilişkin eksiklik hislerini azaltarak önümüze bir başka boyut koymaktadır.

Ewing'e (1994, s.9) göre ise bedeni son yıllarda tartışmaların merkezine koyan sebeplerden birisi "ihtiyaç"tır:

Beden, sanatçılar ve yazarlar tarafından yeniden düşünülüyor ve ele alınıyor çünkü bilim adamları ve mühendisler tarafından yeniden tasarlanıyor ve yapılandırılıyor. Bir bedenin parçalarının ayrılıp bir diğerine takılabildiği; U.S.(United States) Ulusal Sağlık Kurumları'nın, tıp okullarındaki cesetlerin, "endüstri standardı dijital kadvralarla" değiştirilmesini önerdiği; belirli türde makinaların, insan organlarının fonksiyonlarına uyum sağlayabildiği, diğerlerinin ise zeka ile donatılabildiği; zihin fonksiyonları durmuşken bedenin yaşamının uzatılabildiği; genetik değişimin planlanabildiği ve insanoğlunun klonlanabildiği; bir ceninin yapay bir dölyatağında yetiştirilebildiği ya da temsili anne (hamileliğe razı olan) ye yerleştirilmek üzere yerinden çıkartılabildiği; jet uçaklarımızı indirme ya da bedenimiz üzerinde operasyon gerçekleştirme görevini otomatlara emanet ettiğimiz; New York Times'ın bizi, çoğumuzun inandığının aksine, üç, dört ya da olasılıkla beş cinsiyetin olduğu konusunda bilgilendirdiği; ya da bizlerin dönemin güzellik idealine uyabilmek için kaprisle yüzlerimizi, göğüslerimizi ya da kalçalarımızı yeniden inşa ettirdiğimiz; ve Robocop'ların, Terminatör'lerin ve Replicant'ların hayalini kurduğumuz ya da sanal gerçeklikte yaşamayı arzuladığımız bir ortamda- bağlamlar ve tanımlar, değerler ve inançlar, haklar ve kanunlar radikal bir şekilde elden geçirilmelidir.

Ewing'in bahsettiği dijital kadvralar tıpta olduğu kadar sinema sektöründe, siber kültür kuramlarında ve dijital sanat alanında da ele alınmış olan VHP (Visible Human Project, bkz. s. 288, şekil 16)'tir. NLM (National Library of Medicine) tarafından yürütülen bu proje biyotibbin ve sanal uzamın sıradışı kesişimini ortaya koymaktadır. Projenin çıkış noktası NLM'nin, araştırmalarda ve eğitimde kaynak olması ve teletıp (uzaktan yapılan operasyonlar) tekniklerinin geliştirilmesinde yardımcı olması için insan bedeninin dijital bir arşivini oluşturma isteğidir.

Projenin metaforik temelli özelliklerini sıralamak dijital sanat açısından da (VHP çeşitli sinema filmlerinde kullanıldığı gibi insan bedenin dijitize edilmesi yönüyle de sanat projelerine malzeme olmaktadır) önemlidir:

* Proje bir nevi mitolojik bir kahraman yaratmaktadır: sözcüklerin oluşturduğu etin (yazı, dil, sözcük ve mitoloji vb. ile yaratılan et) tersine burada etin kendisi bir hikaye ortaya koymaktadır.

* David Bell (2001)'e göre VHP projesi, bilincin sanal ortama yüklenirken etin geride bırakılması rüyasını tersine çevirmektedir. Buradaki et dijital de olsa, bilgisayar sinyali olarak var olmaya devam ettiği için sanal ortamdaki bilinç kadar gerçektir.

* Bu dijitize kadın ve erkek modelleri olan çağdaş Adem ve Havva (Bell, 2001, s.19-15) tıp araştırmalarında ve eğitimde kullanılacak olsalar bile, bir bilginin, bir gelecek düşüncesinin kendisinden doğup gelişeceği simgesel figürler haline gelmişlerdir. Bu iki beden (normal ya da tipik standartlarda oluşlarından dolayı da) çağa ilişkin bir hikaye anlatmaktadır; kendi varoluşları üzerinden çağa tanıklık etmemizi sağlamaktadır.

* İnsanoğlu her zaman için geleceğe izini aktarmak istemektedir. VHP projesinde bedenlerin sahibi bilinçler geleceğe sadece üretimlerini değil bedenlerini de (bitler ve elektrik sinyalleri olarak olsa bile) bırakmaktadır.

* Bu dijital bedenler, bedenle ilgili bilinmeyenleri görünmeyenleri daha da aza indirmektedir.

* Bu dijital bedenler belki de sanat açısından en önemli sayılabilecek bir olguyu ortaya koymaktadır; bedenin bir mekan oluşu (cenine mekan olan rahim gibi) artık gerçeklik kazanmaktadır. Bu projeyle beden, sonsuz müdahaleye, kopyalamaya, çoğaltmaya ve aktarıma açık, hatta içinde sanal uçuşların, gezilerin gerçekleştirilebileceği sanal mekanların en iddialısı haline gelmektedir.

Nanoteknoloji de yine tıptaki gelişmelerin ulaştığı uç noktaları görebilmemiz açısından önemlidir. Bu teknoloji mikro cerrahide (göz, beyin vb.), bilimsel araştırmalarda, mikroorganizmaların taşınmasında, ilaç salınım sistemlerinde, DNA değişimi gibi bedene ait çok önemli alanlarda kullanılmaktadır.

David Joselit (2000) yukarıda anlatılan, bilgisayarların ve Internet'in insan bedenine getirdiği değişiklikleri şu sözlerle özetlemektedir: “Yirminci yüzyılın

ortalarından itibaren, bedenlerimiz sözde paradoksal iki değişikliğe uğramıştır: elektronik iletişimin uzantıları ile dışa doğru büyümüş ve DNA kodlarının mikroskobik boyutuna küçülmüştür. En görünür olan ama herkese de açık olmayan bu ikili hareketin avatarları Internet ve İnsan Geni Projesi'dir".

Bu nedenle tıptaki gelişmeler, biyoteknolojideki ilerlemeler ve teknolojinin tıp alanı içindeki kullanımını etkileyen, dolayısıyla bu iki alanın düğümlenmesine sebep olan hastalıklar: AIDS, kanser, genetik hastalıklar ve özellikle DNA konusundaki çalışmalar, "beden" kavramının da somut bir nesne olarak yeniden ele alınmasına sebep olmalarından dolayı çalışmaya dahil edilmişlerdir. Tıptaki gelişmeler, daha önce teknolojik gelişmeler bölümünde de aktarıldığı gibi daha çok, kişinin, bedeninin varlığına ve geleceğine, teknolojinin somut kanıtları üzerinden ikna olabilmesi bakımından önemlidir.

Bunun etkisiyle, teknolojik gerçeklik bize çok yabancı, biyolojik gerçeklikten çok uzak gözükmektedir. Öyle ki kişi bilim insanının rolünü şamanın rolüne benzetebilir. Tıpkı şaman gibi, sadece bilim insanı da dünyanın gerçek yapısını bilebilmektedir. Tıpkı şaman gibi, yalnızca bilim insanının bu gerçekliğe girişi vardır ve yalnızca o, gerçekliğin doğru katmanları arasına nasıl nüfuz edileceğini anlar. Tıbbın etkisi bugün dinin yerini alıyor gibidir, öteki dünyanın hayalinden kopan insanlar, mevcut bedenlerini uzun süre yaşatmak için tıbbi gelişmelere tutkuyla yönelmektedir.

Teknolojik gerçekliğin tıptaki yerinin yanında bugün artık tıbbi anlamıyla silikonlar, protezler, plastik cerrahi ameliyatları, beden ile ilgili kavramlar olmalarının yanında, çağımız düşünce sisteminin de bir parçasıdır. Teknolojinin ikna kabiliyetinin yanında bugün artık bizim ve bedenimiz arasında, çoğu zaman hayrete düşürücü, değişimlere/müdahalelere izin verecek kadar esaslı, elle tutulur bir boşluk ortaya çıkmaktadır.

Belki de beden ve teknoloji söz konusu olduğunda en çarpıcı örnek DNA'nın bilgisinin kendi bedenimize ve hatta toplumların bedenlere bakışını etkileyen gücüdür. Bu güce geçmeden önce ilk çalışmalardan bu yana DNA için duyulan heyecana göz atmak yerinde olacaktır:

1999 da, Nobel Ödülü sahibi Walter Gilbert ve James Watson, insan geninin tümü belirlenecek ve haritalanmış olacak demiştir. Bu yüklenilmesi büyük bir iş olacaktır, o kesin. Alfabenin dört harfi A,G,T ve C (DNA) kullanılarak yazılacak tüm DNA zinciri, bin adet New York Şehri telefon rehberinin kapladığı alanı kaplayacaktır. Ancak bittiğinde, bir Rosetta taşı³⁷ yaratacaktır; homo sapiensler hakkında geniş bir bilgi kütüphanesi (Teyssot, 1992, 21).

Joselit (2000, s.8) ise İnsan Geni Projesi için şu yorumu yapmaktadır: Eğer Internet, insanın algısını uzatan ve genişleten, kendilerini bedenine içine siborg organlar olarak sokan tüm teknolojik aygıtlara denk ise, tutkusu bedeni bir kod olarak anlamak olan İnsan Geni Projesi de organik benliği uysal bir makine olarak yeniden keşfetmektedir.

Aslında bu gen taramalarının ciddi toplumsal ve tıbbi faydaları bulunmaktadır. Araştırmacılar hastadan DNA alıp, bu DNA'ya flüoresan moleküller eklemekte ve numuneyi, üzerinde 10.000 bilinen gen bulunan bir cam parçasının üzerine serpmektedirler. Bir lazer, cam üzerindeki bilinen genlerden hangisinin hastadan alınan bilinmeyen numunede bulunduğunu gösteren flüoresanı okumaktadır. Mitchinson bu yöntemle lösemi olduğu düşünülen bir çocukta kas tümörlerinin teşhis edildiğini ve böylece farklı kemoterapi yöntemleri gerektiren bu iki kanser çeşidinin birbirinden ayırt edilerek genetik testin erken teşhise yardımcı olduğunu, bu yöntemin de hastalığın belirtilerinden ziyade bu hastalığa yol açan nedenleri ortadan kaldırmaya yönelik yeni ilaçlar anlamına geldiğini ileri sürmektedir (Mitchinson, 2000, s.20).

Bu tartışmalı bir alan olarak süregelmiştir ve örneğin yaşamın idaresi şimdiden kamuda endişe yaratmıştır: özellikle, genetiği değiştirilmiş organizmalara karşı şiddetli tepkiler olmuştur. Roger Clarke (2005, s.17) bu tepkileri şu şekilde dile getirmektedir: “Kuzuları klonlayarak, bitkilerin ve sebzelerin şekillerini değiştirerek, insan genomunu yazarak, doğanın kültür üzerindeki üstünlük düzenini tersine çevirdik. Ekolojiyi artık eskiden olduğu haliyle düşünmemiz mümkün değil”.

Bunun yanında İnsan Geni Projesi biyo-enformatiğin bilgisayar çalışmalarını başlatmıştır. Birkaç firma, örneğin Celera Genomics, DNA zincirleri üzerinde hak iddia

³⁷ http://tr.wikipedia.org/wiki/Rosetta_Ta%C5%9F%C4%B1

ederek patentleri almaktadır. Bu durum, bedenin sahibinin kim olduğu konusunu tekrar gündeme getirmektedir.

Tıptaki gelişmeler kadar yarattığı tehlike, sebep olduğu ölümler ve yaygınlıkları sebebiyle günümüzde bizi beden üzerine düşünmeye iten hastalıklar da mevcuttur. Öyle ki AIDS sadece dijital sanatta değil çağdaş sanatta da ele alınışı³⁸ sebebiyle aslında oldukça uzun bir süredir gündemdedir. Örneğin Haraway (1991) AIDS'i, simülasyon çağı olan günümüze ithaf edilmiş bir belirti olarak aktarmaktadır. AIDS, en az üç sebepten dolayı bizi beden üzerine düşünmeye sevketmektedir:

* Bedeni doğrudan çökerttiği için: doğrudan bedenin erimesi ile kendisini gösteren bir hastalık olarak, uzunca süre steril hastanelere ve kapalı kapılar ardına saklanan ölümün soğuk yüzünü tekrar ortaya çıkarmaktadır. Bedenin kısa sürede tükenmesine sebep olduğu ve dolayısıyla dış görüntüyü kaçınılmaz şekilde bozan bir hastalık olduğu için, görüntüye verilen önemin doruk noktasına çıktığı bir çağda AIDS en tedirgin edici hastalıklardan biridir.

* İnsanların uzak durmasına sebep olduğu için: AIDS'in diğer ürkütücü tarafı sosyal hayatın bıçak gibi kesilmesi ve ciddi bir izolasyonun kaçınılmazlığıdır. Turner (1996, s.210), AIDS'in, rahim kanserinin, zührevi hastalıkların hem moral açıdan hem de bulaşıcı özelliklerinden dolayı toplum tarafından dışlandığını belirtmektedir. Aynı dışlama hastadan topluma doğru da yaşanabilmektedir. Beden AIDS ile açıkça bir tehdit unsuru haline gelmektedir.

* Toplumun moral değerlerini kışkırttığı için: AIDS uzun süre homoseksüelliği çağrıştırmış ve dolayısıyla sosyal bir ahlak anlayışıyla ilişkilendirilmiştir. Bedenin hazzı, toplumsal değerlerle çelişmesi açısından yeniden ele alınan bir unsur olarak insan araştırmalarına eklenmiştir (bir diğer haz unsuru bedenin kapitalist düzende tüketimi konusunda ele alınmaktadır).

³⁸ Bu konuda Japon Performans Sanatı Grubu Dumb Type'in çalışmalarına bakılabilir. Grubun kurucusu Furuhashi 1984'te grubu kurduğunda zaten AIDS hastasıdır; yani aslında kendi durumuna ilişkin bir eylemin başlatıcısı, hastalığın kaynağı olarak sanatını gerçekleştirmektedir. Grubun eylemleri birçok kültür çalışmasına (örneğin Stuart Hall AIDS i politik bir mesele olarak kültür çalışmalarına sokmaktadır) da yön veren ADIS Aktivistleri kavramını ortaya çıkarmıştır. Grubun resmi web sitesi için bkz. <http://dumbtype.com/>

Turner (1996)'a göre kanser de günümüzde bedene bakışın belirleyici bir unsurdur. Turner kanser ile bastırılmış duygular arasındaki bağlantının ilginç olduğunu ileri sürerek (Reich ve Groddeck'in çalışmalarından da hareketle) kanserin, seçilmiş bir dışavurum yöntemi olduğunu belirtir. Turner, Groddeck'in hastalığın betimsel olduğu, bastırılmış arzuların simgesi olduğu düşüncesini aktarmaktadır. Kanser de bizim onu tanımlayışımız açısından tatmin edilmemiş kontrol edilen arzulardır. Bu şekliyle de tüketim toplumunun şartı olan tüketmek üzere *tam insan olma* şartını yerine getirmemize engeldir. Bu nedenle de kanserli birey, kişinin kendi bedeni üzerindeki hakimiyetsizliği bağlamında eleştirilirdir.

Tıptaki gelişmeleri sanatsal ifadelerine katan sanatçılardan Victoria Vesna, bioteknolojilerin ve bedenin görüntülenmesinin bedeni kamuya ve gözetlemeye, takibe açık hale getirdiğini vurgulayan çalışmalar yapmaktadır. Manyetik rezonans görüntüleme ile kendi kafasının taranarak izleyicilerin kafasında sanal bir tura çıkmalarına fırsat veren Patrice Caire de tıptaki gelişmelerle dijital sanatı birleştiren projeler gerçekleştirmektedir.

Bununla birlikte bu görüntüleme cihazları, yansıttıkları bu gözle görünmeyen gerçeklik olgusuyla da çeşitli metaforik ifadelere aracılık etmektedir. Örneğin Elliott-Famularo, "These Are The Names of Our Daughters" (Bkz. şekil 56) adlı projesinde ufak ışık kutuları içinde bu görüntüleme cihazlarının imgelerini kullanarak geçmiş ile şimdiki zamanı birleştirmiş ve geleceğe ilişkin endişelerini, derin düşüncelerini sanatsal ifadesine katmıştır. Sanatçı, şimdiki zamana ait çıplak bedenini cenin pozisyonunda fotoğraflandırarak annesinin beyninin MR görüntüleri üzerine yerleştirmiştir. MR görüntüleri sanatçının annesi göğüs kanserinden dolayı metastas yaşadığı dönemde çekilmiştir. Famularo kendi cenin imgesini, beyin görüntüsü üzerine yerleştirerek annesinin kendisine/kızına dair yitirmiş olduğu anılarının yerine geçirmiştir. Bu şekilde Famularo bir yandan bir bellek simülasyonu yaratırken öte yandan zamana ilişkin bir tersine çevirme işlemini de gerçekleştirmiştir. Çünkü artık kendisi hastalıktan dolayı yatağa mahkum annesine annelik etme rolünü üstlenmiştir. Bununla birlikte annenin beyni bir mekan haline gelmektedir. Doğumun gerçekleştiği organ rahimdir ancak evlat bilincini yaratan beyindir; duyguları ve kavramları üreten de beyindir. Bu açıdan

Famularo'nun kendi cenin imgesine mekan olarak annesinin rahmi yerine beynini seçmesi de projenin kavramsal boyutunu ortaya koymaktadır. Cenin imge ve annenin ölmek üzere olan beynine ait MR görüntüleri, dijital teknolojilerin sanatçının elinde metaforik ve şiirsel anlamlara açılabilceğini gösterdiği gibi, geleceğe dair kehanetlere, ümitlere de (bellek ve ölüm) rehberlik etmektedir.

4.5.6. Acı ve Hastalığın Gölgesindeki Beden

Bununla birlikte beden incelemeleri çeşitli alt başlıklarla da değerlendirilmektedir. Bu başlıkların arasında acı, hastalık, beden imgesi-beden şeması ayrımı, cinsiyet çalışmaları, Öteki olma durumu, dys-appearance (hatalı-eksik beliriş), ölüm, iç-beden, dış-beden ayrımı önemli olanlardır. Bilinçlilik durumunda, bedensel duyarlılığımız aracılığıyla farkındalığımız kısıtlıdır, dikkatimizin bazı sosyal ya da konumsal bir unsura kilitlenmiş olma faktörü yüzünden bir kenara itilmiştir. Crook (1987) bedenin işlevleri (tıpkı bir görevi öğrenmede olduğu gibi) otomatik bir pilotmuş ve genellikle bilinçlilikle dikkati onlara vermek gerekmezmiş gibidir demektedir (aktaran Leder, 1990).

Leder'in ele aldığı bu bedenin hatalı-eksik belirişi işte tam bu durum ile bağlantılıdır. Leder, beden bu otomatik pilotluktan ani bilinçliliğe geçiş halinin, hatalı bir beliriş olduğunu, bedeni bu beliriş ile anımsadığımızı söyler. Duruma açıklık getirmek için tenis oyuncusu örneğini verir. Korttaki tenis oyuncusu, rakibin atışlarını karşılamak için kortun içinde sağa sola koşuştururken, kollarını ve bacaklarını hareket ettirirken adeta bedeni onun bilincinden bağımsız olarak hareket ediyor gibidir; öyle ki bedenini bir otomatik pilot yönlendiriyor gibidir. Oyuncu rakibin servisini karşılamak için kolunu kaldırdığında göğsünde korkunç bir sancı hisseder; tüm bilinci göğsündeki ani gelen sancıyı kavramaya yönelmiştir; ne oyun, ne kort, ne de rakibi sancıdan sonraki dünyasında yer almamaktadır.

Leder, bu ani belirişi hatalı-dys beliriş olarak tanımlamıştır ve bedene ilişkin geliştirilen birçok çalışmanın temelinde bu hatalı belirişin yattığını belirtmektedir: “Hasta olmak, dünyaya yabancılaşmanın başında gelir. Beden, felsefi dikkati özellikle

algısal bir hata, yaralanma, delirme, hastalık, bitkinlik, aşırı tutku ve acı sırasında çeker” (Leder, 1990, s.133).

Gerçekten de, bedene ilişkin çalışmalara, ölüm korkusunun olduğu kadar, düşünürleri pençesine alan bu hatalı belirişlerin, ardından gelen hastalıkların ve acının da kaynaklık ettiği görülmektedir. Birçok gelenekte, kişinin kendisini hangi açılımlarla olursa olsun bedeni üzerinden tanımlaması başlıca acının ve kopmanın sebebi olarak belirmektedir. Çabuklu (2004)’ya göre ise günümüz toplumunda bedenin acıya tahammülü yoktur.

Beden çalışmalarının çoğunda, yaşayan bedenin çektiği acıların, hissedilen kopuşun, ayrılmanın, ıstırapın etkili olduğunu görüyoruz. Beden üzerine eğilen ve ürün veren birçok yazarın, düşünürün bizzat kendi yaşamlarında bedensel ıstırap çektiklerine ve çoğu zaman ölüm korkusu ile yaşadıklarına tanık olunmaktadır. Buytendijk (1935) bu ıstırapı şu şekilde dile getirmektedir:

Kendi elim, kendi başım canımı yakıyor. Bedenin organları, kalp, böbrekler, mide, benim bilincim yerinde olduğu sürece gizli ve bilinçsiz bir şekilde işliyorlar; şimdi ise hizmet etmeyi reddediyorlar, bana karşı direniş içindeler: bana eziyet ediyor, kendim üzerindeki gücümü alıyorlar (aktaran Leder, 1990, s.69).

Bedeni ilgilendiren meseleler arasında beden-benlik bölünmesinden de söz etmek gerekmektedir. Buytendijk’in de belirttiği gibi bedeni düşünen zihin benliği ya da dış etkenleri unutabilmekte, aynı şekilde bedenin dışında herhangi bir mevzuya dikkatini vermiş zihin ise bedeni unutabilmektedir. Beden, bizim bilincimiz yerinde olduğu sürece, neredeyse bilinçsizce bir şekilde alışılmış işlevlerini yerine getirmektedir. Görevini çok iyi bilen bir makine gibi yaşama katılmamızı sağlamakta, bizi enerji ile doldurmakta, ve bütün bunları herhangi bir yönlendirmeye ya da rehberliğe ihtiyaç duymadan yapmaktadır.

Bedenin varlığını çok çabuk ve şiddetle farketmemizi sağlayan acı, duyuusal bir yoğunluk oluşturarak beden üzerindeki en temel etkiyi yaratır. Keskin bir acı, eğer dikkatimiz başka bi şey üzerinde derin bir şekilde yoğunlaşmamış ise, bilinci aniden bedene yönlendirir, gülün dikeninin batmasıyla anında parmağımızı hissetmemiz gibi.

Hemen öncesinde bilincimizden uzakta, kendi halinde seyreden, işleyen beden, bir bölgesinin acıya maruz kalmasıyla dikkatimizi kendisine çağırır.

Acının bir başka karakteristiği de bedene etki eden diğer dış unsurların zamanla etkisini azaltması ya da tamamen yitirmesinin aksine, acı her zaman olduğu yerdedir, etkisi değişmeden aynı kalır, hatta çoğu zaman şiddeti artıyormuş gibi gelir:

İkincil düzeyde, birçok duyu alıcısının, tekrar eden uyarıcıya karşı, kısmen ya da tamamen “uyum” mekanizmaları vardır. Zaman içinde, mekanik ya da kimyasal ayarlarla, alıcılar basitçe uyarıyı keserler ya da aynı uyarıcıya karşı tepki verme düzeylerini düşürürler. Bununla birlikte, acı alıcıları, çok az uyum sağlar ya da hiç uyum göstermez. Acı uyarıcıları sürdürükçe tepki vermeye devam ederler hatta bazıları zaman geçtikçe duyarlılıklarını artırır. Acı tarafından, bedenimin diğer deneyimlemelerinde olmadığım kadar ele geçirilirim. Ayna bakmayı ya da bakmamayı seçebilirim. Hatta, seksüel tabiatlı güçlü hazlar bile birinin düşüncelerinden çıkıp gidebilir. Estetik, nesnel ya da zevk veren kişisel-karşı karşıya gelmeler yüksek iradeli bir unsura sahiptir. Acı ile bu durum daha az söz konusudur, bu sadece onun tipik istem dışı kaynağından değil, hassasiyetin derecesi yüzündendir. Acının çehresinde kişinin tüm varlığı zorunlu olarak yön değiştirir (Leder, 1990, s. 73).

Görüldüğü gibi acı, kesin bir yabancılaşmayı içermektedir. Bu dünyada var oluşumuzun, kendimizle ve ötekilerle kurduğumuz ilişkilerin bir parçası, hatta bir yoludur. Acı, kişinin kendi gerçekliğine dair bilinci ile diğerlerine dair bilinci arasındaki soyut, kesin ayrımdır.

Acı konusunda çalışmalar yapan ve kendi bedenine dışarıdan müdahaleyi mümkün kılarak performanslar gerçekleştiren sanatçılardan biri de Artunaz Roca’dır. Epizoo (Bkz. şekil 17) adlı performans gösterisinde Roca ahşap bir platform üzerinde tıpkı bir heykel gibi durmaktadır. Roca’nın havalı kollarla hareket edebilen mekanizmaların bağlı olduğu organları (burnu, ağzı, kulakları, göğsü) etraftaki ziyaretçiler tarafından hareket ettirilebilmektedir. İzleyicilerden isteyen, bu havalı kolları kullanarak Roca’nın bedenine acı ya da keyif verebilmektedir. Bu durum bir insanın, bir başka insanın bedenine bilinçli olarak ve isteyerek müdahalesi, zarar vermesidir; bir nevi Roca’nın bedeni kamuya açık hale getirilmektedir ve kurban tarafından karşı konulmayan bir işkence mizansenidir. Dolayısıyla insan ilişkilerinin bir simülasyonu yaratılmakta ve bu simülasyon aracılığıyla ilişkilerin duyarsızlığı,

duygusuzluğu ve makinelerin, teknolojilerin, insan bedenini kontrol etmekte kullanılması aktarılmaktadır.

4.5.7. Günümüzde Ölüm Kavramının Bedene Bakışımıza Etkisi

Veatch (1976) tıptaki gelişmeler sebebiyle yaşam ve ölüm arasındaki çizginin bir sorunsal haline geldiğini belirtmektedir; ölümün teknik tanımı değişmiş bulunmaktadır (aktaran Turner, 1996, s.198). Ancak Turner meselenin yalnızca teknik bir problem olmadığını, ölümün aynı zamanda “sosyal” bir sorun olduğunu da eklemektedir. Turner’ın her iki vurguyu da kullanmasını sebebi şudur; günümüz tıbbında beden teknik olarak çoğu zaman yaşatılabilmektedir, organların fonksiyonları makineler aracılığıyla devam ettirilebilmektedir, ancak bu sosyal dinamikler açısından bakıldığında tam anlamıyla bir yaşam anlamına gelememektedir. Kısacası tıp, hem bedeni ve nüfusu, hem organizmayı ve biyolojik süreçleri konu alan ve böylece disiplinci etmenlere ve düzenleştirici etmenlere sahip olacak, bir bilme iktidarına dönüşmektedir.

Foucault’nun çalışmaları üzerinden giderek, iktidarın yaşatma gücü ile tıptaki hızla artan gelişmeler arasında bir paralellik kurulabilmektedir. Foucault (1975-1976)’ya göre ondokuzuncu yüzyılda kurulan siyasal biyo-iktidarın icrası olan bir iktidarla, insanlar öylesine iyi yaşatılır ki, biyolojik olarak çoktan ölmüş olmaları gerektiği anda bile hayatta tutulurlar. İçinde yaşadığımız çağ kitle ölümleriyle ve bunlara dair spekülasyonlar ile şekillenmektedir. Savaşların sebeplerinden, terörist saldırıların anti-kahramanlarından, hatta doğal afetlerden bile şüphe edildiği bir dönemde, bu tür olaylar, global hükümdarlıkların bir başka tür öldürme hakkını ya da Foucault’nun deyiimiyle ölüme bırakma hakkını kullandıklarını ifade edebilmektedir.

Dolayısıyla tıbbın koruyucu kanadı altındaki çağdaş bedenin ölümü de ölümsüzlüğü de birçok açıdan gözlem altına alınmaktadır.

William Ewing (1991, s.21) biraz daha geçmişe giderek bedeni doğrudan tehdit eden unsurlardan birinin de savaş olduğunu söylemektedir:

Sosyal ve kültürel tarihçiler genellikle ondokuzuncu yüzyılın Birinci Dünya Savaşı ile sona erdiğini kabul ederler. Bedene yönelik tutumların uyuşmazlığının kesin etkileri konusunda her zaman için anlaşmış olmasalar da etkinin büyüklüğü konusunda yaygın bir fikir birliği vardır. On milyon beden yok edildi, milyonlarcası sakatlandı ve sarsıldı, bunlar her bireyin çekmek zorunda olduğu kaba gerçeklerdi. Bedenin yaşadığı muhtaçlıklar, hayatta kalanlar için -ve hatta savaş yıllarında cepheden uzakta yaşayanlar için bile- oldukça teknolojik bir dünyanın çehresinde, onun özünün ve hassasiyetinin büyüklüğünün yeni bir farkındalığına yol açtı.

Ölüm ve bedenin çaresizlik içinde yok oluşu sanata doğrudan girmiş bir temadır. Nitekim İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra birçok sanatçının ırk, sınıf ve cinsiyet meselelerini bedenin konumu ve iktidarın beden üzerindeki hakimiyeti çerçevesinde ele aldıklarına rastlanır. Kısacası savaş olgusu da sanatın bedene duyduğu ilgiyi kışkırtan etmenlerdendir. 1918'de Oskar Schlemmer, Birinci Dünya Savaşı cephesinde şunları yazmıştır “Yeni sanatsal araç çok daha doğrudan bir şey: insan bedeni” (aktaran Ewing,1991, s.12). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ise Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow, Yves Klein, Kazuo Shiraga, Gutai grubu, Jackson Pollock, Jim Dine, Joseph Beuys, Günter Brus, Hermann Nitsch, Otto Wühl bedeni sanatsal açıdan ele alarak yeni eğilimleri ortaya çıkartan isimler arasındadır.

Teknolojinin hüküm sürdüğü ve yine teknolojinin gizlediği, örttüğü, değiştirdiği savaş ve savaş görüntüleri, savaşı medyadan takip eden halklar için çok fazla bir şey ifade etmemektedir. Ancak soğuk savaş dönemlerinin ardından yaşanan terör olayları-örneğin Saraybosna'da tecavüz edilen kadınlar, Filistin'de öldürülen çocuklar, 11 Eylül'de ölenler, Afganistan ve Irak'ta yaşatılan katliam ve işkenceler, depremler, zarflarla gönderilen zehirler, ürkütücü hayvan hastalıkları salgınları, her ne kadar bazıları medyanın dönüştürücü süzgecinden geçmiş olsa da, çağımız insanına bedeninin tehdit altında bulunduğunu, hatta belki her zamankinden daha da fazla tehdit edildiğini hatırlatmaktadır. Sıcak savaş dönemlerinde savaşın bilincinde olan ve tetikte bekleyenlerin torunlarını, aniden patlayan bombalar, yıkılan binalar ve bir gecede tepeden başlayan savaşlar neredeyse tamamen hazırlıksız yakalamıştır, teknoloji çağında insanlar ölümün hazırlığını yapmadan, oturduğu yerden ölümlere tanık olmaktadır.

Savaşlara ek olarak son on yıl içinde yaşanan büyük doğal afetlerin de, doğrudan olmasa bile dolaylı olarak insanlara ölümün soğuk yüzünü anımsattığı düşünülmektedir. İnsanoğlu hiç görmediği kadar çok ceset görüntüsünü Türkiye’deki depremlerde, Amerika’daki fırtınalarda, sellerde, su baskınlarında görmüştür. Bütün bunların dijital bedene etkisinin olduğunu düşünmek biraz aşırılık olabilir. Ancak sonuçları doğuran sebeplerin en az bir tanesinin, insanoğlunun ölümden duyduğu korku, ölümden korunma isteği ve daha mistik bir şekilde düşünecek olursak, ölümsüzlük isteği olduğunu düşünebiliriz.

Tutunacak güçlü bir ideolojinin kalmadığı, Daniels (2005)’ın dediği gibi bundan sonra da hiçbir sosyal düzenin olmayacağını bildiğimiz bir dönemde, insanların ölüm karşısında yaşadığı paradoks (teknik olarak ölümün kontrol edilebilirliği bilgisine rağmen, doğanın ve savaşın öldürücü gücü karşısında ölümün basit bir teknik mesele olması), insanın ölümsüz olana merak ve heves duyması, kendi bedenini kalıcı kılmaya çalışması, bunun için gerekli imkanlar da her geçen gün gelişmekteyken, çok da şaşırtıcı gelmemektedir.

Foucault (1975) ölüm ve iktidar arasındaki çağdaş bağa değinir; iktidar artık ölüme değil, ölümlere bakmaktadır; bu nedenle birey, ölümler iktidardan sıyrılır, yalnızdır. Bir iktidardan başka bir iktidara geçişin görkemini yansıtan ölüm artık başka bir hal almıştır; cennet ve cehennem inançları büyük ölçüde silikleştiğinden beri ölüm yalnızca bireyin özelinde yaşanmaktadır.

Bunlara ek olarak dijital sanatlarda bedenin ele alınmasında da ölüme dair bu düşüncelerin payı olduğunu düşünebiliriz. Sanatçının ölümü, evrimi, bedenin yaşamının ve yaşam deneyimlemelerinin genişletilmesi, artırılması gibi kavramlar, dijital sanatının zemininde de önemli rollere sahiptir. Ölüm, her zaman için başlı başına sanatın etrafında döndüğü bir kavramdır.

Bu yargının gerçeklik payını dijital sanatta sıklıkla kullanılan “evrim”e dair sorgulamalardan da kestirmek mümkündür. Teknolojiyi kullanan sanatçılar, her zamankinden daha fazla yaşam, gelecek ve varoluşun somut dinamikleri üzerine çalışmalar, bildiriler üretmektedir. Bu durum sanatçının gözünde “ölüm” ve de

“ölümsüzlük” fikrinin tarihte olduğundan nasıl farklı bir şekilde filizlendiğini göstermektedir. Bedenin yaşamının teknoloji ve bilim sayesinde uzatılabileceği bilgisi, günümüz insanına ve özellikle sanatçısına, ölümsüzlüğün belki de artık neredeyse somut bir gerçeklik kazandığı hissini vermektedir. William Ewing’in (1994, s.10) ifadesiyle Alice Jardine şunu söyler: “Modern düşüncede çiftler yıkılıyor, ve geleneksel etiğin en alt tabakadaki çifti olan -yaşam ve ölüm- altımızdan kayıp gidiyor”.

Özetle bugün birçoğumuz ölümü toprak ile ilişkilendirmekten çok uzağız: elektrikli sandalyenin yerini şırıngalar almış durumda, ötenazi artık daha rahat telafuz edilir hale geldi, lazerler ve cerrahi operasyonlar ölümü hücrelere indirgemiş durumda. Çağımızda artık ölüm ile yaşam arasındaki çizgi, bir sınırı değil, yeni teknolojiler ve tıbbi buluşlarla gittikçe genişleyen bir süreci tarif etmektedir. İnsan bedeni bir tür biyolojik aygıt haline gelmektedir. Morse (2005) şunu söyler: “benim yeri doldurulamazlığımı, tekilliğimi üreten ve bizi sorumluluğa yönelten şey ‘ölüm’dür”. Ona göre, bu bakış açısıyla, yalnızca bir ölümlü sorumluluk sahibi olabilir. Geleceğin var olmasının sebebi ölümdür. Morse’un bu sorusu, post-human durumda insanın ölümsüzlüğünü ve sorumluluklarını; aynı zamanda makinelerin ölümsüzlükleri ve sorumluluklarını düşünmemize temel olmaktadır.

4.5.8. Tüketim Toplumlari, Küreselleşme, Kimlikler ve Bedenler

Toplumsal çözümlemede, bedenin merkezi bir konum almasının temel nedenlerinden biri de tüketim toplumunun hazcı yapısındaki temel nesnesinin beden olmasıdır (Işık,1990). Turner, tüketim toplumu şunların sonucudur demektedir: “Endüstrileşme-sonrası, fordism-sonrası, modernizm-sonrası, zevke, arzuya, farklılığa, şen olmaya yapılan bu vurgu, politik, ekonomik ve ahlaki değişimin sonucudur” (Turner, 1996, s.3). Bu unsurlar da bedeni yakından ilgilendirmektedir çünkü bütün bu değişimlerin sonucunda beden emeğin nesnesi değil, arzunun nesnesi olmaktadır.

Birçok çalışma kapitalist tüketimde bedeni tüketimin ana kaynağı olarak görmekte, incelemekte ve güzel olmanın toplumsal ayrıma etkisi gibi unsurlar açısından estetik ameliyatları, kozmetik sektörünü, reklamları, diyet ve estetik forma yönelik bedensel egzersizleri ele almaktadır. Esasen beden, Hristiyanlıkta olduğu gibi

kapitalizmde de hem sevilmekte hem de reddedilmektedir. Kızılçelik (2003)'in aktarımıyla Goff (1999) Ortaçağ'da bedenin sürekli bir biçimde aşağılanmış olduğunu söyler: hatta büyük Gregorius bedeni, "ruhun şu iğrenç giysisi" olarak adlandırmıştır. Saint Louis, Joinville ise bedene dair şunu söylemiştir: "insan öldüğünde şu beden cüzzamından kurtulur". Yine Ortaçağ insanların örnek aldığı keşişlerin, çile uygulamalarında da beden sürekli aşağılanan bir şeydir. Bilindiği üzere, ermişler için kir, büyük bir erdemdir. Ortaçağ'ın dinsel motifleri ve manastır kurallarını, banyo ve temizlik bakımlarını, lüks ve rehavet kabul ederek en aza indirmişlerdir.

Kapitalizm, yarattığı tüketim kültürü sayesinde insanları oburlaştıran bir sistem olarak tanımlanmaktadır. Çağımızda bedenin önemli bir öge haline gelmesi, kapitalizmin bu mantığı ve doğasının bir sonucudur. Tüketim tutkusu, görüntüye verilen önem, bedene yeni yaklaşımları getirmektedir: "Artık tartışmasız özel mülk olan beden, heyecan verici, büyüleyici, çıldırtıcı ve mest edicidir. Beden, bireyin bütün sermayesi haline gelmiştir" (Kızılçelik, 2003).

Turner kapitalist düzenin erken dönemleri ile geç dönemleri arasında, bedene bakışta farklılık olduğunu belirtmektedir. Erken dönemlerde kapitalist üretim ile disiplin, beden, *asceticism* (dünya zevklerinden kendini soyutlama) arasında yakın bir bağ varken, geç kapitalizmde, arzu, hedonizm ve eğlenceye vurgu vardır demektir. Bu durum, yani keyfe, bireysel ifadeye ve tüketime yapılan vurguda beden, yeni bir kültürel oluşum içinde, hedonistik deneyimlemenin ve arzunun alanı olarak ortaya çıkmakta ve bu da onun bir "proje" olarak algılanmasına ve yaşanmasına sebep olmaktadır. İşsizliğin hakim olduğu genç nesil içinde beden, gençlerin aidiyet duygusunu yaşamak için kendisine yöneldiği, dekore edilen, dövmelele kaplanan, küpelerle süslenen bir sembole dönüşmektedir.

Bu değişiklikler daha geniş bir tarihsel bağlam içinde incelendiğinde, etkisi azalan feodalizmle birlikte kontrolün, toprak sahipliğinden, endüstriyel süreçlerin kontrolüne geçtiğine, sonrasında da kontrolün, post-endüstriyel ve post-modern toplumların iletişim sistemleri etrafında şekillendiğine tanık olunmaktadır. Bu kontrol geçişinde, topraklar ve bedenlerin (kadınların) egemenliği yıkılmakta, global ekonomiye, hizmet endüstrilerine, reklama ve ileri düzeyde tüketime dayalı, iletişim

mekanizmasının kontrolünün manipüle edildiği bir düzene geçilmektedir. Bu geçişle, seks, mülkiyet ve beden arasındaki geleneksel ilişkinin ciddi şekilde değiştiğine değinmektedir Turner. Bu geçişler, kadın erkek ilişkilerini ve özellikle boşanma yasalarının değişimini sağlamıştır ve Turner'a göre boşanma ile ilgili bu yeni yasaların sonucu olarak doğum oranında düşüş ve yaşam süresinde artış beklentisi doğmuştur. Benzer şekilde Birinci ve İkinci Dünya Savaşları sonrasında kadınların da üretime katılması evlilikle ilgili görev dağılımının değişmesine, kapitalist düzen ile de iyice farklılaşmasına sebep olmuştur(Turner, 1996, s.3). Post-endüstriyel kültürün sonuçları, tüketimin, ticari niyetin ve hedonizmin sosyolojik olarak kavranışı için önemlidir.

Bedenin tüketiminin toplumsal boyutu konusunda geçmişe bakmak faydalı olacaktır. Ewing, fotoğraf sanatında bedenin ele alınışını tarihsel bir döküm içinde verirken bedenin çıplaklığını kavrayışın geçirdiği değişimi gözler önüne sermektedir. Ewing (1994, s.12)'e göre çıplaklık, geç ondokuzuncu yüzyılda insanların değişimli olarak etkileyici ve rahatsız edici buldukları bir şeydir. Ona göre insan bedeninin kendisini ya da imgesini incelemek için ancak birkaç fırsat vardır. Giyeceklerin özellikle sınırlayıcı ve gizleyici olduğu ve bir başkasının bedeninin bilgisinin çoğunlukla ellere ve yüze hapsedildiği bir çağdır ki bu durum, dönemin bilimleri olan fernoloji³⁹ (phrenology) ve fizyonominin popüleritesini açıklayabilir. Bugün artık kafatasının zeka ya da akılla bir ilişkisinin olmadığı bilinmektedir. Ancak ondokuzuncu yüzyıldan bugünü ayıran önemli unsur, çıplaklığın kavranışında yatmaktadır.

Her ne kadar çıplaklık, toplumsal, teolojik ve psikolojik açılarından farklı farklı ele alınıyor olsa da tüm araştırmaların üstünü kaplayabilecek olan gerçek, tüketim toplumlarında bedenin çıplaklığının da tüketimin bir malzemesi olduğudur. Birçok feminist çalışma özellikle kadın bedeninin, çıplaklık, bakım ve dış imge bağlamlarında tüketim toplumlarının ideolojilerine kurban edildiğini belirtmektedir. Bugün artık

³⁹ Kafatasındaki girinti-çıkıntıları inceleyerek zihinsel yetenekleri, kişilik özelliklerini, vb. belirleme tekniği. Onsekizinci. ve ondokuzuncu yüzyılda Franz Josef Gall ve Johann Kaspar Spurzheim tarafından bir kişilik teorisi olarak geliştirilen bu yaklaşım, kabalığna rağmen, hekimlikte yeni bir dönem açmıştır, çünkü ruh hastalığının kişinin ruhuna şeytan girmesinden kaynaklandığı yolundaki egemen görüşü sarsarak hekimleri beyin işlevlerinin belli noktalarda odaklanabileceği ve ruh (akıl) hastalığının beyindeki hastalıklardan kaynaklanabileceği, dolayısıyla tıbbi yollarla iyileştirilebileceği fikrine yöneltmiştir. Bugün kafatasının şekliyle kişilik, zekâ, akıl hastalığı, vb. arasında hiçbir ilişki olmadığı bilinmektedir.

herhangi bir cinsiyet ayrımı yapmadan her iki cinsin de çıplaklığının Shilling'in bahsettiği beden yapısındaki kişisel projelere dönüşmesi olgusunda önemli bir yer tuttuğu söylenebilir..

Görüldüğü gibi bazı düşünürler için çağdaş toplumda bireyselleşme yolunda kişinin kendine dönük tasarısı, beden tasarısına dönüşmüştür. Beden üzerine çalışan birçok çağdaş yazar beden günümüzde kimliğin gelişimi dahilinde bir tür kişisel proje olarak ele alındığından bahsetmektedir. Bu kişisel projeler aracılığıyla insanlar duygularını ifade edebilmek için kendi bedenlerini inşa etmektedir (Shilling, 1993, s. 5). Kişinin kendisine dönmesini sağlayan kapitalist düzen, beden de kimlik inşasının bir projesi haline dönüşmesine sebep olmaktadır. Örneğin evrimin sona erdiği fikri de bir bakıma beden bir proje olarak görülmesine sebep olmaktadır. Shilling'e göre, modern teknolojilerdeki dönüşümlerle insan bedeni, cerrahi müdahalelerle seve seve dönüştürülebilen ve yeniden yaratılabilen yeni bir hamur elde etmektedir.

Cisimleşmiş beden bilincin tasarısı haline geldiği modern toplumlarda, ebedi gençliğin sosyal değerine karşılık insan bedeninin yaşlanması aforoz edilmektedir. Bu sonsuz yenilenme, hareket ve gençliğin yeni mitolojisi içinde yaşlanma ve ölüm inkar edilmekte ve reddedilmektedir (Shilling, 2003 s. 20-21).

Beden, iyi yaşamın ve kültürel sermayenin bir göstergesi haline gelir. Bunun yanında bedenle ilgili şu değişiklikler olmuştur:

- * Beden üzerine güzellik bağlamında eğilme yönelimi başlamıştır,
- * Yaşlanan beden reddedilmeye başlanmıştır,
- * Spor yeniden önem kazanmıştır,
- * Ölümün reddi ortaya çıkmıştır,
- * Formda kalma ahlaki bir nitelik kazanmıştır (Turner, 1996, s.3).

Bu kendini yapılandırma ya da yapılandıramamanın bir başka biçimi olarak obezite ve anoreksia da tüketim kültürünün de beden aldığını ilgilendiren bir etken olarak kabul edilebilir.

Bedenin yeniden gündeme gelmesinin sebeplerinden birisi de 80’lerde sıklıkla ele alınan kimlik konusunun, Internet teknolojilerinin gelişimiyle farklı bir boyut kazanması ve bu boyut kapsamında bedenin yeniden ele alınmasına ihtiyaç duyulmasıdır. Joselit (2000, s.13) seksenli yılların kimlik sorunsalıyla, doksanlı yılların ise beden sorunsalıyla öne çıktığını belirtir; doksanlı yılların performans sanatı, beden sanatı, video sanatı ve benzeri sanatsal uygulamaları özellikle sanatsal platformda bedenin ortaya konmasına sebep olmuştur demektedir: “Eğer 1980’ler kimlik politikalarına olan vurgusu ve stereotip⁴⁰ öznelliklerin dikkatle incelenmeleri ve temelden çürütülmeleri amacıyla temsiliyetleri ile karakterize ediliyorsa, benim inancım, 1990’larda ortaya çıkan kışkırtıcı sanatın çoğu, dolaylı olarak bedenin eşzamanlı olarak genişlemesi ve küçülmesinden kaynaklanmaktadır. Bedenler yeniden planlanmış ve düşünsel olarak yayılmıştır”.

Joselit’e göre seksenli yıllarda ön planda olan kimlik meselesi, doksanlara gelindiğinde Internet gibi bir ortamda taklit edilebilir, sahtesi düzenlenebilir bir unsur haline gelmektedir. Buna göre kimlik, uygun bir benliği garanti edebilecek uygun bir bedene göre yeniden yapılandırılabilir. Yazara göre bu durum, cinsiyetlerin, türlerin ve makinelerin belirsiz ve hibrit karışımını ortaya koyan bedenleri kullanan sanat çalışmalarını derinden yakalamıştır. Her ne kadar beden kavramının yeniden gündeme gelmesinde farklı bilimsel ve sosyal disiplinlerin bulguları -örneğin seksenli yıllarda ağırlık kazanan feminist bakışın bedeni ele almasının, cinsiyet tartışmalarının yeniden alevlenmesine ve de belirsiz cinsiyetlerin sanat yapıtları içinde kullanılmasına sebep olduğunu düşünebiliriz- çok etkili rol oynasa da, “kimlik”in temsiliyetinin kaygan zemininin, Internet teknolojileri aracılığıyla iyice yerinden oynamasının da, günümüz sanat çalışmalarında etkisinin olduğu gözden kaçmamaktadır.

Bu gelişmelerin sonucuna göre sosyal kuramda beden hem her yerdedir hem de hiçbir yerdedir. Bu belki de en çok, bedenlerin radikal bir şekilde akışkan, çoğul,

⁴⁰ Stereotipler konusunda Peter Burke’in açıklaması faydalı olabilir; başka bir deyişle, kültürler arası karşılaşmalar gerçekleştiğinde, her kültürün öteki hakkında kurguladığı imajın stereotip (kalıpyargı) haline gelmesi muhtemeldir. “stereotip” sözcüğü (aslında resmin üzerinden basılacağı kalıp anlamına geliyor), tıpkı klişe sözcüğü gibi (bu kalıbın Fransızcası), görsel ve zihinsel imgeler arasındaki bağın çarpıcı bir işaretidir.

parçalanmış ve dağılmış olarak yeniden biçimlendirildiği günümüz yapısalcılık sonrası düşüncede çizilmiştir (Williams ve Bendelow, 1998, s.1-2).

Kültür değıştikçe değışen beden, (hem dışarıdan görünen hem de Hayles’in tanımıyla içeriden duyumsadığımız cismimiz) dijital kültür içinde de değışikliklere uğramıştır. Hayles bu konuda şunları söylemektedir:

Teknolojik olarak düzenlenmiş ve enformasyon zengini çevrede yaşamak, beraberinde alışkanlıklarda, duruşlarda, hareketlerimizde, algılarımızda, içinde yaşadığımız dinamik yaşam dünyasını oluşturan tecrübelerle eklemlenmiş değışiklikler meydana getirir. (Hayles, 1999, s.30)

Dijital çağda Stelarc’a göre bedenin artık “modası geçmiş” tir; kendi yarattığı teknolojik çevreye biyolojik bedeniyle uyum sağlayamayacak olan insanoğlu makine uzantılarına ihtiyaç duymaktadır. Genlere ve hücrelere dair bilgiler birçok sanatçının dağarcığında, ileri düzey teknolojik aletler ise atölyesinde, ya da belki daha doğru bir deyimle laboratuvarında baş köşeye yerleşmiştir.

Dolayısıyla beden kavramı, dijital sanat alanında kazandığı boyutlara dek, yeniden ele alınmalıdır. Dijital teknolojilerin insan bedenini gözardı ettiği, zihni ve zihne ait duyuları ön plana çıkartıp, bedene ait duyuları ikinci planda bıraktığı, kısacası Kartezyen dualizminin bir uzantısı olduğu (Ajana, 2005) iddialarına karşıt olarak bu çalışma, aksine, dijital sanat alanı içinde “beden” kavramına bir geri dönüş olduğunu, teknolojik olanaklar ve bilimsel bulguların ışığında bedenin daha yoğun ve geniş bir çerçevede ele alındığını ve bu ele alışın kavrama yeni açılımlar getirdiğini ortaya koyma amacındadır.

Örneğin bu yeni boyut içinde “beden”in yaratımı ve kullanımının hem “somut” hem de “soyut” bir kurgu niteliği taşıdığını ileri sürebiliriz. Dijital sanat alanı içinde beden’in somut kullanımı, makinesel uzantılar, yapay zeka uygulamaları, robotlar, siborglar, hibrit yaratıklar ve benzeri yaratımlarla belirmektedir. Soyut kullanımı ise, özellikle “insan” olma, insanın özü, bugünü ve geleceğine ilişkin sorularla ve insanın evrimine dair sorgulamalarla belirmektedir. Bilimin ve teknolojinin ortaya koyduğu gerçeklerle insanoğlu, sınırlılıklarını ve sonsuzluğunu bir kez daha, yeni bir biçimde sorgulamaktadır. Bedenin dijital sanat alanı içinde kazandığı bu yeni boyutun ve

sorgulamaların dijital teknolojilerin “beden”e yaşattığı “deneyimleme” olgusu ile şekillendiği öne sürülebilmektedir.

5. DİJİTAL SANATLARDA BEDEN

5.1. Çağdaş Sanattan Dijital Sanata Beden

Sanatçıların bedene olan ilgisi resim ve heykel sanatında uç noktada bir yoğunluk taşımaktadır. Tiyatro ve diğer sahne sanatlarının bedene eğilişi, teknolojinin yani fotoğrafın, videonun ve filmin katılımıyla yeni kültürel açılımlara sebep olmaktadır. Bununla birlikte sanatta bedenin kullanımı konusunda öncelik, performans sanatına verilmektedir çünkü her türlü canlı performans bedene ait bir sanattır. Dijital sanat da insanın ortak malzemesini, bedenini kullanarak, bedenin biyolojik duyularına göndermelerde bulunarak evrensel bakışını da ortaya koymaktadır. İnsan, dijital sanatlar çerçevesinde kültürel bir varlık olmaktan önce, biyolojik bir gerçekliktir, bir *tür* olarak ele alınmaktadır. Dijital sanat içinde (siborglar, robotlar vb. açısından) cinsiyet ayrımı meselesi neredeyse tartışma dışıdır; hayvanlar ve insanlar arasındaki ayrım, dünyanın canlılar tarafından paylaşılan bir mekan olması durumuyla yeni bir boyuta erişmiştir; ulus ve milliyet kavramı geride bırakılmış olgular olarak gözlemlenmektedir. Bütün bu unsurlar, sanatın evrenselliğinin, dijital sanat içindeki yeni konumuna işaret etmektedir.

Dijital sanatın kuramsal alt yapısını belirleyen sanatsal girişimlerden ilki Fluxus'tur. Latince *akmak* kelimesinden doğmuş olan Fluxus, ilk olarak 1960 yılında Litvanyalı-Amerikalı sanatçı George Maciunas tarafından John Cage ve çevresindeki sanatçı ve müzisyenleri tanımlamak için kullanılmış, uluslararası bir öncü gruba verilen addır. Maciunas'a göre Fluxus'un amacı "sanatta devrimsel bir gelgitin oluşmasını sağlamak, yaşayan sanatı ve karşı sanatı (*anti-art*) yaymak" idi. Bu açıdan Fluxus, Dada ile yakından ilişkilendirilmektedir. Zamanın çoğu öncü sanatçısı Fluxus içinde yer almıştır. Bunlar arasında Joseph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik sayılabilir.

1960'ların çoğulculuğuna yol açması açısından önemli olup etkisi günümüzde de sürmekte olan Fluxus'un yaşam ile sanatı iç içe geçiren tavrı, bu akım içerisinde yer alan Nam June Paik'in "eylem müziği" ya da Stockhausen'in "Originale" ve "24-Hour Happening" adlı projeleri, kısacası kökleri Dada ve Sürrealistlere dek giden deneysel çalışmaların özü dijital sanatta da devam etmektedir.

Lea Vergine (1974) bu konuda şunu ifade etmektedir:

Beden çok sayıda çağdaş ressam ve heykeltıraş tarafından bir sanat dili olarak kullanılmaktadır. Her ne kadar bu fenomen farklı akımlar ve eğilimleri temsil eden, farklı teknikleri kullanan ve çeşitli kültürel-entellektüel geçmişlerden gelen sanatçılara etki etse de, bu yolla sanat yapmanın belirli karakteristikleri tüm bildirilerde şu ya da bu şekilde bulunmaktadır. Örneğin, bireysel kimlik kaybının, gerçekliğin duyguların çemberini istila edip kontrol etmesine izin vermenin reddi ve diğer insanlara ya da şeylere bağımlılığa karşı romantik bir isyan etme, her zaman için bu sanata dahildir (aktaran Wilson, 2002, s.236).

Performans sanatında, batılı olmayan geleneklerde bedenin ele alınış şekilleri olan halisünasyonlar, delilik, ölüme yaklaşma deneyimleri, rüyalar, kendinden geçme törenleri, insan kurban etmeler, sünnnet, beden dövmeleeri, beden boyamaları, takılar ve benzeri uygulamalar oldukça etkili olmuştur. Hannah Wilke, Mary Kelly, Cindy Sherman yapılandırılmış kimlik ve dişilik, kadınlık üzerine çalışmalar yapmışlardır. Paul Mc Carthy, Jürgen Klauke, Carlos Leppe ve Urs Lüthi kimliğin durağanlığını ve insanın kendini duyumsayışını, bunların zıtlıklarını ve sosyal normlar, beklentiler ve politikalar açısından sorgulamışlar ve bedene ilişkin şu düşünceleri ortaya koymuşlardır:

- * Beden yapılandırılmıştır,
- * Performans sanatı ve buna dahil olan sanatçılar bedeni açığa çıkmayan ama değişmez gerçeklikler açısından ele almışlardır,
- * Beden “değişken, ifade eden, bildiren bir sistemdir” demişlerdir,
- * Beden kültürel sınırlara dahildir ve hatta ötesindedir (kendisi kültürü yönlendirir, oluşturur) denilmiştir,
- * Beden bilgi, bilinç üretebilir iddiası vardır,
- * Teknoloji, bizim yaşam beklentilerimizi, fiziksel ortamımızı, algılarımızı ve anılarımızı değiştirmiş, genişletmiştir,
- * Performans sanatında görüntünün sanallaşması, gerçeğin yitimini, mekânın yokluğunu, belleğin çözülmesini getirirken, fotoğrafik imgenin bedene odaklanması bir anlamda gerçeğin yeniden keşfidir.

Kahraman (2002)'a göre postmodernitenin parçaladığı gerçeklik, kuşkusuz beden olgusunu da etkilemiş, onun imgeyle birleştiği yere bu anlamda bir iz düşürmüştür ama gene de bedenin fotoğrafa girmesi doğrudan bir müdahaledir:

Beden derken, Pultz'un tanımıyla söylemek gerekirse, 1850-1918 arasında yayılan "resimsel fotoğraf" anlayışına bağlı cinsiyet ve cinsellik bağlamındaki bir görüntüyü değil, Modotti'nin çarpıtılmış gövdelerini, Bellmer'in Üstgerçekçi zorlamalarını değil, 1960'ların ortasından başlayarak kendisini hafiften duyumsatan Performans ve Gövde Sanatı bağlamına yerleşen bir fotoğrafı anlayışını söz konusu ediyorum. Çünkü, bu anlayış her şeyden önce siyasaldır. Doğumu, bedenin modernite içindeki konumunun anlaşılmasıyla. Ayrıca, Gövde Sanatı her şeyden önce siyasal bir söylemdir. Çünkü, öncelikli amacı Modernitenin oluşturduğu merkezi otoritenin yetkisinde tuttuğu bedeni ondan geriye alma ve sadece ona sahip olan öznenin ona hükmedebilmesini sağlamaktır (Kahraman, 2005, s.33).

Özgür Uçkan (1998) performans sanatının kaos teorisi ile bağlantısını kurmaktadır. Uçkan, kaos teorisinin, fizik dünyanın, şimdiye dek iddia edilen aksine, düzensizliğe doğru eğilim gösterdiği varsayımına dayanmakta olduğunu belirtmekte ve canlı bağlantılarla kurulup dağılan bir göçebe dünyada yaşadığımızı söylemektedir: bunun sebebi de sadece değişim hızı değil, bağlantı potansiyelinin rasyonalize edilemeyecek kadar büyük ve karmaşık olmasıdır demektedir.

Uçkan günümüzün işitsel-görsel teknolojisindeki patlamanın da, kaos teorilerinin etkilerinin de, performans sanatının da yetmişlerde belirmesinin rastlantısal olmadığını, bu dönemde bilme biçimleri, teknoloji ve sanat arasında daha sıkı bağların kurulduğunu söylemektedir. O yılların gerçeklik algısının, dolayısıyla da insan deneyimlerinin sınırlarının aşıldığı dönemler olduğunu söylemektedir. Yetmişlerde yaşanan "bedene yolculuk" deneyiminin bugün performans sanatına damgasını vurmuş olduğunu söyleyerek Abramovic'in "etiği olmayan sanat kozmetik sanattır" sözlerine değinir. Uçkan (1998, s.199) Abramovic'ten aktararak şöyle der: "Yirmibirinci yüzyılda sanat nesnesiz olacak. Nesneler aslında izleyici ile sanatçının niyetleri arasında birer engel. İzleyici ve sanatçı arasındaki dolaysız enerji alışverişi için nesneler aradan çekilmek zorunda".

Performans sanatının siyasallığı Doğu'da da geçerliliğini korumaktadır. Heartney (2002), Doğu'nun performans sanatına ve bu sanat dahilinde bedene bakışına ilişkin şunu söyler;

Örneğin Japonya'da beden sanatı, Gutai ve Butoh gibi, sanatçılara, yakın zamandaki askeri yenilgisi ile huzursuz olan topluma eleştirilerini ifade etmeleri için yol gösteren performans tabanlı hareketlerin gerçekleştirildiği İkinci Dünya Savaşı sonrası ortama dek gider. 1970'lerde Japonlar uluslararası sanat ortamına girmiştir. Batıya doğru bakarak öncü Japon sanatçılar, gelişmekte olan performans ve beden sanatı hareketlerinde benzer türden ruhanilikler keşfetmişlerdir. Allan Kaprow ve John Cage gibi sanatçılar zaman ve fırsat konusunda Budist fikirleri soğurdukça ve yeniden üzerinde çalıştıkça, aynı zamanda performans temelli sanatçılardan Yoko Ono ve Yayoi Kusama, Batının sanat sahnesinde önemli katılımcılar olarak ortaya çıktıkça, etkileri her iki yönde ilerlemeye başladı. 1980'lerdeki kısıtlama döneminden sonra, Japon performans ve beden sanatçıları son yıllarda, teknoloji ve tüketim ile ortaya getirilen sosyal dönüşümlerle alakalı çalışmalarla uluslararası ilgiyi yeniden çekmeye başlamışlardır (Heartney, 2002,11).

Performans sanatı doğrudan Fluxus akımından doğan happeninglerle ve eylemlerle yeşermiştir. Nam June Paik'in, Peter Weibel'in, Valie Export'un ve daha birçok öncü sanatçının deneysel çalışmalarından doğmuştur. Bu öncü sanatçıların çoğunun kökeninin de Dadacılara ve Sürrealistlere uzandığı görülmektedir.

Bu tanımlamaları biraz açacak olursak, happeningler, bir mekanın kullanımını, bir dizi yönlendirmeyi, ucu açık, dramatik bir konsepti, bazen bir metni ya da müziği kullanan ancak katılımcıları özgür bırakan ve istedikleri derecede eyleme katılımlarını sağlayan/destekleyen sanatsal eylemler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Eylemler (Action), bunun tersine bir ya da birkaç performans sanatçısının ortaya koyduğu bir fikir üzerinde temellenir. Bu eylemler kamuya açık alanlarda gerçekleştirilir, dolayısıyla katılımcıların sayısı ve katılım nitelikleri baştan kestirilemez niteliktedir.

Performans sanatı ise izleyiciler ile göstericiler arasındaki açık bir ayrımı barındırır. Performans gösterilerinde olaylar açıkça planlanmış olabilir ya da göreceli olarak doğaçlama içerir. Performansın belirgin özelliği her zaman için performansı gerçekleştiren sanatçının bireysel ve sanatsal eğilimlerini ön planda tutmasıdır. Ayrıca,

her ne kadar kavramsal bir yapıya sahip olsa da bu tür bir sanat eylemi tekrarlanmayacak, özgün, özel bir yapıya sahiptir. Amaç, eylemin türü ya da bağlam nasıl olursa olsun önemli olan her iki tarafın da karşılıklı bir alışveriş içinde olduğudur ki bu da etkileşim kavramının bugünkü anlamının başlangıçlarına işaret eder. Performans, eylemin sanatsallığını ve etkileşim konusunu her şeyin üzerinde tutar. İzleyicilerin, katılımcıların bilincinde bir tür aydınlanmaya ya da rahatsızlığa, huzursuzluğa varabilecek göndermelere yönelir.

Bu da performansı gerçekleştiren ile katılımcı/izleyici arasındaki doğrudan ilişkide duyuların bir çoğuna hitap etmeyi gerektirir. Eylemin kendisi, yaşayan bir heykele dönüşür.

Performans sanatının dijital sanat ile bağlanması ise daha çok bir malzeme olarak videonun gösterilere eklenmesiyle gerçekleşir. Amerika'daki bazı sanatçılar ve özellikle kadın sanatçılar (Carole Schneemann, Joan Jonas, Ulrike Rosenbach vb.) videoyu özgürlük alanı olarak görmüş ve performanslarında değerlendirmişlerdir. Video bir teknoloji ve karmaşık bir estetik söylevin temeli olarak medya imgelerinin ve fikirlerinin sanat ile popüler eğlence arasında dağıtımının hem eleştirilmesinde hem de kolaylaştırılmasında önemli bir role sahip olarak çıksa da en radikal sunumlarını bedene ilişkin bağlamlarda gerçekleştirmiştir.

Performans gösterilerinde üzerinde durulması gereken bir nokta da sanatçının bedenidir. Sanatçıların bazıları gösterilerinde izleyici karşısında pasif kalır ve kendi bedenlerine izleyicilerden fiziksel bir tepki, müdahale beklerler. Sanatçının bedeni sanat yapıtının kendisi konumundadır, ilgi alanının merkezindedir. Beden, üzerinde çeşitli duygusal ve fiziksel tepkilerin akıtıldığı bir tür yaşayan zemine dönüşür.

Bir diğer unsur da sanatçının bedenine müdahale eden izleyicinin bedenidir. Performans gösterileri çoğu zaman izleyiciyi önceden bilgilendirmemektedir. Dolayısıyla gösteri sırasında izleyicinin vereceği tepki, gösteriden algıyabildiği kadardır. Kalmak ya da müdahale etmek, izleyicinin kendi iradesi dahilindedir. Bununla birlikte bu bedenin verdiği karar (kalmak ya da gitmek ya da en ideali sanatçının beklentilerini kestirerek müdahalede bulunmak), yapıtın oluşması için her şart altında

gerekli ve geçerlidir. Çoğu zaman izleyicinin bedeni yeni açılımlara sahip olmaktadır; öyle ki bazı durumlarda gösteriler tek bir izleyicinin katılımına, sırayla açılmakta dolayısıyla sanatçının bedeni ile izleyicinin bedeni sanatın en doğrudan ve kişisel formunu oluşturmaktadır.

Uçkan nesneyi ortadan kaldıran ve bunu izleyiciye yaşatmak için fiziksel ve zihinsel değişimi deneyimleten performans sanatının bugünün siber uzamına benzediğini söylemektedir: “(Performans Sanatı) bedenden uzaklaşıyor mu? Hayır, nesneden kopuyor, ağa bağlanıyor. Bedeni uzatıyor (teknolojinin uzantı-extension haline gelmesi). Bedenle girilen her hakiki deneyim, zaten beden verili 'doğa'sını reddetmek, onunla yetinmemek anlamına gelmiyor mu? Performansın göze aldığı deneyimin anlamı da, 'sürekli yeniden fethedilmesi gereken bir içkinlik'ten hareket eden 'varoluşsal bir katılım'ı gerektirmesi değil mi?“ (Uçkan, 1998, s.201).

Beden, bellek ve eylemin yaşadığı tarihsel değişim ve dönüşümler içinde rol alan sanatçılardan bazıları, dijital sanatın da temellerini oluşturan söylemleriyle dikkat çekmektedir. Örneğin Cindy Sherman'ın çalışmalarında beden bir tür ekran görevi görür. Sherman'ın bedeni kimliğin tüm süslü püslü hallerini yansıtan her türlü değişime tanıklık etmektedir. Sherman filmlerden (özellikle kadınların stereotip imgelerinin kullanıldığı filmlerden) imgeler kopyalar ve yeniden inşa eder, onları ikon fotoğrafları olarak yeniden canlandırır (Grosenick, 2002). Sanatçı, kendi bedenini, yansıma ve dönüşüm için bir ekran olarak kullanır, ancak yine de her şey yüzeysel düzlemde kalır. Sherman'ın bedeni içinde hiçbir şey değişmemektedir. Her şey makyaj ve moda teknikleriyle fotoğrafik kameranın önünde yeniden canlandırılmaktadır. Sherman'ın tipler, kadının sanattaki ve tarihteki görünmezliğinin ifadesidir (Ewing, 1994).

Sherman'ın yapay olarak kurduğu kimlik ikonlarından çok daha radikal bir ikon, Japon performans grubu Dumb Type'dan gelir (Grzinić, 1997). Grubun öncüsü ve yöneticisi grubu kurduğunda HIV (Human Immunodeficiency Virus) pozitifdir. Burada Cindy Sherman'ın karakter canlandırmasından farkı bir durum söz konusudur çünkü sanatçı başka bir kimliği taklit etmemekte, kendi gerçek kimliğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla sanatçının bedeni kurgulanmış değildir, bir yaşam karakteridir. Burada beden başka bir boyutuna rastlanmaktadır; beden hastalığın kendisidir. Burada beden

virüstür, potansiyel ölüm taşıyıcıdır. Dumb Type'ın performanslarındaki beden ölümün gerçekliğini içinde taşıyan hareket halindeki bedendir (Frieling, 2005). Bir açıdan bakıldığında bu öncü karakterin ölümün performansını gerçekleştirdiğini düşünülmektedir, beden, bir gün sona ereceğinin bilincini en açık şekilde izleyiciye aktarmaktadır.

Orlan ise Dumb Type'takinden farklı olarak performanslarını bedenine direkt cerrahi müdahalelerde bulunmasıyla gerçekleştirir. Her bir performansı birer ameliyattır, göndermeleri ise estetik ameliyatlardır. Orlan'ın çalışmalarında esas performans onun bedeni üzerinde gerçekleştirilen operasyonlardır. Orlan (ve bedeni) bu performanslarda edilgen durumdadır. "Carnal Art" olarak adlandırdığı sanatsal performanslarında Orlan, erkek iktidarının güzellik kavramını ve modern batı toplumlarında kadın öznenin ve teninin kuruluşunu eleştirmek/kırmak için bir dizi estetik ameliyatla vücudunu ve yüzünü yeniden biçimlendirir (Akman, 2006). Bu performansların aktarımı genellikle film kaydı ile gerçekleşmektedir. Bu performanslar her türlü ayrıntıyı aktarmaktadır. Grzinić (1997), eğer Frankenstein siborgların ilk örneklerinden ise Orlan çağdaş bir Frankenstein'dır der. Bu haliyle Orlan'ın bir tür siborg öncesi olduğuna vurgu yapmaktadır.

Stelarc, görsel sanatlar ve teknoloji söz konusu olduğunda en tanınmış sanatçıdır. Kendisi bedenini hem bir araç hem de bir sergi alanı olarak kullanan bir sanatçı ve bir fenomendir (Smith, 2005). Beden ve makine arasında bir arabirimde çalışan Stelarc sanal gerçekliği, robotları, tıbbi cihazları, protezleri, Internet'i ve bioteknolojileri kullanmaktadır.

Stelarc medikal görüntüleme tekniklerini sanatsal amaçlı olarak kullanan ilk sanatçılardandır. 1970'li yıllarda Stelarc, elektronik aygıtlar kullanarak kendi bedenini görüntülemiştir. Örneğin Suspension adlı projesi sanatçının beden sanatı ile doğrudan bağlantı kuran çalışmalardan birisidir. Ancak Stelarc'ın çalışmaları esas karakterlerini görsel ve fiziksel uzantılarla bulur. "Third Ear", "Virtual Arm" ya da benzeri çalışmalarda olduğu gibi. "Ping Body" ve "Fractal Flesh" projelerinde ise sanatçının hedefi "insan-makine işbirliği"dir (Frieling, 2005). Bu "post-human" durumunda sanatçı, uzaktan kumanda edilebilen -hatta Internet aracılığıyla- bir mekanik sistem gibi

hareket eder. Stelarc'a göre enformasyon, vaadi dolmuş bedeni ayağa kaldıran protezdir (Stelarc, 1995).

Stelarc'ın bu projeleri efendi/köle bağlamında, insan-makine ilişkisinde kimin kime hükmettiği sorusunu bulandırmaktadır. Çünkü beden ve makine geridönüşüm bilgileri çemberiyle, beden ve makine tek bir işlevsel sistem gibi çalışmaktadır. Stelarc performanslarını esasen bir mekan içinde, izleyiciyle bir buluşma noktasında gerçekleştirir. Buna karşın bu etkinliklerde Stelarc'ın bedeni bütünlüğünü korumamaktadır. Mekanik uzantılar kullanarak bedenini yayar, genişletir, başkalarının eylemlerinin aracısı haline getirir.

Stelarc Internet'in, bedeni geride bırakmak için bir fırsat, bir kaçış yeri, bir araç gibi görülmesine ise karşı çıkmaktadır. Ona göre zihin, bedenin duyularını da kapsayan -kokuyu, görmeyi- bir olgudur. Buna göre zihin, bedenden ayrı düşünülemez. Stelarc, eski metafizik isteklerimizi yeni teknolojilere yüklediğimizi belirtmektedir. İnsanda bedenden kaçmak için doğaüstü bir dürtü vardır ve bu dürtüyü teknolojiye yüklemiş olduğumuzu söylemektedir.

Griznic (1997), Stelarc'ın ne Cindy Sherman'ın olduğu gibi bir aktör (yüzeysel), ne de Dumb Type karakterinin olduğu gibi doğrudan bir yaşam aracısı olmadığını ama dönüştürücü bir aracı olduğunu, bedeninin teknolojiyle dönüşmüş bir aracı olduğunu belirtir. Stelarc bu haliyle potansiyel bir siborgun ta kendisidir.

Stelarc'ın kariyeri boyunca insanın evrimi onun çalışmalarının değişmeyen temalarından biri olarak kalmıştır. Ona göre insanoğlu biyolojik olarak uyum sağlayamayacağı bir teknolojik ortam/çevre kurmuştur. İnsan teknolojik çevresine (kendi yarattığı) biyolojik yetileriyle uyum sağlayamamaktadır. Stelarc teknolojinin tek başına bir tür olarak görülmemesi gerektiğini, insanla birlikteliğinin, bütünleşmesinin ise (mesela insan bedeninin terminal görevi görmesi) evrimsel bir krize yol açabileceğini belirtmektedir.

Smith (2005)'e göre Stelarc'ın çalışmaları biyolojik evrime ilgi duyanlarca yanlış müdahale olarak görülebilmektedir. Stelarc'ın bedenin süresinin dolduğuna dair ısrarı, çoğu zaman, biyolojik evrime ilgi duyanlar tarafından yanlış bir müdahale/girişim

olarak görülmektedir. Darwinyen terimlere göre, *obsolescence* yani süresi dolmuş olmak, çevresel değişimlere ayak uydurma yetersizliği olarak yorumlanır- basitçe tükenme demektir ve Stelarc bu varsayıma karşı durmakla birlikte bilimden çok bilim kurguya ait olan spekülasyonlar çizgisi üzerinde ilerliyor gibidir. Stelarc bedeni reddetmekle, teknoloji hayranı ya da yandaşı olmakla, fantezileri yeşertmekle ve maço narsizme dalmakla suçlanmaktadır. Esasında spekülasyonlara konu olan onun performans denemeleri, söze dayalı, kontrollü ve bilinçli alıştırmalardır.

5.2. Dijital Sanata Katılımları Açısından Dijital Bedenler

İnsanoğlu, ilk uygarlıklardan itibaren hareket edebilen konuşabilen ya da kendisine hizmet eden otomatlara ilgi duymuştur. Tarih boyunca Yunan, Çin, Hint ve Arap uygarlıklarında otomatlara ilişkin öykülere, efsanelere ve hatta çizimlere tanık olunmaktadır. Bu otomatlar insanoğlunun korkularını, yaratmaya duyduğu isteği ve en önemlisi de kendisini anlama ve tanıma merakını sergilemektedir. Bilim ve teknoloji geliştikçe otomatlara ilişkin araştırmalar, uygulamalar ve dolayısıyla bu araştırmalara ilişkin etik tartışmalar, felsefi çalışmalar da değişikliklere uğramaktadır. Bu değişikliklere ve düşünebilen makinelerle yani robotlara, humanoidlere, siborglara ve onları biçimlendiren yapay zekâ çalışmalarına eğilmek, bugünün insanını ve birlikte yaşamak zorunda olduğu kendi üretimi otomatlarla kuracağı ekolojik ve toplumsal düzeni anlamak için şart olmaktadır.

Eduardo Kac (2001) dijital sanatta kullanılan robotlarla ilgili olarak esas sorunun, robotun ne olduğu tanımında yattığını belirtmektedir. Kac'a göre dijital teknolojileri kullanan çağdaş sanatçıların robotlar konusunda eğilmesi gereken birkaç farklı alan bulunmaktadır: mekanik varlıklara ilişkin yerel efsaneler, edebiyat ve sinemada robotlara ilişkin yapıtlar, bilim ile uğraşanların araştırmaları ile deneyleri ve son olarak da endüstriyel alanda kullanılan robotlar dijital sanatçıya robot kavramına birçok açıdan yaklaşma zorunluluğunu dayatmaktadır. Stewart (2003)'ın aktarımıyla Huhtamo ve Kusahara (2002) Internet üzerinde işlem yapan botların (akıllı yazılımlar) ve masaüstünde çalışan programların (yapay hayvan besleme programları ve benzerleri gibi) da robot sayılıp sayılmayacağını sormaktadır.

Dijital sanatın robotlara olan ilgisinin de bu çok anlamlılık ve karmaşıklık olduğu düşünülebilir. Sanatçı, bilimsel çalışmaların yanısıra, robotları farklı kültürel bağlamlarda ve çeşitli söylemler altında işlemektedir. Kac'a göre sanatsal anlamda robotların kullanımı çoğu kez, bu elektronik yaratıkların algılanmasında, yapılandırılmasında ve geliştirilmesinde başvurduğumuz dayanak noktalarımızı sorgulamaktır. Kac bu konuda 1988 tarihli bir projeye başvurmaktadır: insana yardımcı olması amacıyla geliştirilen bir robot, insan yardımına ihtiyaç duymakta, böylelikle insan-robot ilişkisinin tersine çevrildiği, zıt kutupluluğun ortaya konduğu bir proje aracılığıyla, robotlar ile ilişkimiz konusunda dayanak noktamızın ne olduğu sorusunu vurgulamaktadır.

Bununla birlikte robotların dijital sanatta kullanımı da çeşitlilik içermektedir. Örneğin robotun, elektronik yaratımın ön plana çıktığı sanat biçimleri yanında, organik olan ile elektronik olanın biraraya getirildiği, sibernetik sanat olarak da tanımlanabilecek biçimlere ve robotların insanlar tarafından uzaktan kontrol edildiği ya da insanın robot aracılığıyla bir başka yerde bulunabildiği (telepresence) biçimlere (ki bunlara da çoğu zaman telepresence sanat denmektedir) de rastlanmaktadır.

Çalışmanın bu kısmı, robotların ve türevlerinin-androidler, humanoidler ve siborglar- kullanıldığı sanat biçimlerinden ziyade, bu yaratımların teknik ve kuramsal bilgilerine ilişkin bir araştırmayı ortaya koymaktadır.

5.2.1. Dijital Beden Olarak Robotlar

Belirli insan etkinliklerini üstlenen otomatik makinelere genel olarak robot denilmektedir. Tübitak, hareket eden, iş yapan, iletişim yetenekleri olan, çeşitli davranış biçimi sergileyebilen tüm makineleri robot olarak tanımlamanın mümkün olduğunu belirtmektedir.

Robot kelimesi ilk olarak 1920 yılında yazılmış bir oyunda karşımıza çıkmaktadır. Çekoslovak tiyatro yazarı Karel Čapek'in oyunu R.U.R. (Rossum's Universal Robots)'da ilk kez robot kelimesi ile kullanılmıştır. Çekce “zorunlu emek” anlamında olan, *robota* kelimesinden gelmektedir. Daha sonra birçok dilde otomatik ve

kendi kendine tekdüze işleri yapanlar için kullanılmaya başlanmış, bir çok bilim kurgu romanına konu olmuştur. Yazar, “robota” kelimesi ile işçi anlamına gelen “robotnik” kelimelerini birleştirerek, “robotic” kelimesini türetmiştir. Karel Čapek'in eserindeki Rossum adındaki bilimadamı suni parçalar kullanarak insan eti ve kemiğine benzer parçalardan ürettiği yaratığına biyolojik ve elektriksel metotlar uygulayarak onu kendi kendine iş görebilir bir hale getirir. Čapek, bu yapıtında, her türlü insani zihinsel ve fiziksel işlevi yerine getiren robot adlı mekanik işçilere bağımlı hale gelen bir toplumu betimlemektedir⁴¹.

İnsanlığın kendine yardımcı olacak mekanizmalar düşünmesi tahminlerimizden çok daha eskilere uzanmaktadır. Eski Mısır, Eski Yunan ve Anadolu medeniyetlerinde otomatik su saatleri benzeri makinaların geliştirildiği bilinmektedir. M.Ö. 800'de, Homeros, İlyada adlı eserinde verilen görevleri yerine getirebilen hareketli üçayaklılardan bahseder. M.Ö. 350'de Aristo bir eserinde; “Eğer her araç kendi işini görebilseydi, insan eline ihtiyaç duymadan mekik kendi dokuyabilse, lir kendi çalabilseydi, yöneticilerin elemanlara ihtiyacı kalmazdı” diyerek ilk otomasyon fikrini ortaya atmıştır. Özellikle Batı dünyasında iyi bilinmeyen El Cezeri⁴²'nin (M.S.12.yy) robot teknolojisi konusunda çok sayıda ve zamanına göre çok ileri öneri ve

⁴¹ Ana Britannica, Cilt 18, s. 434.

⁴² Batı Literatüründe M.Ö 300 Yıllarında Yunan Matematikçi Archytas tarafından buharla çalışan bir güvercin yapılmış olduğu belirtilse de robotikle ilgili bilinen en eski kayıt Anadolu'ya aittir. Artuklu Türklerinin Diyarbakır'da hüküm sürdüğü yıllarda yaşayan El Cezeri'nin (Ebu el İz İbni İsmail İbni Rezzaz El Cezeri) 1136-1206 yılları arasında yaşadığı tahmin edilmektedir. Dünya bilim tarihi açısından bugünkü sibernetik ve robot biliminde çalışmalar yapan ilk bilim adamı olan Ebû'l Beyn'el İlmi ve el-Ameli'en Nafi fi Sinaati'l Hiyel (Mekanik Hareketlerden Mühendislikte Faydalanmayı İçeren Kitap) adlı eserinde ortaya koydu. 50'den fazla cihazın kullanım esaslarını, yararlanma olanaklarını çizimlerle gösterdiği bu olağanüstü kitapta Cezeri, “Tatbikata çevrilmeyen her teknik ilmin, doğru ile yanlış arasında kalacağını” söyler. Bu kitabın orijinali günümüze kadar ulaşamadıysa da, bilinen 15 kopyasından 10'u Avrupa'nın farklı müzelerinde, 5 tanesi Topkapı ve Süleymaniye kütüphanelerinde yer almaktadır. Kısaca Kitab-ül Hiyel adıyla bilinen eseri 6 bölümden oluşur. Teorik çalışmalardan çok pratik ve el yordamıyla ampirik çalışmalar yapan Cezeri'nin kullandığı bir başka yöntem de yapacağı cihazların önceden kağıttan maketlerini inşa edip geometri kurallarından yararlanmaktır. İlk hesap makinesinden asırlar önce aynı sistemle çalışan benzer bir mekanizmayı, geliştirdiği saatte kullanan Cezeri, sadece otomatik sistemler kurmakla kalmamış, otomatik olarak çalışan sistemler arasında denge kurmayı da başarmıştı. Cezeri, Jacquard'ın otomatik kontrollü makinelerin ilki sayılan otomatik dokuma tezgahından 600 yıl önce değişik haznelerdeki suyun seviyesine göre ne zaman su dökeceğine, ne zaman meyve ve içecek sunacağına karar veren otomatik hizmetçiyi geliştirdi. Kendiliğinden çalışan otomatik sistemlerden sonra su gücü ve basınç etkisinden yararlanarak kendi kendine denge kuran ve ayarlama yapan dengeyi oluşturması, Cezeri'nin otomasyon konusundaki en önemli katkısıdır. Bugün sibernetiğin ve bilgisayarın ilk adımlarını attığı ve ilk robotu yapıp çalıştırdığı kabul edilen Ebû'l İz El Cezeri, Anadolu'da yaşadı. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Robotik>)

uygulamaları bulunmaktadır.⁴³ El Cezeri (İngilizce kaynaklarda Al-Jazzari olarak geçmektedir) ile ilgili olarak çok sayıda yabancı haber kaynağına rastlanmaktadır⁴⁴.

Rönesansın en büyük ressam ve heykeltıraşlarından kabul edilen Leonardo Da Vinci'nin kendisine ait yürüyen bir mekanik aslanı ve 1495 yılında tasarladığı sanılan savaşçı robot kayıtları bulunmaktadır. Leonardo'nun orijinal çizimlerinden yararlanılarak 1950 yılında bu savaşçı robot yeniden yapılmıştır. Bilimkurgu edebiyatı içinde robot ve türevi kavramların sıkça kullanılmasıyla Isaac Asimov, Üç Robot Yasası ile robotların insanlık karşısındaki durumunu belirler:

(Zeroth Yasası) Bir robot insanoğluna zarar veremez, ya da hareketsizlik nedeniyle insanlığın zararına yol açamaz. Isaac Asimov ileriki çalışmalarında ortaya çıkan kavramsal sıkıntılardan dolayı yasalarına bir ekleme yapmak zorunda kalmış; yeni yasayı Zeroth Yasası olarak adlandırmış ve buna bağlı olarak diğer yasalar Zeroth Yasasına uyacak şekilde değişikliğe uğramıştır:

Birinci yasa: Bir robot bir insana zarar veremez ya da hareketsizlik nedeniyle bir insanın zarar görmesine yol açamaz. Ancak bu kural Zeroth Yasası ile çelişemez.

İkinci yasa: Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler birinci yasayla çeliştiği zaman durum değişir.

Üçüncü yasa: Bir robot, birinci ve ikinci yasayla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır.⁴⁵

Robot tasarımları ile üretilen yaratıların bir kısmı *sibernetik organizma*' dan kısaltılarak *siborg* adını alırken, insana benzer yapıda olan bilimkurgu yaratıları da *android*⁴⁶ adını almışlardır.

Onsekizinci ve ondokuzuncu yüzyıllarda ise Avrupa'da daha çok eğlence amaçlı gerçekleştirilen Robot-Otomatlar zengin sarayların gözdesi olmuştur. İngiltere'de

⁴³ <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/bilgipaket/robotik/kilometre1.html>

⁴⁴ Örneğin <http://www.shef.ac.uk/marcoms/eview/articles58/robot.html> adresinden faydalanılabilir.

⁴⁵ http://www.robot.metu.edu.tr/dosya/robot_nedir.pdf

⁴⁶ İnsanı yalnızca fiziksel görünümü ve hareketleriyle değil aynı zamanda zihinsel olarak da taklit edebilen gelişkin robotlar.

müzelerde kullanılmak üzere (bizim mumyalar olarak bildiğimiz) mekatronik Wax karakterler üreten firmalar ondokuzuncu yüzyılda kurulmuştur. Ve bugün gelişen kompozit malzemeler, kalıp teknolojisi, bilgisayar destekli kontrol sistemleri ve mekatronik sistemlerle bir hayli inandırıcı sonuçlar alınmaktadır (Çamoğlu, 2004).

Robotlar kabaca: endüstriyel robotlar (fabrika ve benzeri iş sahalarında kullanılır), operasyonel robotlar (insanın yaşamasına elverişli olmayan, sualtı, uzay çalışmaları vb. ortamlarda kullanılır), tıp ve sağlıkta kullanılan robotlar (robotik protezler ve ameliyat robotları olarak ikiye ayrılmaktadır), sibernetik biliminin ürettiği robotlar, sinema sektöründe canlandırılan robotlar, oyuncaklar, hobi amaçlı robotlar olarak sınıflandırılmaktadır⁴⁷.

ODTÜ (Ortadoğu Teknik Üniversitesi) Robot Topluluğu hazırladığı web sitesinde, bir makineye robot diyebilmek için en önemli şartlardan birisinin *algılama* olduğunu belirtmektedir. Bir robot sınırlı da olsa dış dünyadan bazı algılamalar yapabilmelidir. Bu algılamalar, kimya, konum, renk, ışık, şekil gibi geniş bir yelpazede yer alır. Robot, daha sonra, elde ettiği bu verileri otonom olarak yorumlayabilmeli, algıya ne gibi tepkide bulunacağına karar vermelidir. Son olarak da verdiği bu kararını uygulamaya koyabilmelidir. Kısaca robot üç ana kısımdan oluşur:

- * Çevre hakkında gerçek zamanlı bilgi elde etmek için kullanılan alıcılar,
- * Karar vermeyi ve kontrolü sağlayan elektronik beyin,
- * Verilen kararların uygulanmasını sağlayan eyleyiciler ve hareket sistemleri.⁴⁸

Hans Moravec (1995)'in robotlar konusunda 2100 yılına dek giden öngörülleri robot çalışmaları açısından önemlidir. Moravec robotları yedi tarihsel döneme ayırarak tanımlamış ve dördüncü nesil robotlardan sonra 2100 yılında karşılaşılabileceğimiz yedinci aşama robotların özelliklerinin ve bu tür robotlardan beklentilerin neler olabileceği konusunda görüşler ileri sürmüştür. Ona göre birinci nesil robotlar ev tipi, insanlarla birlikte uyumlu bir yaşamı sağlayabilecek şekilde üretilmiştir. İkinci aşama robotlar öğrenme kapasitesi olan, “conditioning modules” (şartlara uyum sağlayan

⁴⁷ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Robotik>

⁴⁸ http://www.robot.metu.edu.tr/dosya/robot_nedir.pdf

birimler) donanımlı daha gelişmiş robotlardır. Üçüncü nesil robotlar benzetişimi hızla gerçekleştirebilen, öğrenme kapasitesi artırılmış, sorun çözme ve uyum sağlama yeteneğine sahip robotlardır. Dördüncü nesil robotlar ise insanın algısal ve motor yeteneklerine sahip, karşısındakinin beklentilerini, ruh halini anlayabilen makinelerdir. Moravec dördüncü nesilden sonrakileri, robotların insanın iş gücünü elinden aldığı ve bunun ürkütücü ekonomik senaryolara yol açtığı bir dünya modeli içinde kurgulamaktadır. 2100 yılından sonraki zamanlarda ise insan ve makine arasındaki rekabetin yerini, duyuların tümünün benzetişim ile uyarılabildiği sanal dünyaların aldığı öngörülerde bulunmaktadır. Moravec'in çalışması yalnızca robotların teknik ve insana mesafeli dünyasına değil, robotlarla sürdürülecek yaşamın ekonomik ve kültürel boyutuna da işaret etmesi açısından önemlidir⁴⁹.

Gelişen teknolojiyle birlikte zaman içerisinde robotlar sadece robot kol olmaktan çıkıp etrafını algılayabilen, etrafına tepki verebilen ve bir noktadan başka bir noktaya gidebilen makineler haline gelmektedir. Bu tip robotlar, gezer robotlar diye adlandırılmaktadır. Gezer robotların en güzel örneklerinden biri NASA tarafından tasarlanan ve Mars'a araştırma yapmak için gönderilmiş olan Sojourner'dir⁵⁰. Dijital sanatlar alanında da gezer robotların bir çok örneğine rastlamak mümkündür. Bu konuda daha detaylı bilgi için Eric Paulos ve John Canny'nin *ProP-Personal Roving Presence*⁵¹ adlı, 1997 tarihinde gerçekleştirilmiş projesi, PumaPaint adlı resim yapabilen robotik kol, Ouija, Interactive Railroad, Telerobotic Dolls: Tillie ve CybeRoberta adlı projeler incelenebilir⁵².

5.2.2. Dijital Beden Olarak Humanoidler

Humanoidler, kısmen insana benzetilmiş robotlardır (Uğur, 2003). Son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmeler, yapay zekâ çalışmaları üzerine yapılan yoğun çalışmalar günümüz robotlarını hızla insana benzer hale getirmektedir. Hem bilim alanında katedilen aşamalardan, hem teknoloji geliştirmeye çalışan araştırmacıların ve sanatsal

⁴⁹ <http://www.frc.ri.cmu.edu/~hpm/project.archive/general.articles/1995/Kunstforum.html>

⁵⁰ <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/bilgipaket/robotik/giris2.html>

⁵¹ www.prop.org

⁵² Online robotların kapsamlı listesi için bakınız http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/online_robots_list.html

ifadeye malzeme olan robot uygulamalarından çıkarılabilecek yorum, robotların insana benzemesine gayret gösterildiğidir⁵³.

Robotların insana benzemesine gayret gösterildiğini *varsayarak*, insan beyninin zekâ, bellek ve psikoloji açısından kapasite ve fonksiyonlarının bu çalışmalarda önemli bir yer tuttuğunu düşünebiliriz. Dünyada en çok bilinen insansı robot, seksenli yıllarda başlamış bir projenin sonucu olan, Honda firmasının yapmış olduğu Asimo'dur. Asimo insan gibi yolda yürüyebilen, basamak çıkabilen, bir eşyayı bir yerden bir yere taşıyabilen, hareket eden nesneleri algılayabilen, ses ve yüz tanıyabilen bir robottur ve insansı robotların geldiği son noktayı bizlere göstermektedir. Bununla birlikte sadece bacaklara sahip olup çok hızlı yürüyebilen robotlar da üretilmiştir.

Son gelişmelere göre etrafında bulunan insanların varlığını algılayabilecek algılayıcılarla donatılmış endüstriyel robotlara (özellikle fabrikalarda iş verimliliğini düşüren bir sorun olarak ortaya çıktığından) ya da insanlar dokunduğunda mekanik yapıyı değil, yapay bir teni hissedebilecekleri kaplama malzemelerinin kullanıldığı teknolojilere rastlanmaktadır. Bununla birlikte bedeninde gerçekleşen hasarı fark edip onarabilecek donanımda robotlar da üretilmektedir. Özellikle uzay araştırmaları için bu tür robotlar faydalı bulunmaktadır: bu tür bir gelişim, bir robotun da tıpkı insan gibi içinde bulunduğu çevreye “uyum sağlama” yetisi geliştirebilmesi anlamına gelmektedir.

Japonya, Batılı ülkelerin oyun olarak gördüğü ve ciddiye almadığı robot teknolojisinde uzun süredir, bilim ve teknik alanındaki sınırları aşmış durumdadır. Profesör Minoru Asada başkanlığındaki “Handai Öncü Araştırma Merkezi”, sınırları aşma kavramını bilinçli olarak vurgulamaktadır. Asada, insan benzeri robotların geliştirilmesi için iki gerekçe bulunduğunu belirtmektedir: “Birincisi, insan benzeri robotlar yüzünden çevre düzenimizi değiştirmemize gerek kalmayacak. İkincisi, bu tip robotlar üzerinde yapılan çalışmaların ışığında, bizzat insanı daha iyi anlamak, kim olduğumuzu keşfetmek mümkün olacaktır”⁵⁴.

⁵³ Bununla birlikte yapay zekâ ile ilgilenen birçok araştırmacının, amaçlarının tamamen robotları geliştirmek olduğu, insan ile temelde hiçbir meselelerinin olmadığı sözlerini sarfettiği de belirtilmelidir.

⁵⁴ <http://dostjapon.wordpress.com/2006/09/26/insan-robot-devri>

Bu tür bir teknoloji nörolojik bozuklukların giderilmesinde oldukça fayda sağlayacaktır. Bu gelişmeler, organik bilgi işlemcilerin gelişimini hızlandıracaktır.⁵⁵

Robotların insansı hale gelebilmesi için yani humanoidler için çok farklı teknikler geliştirilmektedir. Örneğin Chatty, bir Japon firması olan Holoart tarafından geliştirilmiş yeni bir robot yüz teknolojisidir. Bu teknolojiye hareketli ve mekanik parçaların yerini yüzün iç kısmından görüntü yansıtan özel bir projeksiyon sistemi almıştır. Bilgisayar tarafından üretilen üç boyutlu görüntüler, bu projeksiyon ile robotun yüzüne yansıtılmakta ve gerçeğinden ayırdedilmesi oldukça güç bir görüntü elde edilmektedir⁵⁶.

Teknolojik gelişmeler ile sosyal bilimlerin ilginç bir kesişmesi olarak yorumlayabileceğimiz bir proje de bir robotun kendisini aynada tanıması ve diğerlerinden farkını görmesi amacıyla geliştirilmiştir. 2005'te yayınlanmış bir haberde, Meiji Üniversitesinden Junichi Takeno ve ekibinin, %70 olasılıkla aynada kendisini tanıyabilen ve benzerlerinden farkını ayırt edebilen bir robot ürettikleri belirtilmektedir⁵⁷.

Ancak bilim dünyasında robotların insanların işlevlerini gerçekleştirebilmesi yeterli olmamaktadır. Bu konuda MIT (Massachusetts Institute of Technology)'de bir proje yürütülmektedir: KISMET⁵⁸ adlı gövdesiz bir robot, insanlarla sosyal etkileşime girebilmek için onların kurduğu sosyal ilişkileri taklit etmek üzere geliştirilmektedir. Çeşitli duygu hallerini yüz ifadeleriyle insanlarda olduğu şekliyle veren KISMET aynı zamanda, uzaktaki bir insanı seslenerek çağırabilmekte, kişi kendisine çok yaklaştığında kamera açısı çok daraldığı için geriye doğru giderek karşısındakinin yüzünü doğru algılayabileceği mesafeyi kendisi ayarlayabilmektedir.

Bu projenin benzeri niteliğinde değerlendirilebilecek bir başka proje ise teknoloji haberi olarak şu şekilde geçmektedir: İngiliz ve Amerikalı bilim insanları ortaklaşa yaptıkları bir çalışma ile kişinin yüz mimiklerini algılayıp buna göre ruh halini

⁵⁵ <http://www.dailytech.com/article.aspx?newsid=1483>

⁵⁶ <http://www.deli-prof.net/2006/03/29/yeni-bir-robot-yuz-teknolojisi/#more-32331>

⁵⁷ <http://www.deli-prof.net/2005/12/23/kendini-taniyabilen-robot/#more-12>

⁵⁸ <http://www.ai.mit.edu/projects/sociable/kismet.html>

tahlil edebilen bir teknoloji geliřtirdiler. Bu teknolojinin kullanım alanı o denli geniř ki sadece hayal gc ile sınırlı olduėunu syleyebiliriz. Ruh halinize gre arabirimi deėiřen web siteleri, otomatik olarak deėiřen mzik paraları, satın alma ihtimaliniz yksek olan rnlere ait reklamların ıkması, gvenlik amacıyla denetim ve kontrol noktalarında kullanılması. Muhtemelen nmzdeki on sene iinde; “Merhaba dostum, bu gn biraz zgn grdm seni. Bir derdin mi var? Gel řu eėlenceli web sitesini birlikte gezelim...” diyebilen bilgisayarlar kullanıyor olacaėız⁵⁹.

Sosyal makineler diye de adlandırılan bu robotlarla ilgili olarak řabanovi ve Yannier (2003) eřitli teorik yapılandırmalar oluřturmaktadırlar: Sosyal robotlar, insan ve robotların oluřturduėu heterojen toplumun bir parası olan somut bireylerdir. Birbirlerini tanıyabilir ve sosyal etkileřimlerde bulunabilirler, gemiřleri vardır (dnyayı kendi deneyimlerine dayanarak algılama ve yorumlama). Birbirleriyle doėrudan iletiřim kurabilmekte ve birbirlerinden ėrenebilmektedirler. řabanovi ve Yannier (2006, s.2) sosyal etkileřimli robotların yapısını ikiye ayırmaktadırlar:

* Biyolojiden esinlenilen tasarımlar: arařtırmacılar yařayan canlıların zekâsını taklit eden robotlar yaratmaya alıřırlar.

* Fonksiyonel olarak tasarlanmış robotlar: arařtırmacılar, i yapısı biyolojik zemine sahip olmasa bile dıřarıdan sosyal olarak zeki grnen robotlar yaratmaya alıřırlar.

řabanovi ve Yannier ayrıca sosyal anlamda aktif robotların ařaėıda belirtilen bazı sosyal etkileřim kurallarına uymaları gerektiėini belirtmektedir:

* İnsanların algılanması (robotun, insnaların hareketini doėru olarak algılama ve yorumlaması),

* Doėal bir insan-robot etkileřimi (robotun inandırıcı davranıřlar sergilemesi),

* Anlařılabilir sosyal ipuları (robotun, durumunun doėru anlařılabilmesini saėlayan ipuları verebilmesi),

* Gerek zamanda iřleyiř (robotun insanlarla etkileřebileceėi bir hızda alıřması)

⁵⁹ <http://www.deli-prof.net/2006/07/04/yakinda-dusunceleri-okuyan-bilgisayarlar/>

Görüldüğü gibi sosyal etkileşimin önemi yalnızca teknolojik gelişmelerin kaydedilmesinde değil, insan ve makinenin zorunlu ortak yaşamının uygun şartlarda düzenlenebilmesi için de önemlidir.

5.2.3. Dijital Beden Olarak Androidler

Genelde biyolojik, çıkarsaması insan beynininkine benzeyen robotlar olarak tanımlanmaktadır. Eski Yunanca *insan* kelimesinden türetilmiştir, *insansı* gibi bir anlam ifade etmektedir. Zeki canlı varlıklar tarafından yapılmış insansı makineler verilen genel addır. Mekanik temelli olanlarına *robot* ya da *siborg* da denmektedir. Bu terimi ilk kez Fransız bilim kurgu yazarı Mathias Villiers de l'Isle-Adam (1838-1889) Yarın'ın Havva'sı adlı eserinde, insana benzer robot Hadaly için kullanmıştır⁶⁰. Android, günümüzde sıklıkla organik unsurların da kullanıldığı robot biçimini adlandırmakta kullanılmaktadır.

5.2.4. Dijital Beden Olarak Siborglar

Siborglar genel olarak insanın makinelerle eklentili hali olarak ifade edilmektedir: bununla birlikte insan/insan birleşimi (Mary Shelly'nin Frankenstein'ında olduğu gibi) ve insan/hayvan birleşimi (Dr. Moreau'nun Adası'nda olduğu gibi) durumlarında siborg ifadesi altında incelendiğini de belirtmek gerekmektedir.

“Siborg” kelimesi, “Sibernetik” sözcüğü ile “organizma” sözcüğünün ilk hecelerinden oluşmaktadır. Siborglar hakkındaki genel yorum, tanımın “sibernetik”ten çıktığı ve organik olanla teknolojinin birleşimi olduğu şeklindedir (<http://wiki.mediaculture.org.au>, 2002).

Birçok örneğini Blade Runner, RoboCop, Terminator, Aliens, Artificial Intelligence ve Star Trek gibi fimlerde gördüğümüz siborg kavramı, bilimkurguda olduğu kadar, düşünce dünyasında da, teknolojik gelişmelerin ürünü olan “insan”ı biçimlendirme ya da tanımlama gayesi taşıyanlar tarafından sıklıkla ele alınan bir olgudur.

⁶⁰ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Android>

Tenner (2004)'a göre siborg beden, gündelik yaşam içinde kendisini, gelişimleriyle ondokuzuncu yüzyılın en hiddetli rüyalarını aşmış olan takma dişlerle, altın kaplamalarla, protezlerle, tekerlekli sandalyelerle, kontakt lenslerle, lazer ameliyathanelerle, kozmetik plastik operasyonlarla, biyoteknolojiyle ve diğer destekleyici aygıtlarla göstermektedir. Bunun öncesinde Lupton (1999) her ne kadar klasik siborg düşüncesinin bedene yerleştirilen cihazlar ve protezler vasıtasıyla organik ile teknolojik arasındaki bağlantıda görüldüğünü belirtse de bu kavramın sınırlarının genişletilebileceğini ve örneğin araba kullanmanın dahi -araba, insanoğlunun hareketlilik ve yük taşıma kapasitesini çoğaltmakta ve dolayısıyla araba ile şoför karmaşık bir sistem yaratmaktadır- bir tür siborglaşma olarak ele alınabileceğini söylemiştir.

David Bell (2001) Tony Fitzpatrick(1999)'in, çağımız insanının bilgisayar ekranı ile etkileşiminin ürünü olarak zaten birer siborg olarak görüldüğünü belirttiğini aktarır. Fitzpatrick'e göre insan bedeni, algılama ve kavrayış ile ekrandan aldığı ve ilettiği elektronik imgelerin içinde erimektedir.

Dolayısıyla bir çok araştırmacı günümüz insanının bedene müdahale olmaksızın zaten birer siborg olduğunu, gündelik yaşamının da bu gerçeğe uygun olarak yeniden ve yeniden biçimlendiğinin altını çizmektedir.

Bu değişimlerin takibinde hem bilimin hem de sanatın payı bulunmaktadır. Hatta bilim dünyasında ve sanat dünyasında gerçekleştirilen bazı eylemlerin, iki alan arasındaki sınırları iyice bulanıklaştırdığı düşüncesine varabiliriz. Örneğin akademisyen Kevin Warwick ile Avustralyalı sanatçı Stelarc'ın etkinlikleri benzerlikler ortaya koymaktadır. Warwick önce kol bileğine yerleştirdiği çip ile motorlu bir tekerlekli sandalyeyi joystick olmaksızın hareket ettirmeyi denemiştir. İngiliz profesör daha sonra eşi ile kendisine çip taktırarak, hiç konuşmadan elektronik iletişim kurmayı denemiştir. Sinirlere bağlanan çipler sayesinde çiftlerden birinin düşüncesiyle diğeri hareket etmiş yani çift, telgraf ya da telefonun işlevini bedenleri aracılığıyla yapmıştır. Warwick bu deney ile iki beynin sadece düşünerek iletişim kurabileceklerini göstermek istemiştir. Deney gerçekleşmeden önce hazırlanan haberde Warwick'in çalışmaları şu şekilde tarif edilmektedir:

Kevin Warwick ile karısı Irena'nın kollarına tam dirseğin üstündeki deri altına 5'er cm boyunda silikon çipler takılacak. Her bir çipin güç kaynağı, frekans ayarlayıcısı ve bir telsiz alıcı-vericisi bulunacak. Çipler ve bu cihazların giriş-çıkışları çiftin kollarının içindeki sinir uçlarına ameliyatla birleştirilecek. Warwick'ten gelen sinyaller radyo dalgalarına dönüştürülerek bir bilgisayara gönderilecek. Bilgisayar da bu sinyalleri Irena'nın çipine gönderecek. Warwick, kendi parmaklarını oynattığında, beyninin Irena'nın da parmaklarını oynatmasını sağlayacağına inanıyor.

Hatta belki de öfke ve heyecan iletişimi de kurabilecekler, çünkü duygular da sinir faaliyetlerini harekete geçiriyor. Warwick bunu, “sinir sistemine fiş takmak gibi” diye açıklıyor. “Eğer kaslara beynimden sinyal göndererek sol işaret parmağımı oynatırsam, bu sinyaller aynı zamanda Irena'nın sinir sistemine de ulaşacak. Sinyallerin iletilebilir olduğunu biliyoruz. Şimdilik bilmediğimiz, acaba sinyaller Irena tarafından da aynı şekilde algılanabilecekler mi?”⁶¹

Bugün haberin üzerinden altı yıl geçmiş durumda ve Warwick projenin oldukça başarılı geçtiğini, şimdiki hedeflerinin organik bir beyin tarafından yönetilen bir robot olduğunu belirtmektedir⁶². Warwick'in deneyleri, siborg bedeni kavramının da sınırlarının genişlediğinin en çağdaş kanıtlarıdır.

Bell (2001), Gonzales'in, siborgun tarihin hangi dönemlerinde sahneye çıktığına ilişkin yaptığı araştırmasını aktarmaktadır. Gonzales çağdaş sanatı, sinemayı, reklamları olduğu gibi onsekizinci yüzyıl otomatlarını da araştırması kapsamına almıştır ve şu sonucu elde etmiştir: siborg imgesi, radikal sosyal ve kültürel değişimler sırasında ortaya çıkmıştır. Ne zaman ki yeni, karmaşık ve çelişkili bir yaşamsal tecrübe ortaya çıkar ve mevcut insan modeli bu yeni yaşanmışlığa uygun düşmez, bütün değişimler siborg bir insan modeli olarak tarih içinde kaydedilir.

Çağımız insanının zaten başlıbaşına bir siborg olması fikri ise birçok yapay zekâ, yapay yaşam, robotik ve benzeri bilimlerin araştırmacılarına göre insan bedeninin yetersizliklerinden doğmaktadır. Onlara göre insan bedeni sık bozulan, genetik kodlaması kısa sürede çökebilen, kısa ömürlü olması sebebiyle kaçınılmaz olarak ya tamamen robotlaşacak ya da karanlığa gömülecektir. İnsan bedeni dünya üzerinde her zaman var olabilir ancak makineler ve teknolojiyle uyum sağlayabilen bedenler evrene açılacaktır.

⁶¹ <http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=-241794>, (7 Mayıs 2001).

⁶² <http://www.itwales.com/997730.htm>, (13Aralık 2006).

Haraway (1991)'in "Siborg Manifestosu" ise bugünkü siborg ve siber kültür anlayışımıza ciddi etkileri olmuş bir makale olarak karşımıza çıkmaktadır. Haraway'ın siborgu ve siborga ilişkin kurduğu yapı, yaratıcı, ironik ve birçok açıdan eleştirilmesine sebep olacak derecede politiktir. Her ne kadar metin yer yer önermelerinde belirsizlikler taşısa da, siborg anlayışının (hem askeri, hem cinsel hem de endüstriyel anlamda ele alınışıyla) basit bir bilim kurgu olmaktan öteye gitmesine, felsefi bir kavram olarak ele alınmasına sebep olmuştur. Haraway'ın siborgu mitik bir karakterdir, bir düşünme biçiminin aracıdır. Aynı zamanda toplum, bilim ve teknoloji nezdinde yeni ilişki biçimlerinin ironik bir keşfidir. Dolayısıyla siborglar konusunda Haraway'ın manifestosuna geniş bir yer ayrılmaktadır.

Haraway bilim kurgu ile tanıdığımız siborgların bugün artık kısmen demode olduğunu, kısmen de anlam değişimine uğradığını söylemektedir. Siborglar demode olmuştur çünkü bugünkü genel bilgi birikiminde siborg insandan tamamen ayrı, onun biyolojik bütünlüğüne hiçbir şekilde müdahale etmeyen, ayrı bir var oluşturmaktadır. Oysa bugün, insan-makine karışımlarının bir çok çeşidine rastlamaktayız. Bugün artık birleşmelerin olup olmaması ya da riskleri tartışılmamakta, sonuçlar değerlendirilmektedir. Bu sonuçlara bakıldığında da "siborg" un mevcut durumu tarif etmek için yeterli olmadığı gözlemlenmektedir.

Haraway manifestosunda, siborgu, bilimden ziyade, çeşitli sosyal ve ekonomik ideolojilerin yarattığı bir kurgu olarak tanımlar. Ona göre siborg, bugünün ve sonrasının insan kuramı ve biçimidir. Haraway yer yer bilimin kurgusu olan siborga değinse de genel olarak niyeti, siborgu sosyal bir olgu olarak ele almaktır: "Siborg sibernetik bir organizmadır; makine ve organizmanın melezesidir, kurgunun olduğu kadar sosyal gerçekliğin de yaratımıdır" (Haraway, 1991).

Morse (2005) da siborg ile *canavar* (bir makalesinde alt başlık olarak "siborgları yazmak: canavarlara yakarmak ifadesine başvurmuştur) arasında bağlantı kurarak -ritüeller üzerine yapılmış araştırmaların bize, canavarların, çocuklukla kadınlık-ya da erkeklik, bekarlık ve evlilik, var olmak ve olmamak, ölüm ve doğum arasındaki orta aşamaya işaret ettiğini söyler-siborgları yazmanın da, yazılmış siborgun da bir "canavar" olduğunu ileri sürer. Kategoriler arasında değişim eşiğinde duran bedenin ne

erkek/kadın ve hem erkek/kadın, çocuk/ergen, hayvan/insan, canlı/ölü olduğunu belirtir.⁶³

Canevacci (2005, s. 66) Haraway'ın siborglar üzerine görüşlerinin genelde kendi içinde çelişik olduğunu belirtir. Bazen, daha benimsenebilir bir sosyal düzenin birimi, devamı ve idolü olarak kurar siborg kuramını; bazen feminist hareket ile olan olumlu paralellikleri açısından ele alır; bazen de siborgu kapitalist düzenin bir sonucu ve taşıyıcısı olarak görür. Canevacci'ye bu konuda şunu söyler : “Haraway’de siborg hâlâ, ikilemlere karşı umut ve tehdit arasında kararsız salınımlar nakletmektedir. Asıl mesele, her tür ikilem ve evrenselleştirmenin ötesine –karşısına değil- geçmektir”.

Hartley (2002) siborgların sosyal, kültürel ve politik olarak önemli olduğunu çünkü siborg kavramının insanın bilinen haliyle doğal yaşamına değişiklikler getirdiğini vurgular. Ona göre siborglar gelecekte toplumun çözümlenme yönteminde değişiklik yaratmaya devam edeceklerdir çünkü *insan olmanın* biçimini, sınırlarını ve fikrini yeniden yaratmaktadırlar. Siborglara ait devam eden manifestoların, cinsiyet, sınıf ve kimlik kavramlarının kabul edilmiş nosyonlarını zorlayacağını ileri sürmektedir. Siborg bir çok açıdan, bireyin rahatlaması ve özgürlüğü yönünde bir yoldur. Haraway bu vurguyu daha da ileri götürerek siborgun yirminci yüzyılın sonlarında neyin kadın deneyimi sayıldığını değiştiren bir kurgu ve deneyim meselesi olduğunu söyleyerek siborgun anlamını daha da karmaşık hale getirir (<http://wiki.mediaculture.org.au>, 2002).

Yirminci yüzyılın sonunda artık hepimiz birer siborguz der Haraway: “Kuramlaştırılmış ve icat edilmiş makine ve organizma melezleriyiz”. Haraway, siborgun Batılı anlayışta hiçbir köken hikayesinin olmadığını söyler, bununla birlikte ona göre siborg, Batı’nın bireyleştirme politikalarının “nihai” bir ironisidir. Ve aynı zamanda siborg sonunda bütün bağlarından kurtulmuş kişi, uzay boşluğunda bir insandır. Siborg’un organik aile modelinde toplum hayali kurmadığını belirtir: “Siborg, Cennet Bahçesi’ni tanımayacaktır; o çamurdan yaratılmamıştır ve toprağa dönmenin hayalini kuramaz” (Haraway, 1991).

⁶³ http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg_bodies/collective_bodies/

Bu yönüyle siborgun Batılı anlayışa göre kökensizliği; yani egemen mitlerden pay almayı ve onlara katılmayı, Haraway'ın olumladığı bir unsur gibi gözükmektedir. Bir başka tanımında ise şöyle der:

Elbette ki siborglarla ilgili esas mesele, onların, sosyalizmin değil, askeriye ve ataerkil kapitalizmin gayrimeşru dölleridir. Ancak gayrimeşru döller çoğu zaman kökenlerine karşı fazlasıyla vefasızdır. En nihayetinde babaları, onlar için lüzumsuzdur (Haraway, 1991).

Haraway kendi politik-kurgusal (politik-bilimsel) analizini yapmadan önce, siborga eşlik eden/katkıda bulunan üç önemli ayrımı sıralamaktadır:

Birinci ayrım, insan ile hayvan arasındaki sınırların tamamen çiğnenmesidir: siborgun, mitoloji içinde tam olarak hayvan ile insanın arasındaki sınırların aşıldığı yerde belirdiğini söyler. Biricikliğin ispatı çabalarının, dili kullanmanın, sosyal davranışın ve benzeri unsurların hiçbirinin, insan ile hayvan arasında bir ayrım olduğuna ilişkin ikna edici bir durum ortaya koymadığını belirtir.

İkinci sızıntılı ayrım ise insan-hayvan (organizma) ve makine arasındadır. Haraway'e göre sibernetik öncesi makineler kendi kendine hareket eden, kendisini tasarlayan, özerk makineler değillerdi. Onlar, insan'ın rüyasını gerçekleştirmez, ancak taklit edebilirlerdi. İnsan değillerdi, kendilerini gerçekleştirmezlerdi, yalnızca eril'in çoğalma rüyasının bir karikatürü idiler. Aksini düşünmek paranoya olacakken Haraway bugün artık bundan emin olmadığımızı söyler:

Yirminci yüzyıl sonlarına ait makineler, doğal ile yapay, zihin ile beden, kendi kendini geliştiren ve haricen tasarlanmış olan arasındaki farkı ve organizma ile makinelere uygulanan daha birçok ayrımı, eksiksizce belirsiz hale getirmiştir. Makinelerimiz rahatsız edici derecede "canlı"dır; bizler ise ürkütücü derecede uyuşuğuz (Haraway, 1991).

Üçüncü ayrım ise fiziksel olan ile fiziksel-olmayan arasında belirir. Haraway bu ikisi arasındaki ayrımın bizler için çok net olmadığını söyler:

Modern makineler mükemmel mikroelektronik cihaz örnekleridir, her yerdeler ve görünmezler. Her şeyin olabildiğince küçültülmesi, minyatürleştirilmesi bugün artık "güç" demektir; küçük olan müthiş tehlikeli olduğu kadar güzel değildir, tıpkı cruise füzelerinde olduğu gibi (Haraway, 1991, 32).

Haraway bugünün siborgunu anlamamıza yardımcı olmak için geçmişin rahat hiyerarşik hakimiyeti ile yeni ürkütücü ağırlara dayalı hakimiyet alanlarını aşağıdaki şekilde karşılaştırır⁶⁴:

Temsil	Simülasyon
Burjuva romanı, realizm	Bilim kurgu, postmodernizm
Organizma	Biyotik bileşen
Derinlik, bütünlük	Yüzey, sınır
Isı	Gürültü
Klinik uygulama olarak biyoloji	Beden üzerine yazma pratiği olarak biyoloji
Fizyoloji	İletişim Mühendisliği
Küçük grup	Altsistem
Yetkinlik	Optimizasyon
Öjenik ⁶⁵	Nüfus kontrolü
Dekadans, <i>Magic Mountain</i>	Modası geçme, <i>Future Shock</i>
Hijyen	Stres Yönetimi
Mikrobiyoloji, tüberküloz	İmmünoloji, AIDS
Organik iş bölümü	Ergonomi/emeğin sibernetiği
İşlevsel uzmanlaşma	Modüler inşa
Üreme	Replikasyon
Organik cinsiyet rolü uzmanlaşması	Optimum genetik stratejiler
Biyolojik belirlenimcilik	Evrimsel atalet, kısıtlamalar
Cemaat ekolojisi	Ekosistem
İrksal varlık zinciri	Neo-emperyalizm, B.M. hümanizmi
Evde/Fabrikada bilimsel yönetim	Küresel fabrika/Elektronik ev
Aile/Pazar/Fabrika	Bütünleşik (Entegre) Devredeki Kadınlar
Aile ücreti	Kıyaslanabilir değer
Özel/Kamusal	Siborg yurttaşlığı
Doğa/Kültür	Fark alanları
İşbirliği	İletişim artırımı
Freud	Lacan
Cinsellik	Genetik Mühendisliği
Emek	Robotbilim
Zihin	Yapay Zekâ
İkinci Dünya Savaşı	Yıldız Savaşları
Beyaz Kapitalist Ataerkillik	Tahakkümün Enformatiği

⁶⁴ Bu kısım Güçsal Pusar'ın, Davetsiz Misafir Dergisi'nde yayınlanan "Siborg Manifestosu: Yirminci Yüzyılın Sonlarında Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm" çevirisinden alınmıştır.

⁶⁵ Öjenizm: İnsan soyunun niteliğini sürdürmek için gerekli koşulları inceleyen bilim, Temel Türkçe Sözlük, Kemal Demirel, 3. Baskı, 1994, Ankara, s. 632.

Haraway'e göre iletişim teknolojileri ve biyoteknolojiler bedenlerimizi yeniden elden geçiren can alıcı aletlerdir. Bu aletler dünya genelinde kadınlar için yeni toplumsal ilişkileri cisimlendirmekte ve zorla yürürlüğe koymaktadır. Siborg metni/yazını hayatta kalmak için güç üzerinedir; orijinal masumiyet temelinde değil, kendilerini öteki olarak damgalayan dünyayı damgalamak için gerekli olanları ele geçirmek içindir:

Siborg imgeliğini ciddiye almanın muhtelif sonuçları var ve ciddiye almanın tek yolu siborg imgeliğini düşmanımız olarak görmek değil. Bizim bedenlerimiz, kendimiz, bedenler iktidarın ve kimliğin haritalarıdır. Siborglar da istisna değil. Siborg bedeni masum değildir, bir bahçede doğmadı, üniter kimlik arayışında değil ve dolayısıyla sonu olmayan (ya da dünyanın sonuna kadar sonu olmayan) antagonistik ikilikler üretmez; ironiyi verili alır. Beceriden, makine becerisinden alınan yoğun haz bir günah olmaktan çıkıyor ve cisimlenmenin bir vechesi oluyor. Makine canlandırılacak, tapınılacak ve tahakküm altına alınacak bir şey değildir. Makine biziz, bizim süreçlerimiz, cisimlenişimizin bir vechesi. Makinelerden sorumlu olabiliriz; *onlar* bizi tahakküm altına almıyor ya da tehdit etmiyorlar. Sınırlardan sorumluyuz; biz (o) sınırlarız.

Siborg imgeliği, bu makaledeki iki can alıcı savı ifade etmeme yardımcı olabilir: (1) evrensel, tümleyici kuram üretmek, muhtemelen her zaman, ama kesinlikle şu an, gerçekliğin büyük kısmını ıskalayan büyük bir hatadır; (2) bilimin ve teknolojinin toplumsal ilişkileri için sorumluluk almak, bilim-karşıtı bir metafiziği, bir teknoloji demonolojisini reddetmek anlamına gelir, ve dolayısıyla, ötekilerle kısmi bağlantılar içinde, tüm parçalarımızla haberleşerek beceri gerektiren gündelik yaşamın sınırlarını yeniden oluşturma görevini kucaklamak demektir⁶⁶.

Dolayısıyla siborg kavramı da siborg bedeni de kimlik sınırları arasında gezinmekte ve yeni kültürel açılımlara yön vermektedir. Siborgun geleceği ise yine belirsiz bir sorunsaldır. Bell (2001)'e göre siborg üzerine ya da insan-makine ilişkileri üzerine düşünmek, bedenin sınırlarına, doğaya, kültüre ve teknolojiye ilişkin yaşamsal soruları da gündemde tutmaktadır çünkü ona göre siborg, bedenlerin tarihsel gösterisi içinde kültürel değişimi haber veren son bedendir.

5.2.5. Dijital Bedende Yapay Zekâ

Yapay zekâ, insanın düşünme yapısını anlamak ve bunun benzerini ortaya çıkartacak bilgisayar işlemlerini geliştirmeye çalışmak olarak tanımlanır. Bilgi edinme,

⁶⁶ Bu kısım Güçşal Puser'ın, Davetsiz Misafir Dergisi'nde yayınlanan "Siborg Manifestosu: Yirminci Yüzyılın Sonlarında Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm çevirisinden alınmıştır.

algılama, görme, düşünme, öğrenme, çoğul kavramları bağlama, fikir yürütme, sorun çözme, iletişim kurma, çıkarımsama yapma ve karar verme gibi insan zekâsına özgü kapasitelerle donatılmış bilgisayarlar olarak ifade edilir. Yapay zekâ kavramının fikir babası, "Makineler düşünebilir mi ?" sorusunu ortaya atarak makine zekâsını tartışmaya açan Alan Mathison Turing'dir. 1943'te İkinci Dünya Savaşı sırasında kriptoloji gereksinimleri ile üretilen elektromekanik cihazlar sayesinde bilgisayar bilimi ve yapay zekâ kavramları doğmuştur.

Dijital sanat alanında yapay zekâyâ olan ilgi, çoğunlukla evrim teorilerine bağlanmaktadır. Penny (1996) yapay yaşam topluluklarını beşe ayırır. Birinci grup yapay yaşamcılar, ölçümlemeci biyologlardan oluşur. Şimdiye dek doğal ayıklanma, evrimin mekanizması, organik olan ile sınırlıydı. Silikona dayalı, genetik algoritmalarla üreyen ve evrim geçiren dijital türlerin farkedilmesi, bu organizmaların canlı sayılıp sayılamayacağı tartışmasını doğurdu. Penny'e göre bu durum, bu grup içindeki yapay yaşamcılar ikiye bölmektedir: Katı yapay yaşamcılar, kendi kendini türeten dijital organizmaların her anlamda canlı olduklarını düşünmektedir ve biyoloji bilimi, bu tür yaşam alternatiflerini de değerlendirmeye almak zorundadır. Bunun sonucunda da bu gruba göre wet life (yapay yaşamın bir diğer ifadesi) ve dijital yaşamı içeren evrensel yasalar belirlenmelidir. Daha ılımlı yapay yaşamcılar ise genetik ve evrimsel benzetişimlerin biyolojik dinamikleri anlamada faydalı olduğunu ama basit benzetişimler olarak kaldıklarını ileri sürmektedir.

Evrime ilgilenen ikinci grup ise işlemsel sistemleri yapılandıranlardır: Craig Reynolds, Jessica Hodgins, Karl Sims ya da Jeff Ventralla gibi. Üçüncü grup, hareketli makinelerde ortaya çıkan davranışları inceleyen robot bilimcilerdir. Dördüncü grup dijital dünyada işlem görecektir özerk dijital ajanlar üretenlerdir. Son grup ise proteinler, enzimler ve nükleik asitler üzerine çalışan moleküler biyologlardır. Görüldüğü gibi yapay zekâ ya da yaşamlar üzerine çalışanların da kendi içlerinde ayrıldıkları noktalara rastlanmaktadır.

Bilgisayarlar üzerinden tanımlanan yapay zekâ konusuna geçmeden önce madalyona diğer yüzünden bakıp insanoğlunun *makine* olması konusunun tarihte yarattığı tartışmaları anımsamakta fayda bulunmaktadır. İnsanın yarattığı mitler,

kendisiyle çeşitli işlevleri yapabilen otomatlarla doludur. Batı geleneğinde olduğu kadar Çin, Hint ve Arap uygarlıklarında da otomatlara rastlandığı söylenmektedir. İnsanın yarattığı makinenin gün gelip insana karşı gelerek yaratıcısına ihanet edebileceği düşüncesi ve endişesi insanın doğasına eğilmeye sebep olmuştur. Bruce Mazlish (1995) bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

(İnsanoğlunun hayvani ve mekanik doğasına ilişkin) bu endişeler Batı'da onyedinci yüzyılda ortaya çıktı ve insan-makine denen tartışmayı başlattı. Hayvanlar açıkça makine miydi ve aynı şekilde insanlar da makine miydi? René Descartes'ın cevabı, örneğin hayvanların açıkça makine olduğu yönündeydi ve insanlar, eğer cismani olmayan ruha olan tutkuları bir kenara bırakılabilirse, basit bir şekilde makine olarak kabul edilebilirdi. Ancak Descartes'ın ünlü dualitesi insanoğlunun biricikliğini kurtardı. Michel de Montaigne ve onu takip edenler karşı cephede yol aldılar. Onsekizinci yüzyıla gelindiğinde Julien Offray de Mettrie insanın diğer mekanik varlıklardan hiçbir farkı olmadığından onun da bir makine olduğunu deklare ederek tartışmayı sonlandırmanın yollarını aradı. Tartışmanın devam ettiğini söylememiz gereksizdir sanırım.

Mazlish makalesinde insanın otomatlara duyduğu ilginin yalnızca korkuyu değil, Batı'nın gözünde, yaratıcı Promethean⁶⁷ gücün vaadini de kışkırttığını belirtir. Hans Christian Andersen'in "Nightingale"i, Mary Shelley'nin "Frankenstein"i, Oz hikayelerindeki "Tiktok", Karel Capek'in "R.U.R." ındaki yaratıklar ve Isaac Asimov'un robotları bu ilginin bir ürünüdür demektedir.

Bir bakış açısına göre yapay zeka, programlanmış bir bilgisayarın düşünme girişimi gibi görünse de, bu tanımlar günümüzde hızla değişmekte, öğrenebilen ve gelecekte insan zekâsından bağımsız gelişebilecek bir yapay zekâ kavramına doğru yeni yönelimler oluşmaktadır. Bu yönelim, insanın evreni ve doğayı anlama çabasında kendisine yardımcı olabilecek belki de kendisinden daha zeki, insan ötesi varlıklar yaratma düşüncesinin bir ürünüdür. Bu düş, 1920'li yıllarda yazılan ve sonraları Isaac Asimov'u da etkileyen, modern bilim kurgu edebiyatının öncü yazarlarından Karel Čapek'in R.U.R adlı tiyatro oyununda, yapay zekâyâ sahip robotlar ile insanlığın ortak

⁶⁷ Promethean, insan kadavrasının parçalarından oluşturulmuş olan anlamına gelmektedir: Prometheanlar, insan bedenine benzemek üzere kadavra parçalarından oluşturulmuşlar ve canlanabilmeleri için onlara Pyros, yani İlahi Ateş zerkedilmiştir. Ruhtan yoksun Prometheanların en büyük merakı insanlık'tır. Ve her Promethean kendi türünün devamını sağlamak üzere başka bir Promethean'ın yaratıcısıdır. (http://en.wikipedia.org/wiki/Promethean:_The_Created).

toplumsal sorunlarını ele alarak, yapay zekânın insan aklından bağımsız gelişebileceğini öngören hikayesinde dile getirilmiştir⁶⁸.

Yapay zekânın tarihine bakıldığında bilimsel çalışmaların genel olarak 1950 civarında başladığı ve bugüne gelene dek çeşitli yol ayrımlarına takıldığı görülmektedir. İlk ayırım, yapay zekânın insan zekâsından farklı gelişmesi konusunda yaşanmıştır. Yapay zekâ adı, Princeton Üniversitesi'nde çalışmalarını yürüten McCarthy tarafından önerilmiştir. İlk yapay zekâ çalışmalarını yapanlar, McCulloch ve Pitts ise, yapay sinir hücrelerini ve bu hücrelerle oluşturulan yapay sinir ağlarını kullanarak, bir bilgisayarın zekâyâ sahip olabileceğini ve öğrenme yeteneğine sahip olabileceğini öne sürmüşlerdir. Daha sonra yapılan çalışmalarda iki farklı eğilim gözlenmiştir; insan zekâsından bağımsız zeki sistemler yapmaya çalışanlar ile insan zekâsının izini sürenler olarak bölünmüşlerdir (Sembolik Yapay Zekâ ve Siberetik Yapay Zekâ).

Daha sonra her iki eğilim de, ortaya çıkan zekâların bazı noktalarda takılması ve belirli basit sorunları çözememesi sebebiyle, bu çalışmaların faydasız olduğu düşüncesiyle durmuştur. Zamanla insan zekâsından bağımsız ancak belirli uzmanlık alanlarında faydalı olabilecek yapay zekâ uygulamaları başarılı sonuçlar elde edilmesine sebep olunca, Uzman Sistemler olarak ayrı bir alana girilmiş ve yapay zekânın endüstride kullanılmak üzere ticari uygulamaları başlamıştır. Bu durum yapay zekâ çalışmalarına yapılan yatırımların yeniden gündeme gelmesini sağlamış ve çalışmalar tekrar hızlanmıştır. Ayrıca yapay zekâ konusunda yaşanan başarısızlıkların, insan beyninin semantik düşünme gücünün yeterince incelenememesine dayandığı düşüncesi de geçerlilik kazanmıştır. İnsan zekâsının nasıl çalıştığı konusundaki analizi Devrim Çamoğlu (2004), yapay zekâ ile ilgili bir bilgisayar programı geliştirebilmek için öncelikle zekânın ne yaptığını, nasıl bilgi topladığını, topladığı bilgileri nasıl depoladığını, bu bilgiler arasında nasıl bağlar kurduğunu ve karşılaştığı olaylar veya rastlantılar karşısında yorum ve karar sürecinin nasıl oluştuğunu analiz etmemiz gerekir diyerek özetlemektedir⁶⁹.

⁶⁸ http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zek%C3%A2

⁶⁹ <http://www.endtas.com/robot/modules.php?name=News&file=article&sid=120>

Yapay zekânın geliştirilmesine katkıda bulunan unsurlardan biri de antropoloji biliminin çalışmalarıyla gerçekleşmiştir. Antropoloji bilimi gelişmiş insan zekâsı ile dil arasındaki bağlantıyı gözler önüne serdiğinde, dil üzerinden yürütülen yapay zekâ çalışmaları tekrar önem kazanmıştır. İnsanın doğrudan kavramlarla düşünmediği, dil ile düşündüğü, dil kodları olan kelimeler ile kavramlar arasında bağlantı kurduğu anlaşılmıştır. Dil ile düşünerek insan aklı, kavramlar ile düşünen hayvan beyninden daha hızlı işlem yapabilmektedir ve dil dizgeleri olan cümleler yani şablonlar ile etkili bir öğrenmeye ve bilgisini soyut olarak genişletebilme yeteneğine sahip olmaktadır. Bu bulguların ışığında insanların iletişimde kullandıkları Türkçe, İngilizce gibi doğal dilleri anlayan bilgisayarlar konusundaki çalışmalar hızlanmaya başlamıştır. Önce, yine uzman sistemler olarak karşımıza çıkan doğal dil anlayan programlar, daha sonra sembolik yapay zekâ ile ilgilenenler arasında ilgiyle karşılanmış ve yazılım alanındaki gelişmeler sayesinde İngilizce olan A.I.M.L (Artificial Intelligence Markup Language) ve Türkçe T.Y.İ.D (Türkçe YapayZekâ İşaretleme Dili) gibi bilgisayar dilleri ile sentaktik⁷⁰ (söz dizimsel) örüntü işlemine uygun veri erişim metodları geliştirilebilmiştir. Bugün sembolik yapay zekâ araştırmacıları özel yapay zekâ dillerini kullanarak verileri birbiri ile ilişkilendirebilmekte, geliştirilen özel işlemler sayesinde “anlam çıkarma” ve “çıkarımsama yapma” gibi ileri seviye bilişsel fonksiyonları benzetimlendirmeye çalışmaktadırlar.

Bütün bu gelişmelerin ve süreçlerin sonunda bir grup yapay zekâ araştırmacısı, insan gibi düşünebilen sistemleri araştırmaya devam ederken, diğer bir grup ise ticari değeri olan, rasyonel karar alan sistemler (uzman sistemler) üzerine yoğunlaşmıştır⁷¹. Türkiye’de de makine zekâsı çalışmaları yapılmaktadır. Bu çalışmalar doğal dil işleme, uzman sistemler ve yapay sinir ağları alanlarında üniversiteler bünyesinde ve bağımsız olarak sürdürülmektedir. Bunlardan biri, D.U.Y.G.U. - Dil Uzun Yapay Gerçek Uslamlayıcı’dır⁷².

⁷⁰ Sentaks s.Yun.Dilb. Tümcede sözcüklerin düzenlenişini ve görevlerini inceleyen dilbilgisi dalı (sözdizimi). Sentaktik örüntü analizi ise, cümle kalıplarını analiz eden, içerdiği anlamları ayırıştırarak veri tabanındaki kavramlarla karşılaştıran yapay bir süreçtir. (http://tr.wikipedia.org/wiki/Sentaktik_%C3%B6r%C3%BCnt%C3%BC_analizi).

⁷¹ http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zeka

⁷² http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zeka

5.2.6. Yapay Zekâya İlişkin Öne Sürülen Eleştiri ve Sorunsallar

İnsan beyni kadar esnek ve yetenekli bir yapay zekâ, silikon teknolojisi ile şimdilik mümkün görünmediğinden bilim adamları moleküler ve biyolojik bilgisayar sistemleri üzerinde çalışmaktadırlar. Bununla birlikte konunun felsefi boyutu da ayrı bir tartışma alanı yaratmaktadır. Dijital sanat projeleri, teknik olarak yapay zekâ sistemlerinden faydalanmanın yanında, zaman zaman yapay zekânın, bazen de yapay zekânın rehberliğinde doğal zekânın eleştirisini, yargılanmasını ortaya koymaktadır. Örneğin sanatçı Ken Feingold'un yapay zekâları, insan zekâsının iletişim kurarken yarattığı anlam kaymalarını yoğunlaştırarak vurgulamaktadır. Ya da Lynn Hershmann'ın Agent Ruby adlı online yapay zekâsı, kendisine sorulan soruları öğrenerek diğer cevaplarla sentezleme ve kendi gelişimini sağlama yeteneğine sahiptir: bu şekliyle Agent Ruby adlı bu akıllı ajan (intelligent agent) yapay zekâya yöneltilen eleştirilerden birini bertaraf etmektedir. Dolayısıyla yapay zekâ, kendisine yöneltilen eleştiriler de incelenerek bilinmelidir.

Yapay yaşam düşüncesine (ve tabii ki yapay zekâ düşüncesine) kaynak olan fikirlerden biri, araştırmacıların, yaşamın temel niteliklerinin karbon tabanlı organizmalara –örneğin insanlara- has olmadığı önermesidir. Yaşamın, bir düzeni koruyabilecek kapasitede herhangi bir materyalden biçimlendirilebileceği düşüncesi tartışılmaktadır. Bu nedenle, şu an birçok programcı bu tür bir düzenin kurallarını tanımlayabildiğine göre yaşamın, bir tür tanrının hediyesi olmadığı düşüncesi öne sürülmektedir (Stewart, 2003). Yani yapay zekânın eleştirilmesinin ağırlık noktasını yine bir “yaratıcı” fikri doldurmaktadır.

Yapay zekâ ve din konusunda ortaya konulan görüşlerden biri Linke'ye aittir. Linke (1997) bilgisayar sistemlerinin işleyişine dair teolojik seçimin henüz çok uygun gözükmeyişi belirtmiştir. Linke, ancak daha detaylı araştırmalardan sonra, insanın algılama sisteminden bilinen dedektörlerin, örneğin görsel dedektörlerin, diğer sistemlerle- mesela linguistik ile- bağlantısı kurulursa, bu tür sistemlerin oluşturulmasında tepkisel ve kendini tanımlayıcı, konumlandırıcı bileşenleri birleştirmek üzere bir baskı oluşacağını ifade etmiştir. Linke eğer kişi kendisini zaman içinde konumlandırılamazsa, sonuç, sonu gelmez bir tekrara dönüşebilir demektedir.

Sistemin kendisini bir “benlik” olarak görmesi ortaya çıkışını açıklamak konusunda yeterli olmamaktadır: çünkü benlik, zihinsel ve sinirsel bağlamda çeşitli haller alabilir. Bu durumda çözümlerden birisi sisteme bir değil de iki ya da daha fazla yansıma vermektir. Benliğin bu tür bir çoğaltımı yapısal olarak Feuerbach’ın “insan’ın kendi tanrısının yansıması” ile kıyaslanabilmektedir.

Görüldüğü gibi yapay zekâ ile ilgili olarak teolojik ihtiyaçlar da ortaya konmaktadır. Gynoidlerin⁷³ ve androidlerle ilgili teolojik yansımalar oldukça önemlidir, çünkü bu sistemler toplumların kültürüne çeşitli dini ihtiyaçlar olarak yeni istekler/güdüler getirebilir denmektedir:

Muhtemelen birinin, yaratılışına ve ölümüne dair gerçeklik bir kenara bırakıldığında, kendi benliğinin bir tanrıda yansıması –Gödel’in paradokslarının⁷⁴ çözümlerine bir teşvik niteliği taşımaktadır. Yani sisteme ait olguların tümü sisteme değil ancak sistemin dışında bir başka şeye atfedilmektedir, bununla birlikte bu olgular sistem için uygun ve erişilebilirdir. Bu nedenle eğer bilgisayar sistemleri kendi durumları hakkında açıklama yapacak olursa –kapasitelerini artırmak için- ve bu işlem süresince çelişkilere düşmek istemezlerse, bir tür dini ihtiyaç geliştirebilirler (Linke, 1997).

Yapay zekâ konusundaki araştırmalar kadar eleştiriler de önemli bir yer tutmaktadır. İnsan zekâsının taklit edilemeyecek denli karmaşık bir yapısının olması, makinelerin zekâsının gündelik yaşamdaki insan sorunlarını çözmeye yeterli olmaması, dolayısıyla konu üzerine eğilmenin lüzumsuzluğu savları önemli bir yer tutmaktadır. Turing’in geliştirdiği meşhur turing testi de bu eleştirilerden nasibini almıştır. Konuyla ilgili olarak Ulaş Başar Gezgin’in bu eleştirilere yanıt olarak hazırladığı çalışmadan faydalanılmıştır:

Gerçekte, benzer bir girişim, toplumsal düşünce dünyasında çokça denenmiştir. Bir araştırmacı, şöyle bir alan deneyi yapmıştır: Önce bir felsefecinin metnini okumuş, daha sonra bir yarıkuslunun (şizofren) sözlerini okumuştur. Dinleyicilere hangisini kimin yazdığını sorduğunda, insanların ayırtedemediğini görmüştür.⁷⁵

⁷³ Yazar, androidleri erkek robotlar, gynoidleri de dişi robotlar olarak tanımlamaktadır.

⁷⁴ Linke, Kurt Gödel’in çalışmalarının, bir sisteme ilişkin durumlar sisteme içkin olarak gerçekleştirildiğinde ve bu durumlar o sistemin bir parçası olduğunda, çeşitli çelişkilerin yaşanabileceğini göstermekte olduğunu söyler.

⁷⁵ http://ulas.teori.org/index.php?option=com_content&task=view&id=325&Itemid=28

Yapay zekânın insan sorunlarını çözmekte başarılı olamayacağı konusuna Gezgin şu tür bir açıdan yaklaşmaktadır: Bir insanın babasıyla yaşayabileceği sorunlar, alt alta dizilebilir bir nitelik taşıyorsa, sorunları konuşma etkinliğinin sonuçları belirlenimcidir. Diğer bir deyişle, bir insanın babasıyla yaşadığı sorunla ilgili yapılabilecek konuşma seçenekleri, sonludur. Bir bilgisayar, bu sonlu dizelgeden rastgele sorular atarak, sorunun köküne inebilir.

Ulaş Başar Gezgin karşı çıkışları ise şu şekilde listelemiştir⁷⁶:

Öz-açılma Karşı Çıkışı: Bir insan yansibilimcinin bir birey-tarihi, bir yaşamı vardır. Yansibilimcinin elindeki araçlardan biri de, öz-açılmadır. Yani, gerekli olduğu durumlarda, yansibilimci kendi yaşamındaki benzer durumlardan ya da sorunlardan söz edebilir (Gerçi bu, ne kadar mantıklı bir yol olabilir, tartışmalı). Oysa, bir bilgisayarın yaşamı yoktur. Bu eleştiriye şöyle yanıt verilebilir: Bilgisayarın izlencesine yaşam öyküsü ekleyebiliriz. Hatta birden fazla yaşam öyküsü ekleriz; bilgisayar, öz-açılma gerektiğinde, o anki danışana hangi yaşam öyküsü daha uygunsa, onu açar. Bu, insan yansibilimcilere karşı, çok üstün bir özelliktir. Eliza'nın birden fazla birey-tarihi olabileceği için, insan yansibilimcilere karşı en az bir tane üstünlüğü bulunmaktadır.

Bedensizlik Karşı Çıkışı: Eliza'ya duyarlar (sensor) ve kameralar ekleyerek, dış dünyadan klavye dışında da bilgi almasını sağlayabiliriz. Yüz ifadelerine yine yüz ifadeleriyle yanıt veren makineler geliştirilmektedir.

Eşduyum (Empati) Karşı Çıkışı: Eşduyum yoktan varolan bir şey değildir. Eşduyum, tek başına iyi niyet demek değildir. Yansibilimcinin toplumsal olaylara ilişkin bilgisi ve çözümleme gücü son derece yetersizdir.

Bilgi Karşı Çıkışı: Bilgisayarın sığası ve işlem hızı, insanınkinden kat kat ileridedir. Ayrıca bilgisayara, binlerce insanın belleğindeki bilgileri yükleyebiliriz.

Uzmanlık Karşı Çıkışı: Ünlü örnek şudur: Eliza türü izlenceye “hekimler iç çamaşırı giyer mi?” diye sorduğumuzda, izlence, yanıt verememektedir. Başka bir

⁷⁶ <http://www.yapay-zeka.org/modules/icontent/index.php?page=55>

yazıda, bilgisayar mühendislerinin en azından bir bölümünün sigorta attığında ne yapacaklarını bilmediklerini söylemiştik.

“Dil Gericidir” Savı: Örneğin, yapay zekâ alanı, canlı olmayan özdekten zeki izlenceler ya da varlıklar yaratma gibi bir amaçla ortaya çıkmış ancak sonraları, yapay sinir ağlarını ve genetik algoritmaları çalışmanın yanında, canlı özdekten ve canlı hücrelerden yapılan illa zeki olmayan ama belli bilişsel iç durumları yükleyebileceğimiz uzuvluklar (organizma) üstüne de çalışmaya başlamıştır.

Bunun yerine, yapay zekânın alt alanlarının artık yeni bağımsız alanlar olduğu söylenmektedir (örneğin/ robot çalışmaları, sinirsel bilgisayarım (neurocomputing), yapay sinir ağları, hücre mimarlığı, konuşma tanıma araçları geliştirme, (robot çalışmalarından ayrı olarak) insanımsı robot çalışmaları, makine öğrenmesi vb.)

Bilgisayar ve İnsan Karşı Çıkışı: İnsanlar, yansibilimciye neden gidiyorlarsa, sorunlarını bilgisayara anlatmayı da aynı nedenle yeğlemektedirler. Bilgisayara girişte, gerçek ad yerine takma ad girilebilmektedir. Oysa, bir insan yansibilimci, herşeyin kaydını tutmak durumundadır. Bu kayıt tutma etkinliği, birçok insanı yansibilimciye gitmekten caydırmaktadır.

Zekâ ve Düşünce Karmaşası: Yine Turing Sınaması’na dönersek, bir kavram kargaşası ortaya çıkmaktadır. Yansibilimci olmak, zekâ gerektirir mi? Yansibilimciler, genel bir zekâyı mı kullanıyor yoksa yansibilimcilik özel bir zekâyı mı gerektirir? Eliza türü izlenceler, zeki sayılabilir mi? Bu izlenceler zekiyse, insan yansibilimciler de zekidir. Öte yandan, bu izlencelere ‘zeki’ diyemiyorsak, yansibilimcilerin etkinliklerini de ‘zeki’ olarak adlandırmak zor görünüyor. İkincisi, Turing, özgün olarak, “Makineler zeki olabilir mi?” sorusunu değil “Makineler düşünebilir mi?” sorusunu sormuştur. Asıl çaba şu: İnsanın kendini eşsiz kıldığını düşündüğü özelliklere makineler de sahip olabilir mi? Dolayısıyla, kavram kargaşası, bir yandan birinci bölümde söylediğimiz gibi, geri bir zihin felsefesine dayanmaktan, bir yandan da bu çabanın genel çerçevesinden kaynaklanmaktadır.

Girdi-Çıktı Karşı Çıkışı: Bu karşı çıkışa göre, Eliza türü izlencelerin yanlıları, temel bir noktada yanılmaktadırlar. İnsanı anlama çabası içerisinde, yalnızca girdilere

ve çıktılara odaklanmakta, izlenceyi davranışçılarının yaptığı gibi kara kutu olarak görmekte ve konuyu dilbilime indirgemektedirler. Dahası, makine, insanı yalnızca taklit etmektedir. İnsan gibidir ama insan değildir.

Yapay Zekâya Getirilen Diğer Eleştiriler: Birinci eleştiri canavar mitlerinden gelmektedir. Konuyla ilgilenenlerin tartışmalarının çıkış noktalarından birini mitolojik canavarlar ya da öykülerdeki hibritler oluşturmaktadır. Örneğin Yahudi efsanelerinin can verilmiş heykeli ya da imgesi olan Golem⁷⁷ tiplmesi çağdaş bilgisayar-robot tarifine çok uygun düşmektedir.

İkinci eleştiri, insan yaşamının özel olduğu iddiasıyla getirilmektedir. Burada dayanan temel, insanın anlamlandırma ve zeki kararlar verebilme yeteneğidir. Buna karşılık olarak, yapay zekâların, sadece problem çözme değil, daha çok ve hatta özellikle öğrenme yetisi ile donatılmış bilgisayar programlarıyla oluşturulduğu belirtilmektedir.

Üçüncü mesele “bilinç” sorunudur; birçok filozof için “kendinin bilincinde olma” durumu, insan zekâsının temel taşlarından biridir. Bazı düşünürler yapay zekâ araştırmacılarının bu ölçülemez unsur konusunda açıklama yapmakta başarısız olduklarını belirtir ve yapay zekâ araştırmaları hakkında şüphelerini ortaya koyar.

Sonuç olarak en önemli sorunsal yine insan yaşamının geleceği üzerinden işlenmektedir. Eğer evrim, zekâlar ve bedenler bu şekilde yaratılan, öğrenebilen ve kendi kendine gelişebilen bir sistem olursa, sadece “insan bireyselliği”nden değil, aynı zamanda “makine bireyselliği”nden de bahsedilmelidir. Artık zamanımızda, insanların dünyası ile makinelerin dünyası arasındaki ayrım üzerine düşünmenin bir anlamının olup olmadığı sorgulanmaktadır. Çünkü, bugün gelinen noktada, bu tür bir ayrımın yapılması kuramsal olarak imkansız gözükmektedir. Bu durumda yollar yine insan ve makinenin aynı ortamı aynı dünyayı paylaştığı bir düzenin teoride ve uygulamada yapılarını belirlemeye varmaktadır.

⁷⁷ En bilinen Golem öyküsünün Prag’da, onaltıncı yüzyılda yaratıldığı belirtilmektedir (Rabbi Löw)

5.3. Dijital Sanatta Kullanımıyla Dijital Kimlikler ve Grafik Arayüzler

Son yıllarda hem sosyal bilimlerde hem de sanat üretiminde “kimlik” meselesi merkezi bir rol oynamaktadır. Kimlik, içinde bulunduğumuz çevremizi kavrama, düşünme ve biçimlendirme için başvurduğumuz en verimli unsurlardan biri olarak belirmektedir. Bununla birlikte gelişen medya teknolojileri, kimliğin yalnızca gerçek yaşamdaki çevremizde başvurduğumuz bir unsur olarak yapılandırılmasından öte, siber yaşamda da önemle ele alınmasını gerekli kılmıştır: çünkü siber yaşam yeni iletişim deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Bu yeni iletişim deneyimlemeleriyle kişiye kimliği bağlamında yeni açılımlar, yeni bakış açıları, yeni sosyal gerçeklikler ve de en önemlisi yeni görünüşler kazandırılmaktadır. Bilgisayar sistemleri ve Internet, bireysel kimliğimiz, başkalarıyla ilişkilerimiz, cinsiyet üzerine düşüncelerimiz kadar görsel kimliklerimiz üzerine de yeni düşünceler geliştirmemize sebep olmaktadır. Bu yeni görsel kimlik, tıpkı siber yaşamdaki bireysel kimliğimiz gibi gerçeklikten uzak, merkezi olmayan, belirgin bir biçime sahip olmayan ve çoklu bir yapıda var olabilmektedir.

Dolayısıyla çalışmanın bu kısmında, siber yaşamda kullandığımız dijital kimliklerimiz, bu kimliklerin görsel yansıması olan grafik arayüzlerimiz (avatarlarımız) ve bunlara ilişkin açılımlar ele alınacaktır.

5.3.1. Dijital Kimlikler

Dijital teknolojiler ve kimlik söz konusu olduğunda en önemli unsur Internet’in varlığı ve iletişim sistemidir. Internet ortamı, kimlik konusunda karşımıza, kimliğin ne olduğu sorusunun tekrar sorulması, çoğul kimlikler, online kimlik için bedenin geride bırakılması, cinsiyet, ırk, dini görüş vb. olguların bu yeni kimliğin yapılandırılmasında gerekli olmaması, kişinin istediği kimliği ve buna ilişkin görsel imgeyi (Avatar) seçebilmesi genel olarak işlenen başlıklar arasındadır.

Sanal kimliklere geçmeden önce kısaca sanal topluluklarla ilgili bilgi vermek kimlik meselesini anlamamızı kolaylaştırmaktadır. Robins (1995), Howard Rheingold (1994)’un sanal cemaatler ile ilgili şu düşüncelerini aktarmaktadır: Komşuluk ilişkilerini ve küçük kasaba kamusal alanını yeniden kurabilir, her vatandaşın bir diğer

vatandaşı elektronik ağlarla bağlandığı bir dünyada bu ideali (ya da miti) küresel köy ölçeğine kadar genişletebiliriz. “Sanal cemaatler” der Rheingold, “yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber-alanda kişiler arası ilişkiler kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre (elektronik ortamda) katılmasıyla Ağ’da oluşan toplumsal kümelenmelerdir. İletişim (communication) doğrudan topluluğa (communion) ve cemaate (community) çevrilmiştir. Her ne kadar Robins, Rheingold’u ve benzeri görüşleri savunan (Krishan Kumar, Barrie Sherman, Phil Judkins) kişileri eleştirmek üzere bu aktarmayı gerçekleştirmiş olsa da kimlik meselesinin açılımlarını görebilmek için Rheingold’un sanal cemaat tanımına başvurmak faydalı olabilir.

Roger Clarke (2005, s.34) Internet ve kimlik konusunda şunları söylemektedir: “Internet, insanlara, çeşitli şekillerde, doğrudan, dürüstçe, hayalperestçe ve suça yönelik bir sahtekarlıkla kendilerini yansıtmak konusunda birçok olanak sağlar”. Gerçekte kimliğin anlamına baktığımızda bir kişinin kim olduğunu belirleyen ve başkalarından ayrılmasını sağlayan ayrıntıların tüm bilgisi çıkmaktadır karşımıza. Kimlikte esas olarak dışa karşı yansıtılan belli bir cephe, bir tür tutum söz konusudur. Kimlik, daha ziyade topluma dönük sosyal bir yöndür. Kimlik, bir tür planlanmış davranış veya yüklenilmiş rol olduğundan, alternatiflerden bir diğeri tercih edilebilir, herhangi bir sosyal durumda bir başka kimlik sergilenebilir. Dolayısıyla, görsel olarak dışarıdan anlaşılması kaçınılmaz olan unsurlar hariç (örneğin cinsiyet) sadece sanal ortamlarda değil, gerçek kabul ettiğimiz ortamda da kimliğin sanallığı, çoğulluğu, çeşitliliği, tercih edilebilirliği, gizlenebilirliği mümkündür.

Birçoğuna göre Internet’i bu kadar güçlü ve güncel kılan da zaten online kimlik imkanıdır. Hillis (2000), Bukatman (1993)’ın, bilim kurgunun postmodern kültür içindeki yerine ilişkin olarak hazırladığı ve birçok popüler ürünü ele aldığı çalışmasında dijital kimlik için kullandığı “terminal kimlik” tanımına değinmektedir. Beden ile bilgisayar/TV monitörü arasındaki arayüzde yeni bir özelliğin doğuşudur terminal kimlik. Hillis’in aktarımıyla Bukatman terminal kimliği beşe ayırır: 1. Terminal İmge; 2. Terminal Uzam; 3. Terminal Nüfuz Etme (Penetration); 4. Terminal Beden (Flesh); ve 5. Siborga Terminal Direniş/Kabulleniş. Bukatman, Andrew Gordon (1993)’un

aktarımla yeni teknolojinin her zaman için kültürel krizler yarattığını, bunu aşmak için bilim kurgunun çeşitli metaforlar yaratarak korkuları ve ümitleri dile getirdiğini söyleyerek, sanal ortamlar için yeni bir insan modeli kurmayı hedeflemektedir.

Canevacci (2005) de benlik için, her benliğin, benliklerin çoğul kümesi olduğunu belirtmektedir. İnternet üzerinde yansıtılan kimlik, bu benliklere eklemlendiği kümenin bir parçasıdır. Bu çoğul kimlikler ya da avatarlar çoğunlukla online etkileşimi tartışma gruplarında, sohbet odalarında ve MUD'larda yaşamaktadır.

Bununla birlikte kimlik meselesini dijital olarak kişinin bilgilerinin saklanması, arşivlenmesi olarak ele alıp meseleye hükümet ideolojileri açısından da yaklaşanlar bulunmaktadır: “Dijital kişi, o birey hakkındaki bilgilerin toplanması, saklanması ve analiz edilmesi ile saptanmış bir modeldir. Bireyin vekili olarak kullanılmaktadır. Dijital kişi, benliğin bir tür elektriksel gölgesidir. Ama bu gölge arşivlenmektedir” (Clarke, 2005, s.16). Arşivlenen bu dijital kimlik konusunda Roger Clarke şunları sorar:

* Bu persona⁷⁸ güvende mi? Biz onunla ya da ona karşı güvende miyiz?

* Bu persona, organik olanın, psikolojik persona'nın yerini alma ya da ona üstün gelme konusunda bir tehdit mi?

* Onu özel kılabilir miyiz, ya da kılmalı mıyız? Veya başka bir deyişle, şeffaflık kaderimiz mi?

Dijital olarak arşivlenen kimlikler bugün insan bilimlerinin birçok branşında detaylı olarak analiz edilen bir konudur, dijital sanat ve beden bağlamında ise daha öznel kimlikler ön plandadır.

Kimlik meselesine bedenin bir uzantısı olarak bakıldığında ise bilgisayar sistemlerinin beden üzerinde yaptığı değişim ve dönüşümlere varılmaktadır. Bugünün insanının online kimliği kadar bilgisayar kullanan kişinin dijital benliği oluştururken ya

⁷⁸ Persona kelimesi, kimlik ya da benlik kelimelerinden farklı olarak, kabul gören insanı, örneğin yabancı bir hükümet karşısında kabul edilen diplomatı tarif etmek için de kullanıldığından ve bu özellik kontrol güçleri karşısında biriktirilen özellikleriyle dijital bir arşiv malzemesine dönüşen kişi ile daha çok örtüştüğünden aynen kullanılmıştır.

da yaşatırken makine ile kurduğu iletişim de inceleme konuları arasındadır. Ancak gerçekte olduğu gibi kimlik ve benlik arasındaki ayrıma değinmekte fayda bulunmaktadır. Kimlik, sosyal durumlar, statüler değıştikçe değışmekte, çeşitlilik göstermekteyken benlik öz varlığı temsil etmektedir. Dijital teknolojiler açısından önemi her ikisinin de bedene göndermelerinin bulunması ve ele alınışları bakımından farklılıklar taşımalarıdır. Örneğin Morse (2005) bilgisayar ve insan ilişkisini ele alırken sanal ortamda yaratılan kimlikten önce benliğin tarifini yapmaktadır:

Bugün el ve gözüün koordinasyonunu hızlandırarak yeni bir cisimleşme moduna getiren şey bilgisayardır. Bilgisayarın imleci, el tarafından kontrol edildiği sıklıkta kişinin benliğini temsil eder. Bizler bilgisayar monitörünün derisinin içindeyizdir, ekrandayızdır, imleç olarak ya da avatarlar olarak ve çoğul olarak cisimlenerek.

Sherry Turkle (1995) ise doksanlı yılların ortalarında kimliğin kurgulanmasında arayüz meselesinden bahsetmektedir. İnternet çapında kimlikler benzetimleri, deneyimciliği ve olguları “arayüz değeri”nde almayı içermektedir. Ona göre online ortamdaki kimliğin özgünlüğünü oluşturan şey bu özel “duyusal iletişim”dir; yani diğer kimlikleri “arayüz değeri”nde almaktır⁷⁹. Turkle’in bahsettiği anlamda arayüzler, bilgisayar ortamındaki grafiksel düzenlemelerdir (bazı durumlarda bir sanal ortamın kullanılmasına olanak sağlayan aygıt da, ya da dokunmatik ekran da bir arayüz olarak değerlendirilmektedir).

Bu nedenle Turkle kimlik bağlamında İnternet’i çeşitli kimliklerin yapılandırılması ve yeniden yapılandırılması için açık bir sosyal platform olarak, *yeni deneyimlemeleri sağlayan sosyal bir laboratuvar* olarak değerlendirmektedir. Ona göre İnternet beraberinde kimlik hakkında, bu yeni çoğul olabilme potansiyeli açısından yeni açılımlar getirmektedir. Turkle’in İnternet’i deneyimleme için sosyal bir laboratuvar olarak görmesi, dijital sanatın fizyolojik, psikolojik ve sosyal deneyimlemelere olanak sağladığı önermemizi de güçlendirmektedir. Özellikle kimlik ve türevi sorunsallar, kişinin, benliğin çoğul kimlikleri deneyimlemesi ile psikolojik bir deneyimleme ortamına dönüşmektedir.

⁷⁹ <http://www.transparencynow.com/turkle.htm>

5.3.2. İnsan-Robot Hibritizasyonu Bağlamında Dijital Kimlik

Clarke (2005), 1994'te yaptığı çalışmasında, insan ve bilgisayar-robot hibritliğinde dijital kimliğin özelliklerini şöyle sıralamaktadır:

* Yansıtılmış bir dijital kimlik ortaya konmaktadır. Bireyin kendisini diğerleri karşısında verileriyle ortaya koyduğu bir imgesi bulunmaktadır (bu çoğu zaman grafiksel arayüzdür, yani bu noktada kişinin avatarıdır),

* Dayatılmış bir dijital kimlik de olabilir (bu durum için Clarke vakıflar ya da devlet kuruluşları tarafından kişiye biçtiği kimlik ya da hayranlarının bir ünlüye biçtiği kimlik örneklemesini vermektedir),

* Pasif bir dijital kimlik olabilir, yalnızca verilere dayanan kimlik olup öznellik içermeyebilir,

* Aktif bir dijital kimlik olabilir. Eylem gerçekleştiren, çok tipik olarak kimlik adına vekalet eden ajan (agent) dır. Bu ajan, bireyin kontrolü altında kalabilir ya da özerk hale gelebilir.

Clarke'ın dayatılmış olarak tanımladığı kimlik konusunda Paul (2003) şunları söylemektedir: “Her yerde olan gözetim kameraları hareketlerimizi takip eder. Biyometrik teknolojiler, örneğin elektronik parmak izleri, yüz tanıma yazılımları, retina tarayıcılar birer kimlikleştirme yolları olarak pazara girerler”.

Sanal kimliklerden edinilen faydalar ve bu kimliklere getirilen eleştiriler ise şu şekilde sıralanmaktadır:

* Sanal kimlikler kişiye istediği karaktere bürünme imkanı verebilir, kişi bu şekilde belirli bir düzeyde yenilik hissi yaşayabilir.

* Toplum içinde yüz yüze iletişimden çekinen utangaç yapıda kişiler varsa, bu tür bir kimlik yapılanması onların utançlarından kurtulabilmeleri için bir yöntem olarak kullanılabilir.

* Sanal kimlikler kişilere hem coğrafi hem de etnik sınırlılıklar olmadan bir araya gelme fikir alışverişinde bulunma imkanı tanıyabilir; örneğin ırk ya da dini görüşün yarattığı kalıp yargı olmadan kişiler iletişim kurabilir (elbette bu durumun tam tersi örnekler de mevcuttur; özellikle ırklarına ilişkin bağlantılarını ya da dini görüşlerini paylaşmak ve bu görüşlerin dışında kalanları dışlamak amacıyla gruplar oluşturan kimliklere de rastlanmaktadır),

* Toplum tarafından bir sebeple dışlanmış olan, uçlarda yaşayan tipler gerçek hayatta yaşadıkları sıkıntıları hissetmeksizin görüşlerini ortaya koyabilir başkalarıyla iletişim kurabilirler.

* Sanal kimlikler elbette ki cinsel ya da romantik ilişkiler arayanların can yeleği olarak da gelişmiştir.

* Kişiler, benzer ilgi alanlarına sahip kişilerle bir araya gelebilirler.

* Toplumsal ve psikolojik çalışmalardan edinilen sonuç şudur ki insanlar iletişim kurdukça daha sağlıklı ve mutlu bir hayat yaşayabilirler, sanal kimlikler kişiye bu konuda alternatifler sunmaktadır.

* Korku ya da alay edilme hissine kapılmadan sohbet edebilme fırsatı bulunabilmektedir.

Seks ve cinsellik konusunda ele alınması faydalı olabilecek bir projeye değinilmelidir.. İnternet üzerinde gerçekleştirilen BRANDON (bkz. şekil 18) projesi, gerçek yaşanan cinsel kimlik bunalımı yaşayan Teena Brandon adına Shu Lea Cheang tarafından kurulmuş ve Guggenheim Müzesi'nde yer alan ilk İnternet projesi olmuştur. Lea, 1994'te, fizik olarak kadın olan ancak erkek gibi hisseden ve yaşayan Brandon'ın iki erkek tarafından öldürülüşüne ithafen kurduğu sitede, ziyaretçilerin cinsel kimlik konusuna ilişkin görüşlerini değiştirebilecek metinlerin (soru-cevap ve kurgu öyküler) yanında ürkütücü kopmuş beden parçalarına ait görüntüleri de vererek, gerçek yaşamda yer almış bir kimlik bunalımını sanal ortama taşımış ve bunu hiper medyanın özellikleriyle destekleyerek kimlik konusunda sanal bir kamuoyu yaratmayı hedeflemiştir (Greene, 2004).

5.3.3. Avatarlar⁸⁰

Kimlik ya da çoğul kimliklerin Internet üzerindeki açılımlarına Turkle'ın sözünü ettiği grafik arayüzlerden, yani avatlardan başlamak faydalı olmaktadır.

Avatar esasen Hintçe bir kelimedir: insanın Nirvana'ya ulaşmadan önce sahip olacağı yüzleri, geçirdiği evreleri, aldığı biçimleri anlatan bir isimdir. Internet üzerinde de kullanıcıların aldıkları biçim, yüzler, grafik imgeler avatar olarak görülmektedir. Benzer bir tanım tasavvufta da bulunmaktadır: Sûk-ı Cennet, Arapça Cennet Çarşısı anlamına gelmektedir. Cennette bulunan erkek ve kadın resimleri vardır bu çarşıda. Burada herkes beğendiği resmin şekline girer ve o halde ailesinin yanına gider. Cennettekilerin sonsuza kadar şekil değiştirebileceği kaydedilmektedir⁸¹.

En kaba tanımla avatlar, online kimliklerin görselleşmiş halleridir. Sanal ortamda kişilerin daha rahat iletişim kurmasını sağlayan bu grafik arayüzler, isimsiz ve görüntüsüz sanal ortamda kişilerin diğerleriyle iletişime geçmesini kolaylaştıran unsurlar olarak görülebilir. Avatlar, sanal ortamda MOO ve MUD'larda sıklıkla kullanılmaktadır. Dijital sanat alanında Victoria Vesna, web teknolojilerinin henüz çok kısıtlı olduğu bir dönemde (1995'te), izleyicilerin bilgisayar ortamında istedikleri karakteri ve bu karaktere uygun olduğunu düşündüğü beden parçalarını bir araya getirerek oluşturdukları bedenleri avatar olarak kullanabilecekleri bir proje hazırlamıştır.

Kişilerin bir başka kimlik kullanmayı istemesinin çeşitli sebepleri olabilir. Birincisi sohbet odalarında ve oyun ortamlarında anonim kalabilmek kişiyi daha rahat hissettirebilir, diğeri de şahsiyetin gizlenmesi için ikinci (ya da daha çok) kimlik tercih edilmektedir. Clarke (2005, s.34) avatlara ilişkin olarak şunları söylemektedir:

Bir başka fırsat katmanı da avatlardan doğar. Gerçeğe en yakın halinde (en "gerçek" sınırdaki), bir rolün görsel temsiliyeti, belki de katılımcının kendi işyerindeki kamerasıyla oyun esnasında kaydettiği fotoğrafı olabilir,

⁸⁰ *Avatar*: Hint mitolojisine göre tanrıların yeryüzüne indiklerinde büründükleri şekillerdir. Balarama, Sri, Varaha gibi isimler alan avatlar, hikayelere konu olmuştur. Jetix'te yayınlanan Oban Star Racer adlı animasyon filminde ki gibi avatlar bazı eski dinlerde inanılan tanrıların değişik bir şekil veya maddenin içine girerek görünmesidir (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar>).

⁸¹ <http://www.tasavvufalemi.com/sayfa.php?yaziNo=194>

muhtemelen bir set içinden seçilmiştir. Ama daha genel olarak bir ikon, imge, çizgi film karakteri ya da kişi tarafından kişisel özellikleri aktarmak üzere kasıtlı olarak modifiye edilmiş (üzerinde oynanmış) bir fotoğraf olabilir.

Canevacci (2005, s.66) ise avatarın çok işlevli bir arayüz oluşuna vurgu yaparak siborgun ötesinde olduğunu belirtir. Ona göre avatarlar gelecekte insanlara yeni duyular aracılığıyla, iletişim tarzlarını genişleterek, sanal ortamları deneyimlemelerine fırsat verecek arayüzlerdir.

Hayles (1991)'e göre ise eğer birey yarı-otonom ajanlar (agent) koleksiyonu ise, avatar çok tipik bir posthumanizm bireyidir çünkü bir sürü etkileşimli parçadan oluşmaktadır (programı işleyen insan, çeşitli programları yürüten akıllı makineler, avatari yaratan yazılım, avatarın hareketlerini yansıtan ekran vb.). Eğer bu parçalar herhangi bir aksaklık yaşamadan birlikte uyum içinde çalışırlarsa avatar kişinin bir uzantısı haline gelir.

Avatarların bir başka şekli RPG (Role Playing Games) lerde kullanılmaktadır. Kimi zaman üç boyutlu da olabilen bu grafik arayüzler için Clarke Clarke (2005, s.34) şunları söylemektedir: “Bir bireyin kimliklerini ortaya koyabilmesi için daha ileri imkanlar RPG’ler tarafından sağlanır. Bunların çoğu oldukça yapay ortamlardaki yüksek hayalgücü durumlarına sahiptir. Bununla birlikte teknik, daha geniş bir alana (iş oyunlarına ve organizasyonel karar-destek bağlamlarında senaryo üretimine) uygulanabilir”. Network aracılığıyla iletişimin, birçok insana, yüz yüze durumlarda performanslarını düşüren bazı engelleri geride bırakma olanağı sağladığının iyi bilinmekte olduğunu belirtmektedir. Ayrıca bu şekilde, yaratıcılık etkili bir şekilde kullanılabilir.

5.3.4. Bloglar

Bir başka dijital kimlik yöntemi ise dijital günce olarak tanımlayabileceğimiz kişisel blog⁸²’lardır. Kişiler kendi düşüncelerini herhangi bir kimlik belirtmesi yapmadan günlük tutar gibi Internet ortamında yayınlatabilmekte ve başkalarının görüşlerini herhangi bir sıkıntıya girmeden öğrenebilmektedir. Clarke (2005)’a göre

⁸² Blog terimi "web log" dan gelmektedir . Blog aynı zamanda bir günceye içerik eklemek ya da günceyi devam ettirmek şeklinde, fiil olarak da kullanılabilir.

bloglar, etkin, dinamik dijital kimliklerdir. Clarke siborgun, beden ve teknolojinin karışımı olduğu gibi blogların da zihin ve teknolojinin bir karışımı olduğunu belirtmektedir. Hatta blog ona göre siborgun ruhudur, insan iletişimine ve varoluşun sosyal boyutuna yeni açılımlar getiren bir psikoteknolojidir.

Marco Susani (2005, s.223) de blogların, sketchblog (çizimlerin, resimlerin yayınlandığı), fotoblog, vlog (video) ve podcastler (müzik) ile birlikte iletişim alanında yeni açılımlara sebep olduğunu belirtmektedir. Bloglarla ilgili olarak tarihsel bir dökümün de bulunabileceği (nitekim online günce yayınlama işi 1994’lerde ilk olarak gerçekleştirilmiştir) kaynaklara Internet üzerinden ulaşmak mümkündür.

Sanal kimlikler ve bloglar konusunda getirilen endişeler ve eleştiriler ise şöyledir: bir çok kişi, insanların bu sanal kimlikler aracılığıyla kurdukları iletişimi ve ilişkileri tercih ederek zamanla gerçeklikle olan bağlarını yitirecekleri düşüncesini taşımaktadır. Bu durum da, hem kişinin kendisini hem de etrafındakileri olumsuz yönde etkileyerek acı veren bir yaşantıya kişiyi sürüklemektedir

5.4. Dijital Bir Varlık Olarak İnsan ve Hibrit Organizmalar

Teknolojilerin ve bilimin değiştirdiği, dönüştürdüğü günümüz insanının tanımlanmasında karşımıza çıkan posthumanizm kavramı ve çoğunlukla insanın makineler ile ilişkisini ifade eden hibrit olma durumu ya da bu ilişkilerin ürünü olan hibrit organizmalar, sosyal bilimler alanında olduğu kadar, dijital teknolojileri kullanan sanatçıların söylem ve yapıtlarında da belirli bir yoğunluğa sahiptir. Dolayısıyla çalışmanın bu kısmında posthumanizm kavramına ilişkin söylemler ve çeşitli alt başlıklara ayrılan hibrit organizmalar ele alınacaktır.

5.4.1. Posthuman

Posthumanizm terimi genelde, dijital kültürün bir yansıması olarak ele alınmış, insanın, yine insan zihnindeki ve evren algısındaki konumunun sorgulanmasına işaret eden bir dizi farklı yorumla açıklanmıştır. Bugün posthumanizmin çok farklı açılardan

değerlendirilmesi sebebiyle etrafını saran sis perdesi dağılmamıştır ancak genel yaklaşım, terimin, insanın akıllı makinelerle birleşimini ifade ettiği yönündedir.

Artık zamanımızda, insanların dünyası ile makinelerin dünyası arasındaki ayırım üzerine düşünmenin bir anlamının olup olmadığı sorgulanmaktadır. Çünkü bugün gelinen noktada, bu tür bir ayırımın yapılması kuramsal olarak imkansız gözükmemektedir. Bell (2001, s.145) bu konuda şunu söyler:

Mevcut posthumanizm versiyonları kapsamında birçok yazar tıbbi protezlere ilk evrimsel adım olarak işaret eder. Kalp atışlarını düzenleyen aygıtlar, işitme cihazları, kontak lensler, “biyonik” kol ve bacaklar ve bağışıklıklarımız bizim posthümanizme doğru ilk adımlarımızdır.

Bir başka düşünceye göre insan, makineleri kendi eksiklikleri ya da kendi yeterliliğini aşan hayalleri uğruna ürettiğinden, bir ayırımdan bahsetmek anlamsız kalmaktadır. Örneğin Canevacci (2005)’ye göre antropoloji esaslı, yaşamsal, tarafsız ölçütlere dayalı felsefi bir yaklaşım izleyerek, her Batılı teknolojik keşfin, bedenimizin “doğal haliyle” yerine getiremeyeceği eylemleri gerçekleştirmesi için insan organlarına eklenmiş bir protez olduğu söylenmiştir. Bu tür bir metodolojiyle, telefon, insan kulağının, sinema gözü, araba bacaklarımızın ve böylece çağdaş bir tartışmaya göre PC (Personal Computer) beynin bir protezi haline gelmiştir (Canevacci, 2005, s. 65).

Posthümanizmin önde gelen kuramcılarından biri olan Hayles: “Posthumanizm her şeyden önce bir değişimin habercisidir” der. Hayles (1991)’in aktarımıyla Ihab Hassan (1977) şunu söyler:

Öncelikle insan formunun (insanın arzuları ve tüm harici temsiliyetleri dahil) radikal olarak değişiyor olabileceğini ve bu nedenle yeniden gözden geçirilmesinin zorunlu olduğunu anlamamız gerekir. Beş yüz yıllık hümanizmin, kendisini, bizim çaresizlik içinde posthümanizm olarak adlandırmamız gereken şeye dönüştürerek, sonuna gelmiş olabileceğini anlamamız gerekmektedir.

Ihab Hassan’ın sözlerine ek olarak ise Hayles (1999, s.1) şu yorumu yapmaktadır: “Posthuman haline gelme olasılığı hem terör uyandırmakta hem de heyecana yol açmaktadır”.

Kısacası evrenin algılanışında “insan”ın artık merkeze konulamayacağı ya da en azından, farklı olasılıklara ve “varlıklara” da yer verileceği bir döneme girildiğini

kabul etmemiz gerekmektedir. Bununla birlikte “insan”ın ne olduđu sorusu bir kez daha sorulmaktadır. Geçmişte insanı, özellikle hayvandan ayrılan yönleri aracılığıyla tanımlamaya çalışan düşünürler bugün artık insanın ne olduđu sorusuna, insanın kendi eliyle ürettiklerini, düşünebilen makinelerini (Turing, 1950), insansı robotlarını, yapay zekâya sahip yaratıklarını değerlendirerek cevap aramak durumundadır.

Hayles (1999)’e göre farklı posthuman görüşleri genel olarak şu şekilde sıralanmaktadır:

* Birinci posthuman görüşü materyal anlığa karşı enformasyonel modele ayrıcalık tanır. Bu şekilde biyolojik madde, yaşamın kaçınılmaz olanından ziyade tarihin bir kazası olarak görülür.

* İkinci posthuman görüşü, Batı geleneğinde insan kimliğinin mevkisi sayılan bilinci, gerçekte sadece küçük bir ek gösteri olsa da kendisinin tüm gösteri olduğunu iddia eden evrimsel bir sonradan görme olarak değerlendirir.

* Üçüncü posthuman görüşü, bedeni, hepimizin beceriyle kullanmayı öğrenmemiz gereken özgün bir protez olarak düşünür. Böylelikle bedeni diğer protezlerle uzatmak ya da onları bedenin yerine geçirmek, biz doğmadan önce başlamış olan bir sürecin devamı haline gelir.

* Dördüncü ve en önemli posthuman görüşü ise insanı, akıllı makinelerle tek parça halinde birleştirilebilecek şekilde biçimlendirir.

Posthuman modelinde insanın işlevselliği genişlemektedir çünkü içinde yaşadığı kavrayışsal sistemin parametreleri genişlemektedir. Bu modelde mesele eti geride bırakmak değildir, daha çok, cisimleşmiş farkındalığı elektronik protezler olmadıkça imkansız olan, oldukça özel, lokal ve maddi yollarla yaymaktır.

Causey (2001), bedenin dijital teknolojilerle değişen yeni konumuna ilişkin olumsuz bakışını şöyle bir güncel posthumanizm tablosu çizerek aktarır:

Bedenin bilimsel görselleştirilme ve manyetik rezonans görüntüleme teknolojileri aracılığıyla, gen haritalarının çizilmesiyle genetik mühendisliği ile bölgeleştirilerek, estetik ve seksüel ameliyatlara, mekanik, elektronik ve

biyolojik protezlerle yeniden şekillendirilmesi, bedene bakışın, kontrolünün ve yapılandırılmasının hızlı değişimine işaret etmektedir. Buna ek olarak, bu posthumanist beden, sanal ortamların yeni uzamlarının ve her yerde olan gözetimlerin içinde “yaşar”.

Hayles post-hümanizmde bireyin durumuna ilişkin bir yorum için Macpherson (1962)’ın liberal hümanist tasarısından bahseder. Liberal demokrasinin kuramcılarında olan Macpherson’ın tanımıyla liberal bireyin, iyelik gösteren bir bireysellik (possessive individualism) içinde olduğunu aktarır. Macpherson, liberal bireyin iyeliğinin, öncelikle kendisini, kendisine ya da kapasitelerine sahip kişi olarak (bu durumda liberal bireyin sahip çıktığı şey, kendi bedeni, bedenine ilişkin toplumdan bağımsız düşüncesi ve aldığı kararlardır) kavramasından ileri geldiğini, bunlar için topluma hiçbir şey borçlu olmadığını düşündüğünü belirtir. Macpherson'a göre klasik liberalizm "sahip olmayı öne çıkaran bir bireyciliği" desteklemiştir. Sahip olmak dürtüsünün insanın doğasında olduğu varsayımı ile birey olmak, sürekli sahip olmayı arzulamak ile bir tutulmuştur. Sahip olunan önce kişinin kendi kimliği ve bedeni, kendi kapasitesi ve bunların ötesinde elde edebileceği mülklerdi, dolayısıyla beden kişinin iyelik hakları açısından da önemliydi.

Ancak yine Macpherson’a göre bu durum bir paradoks içermekteydi çünkü liberal bireyin sahip olduğunu düşündüğü bu “doğal olma durumu” zaten pazar toplumunun bir yaratımı idi ve birey aslında bu pazar toplumunu yıkmamaktaydı. Hayles’e göre Macpherson’ın vurguladığı bu paradoks posthumanda çözümlenmiştir çünkü bu “doğal olma” durumu zaten dışarıda bırakılmıştır. “Posthuman öznesi bir civa bileşiği, heterojen bileşenler koleksiyonu, sınırları sürekli inşa ve yeniden inşa uğrayan materyal-enformasyonel bir varlıktır” (Hayles, 1999, s.3). Burada da karşımıza iki farklı durum çıkmaktadır. Birinci iyelik, hâlâ organik olan insanın, kendi bedeni üzerindeki iyelik hakları ve buna ilişkin kararları ile makine-insan ya da daha sert bir tanımla yapay zekâlı makinenin iyelik hakkı kavramından haberdar olup olmayacağı, bu hakkı nasıl çözümleyeceği gibi başlıklar günümüz düşüncesinde yer yer işlenmektedir. Hayles (1999, s.3), bu yapay zekâlı makine üzerine şunları sormaktadır:

Turing makineler düşünebilir diyor. Posthuman’ı cisimleşmiş bedene göbekten bağlı düşünce olarak yorumluyor ve teste giren kişinin, karşısındakinin kadın mı erkek mi yoksa makine mi olduğunu anlamaya çalışırken, isteklerinin,

arzularının ve algılarının dağınık bir kavrayışsal sisteme tutturulduğunu (kişiyi sibernetik bir devir içine koyarak) söylüyor. O nedenle karşıdaki kişilerin ne olduğunu kavrayabilmek için teste giren kişi ekrana bakar bakmaz “posthuman” olmuştur. O halde test, karşıdakinin yani kandırmaya çalışanın düşünme yeteneğini ortaya koymaz ki. Peki (eğer kadın-erkek ayrımı yapmaya çalışıyorsa) teste tabi tutulan kişinin, kişisel önyargı ve şartlanmışlıklarını ortaya koyar mı?

Hayles, posthuman olanın, teste tabii tutulan kişinin, kendi bedenine ilişkin bilgisi, önyargısı ve şartlanmışlıklarıyla, yazıdığı “şeyin” insan mı yoksa bir makine mi olduğuna karar vermek üzere ekrandaki akan ifadelerle bakarken, içine konulduğu sibernetik devre sebebiyle zaten bir posthuman olduğunu ileri sürer (bu test önce kadın erkek ayrımı için sonra makine -insan ayrımı için yapılmıştır).

Teste tabi tutulan kişinin düşüncesi kendi bedeninden ayrı olarak düşünülemez. Dahası düşünce, kendi özgüllükleri için cisimleşmiş olana göbekten bağlıdır. Bunun fark edilmesi ise posthuman olmanın başlangıcıdır. İnsanın tahtından edilmesine sebep olan bakışa ithaf ederek şunu söyler: “Cisimleşme, tarihin bir kazası, bilinç, evrimsel olarak yenigelen şekilde görülmektedir” (Hayles, 1999). Kısacası Hayles, düşüncenin bedenden ayrı düşünülemeyeceğini, düşüncenin, özgüllükleri için bedene ihtiyaç duyduğunu vurgulamaktadır. Bu anlamda Hayles için posthuman bu farkedikten itibaren başlamaktadır ve Aydınlanmadan bu yana insan modelini oluşturan liberal nesneyi posthumana dönüştürmektedir.

Hayles, cisimleşme konusundaki düşüncelerine, Moravec (1998)’in bir yapıtında rastladığı şok edici bir düşün kaynaklık ettiğini belirtir. Moravec kitabında, yakın zamanda bir insanın bilincini bir bilgisayara yüklemenin mümkün olacağı günlerin geleceği fikrini ileri sürmektedir: “Fıçı içinde bir beyin” hayal edin, yaşam-destek makineleriyle korunan, muhteşem elektronik bağlarla uzaktaki yerlerde bulunan bir dizi yapay kiralık-bedene ve sanal gerçeklik içindeki simülasyon bedenlere bağlı olan”. Bir cerrah, hastasının beynini püre haline getirmekte, kafatasının içinden emmekte ve her moleküler katman içindeki enformasyonu okuyarak bir bilgisayara aktarmaktadır. Operasyonun sonunda kafatası bomboştur ve hasta, bilgisayarın metalik bedeninde, bilincini tıptatıp eskiden olduğu şekliyle bulmak üzere kendine gelir. Hayles’a göre bu zihnin bedenden ayrılabilceği gibi imkansız bir duruma olan inancı

göstermektedir; daha sonrasında Norbert Wiener'in da 1950'de, bir insanın teorik olarak telgraf ile bir başka mekana iletilebileceğini ileri sürdüğünü fark eder.

Bell ise Hayles'in yukarıdaki ifadesine şu şekilde bir yorum getirmektedir;

Sanırım bu kısmen sizin hangi posthumanizm uyarlamasına baktığınıza bağlı olmaktadır. Bazıları kıyamet habercisiyken ve anti-insan iken, Hayles'in söylediği gibi diğer insan-makine arabirimi çözümlemeleri oldukça üretici sonuçlar doğurmaktadır. Önemli olan, posthumanizmin bedenin fırlatılıp atılması olmamasıdır, daha çok teknolojik çoğaltma ve protezlendirme ile etin kaybolduğu yerde yeni oluşumlara geçişi önermeksidir (Bell, 2001, 46).

Sanatçıların posthumanizma bakışlarını etkileyen unsurlar arasında ise örneğin insanın evrimi, performans sanatçısı Stelarc'ın kariyeri boyunca çalışmalarının değişmeyen temalarından biri olarak kalmıştır. Crossing'in bir sayısında yayınlanan bir performans çalışması, posthuman-makine karışımına maceralı ve güzel bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Stelarc'ın çalışmaları bize geleceği görmenin dinamik bir yolunu vermekte ve kimliğimizin sınırlarını test etmektedir.

Stelarc Darwin'in rekabetçilik üzerine teorisinin bu yeni evrimsel süreç içinde olmadığını çünkü artık yönelimin çoğul karışımları içerdiğini söyler. Yani artık birçok türün karışımı söz konusudur. Stelarc, insan bedeninin "modası geçmiş" bir olgu olduğunu ilan etmiştir. Ona göre insanoğlu biyolojik olarak uyum sağlayamayacağı bir teknolojik ortam/çevre kurmuştur (Stelarc,1990, s.7).

Stelarc'ın, evrim ve teknolojiye ilişkin yorumu "uyarlanmak" bağlamındadır. Daha önce de belirtildiği gibi Stelarc insanın teknolojik çevresine (kendi yarattığı) salt biyolojik yetileriyle uyum sağlayamamakta olduğunu ileri sürmektedir. Beden ve makine arasında bir arabirimde çalışan Stelarc'ın bakış açısıyla posthumanizm devrinde:

- * Eklentilerin, makinesel uzamların çoğaltıldığını,
- * Makine-insan karışımlarının gerçekleştirildiğini,
- * Makinelere insan olma özelliklerinin yüklendiğini söyleyebiliriz.

(Stelarc'ın) Bu posthumanizm versiyonunda, doğal seçim aracılığıyla evrim sona ermiştir, "doğal" beden kendi başına daha iyi bir hale gelemeyiz, o halde bir sonraki evrimsel adım, karbon ve silikonu eritmektir (Bell, 2001, s.143).

Robot arařtırmacısı Moravec'e (1995) göre ise:

Zihinlerimiz tař devri yařamının yetenek ve belleęini saklayacak řekilde evrim geirdi, son on bin yılda geliřen devasa karmařayı saklayacak řekilde deęil. İnsan bedeninin ve zihninin dıřında yer alan, tümüyle esaslı insan aktivitesi bölümleri gittike artmaktadır. ok alıřan akıllı makineler bu eęilimi tamamlayabileceklerdir.

Stelarc (1995) teknolojiyi hem bedenimizin iine hem de üzerine buyur etmek, öncelikle giyilip ıkarılabilen organik elementlerin yerini almasıyla, sonra da “doęal” yeteneklerimizi artırmasıyla, kapasitelerimizi genişletebilir demektedir. İnsan yařamının evrimsel bir ölü-sonda olduęu bu tür bir senaryoda, bu post-evrimsel stratejilerle iyi geinmekten bařka aremizin olmadıęını vurgulamaktadır⁸³.

Bell, Kroker ve Weinstein'dan (1994) aktararak “bütün bunlara ek olarak, posthuman geleceęi, güç sorularına, kimin posthumanı oynayacaęı ve kimin arkada bırakılacaęı, “veri öplüęü” olarak bir kenara atılacaęı, ya da biyo-teknoloji kullanıcıları tarafından ekin olarak toplanacaęı sorularından kaçınmasıyla panik düęmelerine basmaktadır” demektedir.

Teknoloji, bilim ve sanatın ortaklıęı konusunda sürdürülen alıřmaların, bir tür post-insan durumu ortaya koyduęunu ileri sürenler bulunmaktadır. Bu olguyu olumlu bulanlar kadar olumsuz yaklařanlara da rastlanmaktadır. Olumlu kanat tıptaki, mühendislikteki, bilgisayar sistemlerindeki, psikolojideki bulgu ve geliřmelerin süper insanı yaratmak için birer fırsat olduęunu düşünenlerden oluşmaktadır. Olumsuz kanat ise bu geliřmelere iyimser yaklařmamakta ve dikkatli davranılması gerektięini ileri sürmektedir. Bazı düşünürler ise daha dıřarıdan bir bakıřla yeni teknolojilerin, yeniliklerin ve geliřmelerin ok katmanlı olduęunu, sanatın rolünün bu katmanlara sızmak ve gizli olanları da görünür kılmak olduęuna inanmaktadır.

Posthuman tahminlerinin sempatik okumaları, açlıęa, acıya ve hastalıęa bir son ve yeni yařam formları ile yollarına açılıř olarak görülebilmektedir (Hayles, 1999). Bununla birlikte rakip okumalar, bunların yerine yeni ve gittike gücü artan seçkinlerin oluşumunun yanında ölümlü, yanılabilir ve kusurlu olarak yařanan insan hayatının

⁸³ <http://www.stelarc.va.com.au/articles/index.html>

zengin dokusunun trajik kaybını görmektedir (Bell, 2001). Posthumanlar, insanda evrimleşen biyolojik, nörolojik ve psikolojik kısıtlamaların üstesinden gelmiştir. Posthuman olanların çoğu kısmen ya da büyük oranda biyolojik formda olabilir ancak muhtemelen, kısmen ya da tamamen postbiyolojik olacaklardır. Karakterlerimiz daha uzun ömürlü, değiştirilebilir, daha hızlı ve daha güçlü bedenler “içine” ve düşünen donanımlara transfer edilebilecektir.

Hayles (1999) posthumanizm yolculuğunu, “insanların ve gezegen ile kendimizi paylaştığımız biyolojik ve yapay diğer yaşam formlarının uzun süreli yaşamasına yardım eden” bir uyarlamayı talep ederek sonlandırır. Matrix’teki denetimi ele geçiren makinelerin tasavvurundan ziyade, Hayles hepimizin uzun ve başarılı yaşadığı hayırsever bir hısımlık hayal eder (Bell, 2001).

Featherstone (1995) yaşlılar için sanal gerçekliğin ve protezlerin anlamlarını araştırır. Bell, Featherstone’un, yaşlı beden ve makine arasındaki arayüzü, posthumanın bağımsızlaştırıcı bir uyarlaması olasılığına imkan veren, Haraway’e benzer bir okumayla değerlendirdiğini belirtir. Bununla birlikte diğer eleştirmenler, yaşlılık sürecinin üstesinden gelmenin ölümsüzlük arzusunu işaret ettiğinden sakınırlar.

Görüldüğü gibi posthumanizm ve onun bireyi posthuman üzerine birçok farklı bakış geliştirilmiştir ve geliştirilmektedir. Terime ilişkin olumlu ve olumsuz görüşleri özetlemek faydalı olabilir. Olumlu görüşler daha çok insanın ve dolayısıyla insanlığın iyileştirilmesi, kalitesinin yükseltilmesi, insan-makine birlikteliğinin barışçıl ve faydalı tasarısı üzerinedir:

- * Posthumanizm *açlığa* son olabilir,
- * Posthumanizm *acıya* son olabilir,
- * Posthumanizmin *hastalığa* son olabilir: bu düşünce özellikle AIDS, kanser gibi bedeni doğrudan bozan hastalıkların hızla yayılmasının yarattığı gerilim ve endişeden de kaynaklanmaktadır,
- * Yeni formlara yaşama ve bu yaşamı insanlarla birlikte sürdürme imkanının tanınması

Eleştirel yaklaşımlara göre ise posthumanizm çeşitli adlar altında ondokuzuncu yüzyılın son dönemlerinden beri süre gelen bir projedir. Posthümanizmin çerçevesi Nietzsche'nin, Freud'un ve Marx'ın metinlerinde çizilmiştir (Causey, 2001). Causey, posthümanizmin köklerinin ondokuzuncu yüzyıla dek uzandığını söyleyerek, merkezde bulunan "insan"ı, daha uç noktalardaki bağlamlar uğruna tahtından etme dalaveresinin, post yapısalcılarda, feministlerde ve postmodern düşüncede devam ettirildiğini belirtir:

Son zamanlarda posthumanizm, dijital kültürün ve kuramının bir bileşeni olarak (en açık bir biçimde Haraway ve Hayles'in çalışmalarında geliştirilmiş ve eleştirilmiştir), teknolojik kültürler içinde dramatik bir şekilde değiştirilmiş bir kimlik modelini kanıtlamaya çalışır. Posthümanizm ileri sürer ki, batılı endüstrileşmiş toplumlar, bedensel varoluş, bilgisayar simülasyonu, sibernetik mekanizma ve biyolojik organizma ile robot teleolojisi ve insanın hedefleri arasında özde hiçbir şekilde farklılığın bulunmadığı yeni bir insanlık evresini deneyimlemektedir. Hem beden hem bedenin bilinci (ayırım niyeti olmaksızın) hem de içinde bulunduğu uzamlar sorgulanmakta ve yeniden biçimlendirilmektedir (Causey, 2001).

Posthumanizm söz konusu olduğunda sorulan sorulardan biri de bu büyük gücün kimin elinde olacağıdır. Bugün aslında Öteki'lik, ırkçılık, ulus kavramları çerçevesinde de sıkça tartışılan dışlanmışlık, tecrit edilme korkusu ve sorgusu, posthumanizm kavramı ile kimin bu güçten yararlanamayacağı, mahrum bırakılacağı ve buna nasıl karar verileceği (çünkü posthumanizm içinde yalnızca paranın değil, yüksek teknolojiye ilişkin bilginin de çok kıymetli olacağı düşünülmektedir) de tartışılmaktadır. İleri teknoloji ile donatılmış bir hayata geçişin dönemecinde, paraya sahip ebeveyn kadar, emekleme dönemini yaşayan dev bir kültürel yapının geliştirilmesi ve yayılması için, teknolojiye ebeveynlerinden daha yatkın ve dolayısıyla yeni sosyal boyuta katılmakta daha etkin çocukların da potansiyel varlıklar olarak görüleceği düşünülmektedir.

Posthumanizm ile birlikte gelen bir diğer endişe de veri yığını altında biyolojik insanın nasıl bir geleceğe baktığıdır. Gerçi posthumanizm düşüncesi zaten bu endişenin ürünüdür ancak gücün kimin elinde olacağı sorusu ile bağlantılı olarak, bu endişe de haklılık payına sahiptir.

Ayrıca hangi estetik tutumlar posthuman bedenleri, sanal ve gerçek uzamlarda anlamaya yönelik olarak mümkün ve kullanışlıdır (Causey, 2001) sorusu yanıtlanmalıdır. Dijital sanat projelerinde Causey'nin bu sorularının cevapları

aranmalıdır. Ona göre posthumanist dönemde posthuman olmaktan sıyrılabilmiş tek kişi sanatçının kendisidir. Ona göre yalnızca sanatçı bu durumun kontrolünü elinde bulundurmaktadır.

Joselit (2000) “Bio-collage” adlı insan ile makinenin kolajına ilişkin kısa görüş ve sorularını yazıya döktüğü makalesinde esas sorulması gereken soruyu sorar: “Bir posthuman politikası var mıdır? Varsa bu politika nedir?”

Posthumanizm konusunda üzerinde durulması gereken bir başka durum, bu terimin yalnızca Batı’nın gözünde biçimlendirildiği ve henüz Doğu felsefesi içinde bir yerinin olup olmadığına, varsa da nasıl olduğuna dair herhangi bir bilgiye sahip olmadığımızdır. “İnsan”ı evrenin merkezine koyan Batı hümanizmi her yeni varlık kavrayışında insanın ne olduğu sorusuna yanıt aramak durumunda kalmaktadır. Doğu’nun insan anlayışında, örneğin özellikle enformasyon teknoloji ile yoğun teması olan Hindistan’da yeni çağ ve yeni insan sorunsalı nasıl değerlendirilmektedir? Örneğin Bedia Akarsu (1998, s.82): “Eski yüksek Hint Kültüründe insan bütün canlılarla kendini bir duyar, bütün canlılar birbirlerine bağlı olarak bir aradadır” der. Bu durumda teknolojiyle iç içe ve bütün canlıların kendisini “bir” duyduğu Hindistan’da ya da İslam Kültürleri’nde posthumanizme bakışın ne olacağı ayrı bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.4.2. Hibrit⁸⁴

Hibrit kelimesi, sözlük anlamı olarak melez kelimesi ile aynı anlama gelmektedir. Clarke hibritin (2005, s.30) kökeni Latince *hibrida* olan, ama bazen “*mongrel*” (melez köpek, bitki, insan ya da karışık soylu) olarak telafuz edilen ve daha çok evcil dişi domuz ile vahşi yabani domuzunun doğurduğu hayvanı ifade etmek için kullanılan bir kelime olduğunu belirtmektedir. Türkçe karşılığı olarak ise sözlüklerde: melez hayvan veya bitki, iki ayrı dilden alınmış kelimelerden oluşan bileşik kelime olarak geçmektedir.

⁸⁴ *Hibrit*: a. Lat. Biy. Melezleşme yoluyla ortaya çıkan hayvan ya da bitki (Temel Türkçe Sözlük, Kemal Demiray, 3. Baskı, Ankara, s. 371)

Hibrit kelimesi bilimde -özellikle biyolojide ve genetik mühendisliğinde-, bilgisayar sistemlerinde, endüstride ve kültürel çalışmalarda olmak üzere farklı alanlarda kullanılmaktadır. Biyolojide aynı türün nüfusları arasındaki birleşmeyi olduğu kadar farklı türlerin birleşmesini de ifade etmektedir. Bugün ise, kökü biyolojiye dayansa bile, farklı kaynaklardan gelen, farklı karakteristiklere sahip varlıkların birleşimiyle ortaya çıkan farkedilebilir bir varlığa/varlık türüne göndermede bulunacak şekilde genelleşmiş bir kavramdır. Özellikle dijital sanatlarda, öncelikle medyanın yoğun olarak kullanımı (çoklu medya) sebebiyle etkin hibriditasyon alanlarına ve süreçlerine rastlamak mümkündür. Dolayısıyla hibrit kavramı sanat eleştirisinde ve medya çalışmalarında çok sık kullanılmaktadır. Bunun yanında her şeyin bir arada, iç içe, kaynaşarak ya da yeni olgular ortaya çıkartacak şekilde yanyana gelerek var olabildiğini mümkün kılan çağdaş kuramların da, organiğin makineyle birleşimini mümkün kılan teknolojik gelişmelerin de, robotik biliminin de, genetik mühendisliğinin keşiflerinin de kavramı zenginleştirdiğine ve hatta sınırlarını bulanıklaştırdığına tanık olunmaktadır.

“Hibritlik”, kültürel çalışmalar alanında, karışık kimliklere ilişkin kavramsal tartışmalarda önemli bir yere sahiptir. Bu anlamda hibritlik, sabitliğin, bölgeselliğin, ayrımcı dillerin ve etnikliğin kendilerini ayrı birer kimlik olarak kurduklarını ileri sürerek modernist düşünce ile çelişen post-modern düşünce ile yakından bağlantılıdır. Uluslar arası göçler ve kültürel globalleşmenin sebebi olarak, sınırların çatladığı, ulus devletlerin giderek daha karmaşık ve bölünmüş hale geldiği düşüncesini ortaya koyan post-modernitenin hibrit kavramı üzerinde etkisinin büyük olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla dinamik, hareketli, karmaşık kültürlerin evrimi “hibritleşme” olarak tanımlanmaktadır⁸⁵.

Kabaca bir genellemeye ve sınıflandırmaya gidilecek olursa sanatsal anlamda hibritleş-tir-menin kültürel boyutta, genetik boyutta ve dijital boyutta gerçekleştiği ileri sürülebilir. Canevacci (2005, s.64)’ye göre ise çeşitli işlemlerin sonucu olarak son yıllarda hibrit için farklı anlamlar belirmektedir:

⁸⁵ <http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/sociology/research/cscs/creolizationconcepts/hybridity/>

- * Bilgi-biyolojik araştırma,
- * Kolonileşme sonrası konularının akışı,
- * Dijital medyaların ve e-uzamların ortaya çıkışı,
- * Posthuman bedenine ve doğurgan olmayanın tavırlarına karşı erotik bir tutum.

Kültürel boyutta hibritleşme için Roger Clarke (2005, s.31) kolonileşme sonrası çalışmalarda hibritliğin “kolonizasyon sebebiyle üretilen temas/iletişim bölgelerinde yeni kültürler ötesi biçimlerin yaratımı” olarak tanımlandığını belirtmektedir. Clarke’a göre hibrit, kültürel, politik ve dilbilimsel olarak birçok biçim almaktadır. Kerckhove (2005, s.14)’ye göre de dilin kendisi hibritleşmenin hem ürünü hem de üreticisidir. Göç ve göçten kaynaklanan melezleşme gibi dilin kendisi de hibritleşmeyi tetikler çünkü “aksi halde birbiriyle alakasız varlıklar olarak kalacak ortak özellikleri bir araya getirirler”. Benzer şekilde Melanie Puff da (2005, s.56) sanatlarda ve insan bilimlerinde hibritleşmenin karmaşasının, seksenlerden bu yana kolonileşme sonrası çalışmalar alanında araştırma konusu olan, karışık kültürel formların karakteristik özelliği olduğunu belirtmektedir.

Batı geleneğinde, hibrit kavramının iki tarihi ve kültürel matrisi vardır, biri genetik diğeri mitolojik. Birinci durumda hibrit kısırdır çünkü farklı türden hayvanların birleşiminin ürünü olarak kendisi üreyemez. Bu demektir ki hibrit, bir anti-değerdir, özellikle doğurgan kültürler için. İkinci durumda hibrit figürü hayvan ve insan karışımına (sfenks, *harpy*⁸⁶ ya da mitolojik *chimera*⁸⁷) doğru bir ilkelleşme riskini temsil eder (Canevacci, 2005, s.64).

Yunan mitolojisine bakıldığında zaman bir dizi olağanüstü yaratığın hibrit olduğunu görürüz. Yarı insan yarı at ya da teke olan Satyrler muzip, bazen de kötücül yaban cinleridir. Telkhinler Deniz ile Yer’in oğulları olan cinlerdir: ya bedenlerinin alt bölümü balık veya yılan biçiminde olur ya da perdeli ayakları olur. Yarı kadın, yarı kuş olan karma yaratıklar da vardır. İğrenç bir koku yayan, kuraklığı, açlığı, salgınları temsil eden Harpyalar vardır. Yarı erkek, yarı boğa Minotauros, üç köpek başına sahip, sırtında da bir sürü yılan başı bulunan Kerberos, kalçasına kadar üç bedenli olan dev

⁸⁶ Yunan mitolojisinde kadın suratlı, kuş kanatlı ve pençeli zalim yaratık

⁸⁷ Yunan mitolojisindeki aslan başlı, keçi gövdeli, yılan kuyruklu canavar

Geryon, üç başlı canavar Khimaira ve diğer hibrit yaratıklar, insanoğlunun yaşamını biçimlendiren efsanelerin kahramanlarındandır (Estin, Laporte, 2002).

Bazılarına göre ise ilk hibrit “insan”dır (Stocker, Schöpf, 2005, s. 11) ve bir paradoks içinde yaşar. Akıl ve maddenin karışımı, dönüştürebilen bir aygıt, aklın maddeyle ve maddenin de akılla uzlaşımı olarak insan türü, bilinçli ve bilinçsizce, sürekli olarak hibrit bir durumda yaşar.

“Elektronik bağlamda konuşursak, benim bedenim bakirdir. Bedenimde silikon çipleri, biyoteknoloji gözler, implantlar yok. Çok yakında hepimiz, et ve kabloların yüzeysel bir sonucu olarak değil ama insan-teknoloji sembiyozu anlamında, zihinleri ve kimlikleri biyolojik beyinlerde ve biyolojik olmayan devrelerde yayılmış olan, düşünen ve anlamlandıran sistemler olarak siborglara dönüşeceğiz. (Kerckhove, 2005, s.14). Eğer insanın salt var oluşunun yaşadığı ilk hibrit durum olduğu varsayımı kabul edilirse, Kerckhove’nin bahsettiğinin aslında hibrit olmanın ileri aşamaları olduğu düşünülmektedir. Ancak bazılarına göre bedene takılan aygıtlar yeni bir varlık ortaya çıkarmamakta, yalnızca eksik olan ya da yetersiz olan bir organın işlevini gerçekleştirmektedir. Bazılarına göre bu “yerine geçme” hibrit olma durumu için yeterli değildir. Bu konuda daha detaylı bir çalışma Steven Yao’nun hibritleşme üzerine düzenlediği taksonomi ile yapılabilir (bkz. S.226).

Hibrit çağımızın imzasıdır, zamanımızın karakteristik koşullarını tanımlamak için daha uygun bir kelime bulunamaz (Stocker, Schöpf, 2005, s.10).

Dyens (2005, s.47-48) ’a göre hibrit gerçeklik için hayatın, zekânın, bilincin ve hatta *ruhun* yapıları, ekstra "duyuların" yardımı olmaksızın anlaşılabilir (makinenin, bilimin, matematiğin vb.). Hibrit gerçekte orijinallik, sadece duyuların altında ya da ötesinde geliştiğinden erişilmezdir ve biyolojik bir mantığı olmayan fizik yasalarına dayandığından, anlaşılabilir değildir. Aslında, hibrit gerçekliğin evreni tuhaf bir şekilde kaos teorisine benzer. Daha da ötesi, hibrit gerçeklik, insanlığın özelliklerini yeniden düşünme ve yeniden tanımlama ihtiyacını ifade etmektedir.

Eskinin, tüm dünya için tek bir bilgi bulma rüyası hızla ölmektedir (Weinberger, 2005, s.78). Nitekim kültürel çalışmalar konusunda geniş kapsamlı

etkinlikler düzenleyen ACLA (American Comparative Literature Association), 2006 yılı bildiri çağrılarının birinde, dijitalin insan bedeni ile olan ilişkisini şu şekilde kurmaktadır: “dijital belki de geç yirminci yüzyılda insan bedeninin tanımlayıcı ‘öteki’sidir”. Çağrı şöyle devam etmektedir:

Norbert Wiener’in söylediği gibi “hayvan ve makine arasındaki enformatik ilişki”yi araştırmaya çalışan bildiriler ve/veya performans gösterileri davetlidir. Carnal’ın⁸⁸ matematiksele ya da fizikselin dijitalle olan ilişkisi sanatçılar, kuramcılar ve yazarlar için ivedi, çağdaş bir meseledir...Bu seminer, fizikselin ve dijitalin ilişkisini, düşünen makineleri, otomatları, robotları, siborgları, posthumanı ve diğer hibrit yaratıkları barındıran bir bağlamsal kimlik dökümü olarak değerlendirecektir.

Hibrit yaratımlar, bizim üç temel kodumuzdan; genetik, nümerik ve atomik kodlarımızın birleşiminden oluşan yaratıklar, kimlikler ve kültürlerdir (Stocker, Schöpf, 2005, s.10). Analog haliyle elektrik bize ışık, ısı ve enerji sağlamıştır. Dijital haliyle bizim biyolojik varoluşumuza, kendisine ve elektro-kimyasal varlığa katılabilmek için, yeni bir çeviri düzeyi aracılığıyla, duyularımızın ve benliğimizin ötesine geçmek için ciddi olarak bizim merkezi sinir sistemimizle rekabet etmektedir. Hibrit yaratımlar ve yaratıklar, kopmalardan ve yeniden birleşmelerden ortaya çıkarlar. Bundan dolayı hibritleşmenin başlıca dürtüleri gen, atom ve bit’dir.

Hibritleştirme diyebileceğimiz olgunun kültürel geçmişi, bitkilerin ve hayvanların melezleştirilmesinden, doğanın mekanik, elektriksel ve sayısal simülasyonu ve çoğaltımından kaynaklanmaktadır. Modern genetik mühendisliğinin mağrur tavrına kadar her şey insanoğlunun çok eski çağlardan beri kendisini aşmak ve doğayı düzeltmek için duyduğu arzunun ifadesidir (Stocker, Schöpf, 2005, s.10). Bugün genetik mühendisliğinin hibrit konusuna bu denli eğilmesinin sebebi de, robotik biliminin androidleri, humanoidleri de insanoğlunun kendisini tanımak ve kendisini aşmak, yetersiz bedenini kendi yarattığı gerçekliğe hazırlayabilmek ve yetiştirebilmektir.

Sanata gelindiğinde ise dijital medya sanatının kendisi, sanat ve teknolojinin birleşmesinden oluşan, ifadenin çeşitli hallerini biraraya getiren ve uzmanlık ile bilginin

⁸⁸ Bedene, ete ait olan, duyusal (ruhaninin tam tersi olarak)

eşsiz kesişimini gerektiren bir hibrittir (Stocker, Schöpf, 2005). Sanat ve bilimlerde yaşanan disiplinlerarası işbirliğinin de bu hibritleşmeye sebep olduğu düşünülmektedir. Siborglardan trans-genetik canavarlara, biyoteknoloji protezler ve neuro implantlardan oluşan mekanizmalarla insan bedenine yapılan fiziksel müdahaleler de benzer şekilde bugünkü hibrit tartışmalarının merkezinde durmaktadır. Sanat, hibritleşirmenin sofrasıdır. Bir kültürün hallerinin bir diğerine çevirerek, aktararak her ikisinin de birimlerini ayaklandırmakta ve karıştırmaktadır.

Alanı bu kadar geniş olan bir durumun üzerine eğilmenin, derinlemesine incelemenin gereklilikleri açıktır. Son yirmi yıldır, bu hibritleşirmenin daha belirgin ve bazıları için rahatsız edici bir hale gelmesine sebep olan yeni güdüler ortaya çıkmıştır (Kerckhove, 2005, s.14). Globalizasyon ile bir içe dönük çöküş gerçekleşir, bütün kültürler ve zamanlar birbiri üstüne yığılır. Diğer bir dürtü ise yazılımlarla dikkatlice ortaya çıkarılan bütün hibritlerin, kombinasyonların sonsuzluğunu davet eden dijitalleşmedir.

Clarke, (2005, s.17) hibritleşme üzerine olan makalesinde şöyle sorar: hibrit hakkında yükselen endişeler, globalleşen kültürün kalıcı bir unsurunu mu dile getirmektedir yoksa sadece *hardware* ve *software* alanlar arasındaki geçiş safhasını mı göstermektedir? Hibrit kavramı ve hibrit olgular/yaratıklar üzerine yapılan çalışmalar, kavramın çoktan birçok bilim dalında içkinleştirildiğini ve yalnızca geçiş sürecini yansıtan bir olgu olarak değerlendirilmesinin eksik olacağını göstermektedir. Örneğin Steven Yao'nun "Hibritliğin Taksonomisi" adlı çalışması bugünün hibrit anlayışını anlamızı kolaylaştırmaktadır.

5.4.3. Hibritliğin Taksonomisi

Clarke (2005), Steven Yao (2003)'nun yayımladığı "Hibritliğin Taksonomisi"⁸⁹ başlıklı çalışmasını aynen aktarmaktadır. Aşağıda bu aktarımın önemli kısımları verilmektedir:

⁸⁹ Steven G. Yao (2003) 'Taxonomizing Hybridity', *Textual Practice* Vol. 17 (2), p. 357-378, Routledge, makalenin orijinal kopyası için bkz., <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/SOS/HAHTh0505.html>

*Benzeşme*⁹⁰: Başka bir varlıkta bulunan bir elementin yansıması olarak yeni bir elementin bir varlık içinde yaratımıdır. Burada, orijinal elementin bağlamı, elementi soğuran varlığın modeline/kalıbına nakledilmez, ya da ikinci plana atılır.

Aşılama: Bir başka varlıkla birleşmiş olan bir varlıktaki unsurun ve/veya hostun, bağlantının gerçekleşebilmesine imkan vermek için bu unsurun enformasyon teknolojisi tanımlarındaki “arabirim” e kıyasla değişiminin oldukça yüzeysel uğraşıdır.

Transplantasyon: Bir ev sahibi varlık içinde yeni bir elementin, aralarındaki sonuç verici etkileşimi kesinleştirmek için gerekli olan değişikliklere çok daha fazla özenli birleşimini içerir.

Çapraz dölleme-aşılama: Bir varlıktaki elementin yeni olasılıklar doğuracak şekilde yeni bir hosta ayrıntılı olarak entegre olmasını /kaynamasını gerektirir.

Mutasyon: evsahibi olan varlığın, önceden kendisine yabancı olan elementle birleşiminin bir sonucu olarak yeniden tanımlanmasını gerektirir.

Yao, bu hibritleşmenin karakteristik özelliklerini ise şöyle sıralamıştır:

Yeni bir örnek: Atalarından farklı bir varoluşu olan bir varlığın görünmesi gerekir.

İkili (ya da çoğul) kalıt: Yeni varlık, iki ya da daha fazla ata’dan gelen elementler sergilemelidir.

Anlamlı Farklılık: Yürüme bastonları gibi aletler insan eylemine yalnızca bir ilavedir, protezler ise yitirilen işlevi düzeltmek için beden parçalarının yerini alır. İkisi de bir hibrit yaratmaya yaklaşmamaktadır çünkü ekleme yapılan insan ve orijinal insan arasındaki farklılıklar çok azdır.

Bütünleşme: Varlık salt “eklektik”ten daha fazlası olmalıdır, örneğin birbiriyle ilişkisi olmayan bir elementler seti olamaz, yeni bir varlığın doğması gerekir.

⁹⁰ Yao S. Benzeşme için *mimicry* kelimesini kullanmıştır; sözlük anlamı olarak kuşların, hayvanların ya da böceklerin düşmanlarından korunmak üzere doğal çevreleri ile benzerlik göstermeleri anlamına gelmektedir.

Seçmeli özellikler olarak ise aşağıdakiler sıralanmaktadır:

İşlevsellik: Hibrit, hem sosyal hem de bireysel olarak yeni potansiyeller yaratacak şekilde avantajlı özelliklere sahip olabilir ya da olmayabilir.

İşlevsizlik: Alternatif olarak, anahtar özellikler kayıp olabilir ya da zarar verici özellikler mevcut olabilir.

Esneklik: Yeni oluşan varlık, ortamdaki değişikliklere uyum sağlayabilecek şekilde yeterli esnekliğe sahip olabilir de olmayabilir de.

Uyum: Yeni oluşan varlık, zaman içinde, ortamı değiştikçe, kendi elementlerini ya da davranışlarını değiştirebilecek kapasiteye sahip olabilir de olmayabilir de. Herhangi bir özellik “öğrenmeyi” temsil edebilir ya da etmeyebilir.

Yeni Varlığın Yaşamını Sürdürebilmesi ve Hayatta Kalabilmesi: Bir hibritleşmenin gerçekleşmiş olması için, yeni mevcudiyetin var olması ve bulunduğu ortam içindeki tehditlere karşın farkedilebilecek kadar bir süre hayatta kalması gerekmektedir. Bununla birlikte ne kadar süre hayatta kaldığı, hibrit olup olmadığı sorusuna ilişkin olarak değerlendirilecek bir faktör değildir.

Ata Varlıkların Hayatta Kalması: Hibritleşme ile de orijinal varlıkların sinmesi/boyun eğmesi ya da aksi durumda varlıklarının sona ermesi-mesela yamyamlık aracılığıyla-anlamına gelmez. Yeni bir formun doğması yeterli bir durumdur. Eski formlar yok edilebilir ve var olmalarına son verilebilir veya bağımsız var oluşlarına devam edebilirler.

Kopyalanabilirlik: Bir varlığın hibrit olup olmaması, ona benzer ya da özdeş başka varlıkların yaratılmasının mümkün olup olmadığı sorusundan bağımsızdır.

Dölleme, doğurma: Dölleme ile burada kastedilen, varlığın, tek başına ya da diğer varlıklarla birleşimi ile kendisini çoğaltma kapasitesidir, mesela aynı elementlerle farklı bir varlık yaratma.

Örneklerin Kategorizasyonu: Örneğin, tekil olması ya da bir sınıfa, kategoriye veya türe ait olması manevi bir sorunsaldır.

Varlık Egemenliği: Örneğin, elemetlerini atalarından eşit ya da eşit olmayan bir şekilde alıp almadığı da, hangi atadan hangi özelliklerin aktarılmış olduğu da hibritlik sorusu için önemli değildir. Biyolojik türün, “bastırılmış dişi üzerinde egemenlik kurmuş vahşi erkek” şeklindeki cinsiyet bakışına karşın, hibrit türün önceki varlıklarla arasında gerekli bir egemenlik ilişkisi yoktur.

Niyet: Özelliklerin karışımının tesadüften, kazadan, ekseriyetle kör deneylemeden ya da bir aracının (örneğin biyolojik anlamda bir yetiştiricinin, *eugenicist’in*⁹¹, mimarın, mühendisin ya da endüstriyel tasarımcının) kasıtlı davranışından kaynaklanıp kaynaklanmadığı, hibritleşme sorusuyla ilgili değildir.

5.4.4. Hibritleştiririmin Potansiyel Uygulamalarının Bazı Alanları

Hibritleşmenin gerçekleştirildiği bazı alanlar ise şunlardır:

* sadece cansız formları içerenler:

* robotla robot

* canlı ve insan olmayan formları içerenler:

* bitkiyle bitki,

* hayvanla hayvan,

* bitki, hayvan ve robot kombinasyonları

* insan yaşamı formlarını içerenler:

* insanla insan(lar)

* insanla bitki(ler)

* insanla hayvan(lar)

* insanla robot(lar)

* insanla, biki, hayvan ya da robot kombinasyonları

⁹¹ İnsanın genetik soyunu geliştirerek sağlıklı dölün üretilmesi bilimi

* robotlar aracılığıyla insanla insan, (örneğin yapay telepati).

* insan organizasyonu formlarını içerenler (organizasyonel formlar, kurumları, devlet bürolarını, resmi ve gayriresmi kuruluşları içermektedir).

Ama hibrit herşeyin ötesinde, sınırlar, çevreler ve kısıtlamalar koymanın imkansızlığıdır. Hibrit gerçeklikte her şey melezleşir, karışır, her şey birleşir ve diğer her şeye nüfuz eder; hibrit gerçeklikte her şey bulanıktır, hiçbir şey açıkça tanımlanamaz (Dyens, 2005, s.47-48).

Hibrit gerçekliğe göre bizler, bizim ötemize uzanan dinamik bir oluşumun (evrim olarak bilinen) rehberliğinde çalışan aletlerden daha fazlası değilizdir. Hibrit gerçeklikte bulunan insan, Matrix'te olduğu gibi, bir oyun parçasıdır, rolü, amacı, varoluşunun anlamı bir mekanizmaya hizmet etmek olan, sadece bir çividir. Gerisi ayrıntıdan başka bir şey değildir. O halde insanoğlunun amacı nedir, diye sorar hibrit gerçeklik. Hibrit gerçeklikte bilinç, bir kazadan başka bir şey değildir.

Esasında, Matrix tarafından ortaya konulan yorumu/okumayı kullanabilmek için hibrit gerçeklik, zekânın ve bilincin insanoğluna değil ama daha çok evrim olarak bilinen mekanizmaya hizmet ettiğini ileri sürer (Dyens, 2005, s.48). Bugün hibrit gerçeklik tarafından üzerimize yüklenen çoğunlukla vahşi ve tuhaf dünyaların çehresinde, hâlâ, bir başkasının acısını, neşesini ve yalnızlığını paylaşmak için evrensel bir arzu bulunmaktadır. (Dyens, 2005, s. 49). Bu durumda hibrit gerçeklik insan olmanın, insanlığın ya da hibrit olmanın sorusunu yeniden sormamıza sebep olmaktadır.

Bu soruya verilen cevaplardan biri Puff'ın önermesidir: Puff, hibrit mantığında *benlik* kavramının da aynı zamanda “Öteki” olduğunu (Puff, 2005, s.57) belirtir ve Derrida'nın Différance kavramının kişinin yaşadığı bu benliğin ötekiliği konusunda yardımcı olabileceğini öne sürer:

Benlik ile Öteki'nin karşılaşmasının mümkün olabildiği ara uzam olarak “eşik” terimi, bir dışlama eyleminden çıkıp, kimliği nüfuz edilebilirliğin esnek bir hali olarak anlamaya vardığından, bir hibrit kimlik için çok önemlidir. Bu noktadan sonra ortaya çıkan soru, bu eşik bölgesindeki çatlağın biçimi ile ilgilidir...Différance kavramı ile Derrida, *benlik* ile *öteki* arasında uzun süredir

olan farkı çözümlemenin yollarını arar, anlamın, sınırların ve hiyerarşilerin yorumunun keskin bir sistemi olarak anlaşılan bir ilişki için...Bir işlem olarak var olarak, kimlik kendisini andan ana, tüm olasılıkların bir toplamı olarak yeniden tanımlar ve potansiyelini, çatlaktaki konumundan alır, etkinlik ve dinamizm için bir kurulum olarak tasarlanan boş alan olarak, benlik ile öteki arasındaki boşluktan (Puff, 2005, s.57).

Puff'a göre Derrida'nın *différance*'ı ve Vattimo'nun *pensiero debole*'si, kişinin sorununun artık Öteki'nin onu nasıl karşıladığı meselesi olmadığına işaret eder. Bunun yalnızca, ötekiliğin karşısına çıkardığı gerilim ile kişinin nasıl başa çıktığının ilgisi vardır. Puff, kişi dayanıp, direnip bu deneyimi kimliği ile mi kaynaştırıyordur yoksa Öteki tarafından sorgulanmaya, dışlanmaya karşı nefsi müdafaaya geçip, Öteki'nin yanına fazla yaklaşmasını engellemek için duvarlar ve kurallarla tepki mi gösteriyordur sorusunu sormaktadır.

5.5. Dijital Sanatta Etkileşim Kavramı ve Bedene Etkisi

Etkileşim çoğu zaman dijital sanatın teknik altyapısından kaynaklanan bir durum olarak dijital teknolojilerin bir niteliği gibi görülse de, özellikle etkileşim kavramını çalışmalarında tema olarak ele alan sanatçılara ve yapıtlarına rastlamak mümkündür. Bu projelerde etkileşim olmaksızın yapıtın var olması imkansız ve de anlamsızdır. Bununla birlikte etkileşim konusu esasen başlıbaşına bir inceleme alanıdır. Geçmişte dijital teknolojiler söz konusu olduğunda sadece zihin ile ilişkilendirilen etkileşim bugün artık bedeni de etkin bir şekilde alanı içine almaktadır. Bugün güvenlik amaçlı, askeri ve tıbbi bazı uygulamalar (göz hareketlerini tarayan cihazlar, biyonik algılayıcılar vb.) sanat alanında sanatçı ile yapıt arasında özgün bir iletişim biçimi kurmak amacıyla da kullanılmaktadır. Bedenin duyularına ilişkin (beden sıcaklığı, kan dolaşımı, bedenin iç dengesi vb.) yönelmeler etkileşimin bugün boyut değiştirmesine sebep olmaktadır.

Etkileşimin dijital sanat alanı içinde kullanılan ve bizim de üzerinde duracağımız yönüyle ele almak önemli ancak yeterli değildir. Çünkü etkileşim kavramı bugün bilgisayarlar ile insanlar arasındaki karşılıklı ilişkinin çok daha öncesinde ortaya atılmış, sanatsal anlamda bir tür politikadır. Bugün etkileşimi daha çok bir teknoloji olarak değerlendirme eğiliminde oluşumuz, bu şekliyle etkileşimin yeni bir unsur gibi

gözükmesine sebep olmaktadır. Oysa etkileşimin çok daha önce sanat alanı ile ilişkilendirilen bir tür ideoloji olduğunu düşüncesine de rastlanmaktadır. Örneğin Daniels (2005) etkileşim konusunu Brecht (1898-1956) ve Alan Turing’e (1912-1954) kadar götürmektedir. Brecht, Prof. Dr. Sevda Şener (2006)’in bir gazete haberinde de belirttiği gibi etkileşimi tiyatro sanatının içine sokarak, us’un devinimini hissettirmiştir⁹². Turing de, tiyatrodaki izleyici ile sanatçı arasındaki us devinimine benzer şekilde bilgisayar ile insan arasında bir devinim olabilir mi, makine düşünebilen bir aygıt haline gelebilir mi sorusundan hareketle, bugünkü bilgisayar sistemlerinin temelini oluşturmuştur. Bugün etkileşim konusu iletişimde etkileşim, eğitim-öğretimde etkileşim olarak karşılıklı bilgi akışı ve etkinin gerçekleşebildiği tüm fen ve sosyal düzenlemelerde kullanılır hale gelmiştir.

Etkileşim konusunu Daniels müzikte John Cage’e, Fluxus ve Happening’e, düşünce dünyasında Jürgen Habermas’a, Umberto Eco’nun “Açık Yapıt”ta belirttiği “açık okuma” kavramına dek geniş bir alana yaymaktadır. Bununla birlikte Daniels etkileşim konusunun geçmişte medya çalışmaları içinde yoğun olarak gözlendiğini ancak kavramın bugünkü kavranışı ile geçmişteki kavranışı arasında bakış farklılığı olduğunu ileri sürmüştür. Altmışlı yıllarda sanatta etkileşimin izleyici, sanatçı ve yapıt arasında yeni bir sanat biçimine erişmek üzere kurulan bir çatı olarak görüldüğünü söylemektedir. Bu şekilde sanatçılar, sanatı ya da yapıtı etkileyen bazı dış unsurları dışarıda bıraktıklarını düşünmektedirler. Bu alan daha çok medyalar arası olarak tarif edilmiştir: köklerini John Cage’in müzik anlayışında, Fluxus’un ve Happeninglerin eylemlerinde bulur. İzleyicinin yapıt ile ya da sanatsal eylem ile kurduğu ilişki ön plana alınmıştır. Ayrıca medyanın etkileşim gücünün İtalyan Fütüristlerinde ve Marshall McLuhan’ın medyayı tanımlamalarında görülebileceğini belirtir.

Daniels’a göre etkileşim kavramının politik yanı kuvvetlidir, 68 kuşağının politik eylemlerinin bu konuda etkili olduğunu belirtmektedir. O dönemler, medyanın ve sanatın gücünden faydalanmak için, medyanın bir değişim yapmak üzere yüceltildiği ve kutsandığı bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Etkileşimin kökleri de bu istekten kaynaklanmaktadır. Ancak medyanın gücünün istenilen yönde ilerlemediği de belirtilen

⁹² <http://sanat.milliyet.com.tr/detay.asp?id=2338> (haber tarihi 15 Ağustos 2006)

noktalar arasındadır: bugün eleştirilen birçok sosyal ve kültürel çürümenin medyanın bu başta arzulanan gücü sebebiyle gerçekleştiği öne sürülmektedir. Doksanlı yıllar medyaya yönelik bu eleştirilerin yoğun olduğu bir dönemdir. Gerçi Daniels’a göre altmışlı yıllara ait bir çok kavram bugün teknolojinin aracılığıyla biçim değiştirerek yeniden karşımıza gelmektedir. Örneğin bugün Internet’in sağladığı “ağ” (network) kavramının altmışlı yıllardaki politik ve sosyal yapılanmaya alternatif duruşların ve kültürün bir motifi olarak çok daha önceden ortaya konduğunu söylemektedir.

Bugünkü anlamıyla etkileşim ise medyanın bu gücüne teknolojinin de katılımıyla ortaya çıkan kültürel bir paradigma yani tekno-kültürel bir gerçeği algılama biçimimiz haline gelmektedir. Bugün etkileşim kavramı daha çok sanal uzamlar aracılığıyla başlatılan ve yaşatılan bir kavram olarak, bir standart nitelik halini almıştır.

Etkileşimi kullanan projeler arasında Zeršeher, the Tangible Image örnek olarak incelenebilir. Zeršeher (Bkz. şekil 19) adlı projede bir Rönesans resmi (Giovanni Francesco Caroto’nun bir resmi) dijital olarak yeniden üretilmiştir. İzleyicinin bakışıyla bu dijital yapıt dağılmakta, çözülmektedir. Tıp ve askeri amaçla üretilen, gözün hareketlerini takip eden ve tarayan bir aygıt aracılığıyla izleyicinin bakış alanı takip edilmekte ve bakılan bölgeler dağılmaktadır. Böylece sanat izleyicisinin sanatsal süreçteki etkin rolü daha da somut bir hale getirilmektedir.

Peter Weibel’in yerleştirmesi “The Tangible Image” (Bkz. şekil 20) da izleyicinin dijital imge ile doğrudan bir etkileşime girebilmesini sağlayan projelerden biridir. Kullanıcı, bir dokunmatik ekran ve video görüntülerinin yansıtıldığı bir başka ekrandan oluşan bir düzenleme ile karşı karşıya bırakılır. İzleyici dokunmatik ekrana dokundukça, karşısındaki ekranda yansıtılmış olan görüntüde bozulmalar meydana gelmektedir. İmge, izleyicinin dokunuşuyla bozulur, değişir ve başlangıçtaki halinden uzaklaşarak izleyicinin ona müdahalesinin sonucu olan bir görüntüye sahip olur.

Etkileşimle ilgili dijital düşünce ve bilgi bizi kuantum fiziğine yönlendirmektedir. Einstein’ın madde ile enerjinin birbirine dönüşebilen bir gerçeklik olduğunu bulmasıyla beraber, Newton Fiziği’nin, maddelerin bilardo topu gibi katı, sert, ölçülebilir ve birbirinden bağımsız nesneler olduğu varsayımı yıkılmış oluyordu.

Madde, bir tür olasılıklar demetiydi. Böylece maddenin düşünceye, düşüncenin de maddeye dönüştüğü bir başka gerçeklik çıkıyordu ortaya. Kuantum dünyasında bir şey, ancak başka bir şeyle birlikte değerlendirildiğinde bir tanımlama yapılıyordu. Kuantum gerçeklik alanında, sonsuz olasılıklarla dolu bir belirsizlik söz konusuydu. Kuantum alanında "şey"ler birbirini sürekli etkilemekteydi. Dolayısıyla dijital sanatlarda etkileşimi tema olarak seçen projelerin bir çoğunda kuantum fiziği teorilerinin sanatsal yansımalarını görmek mümkündür. Yine Weibel'in bir başka çalışması bizi Platon'un mağarasına götürmektedir ancak Weibel'in çalışmasında izleyici mağara duvarından gerçekliği seyreden kişi konumundan, değişiklik yapabilen kişi konumuna geçmiştir. İzleyicinin rolü bir şeyin gerçekleşmesi için en önemli etkidir. Weibel'in "The Curtain of Lascaux" (Bkz. şekil 21) projesinde görüntü, izleyicinin orada bulunmasıyla ya da izleyicinin duvardaki görüntüye müdahalesi ile var olabilmektedir. Bizler, gördüğümüz dünyanın hem oluşturucusu hem de parçasıyızdır.

Bu projelerin yanısıra Elrike Gabriel'in, Jeffrey Shaw'un, David Rokeby'nin, Christian Möller'in, Stephen Galloway'in, Agnes Hegedüs'ün yapıtları etkileşimi tema olarak seçmeleri açısından incelenebilir.

5.6. Dijital Sanatın İletişim Kavramına Etkileri ve Yeni Açılımlar

Işık (1998, s.13) özellikle bedene ilişkin çalışmalara seksenli yıllara dek fazla rastlanmadığını, bunun sebeplerinden birinin iletişim kuramında bedene yer verilmemesi olduğunu söyler. Işık, bu durumun, iletişimin sadece zihinle bağlantılı olduğu düşüncesinin hüküm sürmesinden kaynaklandığını belirtmektedir. Judovitz (2001, s.17), Montaigne'in beden üzerine, onu konuşma ve iletişim jestleri ile eş tutarak, arabulucu bir temsiliyet alanı olarak görerek eğildiğini belirtir. Judovitz bu şekilde bedenin fiziksel gerçekliğinin, temsiliyetin bir parçası ve yığını olarak iletişim içinde tanımlandığını söyler. Dolayısıyla geçmişte Batı düşüncesinde, bedenin kısmen de olsa iletişim için bir arabulucu görevi gördüğünün düşünüldüğünü ancak daha sonra bu düşüncenin, büyük oranda Descartes'ın bedenin duyularına olan güvensizliğini açıkça ifade etmesinin etkisiyle, iletişim çalışmalarından ayrı tutulduğunu düşünebiliriz. Bugün ise çeşitli sebeplere dayanarak, bedene eğilmenin kaçınılmazlığından eminiz.

İlal (1997, s.9) iletişim sürecini bilgi, düşünce ve davranışların aktarılması olarak tanımlamaktadır. Oskay (2001, s.10), iletişim olgusunun öğelerini aktarırken üç unsura değinir: İletiyi gönderen, iletiyi alıp açımlayan ve bu ikisi arasında iletinin gönderilmesinde kullanılacak bir iletişim kodlaması. İletiyi gönderene kaynak, alana hedef-kitle, iletişimde gönderilen bildirime de ileti dendiğini belirtir. Bugün Internet ortamının bu kavramlara köklü değişiklikler getirdiğini biliyoruz: hatta hızla gelişen teknolojiler sebebiyle neredeyse standart bir iletişim aracı haline geldiğini de inkar edemeyiz. Dolayısıyla bir iletişim aracı olarak Internet'in sosyal ve kültürel açıdan araştırıldığı bilinmektedir. Bu konulara eğilen disiplinlerden birisi, günümüzde Internet araştırmaları ve yeni medya alanlarını (web siteleri, bloglar, e-mailler, cd/dvd ler, elektronik kiosklar, sanal dünyalar, etkileşimli tv, Internet telefonculuğu, mobil aygıtlar, podcastler vb.) incelemek ve dolayısıyla toplumları anlamak için hem kişisel iletişimde hem de kitle iletişiminde bedenin yeniden konumlandırılmasına çabalayan ve bunun için budunbilimden de yararlanan “Medya Antropolojisi” disiplinidir.

Canevacci (2005), web iletişimi, elektronik sanat, hybrid kimlikler üzerine araştırmalarda, web içinde ve web aracılığıyla yeni bir etnografi (sanal ortamda, sanal toplulukların kendilerine has yapılarını ve dinamiklerini araştırmak) geliştirilebileceğini ileri sürmektedir. Gerçekten de iletişim ve teknolojilerinin kültürel boyutuna ilişkin çalışmalar, günümüzde bedene ve yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla yaşadığı değişime işaret eden önemli çalışmalardır. Örneğin araştırmaya konu olabilecek, sosyokültürel antropolojinin alt dalı olan bir başka disiplin, “Siber Antropolojisi”dir (Budka, Kremser, 2004). Bu dalın amacı insan ile sibernetik sistemler yani teknolojik yaratımlar, hibritler, robotlar arasındaki kültürel ilişkileri araştırmaktır. Bu çalışmalara başvurulmasının sebebi teknolojik üretimleri insanla, diğer biyolojik organizmalarla, insan topluluklarıyla ve yeni sosyoekolojik çevreyle uyumlu hale getirebilmektir. Bu dalın alanı içine küreselleşme, enformasyon çağı ve toplumu ve özellikle Enformasyon ve İletişim Teknolojileri (ITC – Information and Communication Technologies) ve benzeri alanlar girmektedir. Bu dalın çalışmaları özellikle yeni medya teknolojilerinin eğitim alanında kullanılması, teknolojinin kültürel yapılanmadaki yerini belirginleştirmek ve başlı başına bir alan olarak sanal ortamların incelenmesi için önemlidir.

Yetmişli yıllardan önce telefon, radyo gibi iletişim araçları sanatçıların ilgisini çekmemekteydi. Kişisel bilgisayarların ve www'in ortaya çıkışından sonra ise sanatçılar, hem teknolojilere hem de onların yarattığı sosyolojik anlamlara eğilir oldular, hatta bu anlamları kimi zaman genişleten kimi zaman da yıkan tutumlar izlediler. Bugün uyduların, PDA'lerin, minik taşınabilir bilgisayarların, GPS'lerin ve benzeri teknolojilerin ise özellikle sanat alanında kullanıldığına tanık olunmaktadır. Özellikle bilgisayar sistemlerindeki gelişmeler gündelik hayatı bile yeniden yapılandırmaktadır. Bir Fransız firması, kişi sokakta gezerken etrafında onun seksüel kriterlerine uyan bir kişi varsa yanıp sönerek kişiyi haberdar eden aygıtlar satmaktadır. Dolayısıyla yeni dönemin iletişim kavramı, coğrafi şartlara dayalı ilişkilerden ziyade ihtiyaca göre kurulan kişiler arası iletişime dönüşmektedir. Bu noktada yeni iletişim teknolojilerinin vaatleri: *yeni bir beden, elverişlilik, topluluk, demokrasi ve yeni bir bilinç* olarak özetlenmektedir (Wilson, 2002, s.477).

Yeni bedenden kasıt şudur: Siberuzam bedenin yeniden hayal edilmesi vaadini vermekte ve onu biyolojik etmenlerin kısıtlamalarından koparmayı hedeflemektedir. Bedenin bu soyutlanması onun bir başka biçime “veri bedeni”ne dönüşmesidir. Bu konuyu aydınatabilecek bir örnek vermek gerekirse Andreas Müller-Pohle'nin oldukça eski bir çalışmasına “Digital Scores III (after Nicéphore Niépce)” ye ve “The Face Codes” adlı projelerine başvurulabilir.

Doksanlı yılların sonuna doğru telekomünikasyon alanında oldukça başarılı projeler gerçekleştirilmiştir. Politik söylemlere sahip video ve yerleştirme sanatı üreticisi Antonio Muntadas'ın “File Room” (1994) çalışmasından, Ken Goldberg'in, çalışmanın diğer bölümlerinde de sık sık andığımız projesi “Telegarden” (Bkz. s.306)'a kadar birçok proje, iletişim araçlarının sanatsal amaçlarla kullanımı konusunda yeni ufuklar açmıştır. Kit Galloway ve Sherrie Rabinowitz'in “Satellite Art Projects” adlı, video teknolojisini kullanarak gerçekleştirdiği yapıt, dünyanın farklı köşelerinde çekilmiş video görüntülerini üst üste bindirerek ilk sanal uzam çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Roy Ascott, Bob Adrian, Carl Loeffler, Heidi Grundmann, faks aletinden televizyona değişik iletişim araçları kullanarak küresel bağlanma denemeleri yapmışlardır.

Geleneksel anlamda iletişimin alt dalları olan sözlü, sözsüz, kişiler arası, kültürler arası, siyasal, kitlesel, teknolojik, kurumsal ve içsel iletişimin yanına bugün bilgisayarların ve Internet'in yoğun kullanımıyla CMC (Computer Mediated Communication), HCC (Human Centered Computing), Telematic Art, gibi kavramlar da eklenmektedir. Özellikle CMC alanı (e-mailler, anlık mesajlaşmalar, sohbet odaları ya da yazılımları vb.) yeni sosyal açılımlara ve çalışmalara sebep olmuştur. Örneğin izlenim biçimlendirme, hile, yalan söyleme, grup dinamikleri, girişkenlik ve özellikle ilişkilerin biçimlendirilmesi konusunda birçok araştırma uzun bir süredir gerçekleştirilmektedir. Sorulara yanıt veren makineler (Amerika'da birçok resmi kuruluşun telefonlarına ilk olarak makineler cevap vermekte, size sorular sorarak ve cevaplarını değerlendirerek çözüm aramaktadırlar), çağrı yönlendirmeleri (makine size uygun cevapları veremediğinde, bir insanla konuşmanız üzere çağrınızı gerekli bölüme aktarmaktadır), arayana ait kimlik bilgileri, geçici kişisel telefon numaraları, telemedicine⁹³, uzaktan eğitim, sanal topluluklar gibi çok çeşitli bir alan üzerine çalışmalar yürütülmektedir.

CMC, HCC ve Telematic Art konularını örneklendirmek faydalı olabilir. Alanda uzmanlaşan sanatçı/bilim insanları yaptıkları çalışmaları ve önermelerini bu başlıklar altında çeşitli kaynaklarda yayınlamaktadır. Bu uzmanlardan dijital sanatlar alanı içinde de önemli bir yere sahip olan Eric Paulos, tele robotların, insanın insanla iletişiminde önemli bir yer tuttuğunu belirtmektedir. Tele robotlar (kendi geliştirdiği projede PRoP'lar yani Personal Roving Presence. Bkz. şekil 210), basit, pahalı olmayan, Internet üzerinden kontrol edilebilen, herhangi bir tasma benzeri kontrol bağlantısına ihtiyaç duyulmayan robotlardır. Bu özellikleri sayesinde kişinin uzaktaki bir mekanda bir bakıma var olup, kişilerarası iletişim için gerekli unsurları gerçekleştirebilmesini sağlayan sistemlere sahiptir. Bu tele robotlar aracılığıyla robotu kontrol eden kişi uzaktaki ortamın ses ve görüntüsüne erişebildiği gibi robot aracılığıyla kendi görüntüsünü ve sesini uzaktaki mekanda bulunan kişilere aktarabilmektedir. Tele robotlar ortam içinde gezinebilir, insanlarla sohbet etmenizi sağlayabilir, bir şeyleri işaret edebilir, mekan içindeki eşyaları dokunup kavrayarak inceleyebilir, örneğin bir

⁹³ Telemedicine, tele, uzak ve medicine, ilaç kelimelerinin birleşiminden hareketle iki doktorun telefonda ilaç önermesinden robotlarla gerçekleştirilen ameliyatlara dek geniş bir anlam çeşitliliğine sahip olarak kullanılıyor.

kitabı okuyabilir. Gerçekleştirilmeye çalışılan şey, bir insanın uzaktan ve bir robot aracılığıyla gerçekleştirebileceği sözlü ve sözsüz iletişim modellerini aktarabilmektir.

Telematic Art konusunda ise yine ilklerden ancak oldukça başarılı olmuş projelerden biri de Paul Sermon'un "Telematic Dreaming" (Bkz. şekil 22) projesidir. Seksenlerden itibaren telematic sistemler üzerine çalışan Sermon, bu projede, iki farklı coğrafi mekandaki yatak arasında görsel olarak bağlantı kurmaktadır. Yataklardan birindeki kişi, diğer mekandaki yatakta uzanmış olan kişinin görüntüsü ile karşı karşıyadır.

İletişim konusunda bedenle ilgili olarak değişen tam olarak nedir? Bunu kavramak için öncelikle çok sayıda sensör ve aygıttan aktarılan ve farklı medya biçimlerinden gelen enformasyona erişim patlamasını, bu iletilerin çokluğunu, daha da artacağı gerçeğini, bu bilgi yığınlarını araştırmayı, organize etmeyi ve insan eylemlerini destekleyecek bir sisteme getirmek için yeni düzenlemeler yapmamız gerektiğini kabul etmek gerekmektedir. İnternet ile birlikte gelen bazı değişiklikler dijital sanat alanına köklü etkilerde bulunmuştur. Örneğin İnternet ile gerçekleşen iletişimdeki en büyük değişiklik veri bolluğu ve bu verilerin organizasyonu meselesidir. Bu alana ilişkin olarak "Information Arts" adlı ayrı bir sanatsal disiplin gelişmektedir. Enformasyon sanatı ya da elektronik sanat, bilgisayar bilimlerini, enformasyon teknolojilerini ve görsel sanatlar ile görsel medya gibi daha geleneksel olan sanat biçimlerini içermektedir. Enformasyon sanatı çoğunlukla yüksek miktarda veri gruplarının sanatsal işlenmesi temeline dayanan bilgisayarla etkileşimi de bünyesinde barındırmaktadır.

Buna ilişkin çalışmalardan örneğin Mark Napier'in Riot (Bkz. şekil 23) adlı projesi ve Maciej Wisniewski'nin netomat'ı (Bkz. şekil 11) İnternet üzerinde yer alan bilgilerin, içeriğin izleyici tarafından karşılanması için yeni arayüzler geliştirmektedir. Arama motorları mantığında çalışan yazılımlar, kişinin aramak istediği kelimeye ilişkin her türlü bilgiyi (metin, imgeler, video dosyaları, ses dosyaları) bir arada vererek, aranan kelimeye ilişkin bir tür bombardıman yaratarak, birimlerin hiper oluşlarını bir başka boyuta taşımaktadır.

Teknolojik gelişmelerin en yaygın ve derin etkisini iletilerin yoğunluğundan sonra iletişim teknolojilerinde ve bu teknolojilerin yapılandığı kişisel ve toplumsal kültürel değişimlerde görürüz. Telekomünikasyon teknolojilerine içkin birçok unsur dijital sanatların bedene ilgi duymasına sebep olmaktadır. Her şeyden önce bu teknolojilerin içerdiği “tele” olma, uzakta/uzaktan olma durumu iletişimde beden/bedenlerin konumunu ciddi değişikliklere uğratmaktadır. Yeni medya teknolojilerine dayalı iletişimde bedenin yeri, bedensel temasın iletişimdaki önemi, bedenin uzaktan diğer bedenle/bedenlerle kurduğu iletişim, bedenin bilgiye erişmek için iletişim aracıyla yaşadığı temas, ileti aktarımının bedene etkisinde deneysel arayışlar (örneğin Stelarc’ın projeleri), etkileşimli iletişim konusu, telepresence olarak kurulan iletişim biçimleri (örneğin Internet üzerinden sergi salonundaki sanat projesine katılabilmek, diğer izleyicilerle ya da bizzat sanatçının kendisiyle iletişime girebilmek vb.), kimliksiz beden/bedenlerin kurduğu iletişim (Internet ortamlarındaki kimliksiz iletişim biçimlerinden iki bedenden birinin düşünen, diğerinin hareket eden beden olarak kurduğu iletişim biçimi) ya da tam tersi sanal bedenlerin kurduğu iletişim biçimleri gibi çok çeşitli açılımlara rastlanmaktadır.

Teknoloji, sinir sistemleri üzerinden bedenlerin birbirleriyle iletişimine de olanak sağlamaktadır. Beden bazen çeşitli etkileri kabullenen bir evsahibi, bazen de etkilerin aktarımını gerçekleştirmek ya da yansıtmak için bir arayüz haline gelmektedir. Dijital sanatta duyuların kullanımı açısından detaylı olarak ele alınan Inter_Skin projesinde (Bkz s.280, şekil 25) ise dokunma, iletinin kendisi haline gelmektedir. Bununla birlikte kendisine dokunmadığı halde dokunma sinyallerini alan diğer beden edilgen bir konuma taşınmaktadır. Stahl Stensile (1994), Inter_Skin için şunları söylemektedir:

Dokunmaya dayalı bir enformasyon göndermek için kendi bedenime dokunmak zorunda olmam, iletişim açısından bazı önemli unsurları ortaya çıkartmaktadır. Öncelikle karşı taraftakinin hissetmesini istediğim şeyi kendime uygulamam gerekmektedir. Bu da bedenimi, iletişim için kendime döneceğim, başvuracağım bir öge haline getirmektedir. Hiçbir şekilde kendimi unutmam ya da saklanmam mümkün değildir. Kendi tenimle olan deneyimim iletişim için eşzamanlı olarak bir arayüz haline gelmektedir.

Görüldüğü gibi iletişim teknolojileri açısından bir diğer önemli uygulama giyilebilir bilgisayarlardır. Wetware, Cyberware gibi farklı isimlerle tanımlanan bu aygıtlara ilişkin bilgilerin büyük bir çoğunluğunu aslında hâlâ bilim kurgu senaryoları oluşturmaktadır. Ancak dijital sanat alanı içinde bu tanımlar, insan bedenine yerleştirilerek merkezi sinir sistemi ile ona bağlı bilgisayarlar ya da makineler arasında arayüz görevi görebilecek cihazlar ya da makine parçalarına denk düşmektedir. Daha genel bir tanım ile bilgisayar ya da makineler ile insan beyni arasında çalışabilecek birimler yaratmaktır. Kabaca tıp alanında kullanılan protezler ve deneysel projeler için üretilen arabirim uygulamaları şeklinde sınıflandırılmaktadır.

Cyberwarelere örnek olarak BCI (brain-computer interface)lar incelenebilir. BCI'lar bazen “doğrudan nöral arabirim” ya da “beyin-makine arabirimi” olarak adlandırılmaktadır. Bu sistemler insan ya da hayvan beyni (ya da beyin hücresi kültürü) ile bir harici cihaz arasındaki iletişim sistemini oluşturmaktadır. Tek yönlü olarak ya bilgisayarlar beyinden gelen sinyalleri alabilir ya da gönderebilirler (verinin karşılıklı gönderilip alınması henüz gerçekleştirilmemiştir). Burada bahsedilen beyin, zihin ile karıştırılmamalıdır, organik bir yaşam formunun bir organı olarak beyinden ya da sinir sisteminden bahsedilmektedir. Bilgisayar da işlem ya da hesaplama yapabilen herhangi bir aygıttır, basit devrelerden silikon çiplerine dek tüm aygıtları içermektedir.

Bir başka uygulama, bedenin biyolojik özelliklerinin kullanılarak, çok düşük akımların transfer edilebildiği, beden ile sabit ya da hareketli cihazlar arasında veri transferinin sağlanarak iletişim kurulabilen sistemlerdir. IBC (Intra Body Communication), PAN (Personal-Area-Network), HAN (Human-Area-Network), BAN Body-Area-Network, HI (Human-Interface) ya da HMI (Human-Machine-Interface) olarak ifade edilen bu sistemlerde insan bedeni iletken olarak görev alır. Bu sistemlerde belirtilen cihazların yerleştirilmiş olduğu bedenler, ayarlanabilir akımların geçişiyle çift taraflı data transferine olanak sağlayabilir, bunun için bedene takılmış olmaları ya da yakın durmaları gerekmektedir. Ticari olarak da satışa sunulmaya başlanan bu cihazların uygulama alanları ise, cihazın bağlı olduğu kişiyi bulma, kimliğini saptayabilme ya da etkileşim kurabilme olarak belirtilmektedir.

Kısacası, büyük oranlarda akan enformasyonun kendisi cisimsizleşmiştir ve değişik formlara girebilecek bir düzen içerisinde sonsuz olarak şekillenmektedir. Bu yönüyle soyut, akışkan bir yapı kazanmaktadır. Bu noktada bir başka önemli unsur da Oskay'ın belirttiği tek kaynağın bugün bir anlamının kalmamasıdır. Riot ve netomat projeleri sayısız kaynaktan, aynı adlı türlü çeşitlilikte dosyaları çağırarak alternatif bir grafik arayüzü oluşturmaktadır. Dolayısıyla iletinin sabitliği ve kaynağın tekliği (hem fiziksel hem içerik olarak) önemini yitirmiştir.

Enformasyonun cisimsizleştiği düşüncesine karşıt gelişen aslında oldukça güçlü anlamlar yaratan bir projeye de değinilmelidir. Simon Penny'nin Big Father (Bkz. şekil 55) adlı projesi, son yıllarda ortaya çıkan küresel iletişim ağına ilişkin bir durumu ortaya koymaktadır. Penny, uydu yayınları, optik fiberler, koaksiyal kablolar (iç içe geçmiş kablolar, anten kabloları gibi) ve bilgisayar ağları ile bir tür "datasphere" ile, yani verilerden oluşan bir atmosfer ile çevrili olduğumuzu ileri sürmektedir. İletişim ağlarından, aygıtlardan ve verilerden oluşan bu "organizma" sömürgeci bir yapıya sahip demektir, tıpkı bir karınca kolonisi gibi. Enformasyon, milyonlarca algılayıcılar arasında gidip gelmektedir. Bu şekilde bakıldığında bu organizmaya eklenen her tür elektronik enformasyon sağlayıcı aygıt, birer organa benzemektedir. Bu duyu organları çok çeşitli ölçeklerde işlem görmektedir: galaktik ölçeklerde (evreni gözlemleyen uydular), küresel ölçeklerde (dünyayı gözleyen uydular), yerel ölçekte (video gözetleme sistemleri), kişisel ölçekte (tıbbi görüntüleme teknolojileri) ve mikroskopik ölçekte (elektron mikroskopları). Yerleştirme, bu sistemi benzetişim yöntemi ile aktarmaya çalışmaktadır. Sergi alanına gelen izleyici karşısında beş adet (galaktik, küresel, yerel, kişisel, mikroskopik) birbirinin aynı, iri, biçimi tam olarak anlaşılamayan antropomorfik (insan benzeri), nefes alan organizmalara benzer bedenleri görmektedir. Her bir beden izleyicinin varlığını algılar ve bu şekilde, istasyon bedenler arasındaki işitsel ve görsel malzeme aktarımı başlar. Burada verilerin ya da verilerin rotasının somutlaştırılmasından öte, verilerin aktarıcısı ve alıcısı olan duraklar, insan bedenine benzer bir iç sistem olarak düşünülmüş ve yine insan bedenine benzer bir dış görünüm verilerek izleyicilerle etkileşime olanak sağlanmıştır.

Büyük miktarda veriler onlara ilişkin yeni terimleri de karşımıza çıkarmaktadır: örneğin verilerin görselleştirilmesi (data visualization), ya da yönlendirme yapılabilmesi için verilerin haritalar haline getirilmesi (mapping), iletişimde verilerin cisimsizleştiğini, sürekli bir akış (flux) içinde olduğunu ve izleyici tarafından filtrelenebileceğini, yeni biçimler oluşturacak şekilde tekrar tekrar gruplandırılabilceğini göstermektedir. Örneğin “enformasyon mimarisi”ne (verilerin bir amaç için gerekli biçimde yapılandırılması) dayanan projeler izleyicilerin etkileşimli katılımı ile gerçekleşmektedir. Enformasyon mimarisi (genellikle IA – Information Architecture olarak kullanılır) enformasyonun bir amaç için yapılandırılmasına dayanır. Bu yapılandırmalar çoğu zaman kullanıcıların ya da daha büyük veritabanlarının etkileşiminden hareketle gerçekleşmektedir. Terim çoğu zaman web gelişimlerine ilişkin olarak kullanılmaktadır ancak web dışında da terimin işaret ettiği alanlar bulunmaktadır.

Örneğin Apartment (Bkz. şekil 26) adlı bir projede isteyen izleyiciler bilgisayar ekranına girdikleri kelimelerin semantik anlamlarından hareketle üç boyutlu ev tasarımları gerçekleştirebilmektedir. İzleyici bu şekilde kendi dağarcığındaki kelimelerden oluşan daireler ve bu dairelerin oluşturduğu apartmanlar, sonrasında da şehirler yaratabilmektedir. Bilgisayar ekranındaki yazı, somut bir inşa modeline dönüşmektedir. İzleyicinin katılımı da son derece özgün bir hal almaktadır. Bunun da ötesinde, daireler tamamlanınca izleyicilerin yazdığı kelimeler metni sese dönüştüren yazılımlarla izleyicilere geri dönerek etkileşim çemberi tamamlanmaktadır. Bu şekilde semantik olarak en anlamlı kelimelerin (Art, Body, Work, Truth vb.) merkezde yer aldığı sanal şehirler inşa edilmektedir.

Bu ve benzeri projelerin özelliği izleyiciye istediği verileri girme/kullanma, edindiği veri gruplarını dilediği gibi yapılandırma ve dinamik veri haritaları estetik nitelikler ortaya koyabilecek şekilde oluşturabilmelerini sağlamalarıdır.

İletişim ve veri yapılandırmasının yanında bir başka farklılık da iletinin, kaynaktan iletiyi alana kadar izlediği rotanın artık somutlaştırılabilmesidir. İnternet’in sanal ortamı bazı projelerde somutlaştırılmaya çalışılmış, verilerin izlediği yol, dünya üzerindeki hareketi farklı anlamlar yaratabilecek şekilde ortaya konulmuştur. Örneğin Ride the Byte (Bkz. şekil 27) ve tsunamii (Bkz. Şekil 28) projeleri belirli web sitelerini

barındıran serverlar ile sergi mekanının bulunduğu makine arasındaki rotayı grafiklerle çizmektedir. Böylelikle izleyicinin bedeni fiziksel bir eylem gerçekleştirmeksizin dünya üzerinde bir başka noktaya gidebilmektedir. Ride the Byte'da izleyiciler, bir web sitesi seçerek, dünya haritası üzerinde, bulundukları mekan ile seçtikleri web sitesinin bulunduğu server arasında bir çizgi çizebilmektedir. Tsunamii'de ise izleyici, sergi mekanı içinde, projenin sahiplerinden biri elindeki GPS aleti ile serverın bulunduğu şehre giderken, katedilen rotayı salondaki ekran üzerinden izleyebilmektedir. Projenin Internet üzerinde yer alan kısmında ise izleyici belirli bir sürede dolaştığı web siteleri vesilesiyle dünyanın hangi noktalarına gidebildiğini görebilmektedir.

Kişiler arası iletişimin dijital sanat aracılığıyla yaşadığı değişime örnek bir projede, algılayıcılarla donatılmış giysi, kişinin bedeninin duyularını ve uyarılarını ağ (network) üzerinden diğer bedene aktarmaktadır. Şu durumda iletiyi dağıtan bir beden, iletiyi alan diğerinin bedeni, ileti de duyu-lar olduğuna göre tüm bu kavramların anlamları yeniden yapılandırılmalıdır. İnsanın bedeni, iletiyi üreten ve aktaran konumundadır. İleti sinir sisteminden gelen sinyallerdir. Bir başka projede ise kişiler, giydikleri kameralar ve kameralara iliştirilmiş mikrofonlar ile bulundukları ortamdaki görüntüleri ve sesleri duyabilmektedirler. Ancak ufak bir sapma vardır, katılımcılar kendi kameralarından diğer katılımcının kamerasına yansıyan görüntüleri (yani kendi görüntülerini) izlemekte ve diğer kişinin etrafındaki sesleri duymaktadır. Basit bir teknik ayırım ile sanal bir düzenleme gerçekleştirilmiş olur. Böylelikle iki kişinin arasında kurulabilecek iletişimin sınırları bulanıklaşmıştır.

Bugüne dek Internet'e birçok aygıt bağlanmıştır, kameralar, PDA'lar, algılayıcılar gibi. Stelarc ise Internet'e kendisini bağlamıştır: robotik bir mekanizmaya kablolarla bağlanmış, mekanizmanın kablolarını da Internet'e bağlı bir bilgisayara bağlamıştır. Internet kullanıcıları bir web sitesi üzerinden Ping kodlarıyla mekanizmaya 0-60 volt arası elektrik sinyalleri göndermişlerdir. Kaynak, sayısız ve kimliği belirsiz kullanıcılar, ileti, elektrik sinyali (tıpkı diper medyalarda olduğu gibi), iletiyi alan ise bir insan bedenidir. Bu elektrik sinyalleri Stelarc'ın bedenini istem dışı olarak harekete geçirmiştir. Stelarc burada bedenimizin ne derece bizim kontrolümüz altında olduğunu ve aynı şekilde nasıl kültürel kontroller altında kaldığını sorgulamaktadır.

İletişim araçlarının iki şeye dayandığı söylenmektedir: birincisi izleyiciyi yanıltmak ve ikincisi eyleme geçirmek. Bu bağlamda üzerinde durulması gereken projelerden biri de Jim Campbell'in Hallucination (Bkz s.49) adlı video yerleştirmesidir. Görüntünün yanıltıcılığını, ekranın yaşattığı sanrıyı iletişim araçları bağlamında değerlendirdiğimizde eski, ancak başarılı bir projedir.

İletişimdeki değişimlere ilişkin bir başka ayrıntıyı dijital sanat projelerinde kullanılan “evrim” çalışmalarında görebiliriz. Evrime ilişkin projelerin temelinde Human Based Evolutionary Computation adlı bir takım evrimsel hesaplamaların genel terimi olan ve de Etkileşimli Evrim (Interactive Evolution) denen kavramlar yatmaktadır. Bu kavramlar temelde, evrimin hesaplanabilir, bilgisayar sistemlerinde simüle edilebilir, evrimin etkileşim içinde yaşanan bir süreç olduğunu ve de insan müdahalesiyle kontrol edilebileceğini ileri süren görüşler mevcuttur. Bununla birlikte, evrime müdahale de “uyum” değil “estetik” görünüş kriterinden bahsedilmektedir. Yani sadece ortama uyum sağlayanların (fittest) değil, görüntü olarak ortamı ile bütünleşebilenlerin hayatta kalabileceği fikri dijital sanat projelerinde yaygındır. Konuyla ilgili bir çok proje bulunmakla birlikte bir tanesinden özellikle bahsetmek yerinde olacaktır. Karl Sims'in bir projesinde sergiyi gezenler, 16 farklı monitör üzerinde gördükleri yapay organizmalardan “görsel olarak beğendiklerini”, yerdeki algılayıcılar aracılığıyla seçebilmekte, seçilen organizmalar yaşamda kalmakta diğerleri yok olmaktadır. Bunun iletişim ile bağlantısı Internet'e özgün bir hesaplama sisteminde yatmaktadır: HBEC (Human Based Evolutionary Computation) sistemi. Bu sistem bugün, kullanıcıya sunulacak bilginin toplanmasını ve seçilmesini dış kaynaklardan edinen web siteleri tarafından tercih edilen bir sistemdir. Evrimsel hesaplama modelleri ile benzerlik göstererek iki işlemi desteklerler: başlatma (kullanıcı içerik eklediğinde) ve seçme (kullanıcı birimler arasında tercih kullandığında). Websitesinin yazılımı tercihlere göre içeriği tekrar tekrar düzenlemektedir⁹⁴. Sistem basit ancak etkilidir. Bu durum bize iletişimde izleyicinin tercihinin, görsel seçiminin ve içeriğe müdahale gücünün yeni teknolojilerle somutlaşmasını göstermektedir.

⁹⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Human-based_evolutionary_computation (Kosorukoff, 2000; Gentry, 2005).

Yeni iletişim modelleri ve özellikle beden-makine iletişiminin uygulamalarından tekrar teoriye dönecek olursak, geçmişte iletişim teknolojilerinin ve özellikle Internet'in kullanımıyla "biçimi olmayan toplum" fikrinin artık değişmesi gerektiğini görürüz. Yeni medya teknolojilerinin sonucunda oluşan sosyal yapılar "biçimi olmayan" bir toplumu değil, yalnızca geçmiştekinden farklı bir formu olan bir toplumun varlığını haber vermektedir. Bütün bu sosyal formların yapılandırılmasında cevaplanması gereken soruları Gloria Mark (1997, 13) şöyle özetlemiştir:

Bedenin sosyal fonksiyonu nedir? eksikliği, sosyal ilişkiler bağlamında ne ifade etmektedir? beden, siberuzay/sanal gerçeklik içinde nasıl bir temsiliyete sahiptir? nasıl bir arayüz ile sunulmalıdır ve bu arayüzün iletişim kavramı üzerinde nasıl bir etkisi olacaktır?

Benzer şekilde Clarke (2005, s.17) da endüstrinin mobilite dediği şeyin sonucu olarak zamana ve uzama neler olduğunu gözlemlemenin önemli olduğunu vurgulamıştır. Internet üzerinden kontrol edilebilen robotlar ile kişi artık uzaktaki bir mekanda bulunan kişilerle sohbet edebilmekte, etrafı gezebilmekte, hatta çeşitli objeleri alıp inceleyebilmekte, örneğin bir yazıyı (kameralar, monitörler, algılayıcılar sayesinde) okuyabilmekte, kendi görüntüsünü de robotun yapısının üstünde bulunan monitöre web kamerası aracılığıyla aktarabilmektedir. Dolayısıyla kişilerle iletişim için kişinin fiziksel var oluşu romantik bir ayrıntı haline gelmektedir.

Susani (2005, s.222) söz konusu bu mobil toplumun, biçimi olmayan bir toplum değil, ancak mimarların geçmişte *genius loci*⁹⁵ olarak adlandırdıkları, mekan duygusunun daha da güçlü olacağı, sosyal "yoğunlukların" (ilişkilerin artan akışı) fiziksel lokasyona belirli bağlantılarının olduğu bir yer olacağını ileri sürmektedir. Bu tür bir mobil toplumun biçimi o şekilsiz ağlardan biri değil, bu sosyal yoğunluklardan biri olacaktır: mekan duygusu, fiziksel bir mekan üzerinde varolan enformasyonun maddi olmayan akışıyla tanımlanacaktır yani *genius loci*, mekanda "yere basar" olduğu kadar, "dünyevi olmayan"da uçuyor olacaktır.

⁹⁵ Roman mitolojisinde her mekanın koruyucu bir ruhu olduğuna (çoğu zaman bir yılan olarak betimlenmiş) inanılmıştır. Çağdaş düşüncede bu koruyucu ruh daha çok ortamın 'havası', 'atmosferi' ya da "mekanın ruhu" olarak kullanılır hale gelmiştir. İngiliz şair Alexander Pope (1688-1744) peyzaj düzenlemelerinde *genius loci*'nin önemine değinmiştir; bugün peyzaj mimarisinde temel ilkelerden biri haline gelerek, tasarımın, mekanın, içinde bulunduğu ortamın bağlamına uyması zorunluluğuna önem vermesi gerektiği görüşü yerleşmiştir. Daha detaylı bir bilgi için http://en.wikipedia.org/wiki/Genius_loci adresinden faydalanılabilir.

Görünen odur ki yeni iletişim teknolojileri ve etkileşim kavramı sınırları zorlamaya devam edecektir. Dijital sanat da bu sınırlara dair sorgulamalarına işbirliği, yaratıcılık ve dönüşüme dayanan bir bakışla devam edecektir. Bu tür bir sanat, Roy Ascott'un deyimiyle çizgisel olmayan, uyumla, bütünlükle, çözümlemeyle, açık-uçlu, kaosu kucaklayan bir sanat biçimi olacaktır.

5.7. Dijital Sanatta Evrim Kuramı ve Bedenin Yeni Durumu

Dijital Sanatın bir diğer alanı da autopoietic⁹⁶ sistemleri, sanal yaratıkları, yapay zekâ yazılımlarını, genetik imgeleri, sentetik yaşamı, dijital organizmaların ekolojisini, etkileşimli evrimi, doğanın algoritmik düzenini ve Darwin'in evrim kuramını ele almaktadır. Başlıkardan da anlaşılacağı gibi biyolojinin (yaşambilim) bulguları ve çalışma mantığı, insanın evrimi dijital sanatta oldukça sık işlenen konulardır. Özellikle evrim konusu, simülasyon tekniklerinin ve bilgisayar sistemlerinin gelişmesiyle kontrol edilebilir bir düzenek olarak görülür hale gelmiştir. Dijital teknolojiyi kullanan sanatçı bazen dünyanın canlılar için uygun hale geldiği ortamı canlandırma yoluyla taklit etmiş, bazen evrime ilişkin bilgisayar temelli estetik bir yorum getirmiş, bazen yapay bir organizmanın evrimine müdahale ederek onu ve evrimi anlamaya çalışmış, bazen de kendi bedenine yaptığı teknolojik müdahalelerle evrimini yönetip yönetemeyeceğini sorgulamıştır.

Evrim, sözlük anlamı itibariyle birbirini takip eden değişiklikler dizisi olarak bilgisayar sistemleriyle, yazılımlarla benzerlik göstermektedir; fikrini dijitize eden sanatçı için evrim bu bakımdan ilgi çekicidir. Biyolojik anlamıyla evrim ise jeolojik zamanlarda canlıların uğradıkları değişiklikleri tanımlamaktadır ve insanoğluna ileriki zamanlarda geçirebileceği değişiklikler üzerine düşünme imkanı vermesinden dolayı önemlidir. Birinci şekilde sanatçı evrim fikrinin simülasyonunu bilgisayar ortamında gerçekleştirmektedir. İkinci şekilde ise kendi evrim düzenini yorumlamayı hedeflemektedir. Bu her iki farklı kullanım alanına ilişkin örneklerle geçmeden önce dijital sanat üreticilerinin Darwin'in evrim yasasının ve onu takiben insanı insanlaştıran unsurlara ilişkin kuramların hangilerini kullandıklarını özetlemek faydalı olacaktır

⁹⁶ kendi kendini yaşatan

Bununla birlikte yeryüzünde ilk canlının oluşumunun ve evriminin başlangıcının gerçekleştiği dönemi ele alan dijital sanat projelerine de rastlanmaktadır. Örneğin Jürgen Claus , Planet Ocean (1988), Sun Sculptures (1983) ve The Carousel of Suns (1991) isimli projelerinde bu dönemi işlemektedir. Claus'un Planet Ocean Projesi su, iki lazer, iki video kamera, neon ışığı ve dünyayı temsilen aynalı bir küreden oluşarak, izleyiciye gezegen sistemini fiziksel bir düzen içinde yaşatmaktadır. Claus'un diğer projeleri de dünya, su ve ışık kavuşmasını aktaracak şekilde güneş enerjisinin kullanıldığı, bu enerjinin suda bulunan photo-elektrik hücrelerini aydınlattığı sistemlerle güneş heykelleri oluşturmaktadır. Bilim ve sanatın içiçeliği ile, sanatçıların, mühendislerin, ve bilim insanlarının oluşturduğu organik makineler ile etkileşim doruk noktasına çıkarılabilir ve bu düzenlemeler insana ve doğal yaşam mücadelesine yaşamsal metaforlar, semboller ve gerçeklikler inşa ederek hizmet verebilir (Popper, 1993, s. 146).

Evrim konusunda bir başka yaklaşım ise “etkileşimli evrim” konusudur.. Etkileşimli evrim, evrim sürecinin iki taraflı bir süreç olduğunu, karşılaşma anında her iki ögenin de birbirinin değişimine ve dönüşümüne sebep olduğunu ileri süren bir yaklaşımdır. Dijital sanat alanı içinde bu etkileşimli evrimin izine, bireyin, izleyicilerin görsel imge karşısındaki tercihleriyle, seçimleriyle evrime müdahale edebilmelerini konu alan projelere erken dönemlerden beri sıklıkla rastlanmaktadır. İzleyicilerin çeşitli sensörler aracılığıyla görüntüsünü beğendiği organizmaların yaşamasına onay vermesi, beğenmediklerinin yaşamına son vermesine dayana projeler, en popüler olanlarıdır.

Benzer bir uygulamayı Internet ortamında gerçekleştiren Sommerer ve Mignonneau çifti, web sitesini ziyaret edenlerin yazdıkları bir kelimeyi ya da metni yapay bir organizmaya çevirmektedir. İzleyici web sitesi üzerinden kendi yarattığı organizmanın gelişimini takip edebilmekte, diğer izleyicilerin organizmalarıyla biraraya gelişini izlemektedir. Burada da görsel olarak daha uygun olanlar kalmakta diğerleri ayıklanmaktadır. Projenin devamında bu organizmalar Japonya’da bir galeri içerisinde sergilenmekte, ekran üzerindeki bu yapay organizmalar doğal izleyicilerin hareket eden bedenlerine çeşitli tepkiler vererek hayatta kalmakta ya da ölmektedir. Bu projeler aracılığıyla hem kavramsal açıdan çağımızda görüntüye verilen değerın yaşamsal bir

nitelik taşımaya başladığına ilişkin bir fikre kapılırsanız hem bireyin bir organizmanın evrimine müdahalesini görerek, insanın doğanın evrimine müdahalesine yeni bir gözle bakarız. Hem de somut olarak yapay bir organizma yaratımının ve evrimsel sürecin uygulamalı simülasyonunu görmenin mümkünlüğüne tanık oluruz.

Bilgisayarda üretilmiş evrimi canlandıran yazılımlar da evrim konusunun dijital sanatta ele alınmasına örnek projelerdendir. Thomas Ray'ın *Tierra'sı* (Bkz. Şekil 12), bir *genetik programlama* düşüncesinin bilgisayar diline dökülmüş halidir. Ray'ın projesi yapay yaşam kavramına biraz daha kuramsal yaklaşmaktadır. Onun projesinde insanoğlunun müdahalesi söz konusu değildir, kendi başına çalışan bir bilgisayar yazılımıdır. Ray uzun yıllar Amazon ormanlarında çalışmış ve evrimi incelemenin bu şekilde çok uzun süreceğine karar vererek, insanın müdahalesinin olmadığı vahşi bir doğa evrimi yazılımı hazırlamıştır. *Tierra'nın* kaynak kodu sanal bir bilgisayar ortamı yaratır ve Darwinci bir işletim sistemi kullanır. Burada evrim geçiren, dönüşüme uğrayan, birleşen ve sonuçta işlevsel kodları üreten yine kodlardır. Burada doğal seleksiyon kullanılmaktadır, kodlar bilgisayarın hafızasında yaşar.

Kenneth Rinaldo'nun evrim projesi ise davranış modellerine dayanır. Rinaldo 2000'de hazırladığı *Autopoeisis*'te (Bkz. s.306) robotik kollardan oluşan bir heykel düzenlemesi kullanır. İnsan kolunu andıran on beş robotik kol tavandan aşağı sarkmaktadır. Robotların hepsi merkezi bir bilgisayar sistemine bağlıdır. Bu yolla kollar birbirleriyle haberleşebilmektedir. Daha da ötesi kollar, aralarından geçen izleyicilerin hareketlerine de tepki vermekte ve bu bilgileri de birbirlerine aktararak insanlarla uyumlu bir düzeni oluşturabilecek tepkiler geliştirmektedirler.

Stelarc bedeninin ve evrimin konumu hakkında en radikal projeleri doksanlı yıllarda gerçekleştirmiştir. Goodall, Stelarc ile yaptığı röportajda onun: “çok eskiden beri protez bedenler olduğumuzu düşünmekteyim. Hominidlerden evrildiğimiz dönemlerden beri bedenimizi güçlendirecek şeyler, makineler üretmekteyiz. Bu insan olmamızın bir parçasıdır” dediğini aktarır. (Goodall, 2000). Bu sözler Stelarc'ın insanın evrimi konusundaki açık görüşlerini ve gerçekleştirdiği performansların söylemlerini ortaya koymaktadır. Stelarc, bedeninin, kendi yarattığı teknolojik ortama/çevreye uyum sağlamak için protezleri kullanması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre insanın evrimi,

tamamlanmış bir süreçtir, teknolojik dünyada kalmanın yolu yine teknolojiden geçmektedir. Third Hand (Bkz. şekil 60) projesi kapsamında, bedenine üçüncü bir protez el geçirir. Stelarc üç elini birden kullanarak Evolution (evrim) kelimesini duvardaki kağıda tek seferde yazar. Böylelikle hem bir protezin işlevselliğini, hem bedene eklenecek bir başka organın diğer organlarla uyumlu olması gerçeğini hem de medyaların uzantılarının duyular arasında yeni orantılar yaratacağı düşüncesinin somut bir örneğini ortaya koymuş olur.

Stelarc'a göre beden kamusal, özel ve psikolojik alanlar arasındaki keyfi (fiziksel olmayan) ayrımları silerek bir oyuk haline gelir. Glove Anaesthesia ve Alien Hand projeleri, hastaların bedenlerinin bazı parçalarının orda olmadığını, onlara ait olmadığını, onların kontrolünde olmadığını deneyimlediği patolojik durumlardır; bir yanda fizyoloji eksikliği, diğer yanda ajan eksikliğidir. Stimbod'da beden sadece bölük bir fizyolojiye sahip olmayacak, uzuvlarını otomatikleşmiş, eksik ve yabancı hissedecektir. Stelarc, Platonik, Kartezyen ve Freudyen geçmişimizde bunlar patolojik olarak değerlendirilebilir ve Foucaldiyen şimdinizde açıklamaların, bedenin yazılmasının ve kontrolünün üzerine odaklanırsınız demektedir.

Bir başka tür evrim teorisini ele alış projesi ise temsili bir tutum izlemektedir. Michael Rees, insan iskeletine farklı kemik parçaları eklemleyerek imkansız omurgalar oluşturur. Kopyalanarak çoğaltılmış ve birbirine eklenmiş, aynı beden üzerinde tekrar eden organları bilgisayar sistemleri aracılığıyla hareket ettirir ve bir tür kendi evrim yorumunun canlandırmasını gerçekleştirmiş olur (Bkz s. 288).

Son olarak evrim teorisini bilgisayar kodlarıyla canlandıran bir web sitesine değinmek gerekmektedir. Basit bir oyun mantığında çalışan bu yazılım kişiye kendi yapay organizmasını Internet üzerinde canlandırma imkanı tanımaktadır. Sitenin ana sayfasında yer alan metinde şu bilgiler aktarılmaktadır: “Framsticks üç boyutlu bir yaşam benzetimidir. Hem mekanik yapılar (bedenler) hem de yönetim sistemleri (beyinler) canlılarla ilişkilendirilebilmektedir. İstenen özellikler, örneğin, iyileştirmeler (evrim algoritmaları aracılığıyla), etkileşimli evrim (bazen co-evolution olarak geçmektedir), ucu açık evrim, genetik havuzlar veya tür-ekosistem ilişkilendirmeleri programlanabilmektedir. Çoğu Framsticks kullanıcısı evrimsel

hesaplama, yapay zekâ, sinir ağıları, biyoloji, robotik, benzetim, tıp, felsefe, sanal gerçeklik, grafik ve sanat alanlarından gelmektedirler. Sistem kendi yapay canlılarının evrimsel gelişimlerini sanal bir dünyada izlemek isteyen herkese bu imkanı sağlamaktadır. Yapay yaratıklarınızı kendi ihtiyaçlarınızla göre tasarlamanız ve test etmeniz mümkündür. Araştırma ve eğitim amaçlı kullanılabilecek esnek bir üründür”⁹⁷.

5.8. Dijital Sanatta Bedenin Temsiliyeti ve Sunum Alanları

Bu bölümde beden, bilinen anlamının ötesinde, sosyal ve fen bilimlerin yaklaşımından farklı olarak, kavramsal sanattaki anlam çeşitliliğiyle ele alınmaktadır. Bedeni bir kavram olarak incelemekten kasıt, bedene ait olan ve olmayan, bedenün uzantısı, devamı olan, kısacası bizi bedeni düşünmeye yöneltten her şeyin sanatsal anlamda “beden” olarak incelenmesidir. Sosyal bilimler bedene sosyal bir varlık olarak yaklaşmaktadır, fen bilimleri de onu mekanik bir sistem olarak incelemeye almaktadır. Ancak diğer kavramlarda olduğu gibi beden kavramı da bir bütünlüğü gerektirmektedir. Beden tüm anlam çeşitliliğiyle ve bazen farklı katmanların bir araya gelerek oluşturduğu yoğunlukla sanatsal ifadenin içine girebilmektedir. Bu bağlamda sanatçının bedeni de, izleyicinin bedeni de, sanatçının yöneldiği beden de, bir temsiliyet olarak beden de, soyutlaştırılmış beden de, kimlikten sıyrılmış beden de, kemik yığını olarak ele alınan beden de, bedenün yokluğu da, yığınlar halindeki beden toplulukları da, yapay olarak kurulan beden de, sanal beden de, bedenün ilettiği de, parçaları da (deri, kan, kornea hücreleri vb.) bugünkü “beden” fikrimizi oluşturan önemli birimlerdir. Dolayısıyla beden, bu bağlamlar çerçevesinde, örnekler üzerinden ilerlenerek incelenmeye çalışılacaktır.

Sanatçının Bedeni: En eski uygarlıklardan itibaren sanatçının (şamanın) ilk ilgisi ve yönelimi kendi bedenine olmuştur. Örneğin şamanist kültürlerde beden, bugün yorumlayabildiğimiz kadarıyla bir başka boyuta geçişin ilk aracıdır (Lewin, 1993). Şaman, zihnine ve bedenine hükmedebilenidir. Geleneksel sanatlara geldiğinde de hem çeşitli zorunluluklardan hem de sanatçıyı en çok cezbeden nesne olarak beden hâlâ ön planda olduğundan, örneğin resim sanatı tarihi sanatçının kendi bedeninin

⁹⁷ <http://www.frams.alife.pl/>

betimlemeleriyle doludur. Çağdaş sanata gelindiğinde ise sanatçı bedenini *performans potansiyeli* dahilinde ele almakta, yaşam üzerine tüm fiziksel, kültürel ve felsefi sorgulamalarını kendi bedeni üzerinden değerlendirmektedir. Dolayısıyla çağdaş sanata baktığımızda, bedenin kullanımı konusunda esas söylenmesi gereken, her tür canlı performansın, beden sanatı olduğudur: Marina Abramovic, Chris Burden, Vito Acconci, Carolee Schneemann bu sanatın öncüleridir.

Çağdaş sanat ile birlikte faks makinesiyle resim siparişi verilerek ya da telefonda resmin tarifi yapılarak gerçekleştirilen sanat eylemleriyle, medeniyet ve teknolojiler değiştikçe sanatın ve sanatçı kavramının da değiştiğine işaret edilmişti. Dijital sanat ile birlikte sanatçı kavramı da çeşitli değişimlere uğramıştır: izleyicinin sanatçının rolünü üstlenmesi, sanatçının sadece fikir üreten olarak sanatsal eylemde yer alması, ya da telepresence yöntemleriyle sanatçının bulunduğu yerden ayrılmadan bir sanat yapıtını üretebilmesi gibi.

Sanatçının dijital teknolojilerle değişen konumuna iyi bir örnek olarak, Internet üzerinden çeşitli eylemleri gerçekleştiren robotik makinelerden PumaPaint incelenebilir. Benzer bir mantıkta çalışan birçok farklı örneğine rastlayabileceğiniz PumaPaint (Bkz. şekil 61) adlı bu projede izleyiciler, bir web sitesi üzerinden, özel bir arayüz kullanarak Amerika'daki bir üniversitede bulunan robotik bir kolu kumanda edebilmektedir. Bu robotik kol, web sitesi üzerinden gelen komutlarla, gerçek bir tuval üzerine gerçek boyalarla, web sitesi üzerinde yapılan resmi gerçekleştirmektedir. Burada izleyicilerin sanatçı kimliği taşıyıp taşımadığı ya da ortaya çıkan şeyin sanatsal değer taşıyıp taşımadığı ayrı bir tartışma konusu olsa da önemli olan, dijital teknolojilerin sanatçının konumuna ilişkin önümüze ne gibi yenilikler koyabildiği ve bu yeniliklerin sanata nasıl etki edebileceğidir. Projenin web sitesinde ekibin bundan sonraki hedefinin iki boyutlu yerine üç boyutlu bir heykeli şekillendirebilecek teknolojiyi geliştirmek olduğu belirtilmektedir. Basit ancak sanatçının konumuna ilişkin önemli bir farklılığı ve yeniliği ortaya koyan bir projedir.

Sanatçının bedeni söz konusu olduğunda yalnızca sanatsal edimi gerçekleştiren beden değil, sanatçının kendi bedenine uyguladığı eylemler de bir değişime uğramaktadır. Beden konusunda radikal fikirlerini eylemlere dönüştürmekten

çekinmeyen Stelarc, bir projesinde, kendi bedenini sanat yapıtına dışarıdan bakan bir konumdan, yapıtı içine alan bir konuma taşımaktadır (Bkz. şekil 63). Stelarc'ın niyeti, mide için tasarlanmış metalik bir minik heykeli yutmak ve heykeli beden içinde sergilemektir. Kapsül beden içinde ilerledikçe, teknolojinin yalnızca bedene eklenilen bir uzantı olarak değil, bedeni istila eden bir olgu olarak da görülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Sanatçının bedeni sanatı üretmemekte, sanata dışarıdan bakmamakta ya da sanat eylemini gerçekleştirmemekte ama sanatın ürününü içermektedir. Böylelikle sanatçının bedeni yapıt için alternatif bir mekan haline gelmektedir. Heykelin beden içinde izlediği yol ise vdeo endoskopi ile görüntülenmektedir. Tüm bu süreç sanatçının kendi bedenini sanata malzeme edişinin farklı bir açısını yansıtmaktadır.

Bedenini bir host (evsahibi) haline getiren bir başka sanatçı da Eduardo Kac'tır. Kac sol bacağına, kimlik numarası olan bir mikroçip taktırır (Bkz. şekil 14). Bacağı, uzaktan bir robotik kolla taranarak mikroçipin numarası kayıp hayvanların kaydedildiği bir veritabanına eklenir. Kac, bu çalışmayla, mikroçiplerin ileride kimliklerimiz haline gelebileceğini belirtmektedir. Bununla birlikte sanatçı kendi bedenini, dijital bedenler için genel bir tanım olarak öne sürülen bir veri seti haline getirmektedir.

Kimlikten Sıyrılmış Beden: Sanatçının kendi bedenine olan yaklaşımından, yöneldiği beden konumuna dönecek olursak çok çeşitli eğilimlere rastlayabiliriz. Bu eğilimler arasında Jim Campbell'in Motion and Rest projesi (Bkz. şekil 62), dijital teknolojilerin bir eleştirisini yansıtmaya açısından önemlidir. Bilgisayar teknolojilerinin görüntüyü oluşturmak üzere kullandığı birim olan pixeller, yani bir araya getirilmiş ışık tüpleri, figüratif olarak resmedilmesine alışkın olduğumuz insan bedenini yeniden yorumlamaktadır. Tuvalin ve üzerindeki boyanın yerini, hareketi eş zamanlı olarak kaydeden kameralar ve monitörler almaktadır.

Campbell, Muybridge'in fotoğraf serilerini anımsatacak şekilde, kimi zaman bir sergi salonunu gezen insanların hareketlerini, bazen fiziksel engelli bir kişinin görüntüsünü, figür tanınmaz hale gelinceye dek soyutlaştırarak, pixelleri azaltarak ve çok düşük çözünürlük kullanarak dev monitörlerde sergilemektedir. Burada beden hareketi de yapıta dahil edilerek gerçeklik duygusu artırılmaktadır. Ancak bu sefer de

figürlerin cinsiyetlerinin, yaşlarının, kimliklerinin ve benzeri tanımlayıcı niteliklerinin silinmesi, teknolojinin kimliksizleştirdiği bedenler üzerine düşünmemizi sağlamaktadır. Çalışma geleneksel sanattan çok farklı gibi durmamakta ancak kendi malzemesi olan teknolojiyi sorgulayan bir duruma işaret etmektedir. Ayrıca bu proje, dijital sanatların görsel yanını da tanımlamaya uygun bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır: LED (red light emitting diodes) lerle sürekli değişen/bozulan/kaybolan bir görüntü sergilendiği için, dijital sanatların değişken, dinamik, eş-zamanlı özelliklerini de ortaya koymaktadır.

Sanatçının Kendi Temsiliyeti Olarak Yapay Beden: Sanatçılar klasik sanatta da çağdaş sanatta da kendi ifadelerini başka bir nesneye aktarma ihtiyacını duymuşlardır. Kuklalar, bebekler, vantrologlar ve benzeri objeler, sanatçının sorunsalına aracı olarak kullanılan nesnelerdir. Feingold'un burada üzerinde duracağımız çalışmasında ise, sanatçının kendi temsiliyetini, suretinin bir kopyası olan yapay bir kafaya ve yapay bir zekâya yükediğini görmekteyiz

Kimi zaman vantrolog kuklalara da çalışmalarında yer veren Feingold, bu yapay kuklaları sadece görsel heykeller olarak kullanmamakta, onları izleyicinin sorularına cevap verecek, diyalog kuracak bir etkileşim içine sokmaktadır. Feingold'un Sinking Feeling (Bkz. şekil 30) adlı projesinde yapay bir kafa, bir saksı içinde durmakta ve bedensiz olmasının sorgulamasını yaparak bir monolog ortaya koymaktadır. Yakınına gelen izleyicilerin sorularına cevap vermekte, kimi zaman kendi hikayesini anlatmaktadır. İzleyici ile arasında geçen diyalog arkadaki duvarda yansıtılmaktadır. Bu projedeki kafanın saplantısı, organik yaşama duyduğu özlem ve zekâsının yapaylığının yarattığı çelişkiler, gerilimlerdir.

Bir başka projesinde ise, bir kadınla erkeğin kafaları olarak tasarlanmış yapay kafalar, bir yatak kesiti içinde, tıpkı gerçek yaşamdaki çiftlerin sıkıcı ve sıradan diyaloglarını anımsatacak konuşmalar yaparak ilişkilerini sonu olmayan bir süreç içinde tartışmaktadır. Mekanı dolaşan izleyiciler her seferinde anlık olarak oluşan, önceden sıralı olarak kaydedilmemiş bir tartışmayı dinlemektedir. Bu proje için hazırlanan yazılım, kadın figürüne de erkek figürüne de bir tür kimlik, bir söz dağarcığı, saplantıları ve alışkanlıkları ortaya koyabilecek metinler yükleyerek çiftin bir sinema

sahnesi çekimi yapıldığı izlenimini vermelerini sağlamaktadır. Dolayısıyla diyebiliriz ki sanatçının ya da ifadesinin temsiliyeti olan beden, sadece bir heykel olarak yeterli bulunmamakta, bu temsiliyete izleyici ile etkileşime girecek bir zekâ da eklenmektedir.

İzleyicinin Bedeni: İzleyici kimi zaman sanatsal eylemi başlatan bir özne olarak, kimi zaman da bedeninden hareketle sanatsal eylemin gerçekleştirildiği bir nesne olarak sunulmaktadır. Çoğu zaman izleyici, kendi bedeninin teknolojik yorumuyla karşı karşıya bırakılmaktadır. Bedenin yarattığı etkileri örneğin nano teknolojilerin kullanımıyla fiziksel bir gerçeklik olarak karşısında bulan izleyici artık yalnızca bir tüketici olarak değil, kendi bedeninden hareketle sorular ortaya konan bir malzeme olduğunun da bilincindedir. Dijital teknolojilerin ortaya koyduğu etkileşim ve bu etkileşim içinde izleyicinin bedeninin rolü dijital sanatın yarattığı deneyimleme olgusunun anlatıldığı bölümde detaylı olarak ele alınmaktadır (Bkz. s.278) Ancak yine de izleyicinin bedeninin yaşadığı değişime net bir örnek olarak Marnix de Nijs'in projesinden bahsetmek faydalı olacaktır.

Doğrudan izleyicinin fiziksel katılımını ve zihinsel edimini gerektirerek onu bir özne olarak ele alan bir başka etkileşimli proje de Hollandalı sanatçı Marnix de Nijs'in Run Motherfucker Run (Bkz. şekil 31) adlı çalışmasıdır. Bu etkileşimli yerleştirmede izleyici bir koşu bandı üzerinde gecenin bir yarısı Rotterdam şehrini dolaştığı izlenimine kapılmaktadır. Projenin özelliği, izleyicinin görüntüde yer alan bir kişi tarafından takip edilmesi hatta kovalanmasıdır. İzleyici katilinden kaçmaya çalışırken ne kadar hızlı koşarsa, görüntülerin akışı aynı oranda hızlanmaktadır. İzleyici hangi sokağa gireceğine hangi yöne kaçacağına karar verip yönünü değiştirdikçe ekrandaki görüntü onun tercihiye göre yön değiştirmektedir. Bir tür psikolojik gerilim fikrini gerçek bedensel bir enerji sarfiyatıyla bir araya getiren proje izleyiciye hem fiziksel, hem de psikolojik bir deneyim yaşatmaktadır.

Bedenin Ötekisi, Sanal Bedenler: Sanatçının, izleyicinin ve temsili bedenlerin haricinde, dijital sanatta sanal bedenler de önemli bir yer tutmaktadır. Sanal gerçeklik, öncelikle fiziksel bir bedene ihtiyaç duymaktadır, aksi taktirde bir gerçeklikten bahsetmek anlamsız kalmaktadır. Ancak sanal ortamda bir başka beden daha ortaya çıkmaktadır, sanal bedenler. İnternet ve sanal uzamlarda kullanıcının grafik arayüzü

olarak ortaya çıkan görsel kimlikler olan Avatarlar gibi yine grafik arayüzü olan bedenlere de rastlanmaktadır. Çeşitli oyunlarda ve sanal toplum denemeleri olan web sitelerinde de kullanılan bu bedenlere ilişkin sanatsal bir girişimi Victoria Vesna oldukça erken bir tarihte gerçekleştirmiştir. Vesna'nın Bodies Inc. (Bkz. şekil 32) adlı projesi, bir web sitesi üzerinden kullanıcılara, çeşitli bileşenlerden faydalanarak istedikleri bedeni yaratma imkanı sağlamaktadır.

Vesna'nın projesi yalnızca teknolojik olanakların ortaya koyduğu yaratma eylemine değil, kişilerin dijital kimliklerine, artık bedenlerine ait verilerin de eklendiğini gösteren, kişilerin tümüyle birer veritabanı haline gelmesini sağlayan bir geleceğe doğru ilerlendiğine de gönderme yapmaktadır.

Çoğul Bedenler: Dijital teknolojilerle birlikte bazı kavramlar, beden bağlamında farklı boyutlarda yeniden ele alınmaktadır: örneğin küreselleşme, bedenlerin veri setleri haline gelmesi, enformasyonun mekandan bağımsız dolaşımı ve iletişimin küresel hale gelmesi gibi değişik açılardan ele alınarak yeniden yorumlanmaktadır. Küreselleşme bağlamında bedenlerin hareketleri de soyut anlamlar kazanmaktadır. Birçok projede bedenlerin devinimlerinin teknolojiler aracılığıyla görünür hale getirildiği yazılımlara ve cihazlara rastlanmaktadır. Daha az sayıda insan bedeninin ilişkisine göndermeler yapan projelere de rastlanmaktadır. Scott Snibbe, Boundary Functions (Bkz. şekil 33) adında, belirli bir alan içinde yanyana gelen insanlar arasında geometrik sınırlar çizen bir proje gerçekleştirerek, bedenler arasındaki harekete ve mesafeye dayalı ilişkilerin görsel bir yansımaları gerçekleştirmiştir.

Dijital Çağda Dönüşen Beden-Hibrit Bedenler: Biyoloji ve genetik biliminin dijital sanata dahil edilmesiyle sanatçılar, insana ve diğer türlerle ilişkisine farklı yorumlar getirmektedir. Genetik kodlarıyla oynanmış hayvanlar üzerine geliştirilen projeler kadar, insanın genetik dokunulmazlığı üzerine getirilen sorunsalların da ele alındığı projelere rastlamak mümkündür. Ancak bu projeler şimdilik dijital teknolojilerin en basit haliyle kullanıldığı örneklerden ibarettir. Bu örneklerden birisi, içeriğinden ziyade teknik başarısı ve kalitesiyle öne çıkmış olan Daniel Lee'nin fotoğrafik çalışmalarıdır (Bkz. şekil 34). Lee, stüdyosunda fotoğrafladığı modellerini, dijital işlemlere sokarak insan-hayvan karışımı yaratıklara dönüştürmektedir. Burada

teknolojinin aracılığıyla, insan bedeninin tersine evrim geçirdiğinde neye benzeyeceğine ilişkin sanatçının soru işaretlerine de rastlanmaktadır.

Tükenmeyen Hayal, Çoğaltılan Bedenler: Dijital teknolojilerin standart olanakları arasında olan sınırsız kopyalama, çoğaltma ve tekrar, sanatçıların elinde özgün yorumlara yol açmaktadır. Örneğin Paul Smith kendi imgesini bir süper kahraman haline büründürerek, çeşitli fotoğrafik görüntüler içine yerleştirmiş ve bir tür kahramanlık destanı serisi gerçekleştirmiştir. Gerald van der Kaap, bir bireye ait görüntüyü kopyalayarak ve her iki imgeyi titizlikle yan yana getirerek bireyselliğe göndermelerde bulunmuştur. Daniel Canogar'ın tekrarlayarak çoğalttığı ve bir tür doku haline getirdiği beden parçaları da teknolojinin dokunuşundan sonra, bedenin belirli bir kısmının imgesinin, bedenin bütününe ait imgesiyle arasındaki ilişki ele alınmaktadır. Canogar'ın bedeni yeniden yazışı, teknolojik olarak oluşturulmuş organizmalara duyulan hayranlık ve korku arasındaki sınırda işlem görmektedir Paul (2003, s. 45).

Bir Başka Temsili Beden Olarak Robotlar ve Makine Aksamı: İnsanoğlunun robotlarla ilişkisi araştırıldığında çok eski tarihlere dek gidilmektedir. Hemen her uygarlık, teknolojinin gelişimiyle paralel olarak robotların yaratılması için de çaba sarfetmiş ve çoğu zaman kendi hizmetine sokabileceği makine fikri üzerinden ilerlemiştir. Dijital sanat dahilinde ise robotların ya da makine aksamının insanın hizmetinde olmaktan çok daha ötesini yansıttığını görmekteyiz. Tıpkı yapay organizmaların ve yapay zekânın kullanımında olduğu gibi robotlar da insanın ve sanatçının farklı bir temsiliyet noktasında durmaktadır. Etkileşimli ortamlar konusunda etkili çalışmalar gerçekleştiren Simon Penny ve Bill Vorn'un Bedlam (Bkz. şekil 35) adlı projesi insan makine arasındaki iletişimin geldiği noktaya ve robotların temsiliyetine iyi bir örnek teşkil etmektedir. Bedlam, iletişim teknolojileri ve bilgisayar sistemlerinin bir arada kullanılmasıyla özne olma durumunun yerinden edilmesi (mekandan koparılması anlamında) ve varyasyonlarının üretilmesi üzerine bir projedir. Proje, robotları, kamera sistemlerini, etkileşimli sesi, videoyu ve web ortamını kullanmaktadır. İzleyici, herhangi bir giysi, başlık ya da aygıtın aracılığı olmadan, yalnızca bedeninin devinimleriyle bir başka mekanda bir etki gerçekleştirebilmektedir. İki farklı mekanda iki kişi, çeşitli sesler çıkaran robotik heykellerle karşı karşıyadır.

Robotik heykel, diğer mekandaki kişinin dijitize edilmiş üç boyutlu görüntüsüne uyarak hareket etmektedir. Her iki robotun yanında da, diğer robotun canlı video görüntülerini aktaran ekranlar bulunmaktadır. Aynı zamanda izleyicinin içinde hareket ettiği mekanlar da algılayıcılarla ve ses sistemleriyle donatılmış mekanlar olup, izleyicinin her hareketini diğer mekandaki robotun hafızasına aktarmaktadır. Bu şekilde her iki mekandaki katılımcı, diğer odadaki katılımcının karşısındaki robotu kendi devinimleriyle harekete geçirerek, katılımcının bedeniyle robotun üzerinden iletişim kurmaktadır. Her iki mekandaki robot da katılımcıların eylemlerinin birer taşıyıcısı haline gelmektedir. Böylelikle katılımcıların ve robotların arasında tuhaf bir iletişim ağı, alanı meydana gelmektedir. Bununla birlikte robotik heykellerin organları insana benzemekte ancak bedenin bütünü insan bedenini çağrıştırmamaktadır.

Bedenin Temsiliyetleri: Kalp Atışları, Nefes, Hücre, Mikro-organizmalar, Deri, Kan ve Karbondioksit: Bölümün başlangıcında da belirtildiği gibi beden kavramı, kendisine gönderme yapan her türlü yan anlamı da içine almaktadır. Bu bağlamda, bedene ait sıvılar, organlar, sesler, işleyişler bedenin varlığına işaret ettikleri oranda, birer *bedendir*.

Örneğin kalp atışları birçok sanatçı tarafından bedenin ayrılmaz bir unsuru olarak irdelenmiştir. Çeşitli yerleştirmelerde kalp atışlarının görselleştirilmesine ya da kalp görünümünde düzenlenmiş heykellere de rastlanmaktadır. Bu çalışmalardan biri olan 1997’de düzenlenen Heart Beat adlı projede, üç kişi, başlıklar ve çeşitli algılayıcılar giyerek, beş metre karelik karanlık bir odaya girerler. Bu alan içinde kalp atışları nabız seslerine ve gözle görülebilir, küre biçiminde bilgisayar grafiklerine dönüştürülür. Bu grafikler ve sesler, karanlık ortamdaki kişilerin varlıklarını ve birbirlerine olan mesafelerini belirten tek unsurdur. Kişilerin birbirini algılayabilmesi için tek veri bu görseller ve seslerdir: ne birbirlerinin görüntüsü ne de sesler kişilerin varlıklarını ortaya koyamamaktadır. Bu şekliyle proje, kalp atışlarının yaşayan bir bedenin önemli bir temsiliyeti olduğunu vurgulaması açısından önemlidir. Kalp atışları, cisimleşmekte ve bedenin kendisi haline gelmektedir.

Portugaly, Talithman ve Younger tarafından 2004’te gerçekleştirilen, Heartbeats adlı bir başka projede ise (Bkz. şekil 36) katılımcıların dokundukları

ekranlar aracılığıyla elektrokardiyogramları tespit edilmekte ve her katılımcı bu dokunuşuyla önündeki ekranda video görüntüleri bulunan figürün uyanıp kalp atışlarına göre tekrar eden ritmik hareketlerde bulunmasını sağlamaktadır. Her katılımcı dokunmatik ekrana dokunduğunda, ekrandaki figürleri bir tür uyanışa geçer ve katılımcının kalp atışlarına göre hareket eder. Grubun burada gerçekleştirmek istediği şey kalp atışlarının, yani bir canın, bir başka figüre hayat vermesidir. İzleyicinin etkinliğe kalp atışlarıyla katılımı, bir başka bedenin uyanışına sebep olarak bir bedenin, diğer bir bedenin doğuşuna etkisini sergilemektedir.

Charlotte Davies'in Osmose ve Ephemere (Bkz. şekil 37) adlı çalışmaları izleyicinin sanal gerçeklikteki eylemlerini tamamen nefes alışları üzerinden gerçekleştirmektedir. Osmose'un sanal dünyasına dahil olan katılımcı nefes aldıkça sanal uzamın derinliklerine ilerler, çıkmak için tekrar nefes vermek durumundadır. Davies'in çalışmalarıyla ilgili daha detaylı bilgi, psikolojik deneyimleme bölümünde verilmektedir (Bkz. s.291).

Bedenin bir başka gerçekliği olan ve dijital sanat projelerinde değişik açılardan işlenen hücreler, Victoria Vesna'nın projesinde hem kavramsal hem de estetik bir yorum ortaya koymaktadır. Hücre, bilindiği gibi, virüsler haricinde yaşayan en küçük birimdir. NANO sergi salonunun merkezine yerleştirilen, Inner Cell (Bkz. şekil 38) adlı bu projede, kamera takip sistemleri, zemin robotları, çok sayıda projeksiyon aleti ve ses sistemleri kullanılmaktadır. Bütün bu yoğun teknolojik düzen, izleyicilerin ve duvarlara yansıtılmış olan topa benzer dev hücre çekirdeklerinin kimyasını saptamak içindir. Sergi alanı içinde izleyiciler gölgelerine duyarlı, onların gölgeleri ve ani hareketleri ile dönüşüme uğrayan dev boyutta hücrelerle karşılaşmaktadır. Yerleştirme alanının içinde gerçekleşen her şey, tıpkı bedenin kendi iç sisteminde olduğu gibi, her türlü değişikliklerle değişmekte ve etkileşime girmektedir.

Eduardo Kac'ın oldukça yeni bir projesi, mikro-organizmaları çevresiyle etkileşimde bulunarak sürekli değişen sanat yapıtlarına çevirmektedir. Specimen of Secrecy about Marvelous Discoveries'de, Kac'ın "biotopes" (Bkz. şekil 39) adını verdiği tablolar, birbirleriyle etkileşimde bulunarak, birbirlerinin yaşamına olanak sağlayarak sürekli bir değişim ve devinim içinde olan bir ekoloji yaratmaktadır. Aynı

zamanda bu organizmalar, kendi dışlarında kalan dünyanın etkileriyle de değişim yaşamaktadırlar. Bazı organizmalar havadaki oksijeni alabilmekte, izleyicilerin bedenlerinin sebep olduğu sıcaklıktan, nefes alışlarından ve öksürüklerden beslenebilmektedir. Kac böylelikle hem kendi içinde etkileşimli ama dışarıya da dönük bir ekoloji yaratarak yaşam benzetişimi gerçekleştirmekte hem de mikro-organizmalar yaşam enerjisi taşıdıklarından, değişimde olan bedenler olarak sergilenmektedir. Bu çalışmada da mikro-organizmalar beden kavramına bizi yönlendirmektedir.

The Living Screen (Bkz. şekil 40) adlı proje, biyolojik noktacılar üzerine dijital noktacıları (pixel) yansıtarak canlı ile cansız arasındaki gerilimi yakalamaya çalışmaktadır. Projede film görüntüleri, farklı doku kaynaklarından alınma (deri, kan, sperm ve kornea hücreleri) malzemelerle oluşturulmuş bir ekran üzerine yansıtılmaktadır. Bu canlı dokular çeşitli etkilerle (ve tabii zaman içinde) bozulmakta değişmekte ve ölmektedir. Bu değişen dokular, üzerlerine yansıtılan film görüntülerini buruşuk hale getirip bozarak izleyiciye canlı olanın cansıza etkisini (ve tam tersini) yaşatmaktadır. Bedeni temsil eden bu canlı dokular dijital ile karşılaşmalarında, doğal süreçte yaşayacakları son olan ölümü, bozularak, dönüşerek daha hızlı yaşamaktadır.

İnsan bedenine ait bir başka unsuru, karbondioksiti kullanan Translator II: Grower (Bkz. şekil 41) adlı projede ise sergi alanında duvar diplerinde gezinen robotlar, sergiyi gezen izleyicilerden çıkan karbondioksit gazının miktarına göre, yeşil boyalarla, duvarlara belirli yüksekliklerde çimene benzer desenler çizmektedir. Görüldüğü gibi beden yerine, kendisinden çıkan karbondioksit gazı da bir projenin oluşabilmesi için yeterlilik sağlayabilmekte ve bedenin temsiliyeti rolünü üstlenebilmektedir.

5.9. Dijital Sanatta Bedene Ait Duyuların Önemi ve Sanatsal Edime

Katılımı

Batıda, görme, duyma, tat, koku ve dokunma olarak vücuttaki beş basit duyuyu tanımlayan ilk insan Aristodur. Zaten Yunan kültürü duyulara dayalı bir kültür olarak tanımlanmaktadır: Yunanlı matematikçilerin geometrik formları kavramak için zihinde canlandırmak yerine parmaklarıyla formlara dokundukları bilinmektedir (Hibbitts, 1992). Oysa insanın kavranışı ve anlatılışında duyular ihmal edilmiştir çünkü zaman içinde duyular yalnızca bedene ait ve dolayısıyla yanıltıcı bulunmuştur. Descartes'a

göre bedeni tanımlayan şey duyuların kişiye aktardığı şey değil, tersine akıl tarafından bedene ait olarak kavranabilen şeydir (Sorell, 2002). Bununla birlikte, zaman içinde Batı uygarlıkları, performans topluluklarının (Hibbitts, 1992) iletişim için bedenlerini ve çoğunlukla dokunma duyularını kullanmalarından hareketle medeniyet kavramını daha fazla mesafeye olanak tanıyan görme ve işitme duyuları üzerine inşa etmişlerdir. Antropolojinin, gen araştırmalarının, küreselleşmenin, kolonizasyon sonrası çalışmaların ve benzeri disiplinlerin etkisiyle bedenin üzerinde tekrar durulmuş ve duyular yeniden ele alınır olmuştur.

Yazıya dayalı birçok kültürün dokunma duyusunu kültürel yapılanmalarından uzaklaştırdıkları muhakkaktır. Esasen “görmek, inanmaktır” deyiminin orijinali “görmek inanmaktır, ancak gerçek olan hissetmektir” şeklindedir (Hibbitts, 1992). Görme, zaman içinde, bilgiye erişmenin bir aşaması olarak “dokunma”nın önüne geçmiştir. Bunda (ya da bunun sonucunda), Batılı toplumlarda insanların birbirlerine dokunmaktan kaçınmalarının ya da bu tür bir iletişimi tercih eden insanlardan dolayı huzursuzluk duymalarının da payı bulunmaktadır. Aslında erken Ortaçağ döneminde Avrupa’da dokunma hâlâ egemen bir kavrayış biçimidir. St.Thomas Aquina, Aristo’nun, De Anima’sındaki insan duyularını yorumlayışında en çok dokunma üzerinde durmuştur (Hibbitts, 1992). Ona göre dokunma en esaslı duydur ve zihnin bir aynası olarak işlev görür. Ona göre hafif bir dokunma zekâ ve doğanın soyluluğunu taşıırken sert dokunmalar tam tersi nitelikleri iletir. Dokunma duyusu o denli güçlüdür ki diğer duyular için temel oluşturur. Hatta görme bile, bir tür dokunma biçimi olarak tanımlanır: göz, nesnelerden gönderilen ışıklara değmektedir (Intromission Theory).

Hibbitts (1992)’e göre iletişim biçimleri dokunma duyusuna dayanan topluluklarda sanat biçimleri de buna uygun olarak gelişmektedir. Bu tür topluluklarda heykeller ve diğer plastik sanatlar, çizime ve resme kıyasla daha kıymetlidir. Antopologların bulgularına göre okur yazar olmayan toplulukların iki boyut duygusu eksiktir. Erken Ortaçağ’ın Hristiyanlık düşüncesinde de, yazının ve okumanın ağırlık kazanmasından önce dini figürlere dokunmak, ilahi hisleri artıran bir özellik olarak kaydedilmiştir. Hristiyanlığın resim sanatı ile olan bütünleşmesi, dokunma duyusunun reddi ile paralellik göstermektedir. Benzer şekilde modern sanat galerilerinde de

izleyicilerin yapıtlarla teması hatta yakınlığı katı bir mesafe taşımaktadır. Ancak bugün dijital sanat yapıtlarına baktığımızda iki boyutun yerini neredeyse tamamen üç boyutlu, kişiyi içine alan, tam bir gerçeklik hissi yaratabilmek için çok sayıda duyuyu uyaran çalışmaların ağırlıkta olduğunu görürüz.

Farnell (2003), Herzfeld (2001)'e göre duysal algının kültürel değerlerin iletilmesine yaradığını aktarmaktadır. 2005 yılında duyulara ilişkin araştırmalar gerçekleştiren Consert⁹⁸ (Concordia Sensoria Research Team)'in öncüsü olan Classen'e göre Batı'nın sanat tarihinde, görsele yapılan vurgu sebebiyle yakın duyular uzun süre estetik söylevden dışlanmıştı. Bu "resmi" dışlamaya rağmen, bu duyular popüler kültürün estetik anlayışında önemli bir role sahiptir: örgülerden ve işlemelerden, karnavalların çok-duyulu (multi-sensorial) estetiğine kadar. Bununla birlikte Batılı olmayan kültürleri inceleyen biri sık sık kokunun, tadın ve dokunmanın sanatsal ifade olarak kullanılmasına tanık olmaktadır (Classen, 1993).

Fechter (2004) dünyaya ilişkin deneyimlerimiz inkar edilemeyecek derecede cisimleşmiş olduğu halde, uzun yıllar boyunca Batı düşüncesi, Fransız düşünür Descartes'ı takiben, beden-zihin ayrımının dualistik görüşünden etkilenmiştir demektedir. Buna karşın, son zamanlarda, bedenin rolü ve bedene ilişkin deneyimler "cisimleşme" düşüncesine olduğu şekliyle, yeni bir kavrayışla ele alınmaktadır. Fechter bu sözlerini şu sorularla devam ettirmektedir:

- * Batılı olmayan kültürlerde bedene ilişkin hangi alanları bulabiliriz?
- * Entellektüel-zihinsel kavramları ifade etmek için bedene ait hangi metaforları ortaya koymaktayız? Mesela "I see what you mean" sözü bedenin rolüne ilişkin bize nasıl bir bilgi vermektedir?
- * Neden görsel olanın dışında kalan duyular ihmal edilmiştir? Bu duyuları tanımlamak daha mı zordur? Eğer öyleyse, neden?

Winn (2001) ise yeni teknolojiler ve duyular üzerine şunları söylemektedir: "Teknoloji geliştikçe ve bizler insanların sanal ortamlarda girerek ne şekilde etkileşime girdiklerini öğrendikçe, sanal gerçeklik okullarda ve üniversitelerde daha fazla

⁹⁸ <http://alcor.concordia.ca/~senses/Consert-Gaze.htm>

kullanılır hale gelecektir”. Alanla ilgili insanlar sanal dokunmayı, sanal dokuyu, sanal koku ve tadı üretmek için yoğun çaba sarfetmektedir.

Bununla birlikte duyulara eğilmemizin bir başka sebebi de, bugün, teknolojinin aracılığıyla duyuların benzetişiminin kolaylaşmış olmasıdır. Dijital teknolojiler ve Sanat alanında önemli yayınlardan biri olan Leonardo dergisinin editörü Roger Malina 3 Kasım 2006 tarihinde YASMIN adlı tartışma grubuna yolladığı e-posta mesajında şu sözleri nanoteknolojinin yeni baştan tasarlanan duyularımızla yaşadığımız deneyimlerimize dayanan bilincimizde değişiklikler yaratabileceğini iletmektedir.

Esasen Malina’nın bahsettiği yeni duyular kavramı ütöpik değildir. New Scientist Dergisi’nde 2005 tarihli bir haberde duyu sayısının 21, hatta kimilerine göre 33 olduğu sonucuna varıldığı belirtilmektedir. Yeni keşfedilen (ya da duyu tanımı içine dahil edilen) duyular arasında sıcaklığı, basıncı, dokunmayı, eklem pozisyonumuzun konumunu, vücut hareketimizi, dengeyi, idrar kesesinin doluluğunu, midedeki açlığı veya vücudun susuzluğunu hissetme de var. Bu da gösteriyor ki sanal ortamların gelişimi için tüm bu duyuların detaylı incelemelerine ve bundan dolayı bu duyuların kültürel yansımalarına ihtiyaç duyulacaktır.

Günay (2003, s.154) Feuerbach’ın duyular üzerinden “eski ve yeni felsefe” ayrımı getirdiğini belirtir:

Eski felsefe, ben, soyut, sadece düşünen bir özüm; beden benim özüme ait değildir”, önermesini çıkış noktası alırken, yeni felsefe ise şu önermeyle başlar: Ben gerçek, duyusal bir özüm, kendi bütünlüğü içinde beden benim Ben’imdir, benim özümdür. Bu nedenle eski filozoflar, duyusal tasarımları önlemek, soyut kavramları kirletmemek için, duyularla sürekli bir çelişki ve çatışma içinde düşünüyorlardı. Yeni filozoflar ise duyularla uyum ve barış içinde düşünmektedirler. Duyulara karşı duruş sadece kavramsal, sadece bilinçsiz ve isteksiz, çünkü eski felsefe buna mecburdu; yeni felsefe ise, duyusallığın hakikatini sevinçle, bilinçle onaylamaktadır. O açık yürekli duyusal bir felsefedir, demektedir.

Fenomenoloji incelemeleri de bedene ve duyulara olan ilgiyi ortaya koymaktadır. Fenomenolojide iki beden vardır: fiziki beden ve yaşayan beden. Işık (1998, 2.122) Ponty’nin yaşayan bedeni tanımlamak için: “Dünya yaşayan bedenle vardır ancak” dediğini aktarır. Turner (1996)’a göre de beden, bilincin cisimleşmesidir.

Işık, beden ve zihin arasındaki uzlaşmazlığı düzeltme ve Kartezyen metafiziğin ötesine geçen algıya yeniden değer biçerek cisimleşmiş öznelliği yeniden keşfetme girişimlerinin Ponty'den geldiğini söyler.

Ajana (2005) da Ponty'nin, cisimleşmiş deneyi cisimsiz deneyüstünün yerine koyarak, dünyada bir beden “olma” için psikolojik bir boyut sağlamayı önerdiğini aktarır. Yine Ajana'nın aktarımıyla Ponty'de algı, bütün bilinç kavramına umarsızca meydan okuyan esaslı bir role sahiptir. Algı, Ponty'nin terimlerinde, objeleri tanımanın ve “duyumsamanın” fenomenolojik sürecinin yer aldığı anlamlar “sistemi”dir. Ve bu dünyayı “algılama” ve “deneyimleme”, bedenin aracılığıyla gerçekleşir Ponty'ye göre kendi bedenimiz, kalbin organizma içinde olması gibi dünya içindedir: görünen gösteriyi düzenli olarak canlı tutar, ona yaşam nefesi verir, onu içten güçlendirir ve onunla bir sistem oluşturmaktadır. Ponty, algı yalnızca cisimleşebilir der; bundan dolayı ona göre bilginin üretimi, nesnel ya da öznel yalnızca fiziksel bir gerçeklik içinde varolabilir. Buna inanarak Ponty bedeni “algının öznesi” olarak yüceltir ve Descartes'ın “Düşünüyorum, öyleyse varım” özdeyişini adeta “Algılıyorum, o halde varım” haline dönüştürür. Ponty: “Yalnızca baktıklarımızı görürüz. Gözün hareketi olmadan “görme” ne olurdu? Ve eğer hareket kör olsaydı gözlerin hareketi şeyleri nasıl bir araya getirebilirdi? Peki o yalnızca bir refleks olsaydı? Ya antenleri ya da geleceği görme gücü olmasaydı? Ya görme onun içinde önceden yapılandırılmış olmasaydı? Görünen dünya ve motor tasarımların her biri aynı Oluş'un tüm parçalarıdır” demektedir (Ajana, 2005).

Coser (1977), Sorokin'den aktararak gerçekliğin doğasını tasavvur etmenin ve kavramanın üç temel yapısı olduğunu belirtir. Gerçeklik ya doğrudan duyularla elde edilebilir (Sensate Culture) ya duyuların dünyasını aşan, ötesine geçen, Platon'un idealizmindeki gibi bir bakışla (Ideational Culture) kavranabilir veya son olarak diğer ikisini diyalektik bir ele alışla karıştırmak ve sentezlemek çabasında olan arada bir biçim ile kavranabilir (Idealistic Culture). Sorokin'e göre buna uygun olarak gerçeğin üç biçimi vardır: duyusal, ruhsal ve rasyonel. Tarihin belirli dönemlerinde bu üç yapıdan biri diğerlerine baskın çıkar ve kendisini dönemin düşünme, hissetme ya da tecrübe biçimlerine işler. Bundan dolayıdır ki toplumun temel kurumları (hukuk, sanat,

felsefe, bilim ve din) belirli dönemlerde istikrarlı bir şekilde bu üç yapıdan baskın olanın yansıması olan zihinsel bir görünüş ortaya koyar. Örneğin duyusal dönemde, bilim metot ve işlemlerinde ampirik olmayı tercih edecektir; sanat aşkın vizyonlar yerine realizmi seçecektir, din de inancın ya da sebebin doğrusu yerine somut ahlaki tecrübelerle yönelecektir. Sorokin'in önermesine göre insanlık tarihinin dönemleri bu üç zihinsel tutum altında nüksetmiştir, bundan dolayı tüm sosyal değişimler tekrar eder demektir. Buradan hareketle, dijital teknolojilerin duyuları ön plana çıkarmasının gelecekte sosyal tekrarlara sebep olacağı düşünülebilir.

Aslında bedene ait bedensel duyuların sanatsal anlamda ele alınması günümüzde başlamamıştır. Sanatın bedene ilgisi (portre sanatı, heykel sanatı, karabüyük bebekleri, tiyatro ve dans vb.) geçmişten gelen belirli bir yoğunluğa sahiptir. Performans sanatı bedensel ile teknolojik olanın birleşimini sorgulama niyetiyle duyulara başvurmaktadır. İki boyutlu sanatın döneminde, örneğin resim geleneğinde de, toplumsal ve kültürel ayrımlar duyulara işaret edecek şekilde biçimlendirilmiştir. Leppert (2002), onyedinci yüzyıldan itibaren duyulara ilgi olduğunu söylemektedir. Ona göre (Pierre Skira'dan aktararak) aslında duyuların kullanımı teolojik temellidir. Görme, kartalın simgelediği, İsa'nın kör birine şifa vermesi ile, işitme, vaazla, tatma, beş bin kişiyi doyuran mucizevi ekmekle, koklama Meryem'in İsa'nın ayaklarını yağlamasıyla, dokunma İsa'nın su üstünde yürümesi mucizesiyle ilişkilidir. Ancak daha sonra, örneğin Jan Brueghel (1568-1625)'in resimleriyle duyular zenginlere, zenginliklerini ve zevklerin kalitesini anımsatacak biçimde düzenlenmiştir. Müzik aletlerinden, tadılacak yemeklere, çiçek bahçelerinden beyaz tenli çıplak kadın figürlerine, onun resimlerinde her birim aristokrasinin haz duygusunu kabartmak üzere başvurur duyulara.

Bununla birlikte David Teniers (1610-1690) beş duyuyu köylüler üzerinden aktarır. Onun resimlerinde eşyalar kaldırılmış yerine sadece duyuları üzerinden hayattan haz alabilen insan figürleri yerleştirilmiştir. Köylülerin sahip olabildikleri tek şey duyularıyla yaşadıkları bedensel hazdır. Leppert bu durumun kasıtlı olduğunu duyuların farklı açılardan ele alınarak kültürel ayrımların keskinleştirilebildiğini ileri sürmektedir: “İnsan bedeni, toplumsal ve kültürel pratik ve kurumlarla olan özgül ilişkisi içinde insan kimliğinin imgeleneceği ve haritalanacağı bir görsel zemin olarak işleniyordu”

demektedir. Leppert'in yaklaşımıyla duyuların bugünkü bilme ve deneyimeleme için kullanımı yeniden ele alınabilir. Dijital sanatta duyuların kullanımı kültürel bir ayrıma mı işaret etmektedir? Teknoloji, duyular üzerinden kişiye kendini ve dünyayı deneyimleterek bir ayrım ortaya koyuyor olabilir mi? Ya da duyular insanı insanlaştıran makineyi de makine olarak bırakan bir konum oluşturmak için insanın şimdiden tutunması gerektiğini düşündüğü bir nitelik olarak yeniden mi nüksetmektedir? Makine görebilir ancak yemekten tad almaması onu toplumsal olarak insandan aşağı kılabilir mi? Bunun için duyulara ve dijital sanat içindeki işlenişine bakmak gerekmektedir.

İnsanlar çevreleri hakkında bilgi toplarken öncelikle görme ve işitme duyularına güvenmektedir. Psikologların ve diğer bilimcilerin daha çok bu duyulara odaklanmalarının sebebinin de bu olduğu ileri sürülmektedir. Kimilerine göre görme ve işitme, bir ortam içinde hareket ve yön kabiliyetimizi kullanmak için geniş bir ağ aktarım alanına sahiptir ve dolayısıyla uzamı kavramak için yakın duyulara kıyasla daha fazla itibar görmektedir. Wilson (2002)'in aktarımıyla psikoanalizci Ernest Schahtel de koku, tat alma ve dokunmanın yakın duyular olduklarını; anne ve çocuk arasındaki ilişkinin yakınlığına benzer bir teması ifade ettiğini belirtmektedir. Duyular ve zihinsel tepkiler vücudumuzun kimyasını ve yapısını değiştirir denmektedir. Görme beyinin yaklaşık %25 ini kullanırken duyma, koku ve tat bundan daha da azdır. Bunlardan yalnızca dokunma tüm bedeni kullanır. Diğer dört duyu ise ya başta, ya da ilgili organda lokalleşmiştir.

Bu noktada duyuların temel fiziksel özelliklerine değinmek gerekmektedir. İnsanların kokuyu algılamalarına neden olmak için bir maddenin, sadece birkaç molekülünün koku alıcı hücrelerine ulaşması yeterlidir. Tahmin edilen, koku duyusunun, tat duyumundan yaklaşık onbin kat daha fazla duyarlı olduğudur. Bununla birlikte koku duyusu da diğer duyular gibi uyarana uyum sağlayabilir, yani zamanla uyararı farketmeyecek bir düzeye gelebilir. Koku duyusunun temelde ikiye ayrıldığı belirtilmektedir. birincisi iyi ve kötü olarak nitelendirilebilecek kokular arasındaki ayrımı farkedebilme niteliğidir, ikincisi ise cinsel, saldırganlık hissini etkileyen ve mekansal kokulara ait niteliklerdir. Koku dokusu, yani kokulara duyarlı alıcı hücreleri içeren burun zarı oldukça küçük olmasına rağmen milyonlarca alıcı hücreesine sahiptir.

Bu sinir hücrelerinin özelliği insan bedeninde birkaç haftada ölüp tekrar yenilenen tek hücre olmasıdır. Ayrıca koku duyusu, cinsiyete göre (kadınlarda daha güçlü olduğu belirtilmektedir) ve yaşa göre (gençler yaşlılardan daha güçlü duylara sahiptir) değişiklik göstermektedir. Koku duyusunun yitiminin hayati tehlikeler doğuracak denli önemli olduğu, bu duyu azaldığında yemeğe ve cinselliğe ilginin tamamen azalabileceği belirtilmektedir. 2005 yılında çıkan bir habere göre Hatt, spermilerin ana rahminde yumurtalığa ulaşabilmek için yollarını koklayarak bulduklarını ortaya çıkarmıştır. Hatt'ın, yaptığı araştırmalar sırasında, spermilerin ve insanların derilerinin de koku alabildiğini tespit ettiği kaydedilmiştir⁹⁹.

Bununla birlikte kokularla ilgili bir başka unsur *feromon iletişimi* denen, özellikle hayvanların iletişim kurmak için kullandığı kimyasal maddelerdir. Hayvanların alan belirlemek, cinsel kabul edilebilirlik, statü ayrımı (kraliçe arı diğer arılardan farklı kokmaktadır) gibi ilginç aktarımlar için kullandığı bir iletişim biçimidir. Kısacası feromon adlı kimyasal madde “ileti” taşıyan, bilgi taşıyan maddedir. Önemli olan aslında insanların da bu maddeleri barındıran bir boşluğa sahip olduğu ancak iletişimin tam olarak nasıl gerçekleştiğinin çözülemediğidir. Birlikte yaşayan kadınların eşzamanlı olarak regl dönemi geçirdiğine buna sebebin de feromon iletişimi olduğuna dair birçok deney yapılmış olduğu belirtilmektedir. Bunlara ek olarak kokuların belirli bir bellek taşıdığı (kişilerin kayıp yakınlarının giysilerini yıllar sonra kokularından tanıyabildiği gözlenmiştir), anne ve bebek arasında ayrı bir iletişim bağı oluşturduğu bilinmektedir.

Tat duyusu ise öncelikle lezzetten ayrılarak tanımlanmaktadır. Uzmanlara göre tat duyusu ayrı, tat duyusu ve kokunun birleşiminden aldığımız lezzet ayrıdır. Örneğin yemeklerin tadını burunları kapalı almaları istenen denekler yemeğin lezzeti hakkında fikir yürütememektedir. Tat duyusunun zaman içinde yitirilen duylardan biri olduğu belirtilmektedir, yaşlıların lezzet alamadıkları için yemeklere daha az ilgi duydıkları gözlenmektedir. Tat duyusu, yalnızca dört temel tat niteliğini, tatlı, ekşi, acı, tuzluyu alabilmekte ve tıpkı koku duyusu gibi zamanla uyum sağlayabilmekte ve çeşitli etkenlerle sekteye uğrayabilmektedir.

⁹⁹ <http://www.ntv.com.tr/news/305944.asp> (25 Mayıs 2005)

Kinestetik duyular hareketlerimizin hızı ve yönü hakkında bilgi sağlar. Kasların hareketi, pozisyon değişimleri ve kas ve eklemlerdeki gerilim ile ilgili bilgiyi aktarır. Denge duyuları ise bedenimizin yönlendirme ve pozisyonu ile ilgili bilgi sağlar. İki çeşit denge duyusu vardır; yönümüz ile hızımızı belirlemek için başvurduğumuz bir çeşit ve yönümüzün aşağı ya da yukarı olduğunu kavrayabilmek için yerçekimi hakkında bilgi veren ikinci çeşit. Denge sisteminden gelen bazı mesajlar organları düzenleyen alanlara ve diğerleri ise analiz ve tepki için beyin kabuğu içindeki gerekli bölgeye iletilirler.

Deri en geniş duyu organıdır ve yüzeyi boyunca belirli alanlarda yoğunlaşmış olarak sinir alıcı hücreye sahiptir. Bu hücreler sinir lifleri aracılığıyla beyne sinyalleri aktarır. Deri iki tabakadan oluşur; üstderi ve altderi. Üstderi tabakasının en üst bölümünde ölü hücrelerden bir tabaka vardır. Bu ölü hücreler, sürekli olarak dökülür ve yerlerine yeni hücreler gelir. Altderi tabakasında, kıl kökleri, sinir uçları, ter bezleri ve kan damarları bulunur. Deriye ait duyumlar: basınç, ısı ve acı/ağrı duyumlarıdır. Deri duyumlarının oldukça duyarlı olduğu ve derinin farklı bölgelerinin farklı duyarlılıklara sahip olduğu belirtilmektedir: örneğin parmak uçlarının duyarlılığı Braille¹⁰⁰ alfabesinin okunabilmesini sağlamaktadır. Mekanik, termal ya da kimyasal uyarıcılara tepki veren alıcı hücreler, bu bilgileri sinir atımlarına dönüştürür ve sinir yolları aracılığıyla beyindeki ve omurilikteki belli bölgelere gönderir. Öteki duyularda olduğu gibi, derideki alıcılardan gelen duyumların anlaşılması ve yorumlanması, yalnızca alıcıların ve sinir hücrelerinin özelliklerine değil, önceki deneyimlerimize de bağlıdır. Cilde dokunmak beyin en derinlerini karıştırmakla sonuçlanır. Cilt ve beyin arası iletişim çok yakındır. Bu gerçek, 'yalan makinesi testi'nin temelini oluşturur. Belirli zihinsel haller cildin elektriksel özelliklerini doğrudan etkiler. Bu etkiler önceden tahmin edilebilir, ölçülebilir ve birbiriyle ilişkilendirilebilir.

Acı/ağrının alıcı hücreleri basit serbest sinir uçlarıdır. Ancak acıyı ve ağrıyı yaratan sebep tam olarak bilinmemektedir. Bu nedenle acının ve ağrının belki de duyudan ziyade psikolojik bir tepki olarak değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürenler

¹⁰⁰ 1821'de Louis Braille tarafından geliştirilen körler alfabesi.

vardır: inanç ve kültürel sistemlerin acıya ve ağrıya tepkilerinin farklılığı da bu görüşü destekler gözükmektedir.

Görme ve işitmenin dışında kalan duyular arasında dokunmanın özel bir önemi vardır: bu önem hem dokunmanın organı cildin çok geniş alanı kaplamasından hem de teknolojilerin insan niteliklerine uygun hale getirilmesinde gerçeklik hissi için dokunmaya ihtiyaç duyulmasındandır.

Haptik, dokunma duyusunun bilimi ve fizyolojisidir. Parmaklardan, yüzden ve bedenin geri kalanındaki mekanik alıcılardan¹⁰¹ gelen zengin enformasyonu işlemekle sorumlu olarak beyin, birincil duyu korteksi¹⁰² adında oldukça geniş bir bölümü bulunmaktadır. Bu mekanik alıcılar dokunmayı, baskıyı, esnemeyi ve hareketi algılamaya olanak sağlayan birimlerdir. Haptik teknolojisi bedenin bu tür algılarını simüle edebilir ve bu tür dokunma ve kinestezi duyularını yaşatabilir. Bu konuda yalnızca bilimsel değil, ticari çalışmalara da sıklıkla rastlanmaktadır.

New Scientist dergisinin duyulara özel bir bölüm ayırdığı 25 Ocak 2005 tarihli sayısında duyulara ilişkin yeni bulgulara rastlamak mümkündür. Bu sayıdaki bilgilere göre beyinle ve sinir sistemimizle ilgili yapılan bilimsel çalışmalar duyulara verilen önemin artmasına sebep olmaktadır. Örneğin bilim dünyası, bizim farkında olmadığımız, bedenin kendi ve onu çevreleyen ortama ilişkin algılamaları da artık duyulara eklemektedir (beyin ve omuriliğin içinde bulunduğu sıvının pH düzeyini hissetmesi gibi). Sıcaklığı, basıncı, eklemlerimizin hareketini, bedenimizin dengesini, açlığı, susuzluğu hissetmemizin de duyu olarak anlaşılması gerektiğini belirten çalışmalar yapılmaktadır. Buna bağlı olarak duyuların beş duyu ile sınırlandırılması bugün yanlış kabul edilmektedir. Dolayısıyla hem duyuların tanımı hem de sayısı konusunda yeni fikirler ortaya atılmaktadır. Duyuların sayısı konusunda birçok bilim adamının aynı fikirde olduğu ve bedende yirmibir duyu bulunduğu belirtilmektedir.

¹⁰¹ Baskı veya gerilim gibi mekanik uyarılara (dokunmaya) duyarlı olan duyu alıcıları. Bunlar, derideki 'uzmanlaşmış' sinir uçları ya da serbest sinir uçları olabilir. Dört gruba ayrılan bu alıcıların her grubu, farklı mekanik uyarıcı frekanslarına ve şiddetlerine tepki verecek bir düzene sahiptir. Bu mekanik alıcıların vücuttaki dağılımı tekdüze değildir; en yüksek yoğunlukla el parmak uçlarında toplanmıştır. (<http://www.termbank.net/psychology/4557.html>).

¹⁰² Beyin korteksinin, doğrudan doğruya talamustan veya kortikal olmayan diğer bölgelerden duyu bilgilerini alan bölgeleri. Duyu modalitesine bağlı olarak görsel, işitsel, vb. sıfat ekini alır. (<http://www.termbank.net/psychology/1254.html>).

Bu arařtırmalara konu olan kiřiler ve olaylar arasında gözleri hiç görmedięi halde resim yapabilenler, diline yerleřtirilen aygıtlarla gözleri görebilenler¹⁰³, duyuların kendi içindeki nitelik deęiřiklikleri, bilim insanlarının duyular üzerine yeniden düşünmesinde etkili olmuřtur. Örneęin gözleri hiç görmedięi halde resim yapabilen kiřiye inceleyen arařtırmacılar řu soruları sormuřtur: beynimizdeki imajları sadece gözlerimizi kullanarak mı yaratırız, dięer duyularımızı kullanır mıyız? Bilim bu sorulara gözleri görmeyenlerin dokunarak imgeleri göz gibi hissedebildiklerini kavrayarak yanıt vermiřtir. Aynı malzeme gören göz ile ya da dokunan elde aynı hissi yaratmaktadır. Dolayısıyla anlařılmıřtır ki görmeyen gözün yerini bir bařka duyu almaktadır. Bu da bilim dünyasında, bildięimizin veya sandıęımızın tersine, görme, iřitme, dokunma vb. duyular arasında aslında bir ayırım olup olmadıęı sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Kimilerine göre ise bu durum beynin eksiklięi kapatmak için bir duyunun yerine dięer bir duyuyu devreye sokmasıdır. Beyin, görme gibi birincil önemde bir duyu kaynaęından yoksun kaldıęında beyin bir bařka duyu yoluyla gerekli bilgileri elde etmeye çalıřmaktadır. Bu maksatla, örneęin, gözleri görmeyenler için görselleřtirmeyi sesle gerçekteřtirmeye çalıřan arařtırmalar yürütölmektedir.

Duyularımızı aldıęımız uyarıların niteliklerine göre sınıflandırdıęımızda, ortaya beř deęil üç duyu sınıfı çıkıyor: Bunlar tat, koku veya kan řekeri gibi içsel algıları uyaran kimyasal duyular, dokunma ve duyma ile ilgili mekanik duyular ve görme ile ilgili ıřık. Bazı hayvanlarda, biz insanlardan fazla olarak, manyetik duyu da bulunmaktadır. Bütün bu duyu gruplarının iřleyebilmesi için, farklı duyuusal sistemlere ihtiyaç var. Mesela iç kulakta ince kıl hücreleri olması veya ıřık fotonlarının retinaya çarpma gereklilięi gibi.

¹⁰³ Erik Weihenmayer, görme duyusunu 13 yařındayken yitirdi. Wisconsin Tıp Fakölteři'ne baęlı Paul Bach-y-Rita'nın laboratuvarında müthiř bir deney yařadı ve bu deneyin sonucunda diliyle 'görebilir' duruma geldi. Alnına yerleřtirilen kamera, elektronik bir aygıtta sinyal gönderiyor, bu sinyal de karanlık ve ıřık dizgesini elektrik akımlarına dönüřtürüyordu. Akımlar, pul büyüklüęünde bir levha üzerindeki elektrodlarda görüntü biçiminde kodlanarak diline aktarılıyordu. Bu yolla beyninde görüntü oluřturuluyordu. Weihenmayer, yıllardır kapalı olduęu dünyanın dıřına çıkmıř ve uzay, derinlik ve biçimi duyumsayabilmiřti. <http://www.newscientist.com/channel/being-human/mg18524841.600-senses-special-doors-of-perception.html>

Dergide aktarıldığı kadarıyla görme ve işitme dışında kalan duyular şu şekilde nitelendirilmektedir: *dokunmanın* hafif dokunma ve şiddetle bastırma olarak ayrılması, ağrının deri ile ilgili, vücut ile ilgili ve iç organlar ile ilgili olarak, *mekanik algının* denge, döngüsel hız, doğrusal hız, eklem konumu, kinestezi, kas gerilimi-tendon organları, kas gerilimi-kas lifleri olarak, *sıcaklığın* sıcak, soğuk olarak, *iç algıların* tansiyon, damar içi kan basıncı, merkezi damar kan basıncı, kafa kan sıcaklığı, kan oksijeni içeriği, beyin-ilik sıvısı pH'sı, plazma osmotik basınç (susuzluk), arter-damar kan şekeri farklılığı (açlık), akciğerde genişleme, idrar kesesi gerilmesi, dolu mide vb. niteliklerle tanımlandığını öğrenmekteyiz.

Dijital sanat içinde de, birçok yapıtta duyuların elektrik sistemlerle uyarıldığına, duyuların genişletildiğine, robot ve insan benzeri makinelerde duyuların yapılandırılmaya çalışıldığına tanık oluruz. Bu durumun çeşitli sebepleri vardır. Duyularla ilgili tıbbi bilgilerden ziyade, insan davranışını etkileyen, belirleyen, iletişim açısından önemli özelliklere yer verilecektir. Amaç, hem dijital sanat örneklerini okumayı kolaylaştırmaktır hem de duysal özelliklerin, insan-makine karışımı olanlarla ya da tamamen yapay duyulara sahip makinelerle sürdürülmesi muhtemel bir hayatta nasıl bir yol izleneceği, açılımların neler olacağı üzerine düşündürmektir.

Dijital sanatın tanımlayıcı unsurları arasında bulunan *telepresence* (uzakta olabilme, uzaktan eylemde bulunabilme) olgusu da duyuların, özellikle dokunma duyularının sıklıkla ele alınmasını gerektirmektedir. Wilson (2002) bir telepresence durumun gerçekleşebilmesi için, uzaktan erişilen mekanda bir eylemde bulunmanın zorunluluğundan bahsetmektedir. Ayrıca, bir var olma durumunda, duysal ipuçlarının zenginliğine ve çeşitliliğine dayanan bir süreklilik söz konusu olmalıdır. Wilson (2002, s. 527) Lars Rosenberg'den aktararak telepresence tanımını şu şekilde yapmaktadır:

Telepresence bir sistemin esaslı amacı bir operatorün, uzaktaki bir ortamda, duysal devinim (sensory-motor) tecrübelerini ve problem çözme yeteneklerini artırmaktır. Telepresence Sheridan tarafından (1992) insan- makine sistemi olarak tanımlanmıştır; “bu sistemde insan operatör uzaktaki operatör hakkında, doğal bir yolla ortaya konulmuş yeterli bilgiye, uzaktaki bölgede fiziksel olarak varolduğunu hissedecek şekilde erişir”. Sanal gerçekliğe çok benzer şekildedir... Bu uygulamaların esas hedefi insanla makine arasında, tam bir gerçekte var olma hissini yaratacak bir arayüz oluşturmak, bir bağlantı kurmaktır.

Eduardo Kac da telepresence için insan ve robot deneyimlerini eşitlemeye çalışan pragmatik ve işlevsel bir araçtır, demektedir.

Bununla birlikte uzaktan yapılan ameliyatlarda da doktorların talepleri, örneğin dokunma hissinin geliştirilmesi, duyulara ilişkin araştırmaların yoğunlaştırılması için bir başka sebep olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu konuda yapılan çalışmalar haptik teknolojilerini, doktorların robotik tıbbi cihazlar kullanırken, kaybettikleri dokunma hislerini geri kazanabilmelerini hedeflemektedir.

Duyulara duyulan ilginin artmasında gelişen teknolojilerin de rolü büyüktür. Nanoteknolojideki ilerlemeler, bio algılayıcıların geliştirilmesi, uzaktan yapılan tıbbi ameliyatlar, mekatronikteki ilerlemeler ve benzeri araştırmalar da görme ve işitme dışında kalan duyulara gereksinimi ve araştırma imkanlarını ortaya koymaktadır. Bazı görüşlere göre teknolojiler dokunmayı, tat almayı ve kokuyu taklit edebilecek, araştırabilecek potansiyele yeni sahip olmuştur: duyulara yönelik artan ilginin sebeplerinden biri de budur. Biyolojik algılayıcıların gelişimi de bu duyulara gösterilen ilgiyi artırmıştır. Yeni teknolojilerin bu çalışmalar dahilindeki rolü, iletişimin bu duyular aracılığıyla güçlendirilebilmesidir. Bugüne kadar ağırlıklı olarak göze ve kulağa veri aktarımıyla gerçekleşen telekomünikasyonun, bugün artık bilgisayarlar aracılığıyla dokunma, koku alma gibi duyuları da kullanılarak iletişimde yeni boyutlar ve yoğunluklar kazanma çabası ile geliştirildiği düşünülmektedir. Enformasyon sistemleri yapılandırılırken biyolojideki bu gelişmelerden faydalanılmaktadır.

Son yıllarda bir çok disiplin tarafından cinsiyetin kurguya ilişkin bir mesele olduğu, kadın ile erkek arasındaki ayrımın biyolojik olmaktan çok toplumsal bir mesele olduğu tartışılmaktadır. Bu tartışmadan hareketle, robotların, siborgların, androidlerin ve benzerlerinin herhangi bir cinsel kimlikle kurulamayacağı da tartışmalara eklenmektedir. Bedenin salt beden olarak-sinir sistemiyle, algılama ve eyleme geçme sistemleriyle ele alınması da cinsiyet meselesini şimdilik konu dışı bırakmaktadır. İnsan üretimi makinelere bu bakış da, onu cinsiyeti olan bir bedenden çok bir mekanizma, bir sistem olarak değerlendirmekte, dolayısıyla algının temeli olarak duyulara yönelik ilgi artmaktadır.

Beynin mekanik bir sistem olarak özmlenmesi, dijital sanatla uęrařan bir ok sanatıya gre evreni özmlemektir. Beyni ve onun retimi řeyleri: sembolleri, imgeleri, metaforları, aletleri, teknolojiyi incelemek insanı tanımaya ynelik bir adımdır. Dolayısıyla yařamı ve evreni anlamaya yneliktir. Beynin fonksiyonlarına konsantre olmak ise bedeni, kltr, bilgi, tecrbe gibi sonradan eklenenen unsurlardan arınmıř olarak ele almayı saęlamaktadır.

Sanatın bilim ile buluşmasında bedenin etkisini en ok sanatıların beyne ve onun alıřma sistemine gsterdięi ilgide grrz. rneęin 80’li yıllarda retilen dijital sanat rnlerinde beyne iliřkin bilimlerin sanatın alanına girmeye bařladıęını grmekteyiz. Sanatılar, sanatı, nroabilim ve fizik bilimi ile birleřtirerek insan beyninin ve fiziksel evrenin alıřma sistemlerinin benzerliklerini arařtırmaktadırlar. rneęin Todd Siler adlı sanatı, 1983 yılında gerekleřtirdięi bir yapıtında, insan beyninin mental iřlemlerini taklit eden sanatsal bir aygıt kullanmıřtır. Bu aygıt, grsel korteksi sembolize eden farklı katmanlardan, hareket eden ekranlardan ve onun zihninin alıřmasına iliřkin bakıř aısını yansıtan projektrlerden oluřmaktadır. Siler’in Cerebrarium adlı bu aygıtı beynin dřnme sistemlerinin benzeřtirme, aralarında iliřki kurma, kıyaslama gibi srelerini grsel metaforlar ve benzetilerle canlandırarak beyin zerine yapılan arařtırmalara felsefi ve sorgulayıcı bir aıdan bakar. Siler, dřnceleri ve dřncelerin biyolojik iřlemlerini sanat aracılıęıyla grselleřtirmeyi amalamaktadır.

Bu konuda yapılan alıřmaları kabaca listeleyecek olursak kokular konusunda karřımıza, kokunun sosyolojisi, edebi, biyolojik ve kimyasal yapısını inceleyen, kokular ile seksel tepkilerin baęlarını arařtıran, beynin, gemiř hafızalarla birlikte, gemiřte alınan kokuları da saklayabilen bir yapıya sahip olduęunu ortaya koyan, kokuları takip ederek hareket eden robotları geliřtiren ya da kokuları birbirinden ayırt edebilen ipler retmeyi hedefleyen arařtırmalara rastlanmaktadır. Tat alma konusunda ise bu duyuyu daha da glendirmeye alıřan, tat reseptrlerinin len ve yeniden canlanan tek sinir hcresi olmasından hareketle kiřilerin farklılıklarını arařtıran ve bu duyuya iliřkin bozuklukları, dzensizlikleri inceleyen alıřmalara rastlanmaktadır. Dokunma duyusu alıřmaları ise elbette ncelikle krlerin okuma sistemlerini geliřtirme alıřmalarıyla aęırlık kazanmaktadır.

Duyular konusunda yapılan örneklere bakacak olursak Stelarc, beden, teknoloji ve kültür üzerine çeşitli keşifleri ortaya koyan çalışmalar yapmaktadır. Stelarc bedene ilişkin olarak “ten” konusunda şunları söylemektedir:

“Ten, ruh için, kişilik için bir sınır ve eş zamanlı olarak dünyaya girişin başlangıcı olmuştur. Teknoloji genişlettikçe ve parçaladıkça ten, bir engel olarak, sınır olarak silinir. İnsanlar, bedenlerinden daha güçlü ve kusursuz teknolojiler ve makineler üretmişlerdir. Teknoloji, insan olmayı tanımlayan şeydir. İnsan doğasını bir parçasıdır, rakip türden yabancı bir nesne değildir. Teknoloji insan doğasını yapılandırır. Teknolojiyi bedene dahil etmede Frankensteinvari bir korku duymamalıyız. Benim için beden, kişisel olmayan, evrimsel, maddesel bir yapıdır. Bence, bizim felsefemiz esaslı olarak fizyolojimizle, dünyadaki, tuhaf estetik yönelimlerimizle, dünyayı işlemek için kullandığımız beş duyumuzla ve bu algılarımızı tatmin eden belirli türde teknolojilerimizle sınırlıdır (Stelarc, 1997, s. 194-198).

Dijital teknolojileri kullanan bir başka sanatçı Myron Krueger, sanal gerçeklikte, katılımcılara bilgisayar kontrollü bir maske aracılığıyla koku verme sistemleri üzerine çalışmaktadır.

Bedene ilişkin çalışmalar gerçekleştiren Stahl Stensile ve Kirk Woolford çiftinin Inter_Skin (Bkz. şekil 25) projesi, izleyicilerin (kullanıcıların) üzerlerine, hem sensörlerin hem de uyarıcıların bulunduğu elbiseler giyerek, birbirlerine dokunma duyularını uyarabilecekleri mesajlar göndermelerini sağlayan bir çalışmadır. Hem malzemenin yapısı, hem bu elbisenin iletişim için bir araç olarak kullanılması, hem de verilen mesajların tene ait uyarılar içermesi (ve hatta seksüel tepkileri kışkırtması) projenin bir tür fetişizm ve mazoşizm içermesine sebep olmaktadır. Aynı zamanda proje, kavramsal olarak ötekinin varlığının da gerçekliğinin rahatsız edici ispatını ortaya koymaktadır. Bu şekilde beden, iki kişi arasındaki iletişim için bir arayüz haline gelmektedir. Beden, enformasyonun nakli, değişimi ve alımı için bir tür “içeri” haline gelmektedir. Projede her iki kullanıcı da algılayıcılarla donatılmış, farklı duyuşal uyarıcıları alabilen ve gönderebilen giysiler giymektedir. Bedenlerin arasında kurulacak iletişimin temeli dokunma duyusunun aktarılmasını hedeflemektedir. Kişilerden biri bedenine dokunduğunda diğeri bu dokunmayı kendi bedeninde hissetmektedir. Dokunma hissinin gücü, dokunma süresi ile bağlantılıdır.

Diana Domingues soğuk teknolojilerle bedenin sıcaklığının yarattığı arayüzü yansıtır:

“Yerleştirmelerimde, izleyiciler, bedenin doğal enerjisiyle, makinelerin yapay enerjisini birbirine bağlayan arayüzlerle performans sergilediklerinde, yeni iletişim biçimleri önermiş oluyorum. Bedenin dili elektronik sistemlerle öğrenilmektedir. Bu etkinlik, maddenin ve maddesel olmayan komponentlerin nemini ve yeni bir duyunun ortaya çıkışını aydınlatmaktadır.”¹⁰⁴.

Diane Gromala, doksanlı yılların başında, "Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies" (Bkz. şekil 42) adlı sanal gerçeklik çalışmasında, bir koreograf ve bilgisayar mühendisi ile birlikte çalışmış ve projesi için sanal bedenin, yazıyla, acı üzerine meditasyonlarla yeniden oluşturuluşu ifadesini kullanmıştır. Her organ sürreel, sanal bir dünyayı içerir. İzleyiciler başa takılan stereoskopik video ekranları giyerek, kullanarak bedenin içine tam olarak girebildiklerini ve etkileşime geçebildiklerini hissederler. Bu etkileşimler sonrasında değişen metne "dokunmayı", ya da yeni bir sürreel dünya bulmak için bir organın içine, mesela bir kalbin içine uçmayı da deneyimleyebilirler. Üç boyutlu ses kullanıcıya bu sürreel sanal dünyada kendilerini konumlandırabilmeleri için yardımcı olur”. Burada beden, teknolojinin aracılığıyla gerçekten mekana dönüşebilmektedir.

“Living Book” (Bkz. şekil 43) adlı bir başka projede kullanıcılar, bir yandan kafalarındaki aygıtta beliren karmaşık üç boyutlu gerçekliklerle dinamik olarak bütünleşirken aynı zamanda içinde bulundukları fiziksel ortamı da görebilmektedir (AR, Augmented Reality). Kullanıcılar kitap ile tıklamanın ve işaret etmenin ötesine giden dinamik şekillerde etkileşime girmektedir. Ses tanıma yoluyla kitaba sorular sorabilir ve aldıkları duyuşal (fiziksel) geribildirim ile kitaba hükmedebilirler. Bu şekilde kitap, güçlü ve yeni bir duyuşal deneyime dönüşmektedir.

Bu projelere ek olarak sinestezi¹⁰⁵ ve kromestezi¹⁰⁶ çalışmaları da duyulara ilişkin yeni açılımlar ortaya koymaktadır. Renklerin duyulması konusunda örneğin Jack

¹⁰⁴ <http://artecno.ucs.br/diana.htm>

¹⁰⁵ Bir duyu organına uygulanan uyarıcının, başka duyu organlarını da uyarması. Örneğin işitilen sesler ayrıca renk olarak da algılanabilir ve farklı tondan sesler (örneğin bir müziğin notaları) farklı renkler şeklinde algılanabilir. Az sayıda kişi bu tür şeyler hissettiğini söyler; ancak halüsinasyon yaratan maddelerin etkisi altındaki kişilerde özellikle canlı olarak yaşanır; bazen epilepsi nöbetleri sırasında da yaşanır. İngilizce-Türkçe Psikoloji Sözlüğü <http://www.termbank.net/psychology/6300.html>

Ox ve Dr. Hugo Heyrman önemlidir. Ox'un çalışması müzik seslerini sistematik olarak resme çevirmektedir. Ox, Kurt Schwitters'in şiir ve müzik karışımı Ursonate adlı parçasını görselleştirmiştir. Gözün hareketlerini takip eden projelere ve sesin görselleştirilmesine ilişkin oldukça teatral projeler gerçekleştiren sanatçılara da rastlanmaktadır (Golan Levin ve Michael Edward Edgerton).

Duyuların önem kazanmasının sebeplerinden birisinin de insansı robotların geliştirilmesi için yapılan çalışmalar olduğu düşünülebilir. Çamoğlu (2004b) mekatronik duyucu (sensör) teknolojisinin gelişim eğilimi, insan duyucu-beyin sistemine benzer yöntemler geliştirmek yönünde demektedir. Duyucular, sistem dışından gelen uyarılara tepki veren, bunları algılayan, ve önceden belirlenmiş bazı değişkenleri ölçebilen algılayıcı cihazlardır. Duyucular algılama sistemlerinin bir parçası, biliş sistemlerinin ise önkoşuludur. Duyucu teknolojisi ölçüm teknolojisinden daha kapsamlı bir kavram olup, bir fiziksel olgunun varlığının algılanması, duyucu teknolojisinin görev tanımı kapsamındadır. İnsan duyuları çevreden gelen uyarıları algılayabilirler; ancak ölçüm yoktur. İnsan fizyolojisi "sıcaklık" ve "soğukluk" derecelerini ayırt edebilir ama bir termometre gibi hassas bir ölçüm veremez. Bir imalat hattında kalite denetimi sisteminin bir parçası olarak ölçüm yapılabilir ama bu ürünün kalitesi hakkında da duyucular bilgi veremezler. İnsan duyucularının değişik kaynaklardan gelen uyarıları birleştirip bir sonuç bildirme özelliği vardır. Alışılmış duyucularda ise bu özellik yoktur. Birçok uygulamada duyucu çıktıları denetim sistemi için doğru karar verecek yeterli düzeyde sağlıklı bilgi veremez. Bu durumda ortaya çıkan belirsizliklerin doğru değerlendirilmesi gerekir. Bu ise yapay zekâ yaklaşımlarının uygulanmasını gerektirmektedir. Bu durumlarda iki veya daha fazla duyucudan gelen bilgilerin kullanıldığı Duyucu Tümleştirme işleminin yapılması gerekmektedir (Örnek; Ses, Koku, ve Kamera bilgilerinin beraberce kullanılması). Benzer şekilde bir mekatronik robot uygulamasında bir gezer robotun şu değişkenleri algılaması beklenmektedir: bir cismin varlığı, bir cismin uzaklığı, sıcaklık, kimyasal yapı, basınç, hava akımı, ivme, açısal hız. Karar verme aşamasında robotun, bu bilgilerin tümünü kullanarak karar vermesi (örneğin yönünü belirlemesi) gerekmektedir. Bu tür çalışmalar

¹⁰⁶ Özellikle seslerin, bazen de tatların, kokuların, sıcaklık ve soğukluk hislerinin, renk algısına yol açmasıyla tanımlanan bir tür İngilizce-Türkçe Psikoloji Sözlüğü <http://www.termbank.net/psychology/4311.html>

duyulara ilişkin çözümleyici teknolojilerin geliştirilmesinin de önünü açmakta ve özellikle protez organlar açısından önem taşımaktadır.

Eddo Stern'in video oyunu yerleştirmesinde ise bir video oyunu üzerinden duyuların eksiliği izleyiciye deneyimlettirilmektedir. Birbirine rakip iki katılımcının iki boyutlu avatarları birbirleriyle mücadele etmektedir. Rakiplerin mücadelesi sergi alanının duvarına yansıtılmaktadır. Ancak burada önemli olan katılımcılardan birisinin duyuusal bir eksikliğe sahip olmasıdır. Katılımcılardan bir tanesi tamamen kör ve ekrandaki arayüzü göremeyecek durumdadır. Gözleri görmeyen oyuncu, oyuna sadece görsel verilerin dışında kalan olguları algılayarak katılabilmektedir: Stern'in tasarladığı başlık, görme özürü kullanıcınn, diğerkatılımcınn hareketlerini ve seslerini algılayabilmesini sağlamaktadır. Stern'in bu tasarımı duyulardan birinin eksikliğinin yaşatacağı durumlara işaret etmektedir ve diğerkatılımcınn kullanılabilmesinin önemini somut bir şekilde ortaya koymaktadır.

Dokunma duyusunun uyarımına ilişkin bir başkadeneyimleme Thermoesthesia (Bkz. şekil 44) adlı projede gerçekleştirilmektedir. Bu projede izleyiciler, farklı sanal görsel grafiklerin (buz küplerinden ısı dalgalarına dek) ısınısını dokunarak hissedebilmektedir. Yani dokunma duyusunun kullanılmasından öte, sanal bir grafiğinn ısınısı da hissedilebilecek bir unsur olarak ortaya konmaktadır. Bir ekran, 80 peltier¹⁰⁷ modülü ile ısıtılıp soğutulmaktadır. Peltier modüllerine akım veren bir bilgisayar bulunmaktadır. Termografik ekran ise 5° den 45° ye kadar olan sıcaklıkları okuyabilmektedir. Ekran üzerinde de izleyicinin elinin konumunu belirleyen infrared ışık diyotları¹⁰⁸ bulunmaktadır. Dolayısıyla izleyicinin dokunduğı alanlardaki grafikler sıcaklığı belirtecek görüntülere dönüşmekte ve ısı vermekte, soğukluğu belirtecek grafikler ise örneğinn kar moleküllerine benzeyen grafiklere anında dönüşerek izleyicinin eline soğukluk hissi vermektedir. Böylelikle ekran ve izleyici arasında, dokunma duyusu üzerinden gelişen tam bir etkileşim gerçekleşmektedir.

¹⁰⁷ Peltier, P ve N jonksiyonlarının seri bağlanmasıyla oluşann ve içinden doğru akım geçtiğinde "Peltier Efekti" diye bilinen fiziksel bir etki ortaya çıkaran bir birim. Bu etkiyle malzemenin bir üzü ısınırken diğerkatılımcınn kullanılmasından öte, sanal bir grafiğinn ısınısı da hissedilebilecek bir unsur olarak ortaya konmaktadır. <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/gelisim/elektronik/dosyalar/diger/buzdolabi.pdf>

¹⁰⁸ Diyot, yalnızca bir yönde akım geçiren devre elemanıdır. Bir yöndeki dirençleri ihmal edilebilecek kadar küçük, öbür yöndeki dirençleri ise çok büyük olan elemanlardır. <http://tr.wikipedia.org/wiki/Diyot>

Sense:less adlı proje ise izleyicilerin farklı bir gerçeklik duygusunu deneyimlemelerini sağlamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri ve bedene giyilen özel olarak hazırlanmış bir giysi ile katılımcı çoklu-duyusal bir çevreye alınmaktadır. Bu teatral bir sahneyi andıracak şekilde düzenlenmiş bir ortamdır. Dışarıdan yerleştirmeyi izleyen seyirciler katılımcıların yaşadığı deneyimi gözlemleyebilmektedir. Yerleştirme için plastik ve çelikten oluşturulmuş dev boyutta (yaklaşık beş metre yüksekliğinde) bir yumurta kullanılmaktadır. Katılımcı içi ılık hava ile şişirilen ve kenarlarından metal kollarla desteklenen bu yarı geçirgen yumurta heykelin içinde durmaktadır. Yumurtanın yüzeyine hem katılımcının hem de dışarıdaki izleyicilerin görebileceği şekilde sanal bir dünyaya ait görüntüler yansıtılmaktadır. Katılımcının duyduğu tüm sesler aynı anda dışarıdaki izleyiciler tarafından da duyulmaktadır. Yumurtanın içindeki kişi, üç boyutlu görmesini sağlayan stereoskopik gözlükler takmakta ve titreşim aktaran onaltı adet pedle kaplı bir giysi giymektedir. Bu şekilde sanal görüntüde yer alan yaratıklar izleyiciye dokunabilmektedir. Dokunmanın yoğunluğu sanal görüntüdeki yaratığın kişilik özelliklerine ve ruh haline bağlı olarak değişmektedir. Değeneğe benzer bir araç izleyiciye hareket kabiliyeti sağlamakta, gözlükler de yön duygusu vermektedir. Yaratıklar insan sesine, uzaylı bedenlerine ve aşırı uçlarda gezinen kişiliklere sahip olup her birinin hikayesi ve tecrübeleri gerçek insanlarınkine benzemekte ve katılımcıya bu hikayeleri aktarmaktadırlar: çünkü bu yaratıklar bu verileri anlık olarak Internet üzerinden bağlı olan izleyicilerden almaktadır. Hem Internet üzerinden bağlı olan izleyiciler hem de sergi alanındaki katılımcı aynı sanal ortamı paylaşmaktadır.

5.10. Dijital Sanatta Bedenin, Teknolojinin Aracılığıyla Yaşadığı

“Deneyimleme” Olgusu

Dijital sanatın bedene yaşattığı deneyimleme olgusuna girmeden önce “deneyimlemek” kelimesinin tercih edilmesi konusunda bir açıklama yapmak doğru olacaktır. Türkçe’de deneyim kelimesi “tecrübe” kelimesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır. Tecrübe: deneme, sınama, görgü, deneyim ve deney kelimelerinin anlamlarını kapsamaktadır. Ancak bu çalışmada ele alınan çalışmaların, “tecrübe” kelimesinin kapsamını aşan bazı durumlara işaret ettiği düşünülerek, İngilizce “experiencing” kelimesinin karşılığı olarak “deneyimleme” kelimesine

başvurulmaktadır. Öncelikle *deneyimleme* (experiencing¹⁰⁹) olgusuna yapılan vurgunun sebebi şu şekilde ifade edilebilir:

* Deneyimleme kelimesinin kendisi anlam olarak birden fazla boyutu kapsamaktadır: Deneyimleme; 1-) bir eylemde bulunarak ya da görerek *bilgi-bilinç* ya da *beceri* kazanma işlemi; bu şekilde edinilmiş bilgi ya da beceri. 2-) Kişiye bir şekilde *etki* eden olay ya da faaliyet. Görüldüğü gibi deneyimlemek kelimesi yalnızca zihinsel bir etkiye değil aynı zamanda beceri kazandıran fiziksel bir etkiye de işaret etmektedir.

* Deneyimleme kelimesinin kullanılmasının bir başka sebebi öncelikle bedeni ilgilendiren bir unsur olmasıdır: bedenin alışkanlıklarla, gündelik yaşam ile olan bağını kurmaya yardımcı olan bir kavram olarak ele alınmaktadır.

* Bedenin sosyal ve kültürel her türlü araştırmanın içine hızla katılması onu deneyimleyen bir varoluş olarak incelememizi gerektirmektedir.

* Sanatın sosyal ve fen bilimler verilerinden her zamankinden daha fazla faydalıyor olması ve dolayısıyla *bilgi*'nin, *araştırma*'nın ve *deneyin* sanatsal edimin önemli bir parçası haline gelmesi, bedenin yaşadığı ve yaşayabileceği deneyimler üzerine daha fazla eğilmemizi gerektirmektedir.

* Deneyimleme olgusunun mikro bedenden makro bedene dair çeşitliliği ve bunlar arası geçişi sağlayabiliyor olması (hem bedeni, hem de bedenleri kapsayan bir olgu olarak ele alınabilmesi ve beden fikrinden bedenlere geçişi sağlayabiliyor olması).

* Deneyimlemenin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik düzeylerde gerçekleşmesi ve düzeyler arasında geçişin esnek olması –fiziksel bir deneyimlemenin (global çağ, onun teknolojileri ve hatta global “beden teknikleri” (Mauss, 1934) sayesinde pekala sosyolojik bir deneyimlemeye dönüşebilmesi.

* Sanatın kendisinin zaten başlıbaşına bir deneyim olduğu düşüncesi de dijital sanatta bedene yaşatılan deneyimlemeye yapılan vurguyu güçlendirmektedir. Bugün

¹⁰⁹ ex-peri-ence: 1. process of gaining knowledge or skill by doing and seeing things; knowledge or skill so gained. 2. event, activity, which has given one ~; event that affects one in some way.

teknolojiler sayesinde yaşamın deneyimlenmesi, bedenin deneyimlenmesi, sanatsal ifadenin kaçınılmaz bir referans noktası olmaktadır.

Dijital sanat yapıtlarına ve sanatçıların bildirilerine baktığımızda bedenin önemli bir ağırlığa sahip olduğunu görmekteyiz. Dijital sanatlar, Kartezyen düşüncenin devamı niteliğinde olduğu iddialarının aksine, zihnin yerine bedeni ve bedene ait duyuları ön planda tutmaktadır. Bu önemin de dijital sanatın bedene yaşattığı deneyimlerden ve bu deneyimlemelerin doğurduğu çok boyutlu kavrayış (birden çok duyunun uyarılması, bu duyuların sanat yapıtına ve sanatsal eyleme katılımı) sayesinde gerçekleştiği ileri sürülebilir. Yukarıda belirtilen sebeplere dayanarak, deneyimleme olgusu üzerinden bedenin yaşadığı ve yarattığı etkiler, dijital sanatlar bağlamında ele alınacak ve bu etkilerin bizleri ulaştıracağı kültürel ve sosyal sonuçlara ilişkin açılımlar yapılacaktır.

Dewey (1934), aslında sanat eserinin yaptığı şeyin anlık bir deneyimi yoğunlaştırmak ve büyütme olduğunu söylemektedir. Bugün artık sanat, doğrudan insan deneyimlemesi ile ortaya konabilecek her şeyi denemiş ve tüketmiştir. Sanata izleyicinin katılımı, sanatçının bedeninin katılımı (Performans) ve sanatın yokluğundan (anti-sanat-Fluxus) sonra, hem çağın özünü yakalamak, hem de var olan gerçekliklerle yeni bir şey/eser yaratmak imkansızdır. Denilebilir ki dijital sanattan önce çağdaş sanat disiplinleri de bedenin önemine göndermelerde bulunmuş ve ihmal edilen bedeni tekrar tartışmanın merkezine oturtmuştur. Performans sanatının dayanak noktası “beden”dir. Performans sanatı bedenin öznelliğini, nesnelliğini, politikasını, performatifliğini yansıtmaktadır. Dolayısıyla performans sanatının da bedene deneyimleme yaşattığı ileri sürülebilir -aslında bazı yapıtlar, hem performans sanatına hem de dijital sanata dahil edilebilmektedir (örneğin Stelarc’ın projeleri), bu çalışma ise dijital teknolojiyi kullanan tüm performans gösterilerini de dijital sanat çerçevesi içine almaktadır- ancak dijital sanat, teknolojinin aracılığıyla, performans gösterilerinin bedene yaşattığı deneyimlemeyi derinleştirerek bedeni, teknoloji olmaksızın deneyimlenemeyecek ancak aynı zamanda inkar da edilemeyecek gerçekliklere kavuşturabilmektedir. Kısacası performans sanatından farklı olarak, dijital sanata katılımında beden, teknolojinin aracılığı olmadıkça imkansız olanı deneyimlemektedir.

Dijital sanat bugün insana doğrudan kendi deneyimlemesi ile yaşayamayacağını yaşatmaktadır. İnsanın bedeni kendi kurduğu teknolojik gerçeklik içinde zaten mevcut duyuları ve bedensel özellikleriyle ortamını, çevresini kavramakta zorlanmaya başlamıştır. Başka bir deyişle sadece sanat değil aslında çağdaş yaşamın kendisi, ya da çağdaş insanın kendi kurduğu teknolojik ortamı/çevresi, onun kavrayışının hızla ötesine geçmektedir. Roger Malina (2002) bu konuda, insanın bilişsel sisteminin, sinir sistemiyle aynı şekilde gelişme göstermediğini belirtir ve sorar: “İnsan duyularımızla fiziksel olarak doğrudan algılamamız imkansız olan bu dünyalar ve fenomenler konusunda önsezilerimizi nasıl geliştireceğiz? Bu yeni epistemolojik manzarada nasıl değerler ve anlamlar sistemleri, etikler ve estetikler inşa edeceğiz?”.

Dolayısıyla dijital teknolojileri kullanan sanat biçimlerinde deneyimleme olgusunun hem bu sanat biçimini öncüllerinden ayıran bir nokta olarak öne çıktığını görmekteyiz, hem de deneyimleme olgusu bedenin dijital sanatlar içinde konumlanışını okumamızı kolaylaştırmaktadır. Bedenin dijital teknolojilerle yaşadığı deneyimlemede en çok başvurulmuş unsur bedensel duyulardır. Bu da bizleri bir başka noktaya, duyuların önemine götürmektedir. Dijital sanatın yaşattığı deneyimleme kişinin kabul edilmiş duyularını da, yeni ortaya çıkan duyularını da kullanarak bedeni teknolojik gerçeklik içinde yeni açılımlara maruz bırakmaktadır.

Bedenin yaşadığı deneyimlemeler kabaca incelendiğinde, şu şekilde bir gruplandırmaya gidilebileceği düşünülmektedir: dijital sanatta bedenin yaşadığı deneyimlemeler *fiziksel deneyimlemeler*, *psikolojik deneyimlemeler* ve *sosyolojik deneyimlemeler* olarak üçe ayrılabilir.

5.10.1. Dijital Sanatta Bedenin Öznelliği ve Nesnelliği

Bedenin dijital sanatsal eyleme katılımında yaşadığı bu üç farklı alana ait deneyimlemelere geçmeden önce bedenin dijital sanatlardaki konumunu anımsamak faydalı olacaktır. Dijital teknolojilerin kullanımıyla sanat, hem sanatçının bedenine, hem izleyicinin bedenine, hem sanatın malzeme olarak işlediği bedene, hem de sanatçının ifadesinin temsili olan bedene yeni açılımlar kazandırmaktadır. Bu açılımları gerçekleştirirken de beden hem özne hem de nesne olarak ele alınmaktadır. Bedenin bu

özne ve nesne oluşuna kısaca değindikten sonra deneyimlemeleri açmak yerinde olacaktır.

Bedenin özne olması, tıpkı performans ve happeninglerde olduğu gibi öncelikle sanatsal eylemi başlatan olmasıdır. Sanatçının bedeninin öznel niteliği, sanatsal fikri ortaya koyuşu açısından zaten kaçınılmaz olandır. Bununla birlikte yapıtlarının gerçekleştirilmesi için sanatçının bizzat kendi bedenini kullandığına tanık olunmaktadır. Yalnız sanatçının değil, izleyicinin de sık sık özne konumunda ele alındığı görülmektedir. Dijital sanat kapsamında değerlendirilen birçok proje, sadece izleyicinin katılımı ile gerçekleştirilmektedir. İzleyici Internet bağlantısıyla, sergi mekanı içindeki algılayıcıları kullanarak, yapay bir zekâ ürünü ile diyalog kurarak, bazen yapay organizmayı yazdığı metinle yaratarak, bir başlık giyerek, bir klavyeyi ya da aygıtı kullanarak, uzaktaki bir mekandaki robotu kumanda ederek, bir mekan içinde var olarak, bazen sanat yapıtının bizzat üreticisi konumuna gelerek, bir sanal ortamın içine konularak, kimi zaman bir yapıtın gerçekleştirilmesi için nefesini kullanarak ve daha birçok şekilde özne konumunda değerlendirilebilmektedir. Dijital sanat yapıtları incelendiğinde sıklıkla vurgulanan bir başka konu, yapıtların genellikle izleyicilere tek tek yapıtla etkileşime girme olanağı tanınmasıdır. Genele açık, çok sayıda insanın deneyimleyebileceği sanat yapıtlarından ziyade, kişileri ayrı birer sanat tüketicisi konumuna iten çalışmalara rastlanmaktadır. Bu da dijital sanata özgün bir unsur olarak değerlendirilmelidir. Bununla birlikte bedeninin evrim teorisi kapsamında ele alınması da onun özne olarak hem sanata hem de yaşama katılımına ilişkindir; evrimi ele alan birçok proje, insanın kendi evrimini kontrol edebileceği düşüncesini barındırmaktadır. Bu konuyla ilgili daha detaylı bilgi, Dijital Sanat ve Evrim Başlığı altında incelenmektedir (Bkz. s. 245).

Bedenin özne olarak ele alındığı projelere örnek olarak bir başka etkileşimli çalışma olan, sanal bir heykel sayılabilecek, Sommerer ve Mignonneau'nun Life Writer (2006) adlı yapıtıdır. Bu enstalasyonda, izleyiciler, katılımcı ya da harekete geçirici haline gelerek, galerinin tam ortasına yerleştirilmiş eski bir daktiloda yazdıkları kelimelerle, daktilonun kağıt bulunması gereken kısmındaki arayüze veri aktarmaktadır. İzleyicilerin yazdığı kelimeler, bu arayüz üzerinde, organiğe çok benzer -bakteri ya da

mikro organizmalar gibi- ama bir dereceye kadar yapay yaşam formları haline dönüşür. Arayüz üzerinde beliren bu sanal organizmalar masanın üzerine dökülür, metabolizmaları değişir, ürerler, birleşirler, biçimleri değişir ve bir süre sonra ölürler. Burada iki tür beden karşımıza çıkmaktadır: birincisi izleyicinin bedeni ve yaratılan yapay bedenler. İzleyici hem projenin gerçekleşmesi için eylemde bulunan, *oluşu* üzerine alan olarak, hem de bilen us olarak özne görevini üstlenmektedir. İkinci bedenler, yani yapay organizmalar, doğal organizmaların yani insanların yazmış oldukları kelimelere, metinlere göre yaratılmakta ve şekillenmektedir.

Dijital sanat, bedene sadece bir özne olarak değil, bir nesne olarak da yönelmektedir. Beden, sosyal bilimlerde ele alınışıyla, sosyal bir varlık olarak sanata özne olarak katılmaktadır. Dijital sanatın fen bilimlere olan yakınlığından dolayı ise insan bedeni bazen mekanik bir sistem, işleyen ve etki eden bir organizma, çözümlenmesi gereken bir yapı, çeşitli uyarılarla harekete geçirilebilecek organik ve yapay bir bütün olarak da görülebilmektedir. Üzerinde araştırmaların, deneylerin, çeşitli teknik uygulamaların yapılabildiği bir nesne olarak da ele alınmaktadır. İnsan bedeninin nasıl bir fizyolojik sisteme sahip olduğu, hem fen bilimlerin hem de bugün dijital sanatların üzerine eğildiği bir konudur. Bilgi ve tepki işleyen bir makine olarak beynin özellikleri ve yapısı dijital sanatta özel bir önem sahiptir. Doğal zekânın anlamı, yapay zekânın oluşturulması için temel çıkış noktasıdır.

İnsan bedeninin makineyle olan etkileşimi, insanın makineye değil de makinenin insana olan etkisi, dönüştürmesi önemlidir. Organların protezlerle desteklenmesi, organların işlevlerinin ve duyuların etki alanlarının makineler ve protezlerle genişletilmesi, sanatsal anlamda da araştırılan konular arasındadır. Duyuların ele alınması başlıbaşına sanatın insan bedeninin nesnelliğini de yorumladığını göstermektedir. Ancak bu durum duyuların kültürel açılımlarının da dijital sanatta ele alındığını, alınacağını görmemize engel olmamalıdır. Bütün bunlara ek olarak bedenin içinin de, görünmeyen de yeni teknolojilerle görünür kılınması, bedenin işlevselliğine göndermelerde bulunmaktadır. Dijital sanat bizleri bedenin görünmeyeni üzerine, bedenin içinin dışına etkisi üzerinde düşünmeye yöneltmektedir. Örneğin bedenin iç organları arasında sanal bir gezintiye çıkmak bedeni bir nesne olarak görmeye teşvik

etmekte, bedeni bir mekan olarak algılamamızı sağlamakta ve bedeni algılayışımıza, dış bedeni iç bedenden ayrı düşünmemize ilişkin sorgulamalar geliştirmektedir. İnsan bedeninin sinir sistemi, bu sistemin teknolojik olarak alanının genişletilmesi, farklı etkileşimlere maruz bırakılması ya da yeni işlevler kazandırılması hep bedenin nesnelliğine göndermeler yapmaktadır.

Bedene bir nesne olarak bakılmasının en açık biçimleri VHP (Visible Human Project, bkz. şekil 16) adlı projede gözlemlenmektedir. Bu proje, bedene her türlü bağlamından sıyrılmış, acıdan, ölümden, çürümeden arınmış bir nesne olarak bakılacağı dönemleri işaret etmektedir. Her ne kadar bir tıp araştırması olarak başlasa da VHP projesi dijital sanat alanında ve sinema filmlerinde kullanılmıştır. Proje, US National Library of Medicine tarafından geliştirilen sanal bedenleri kapsamaktadır. Projenin ortaya çıkışı tıbbi alanda üzerinde çalışmalar yapılabilecek sanal bir dijital arşiv fikrinden doğmuştur. Bu tür bir uygulama için uygun bulunan bir kadın bir de erkek bedeni MR teknikleriyle taranmış ve jelatin içinde -85 derecede dondurulmuştur. Daha sonra tekrar taranarak 0.3 ve 1 mm kalınlığında dilimlenmiştir. Her bir dilim fotoğraflandırılarak bedene ait her türlü bilgi görselleştirilmiştir. Daha sonra bu fotoğraflar dijital ortamda, üç boyutlu hale getirilmiş, hareketlendirilmiş ve organdan organa gezilebilecek şekilde boyutlandırılmıştır. Bu şekliyle insan bedeni sonsuz sayıda çoğaltılabilir, kopyalanabilir, dönüştürülebilir hale getirilmiştir. Siber kültürün Adem ve Havva'sı olarak değerlendirilen bu sanal bedenler, her türlü özelliklerinden sıyrılarak birer veri seti haline getirilmiştir.

Bedenin kodlara dönüştürülmesi yoluyla tüm kimlik özelliklerinden sıyrılarak nesne haline gelmesine bir başka örnek Michael Rees'nin 1998 tarihli Anja Spine (Bkz. şekil 45) ve A Life Series (Bkz. şekil 46) adlı heykellerinde görülebilir. Her ne kadar Anja Spine serisi dijitalleşmemiş bir sanat formu olarak gözükse de, sanatçının ileriki çalışmalarına etkisi açısından ve dijital bedenin kurgulanışı açısından önemli bir yer tutmaktadır. Rees, Anja Spine'da beden iskeletini, omurgayı, gelişigüzel seçilmiş kemik parçalarıyla yeniden oluşturmakta ve bedeni bilinenin ötesine taşıyıp soyutlaştırmaktadır. Bir omurga üzerine kopyalanarak eklenmiş tuhaf kemik parçaları hem insanı düşündürmekte hem de heykele dair fikrimizi, insan bedeninden

uzaklaştırmaktadır. Sanatçının sonraki çalışmaları, bu çarpıtılmış, gerçekliğinden koparılmış kemik parçaları yerine bu sefer bedenin organlarını koyar. Birbirine eklenmiş dört ayaklı ama başsız iki gövde, dijital ortama aktarılarak hareketlendirilmiş ve görünüşte insan bedenine benzemeyen biçimleriyle insan hareketlerini canlandırmaktadır. Rees'nin çalışmaları kimileri tarafından insanoğlunun yaşamı boyunca peşinde koştuğu düzen, kalıp arayışına inat bir huzursuzluğu, çarpıklığı aktarmaktadır. Rees'nin heykelleri hangi organizmaya ait olduğu belirlenemeyen organları ve isketleriyle bedenin nesnelliği üzerinden ifade bulmaktadır. Bütün bu bilgilerin ışığında bedenin yaşadığı deneyimlemeleri okumak anlamlı olacaktır.

5.10.2. Dijital Sanatta Bedenin Yaşadığı Fiziksel Deneyimleme

Bedenin dijital sanat dahilinde en çok fiziksel deneyimlemeler yaşadığı gözlemlenmektedir. Sanatçının ve/veya izleyicinin bedeni fizyolojik bir etki-tepki yaşayacak şekilde etkilenmektedir. Ancak bedenin hem özne hem de nesne olarak ele alınmasına dayanarak bu fiziksel deneyimlemeyi iki ayrı başlık altında incelemek gerekmektedir: beden fiziksel olarak, *etken deneyimlemelere* ya da *edilgen deneyimlemelere* maruz kalmaktadır.

5.10.2.1. Bedenin “Etken” Olarak Yaşadığı Fiziksel Deneyimleme

Bedenin etken olduğu deneyimlemeler daha çok *interactive narrative*, yani “etkileşimli öyküsel” projelerde kullanılmaktadır. Bilindiği gibi etkileşim kavramı, dijital sanatı tanımlamak için ilk başvurulması gereken unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi bir çok dijital sanat projesinde bedenin, sanatsal süreci başlatan, yönlendiren, değiştiren, sonlandıran bir özne konumuna taşındığı gözlemlenmektedir. İzleyici, eyleme dönük bir etken olarak, özne olmayı deneyimlemektedir. Ancak buradaki özne olma durumu, yukarıda bahsedilen bedenin özne olmasından farklı olarak, herhangi bir ussal eyleme ihtiyaç duymamaktadır. Beden, etken deneyimlemede sadece fiziksel varlığı ile yapıta nüfuz edebilmekte, dahil olabilmekte ve yönlendirebilmektedir.

Bilgisayar programlarının, videonun, kameraların, harekete, sese, ısıya, nefese hatta karbondioksit gazına duyarlı algılayıcılar ile, kullanıcının içinde hareket

edebileceği bir mekanın ya da odanın içinde bulunduğu bu çalışmalarda, izleyici, bedenini aktif olarak sanatsal eyleme sokmak durumundadır. Adım atarak, belirlenen alan içinde ya da algılayıcılar üzerinde hareket ederek sanatçının düzenlediği öyküye yön vermekte, sona erdirmekte ya da başlatmakta, bedeni ile etkin bir eylem gerçekleştirmektedir. Çağdaş sanatla bağlantısı açısından bu tür dijital sanat yapıtları, izleyici bedeninin etkin katılımını gerektirdiğinden, performans sanatını andırmaktadır.

Dijital sanat projeleri arasında birçok etkileşimli çalışma bulunmasına rağmen, izleyicinin yapıta müdahalesini en açık ve en erken veren çalışmalardan birisi Toni Dove'a ait serilerdir. Dove'un çalışmaları belirli bir etkileşim düzeyini içerdiği gibi, etkileşimli öykülerinde kullandığı karakterler, olay örgüleri, tarihi dönemler de salt teknolojinin varlığını öne çıkaran yapıtların eleştirilerinden uzak durabilmektedir. Dove Artificial Changelings adlı projesinde Endüstri Devriminden günümüz tüketim ekonomisinin nasıl kimlikler inşa ettiğini feminist bir bakışla sunacak öyküsel veri setleri oluşturmaktadır. Projede bir ekran ve önünde zemine yerleştirilmiş dört algılayıcı bulunmaktadır. İzleyici, zemindeki algılayıcılar üzerine basarak ekrandaki hikayenin başlamasını ve ilerlemesini sağlamaktadır. İzleyici ekrana en yakın algılayıcıya bastığında öyküdeki karakter belirir, bir sonraki adımda ise karakterin doğrudan izleyiciye bakması sağlanır. Sonraki adımla izleyici bir tür rüya durumuna taşınır, dördüncü adımda ise zaman tüneline girilir. Alanlar üzerinde dolaşıldıkça, harekette, video görüntülerinde ve seste değişimler olur. Görüntülerde beden, konuşma ve bellek bölümleri bulunmaktadır, izleyicinin hareketine göre görüntüler silikleşip dağılabilir, bir zaman dizgisi üzerinde gidip gelebilir, görüntünün akma hızı ve renkleri değişebilir ve bölümler arasında bulanık geçişler sağlanarak izleyiciye rüyalar dakine benzer bir atmosfer yaşatılabilir. İzleyici ekrandan uzaklaştıkça görüntüler de dağılır, ses azalmaya başlar. İleri geri hareketlerle, tarihi dönemler arasında geçişler yapılarak, her izleyicinin kendi hareketlerine göre özgün görüntü akışını yakalaması sağlanabilmektedir. Bu şekilde Dove izleyiciyi yalnızca izleyici olmaktan çıkarıp yapıta müdahale edebilir hale getirmektedir.

Fluid Bodies (Bkz. şekil 47) adlı projede ise izleyici sergi mekanı içinde gezindikçe, bir kamera tarafından kaydedilen görüntüsünü yansıtan 100,000 nano parça

duvarda belirir, bu bulut benzeri görüntüler de kaydedilir ve izleyici uzaklaştıktan sonra yeni bir izleyici aynı duvarın önünden geçinceye kadar ilk izleyicinin hareketini tekrar tekrar yansıtmaya devam eder. Hareket arttıkça parçacıkların yoğunluğu da artar, dolayısıyla görüntü daha da netleşir. Bu da izleyicinin bedeninin ve hareketinin duvarda akışkan bir görüntüye dönüşmesini sağlar. Konuşmalar da aynı şekilde duvar üzerindeki enerji alanında etki yaratır ve bulutlara dönüşür. Kimi zaman ard arda geçen izleyiciler olduğunda kişilere ait parçacıklar iç içe geçer; proje bu şekliyle sanatsal etkileşim kavramında farklı bir açıyı ve kuantum fiziğinin temellerini anımsatır. Victoria Vesna ve Jim Gimzewski tarafından geliştirilen projede nanoteknolojinin ileride alabileceği şekillere göndermeler yapılmaktadır.

Fugitive II (Bkz. şekil 48) projesinde Simon Penny infra-red video imgelerini ve gerçek zaman analizini kullanarak silindirik bir ekranla çevrili sergi alanını, herhangi bir aygıttan bağımsız, sezgisel bir bedensel etkileşim ortamına dönüştürür. Kullanıcının etkileşim için herhangi bir cihaza dokunması, bir yere basması gerekmemektedir. Tam tersine izleyicinin bedeni ve beden hareketi yeterlidir. Sergiyi gezen kişi bu silindirik ekran ile çevrili alan içine girdiğinde, ekrandaki görüntüler onun beden hareketlerine göre yön değiştirir, görüntü yaklaşır ya da harekete göre izleyiciden uzaklaşır, çok fazla yaklaşıldığında görüntü bozularak kaybolur, tekrar mesafe artırıldığında ise yavaşça geri gelir. Sergi alanı, izleyicinin beden hareketlerini bir nevi okuyarak ona tepki veren etkileşimli bir ortam haline gelir. Ekrandaki video görüntüleri ise izleyicinin mekan içindeki öznel varlığını güçlendirecek şekilde, insansız, endüstriyel ortamlara ait, yaşamdan uzak görüntülerdir: izleyiciye hem zihinsel bir boşluğu hem de mekan ile bedeninin ilişkisini deneyimletmektedir.

Bedenin etken bir şekilde deneyimleme yaşadığı başarılı projelerden birisi de oldukça eski tarihli olmasına rağmen söylemini hâlâ koruyabilen Charlotte Davies'in Osmose ve Ephemere (Bkz. şekil 37) adlı projeleridir. Çalışmalarına resim ile başlayan ancak daha sonra sanal gerçekliği kullanmaya başlayan Davies'in sanal ortamları matematiksel bir soğukluktan öte, izleyiciye, resim sanatının verdiği bir görsel zenginliği de sunmaktadır. İzleyiciler bir başlık aracılığıyla Davies'in oluşturduğu sanal ortama girmektedir. Bu sanal uzam, üç boyutlu gridlerden oluşmakta, izleyiciyi her

yöne doğru hareket ettirebilerek tam bir boyut duygusu yaşatmaktadır. Başlığı giyen kişinin ilk nefes alışıyla proje başlamış olur. Bu açıdan proje, yaşayan bedenın ilk gerçekliğini kullanarak yeni bir gerçekliğe girişı sağlamaktadır. İlk nefesle gridler belirmeye başlar ve bir ağaç ortaya çıkar. Ağacın etrafı, onu her yönde çevreleyen bir orman görüntüsüyle sarılıdır. Ağacın yaprakları içinden geçilebilmekte, ormanın içinde gezilebilmekte ve yine nefesini kullanarak orman içindeki havuza dalabilmektedir. İzleyici nefes aldıkça doğa görüntülerinin, bulutların içine girebilmekte, nefesini verdikçe de dünyanın iç katmanlarına doğru, kayaların, ağaç köklerinin arasında gezinebilmektedir. Projede kullanılan sesler ise, bir kadın ve erkek seslerinin birleşiminden oluşturulmuş olup, izleyicinin hareketine, hızına, baktığı yöne ve bulunduğu yere göre değişerek çeşitli etkiler yaratmaktadır. Nefeslerini ve beden dengelerini kullanarak Davies'in sanal dünyasına girmiş olan izleyiciler, doğanın, yeryüzünün ve kendi bedenlerinin bu ikisiyle iletişiminin yeni bir deneyimlemesini yaşamış olurlar. Davies (2003) projesi ile ilgili olarak şöyle söylemektedir:

Bu projenin ardındaki itki, yaşayan dünya ile iletişimde yoğunlaştırılmış bir cisimlenmeyi deneyimlemektir. Osmose ve Ephemere projeleri, bilince sahip olmak, cisimleşmiş olmak ve ölümcül olmak bağlamındaki duyuları ve hisleri damıtmak ve genişletmektir. Bu projelerde insanlara, *doğal* ortama (insan yapımı olmayan) dair biyolojik, ruhani ve psikolojik bağlarını ve bu bağların mitolojik temelini anımsatmanın yollarını aramaktayım...Bu yeni algısal alan, belirsizliğiyle izleyicilere semiyotik ve duyusal iniş çıkışlar yaşatmaktadır.

Davies'in diğer projesi olan Ephemere'de ise doğa parçalarının, ağaçların, kayaların arasına beden organları, kan damarları, kemikler de girmektedir. Davies bu şekilde doğanın yapısı ile insan bedeninin iç yapısı arasında üst üste binerek hayali ve yaratıcı katmanlar kuran bir dünya yaratmaktadır. Doğa, yeryüzü ve insan bedeninin içi bir araya gelmektedir. İzleyicinin bedeninin duruşuna, imgelere yakınlığına, hareketlerinin yavaşlığına, bakışlarının durağanlığına ve süresine göre görüntüler değişmekte, soyut imgelere dönüşmektedir.

Bedenin etken bir unsur olarak değerlendirildiği bir başka tür deneyimleme ise kullanıcıya, bulunduğu yerden ayrılmadan, gerçek bir fiziksel enerji harcamadan ya da gerçekte duyusal olarak uyarılmadan yaşatılan deneyimlemedir. *Telepresence*,

*transcendence*¹¹⁰ olarak alt başlıklara ayrılan, ama genel olarak “*disembodiment*”¹¹¹, kavramı altında değerlendirilen bu tür projelerin ilk örneği aslında Internet ortamıdır (Paul, 2001). Ancak bedenın etkenliğı söz konusu olduğıunda, bu konuda Internet çalışmaları yerine telerobotların kullanıldığı projelere değinmek daha yerinde olacaktır. Örneğın Adrienne Wortzel’in telerobotu, Kiru (Bkz. şekil 49), Whitney Müzesi’nde dolaşarak, Internet üzerinden kendisini yöneten kullanıcıların varlığını müze salonuna taşımaktadır. Internet üzerinden isteyen herkes, bir dakikalığına, kamera, monitör ve ses cihazlarıyla donatılmış olan telerobot Kiru’yu müze içerisinde istediğı tarafa götürebilmekte, robotun kaydettiğı görüntüleri izleyebilmekte ve yazdıkları metinler ile robotun sergi salonu içerisinde yazılan metni okumasını sağlayabilmektedir. Kiru, bir taraftan izleyiciyi sergi salonu içine taşıırken, öte yandan salona ait verileri de izleyiciye taşıyarak, izleyiciye hem orada hem diğeri tarafta olmayı yaşatmaktadır. Dolayısıyla izleyicinin bedeni Internet üzerinden bir eylem gerçekleştirebilmekte ve uzaktaki bir mekanda eylemde bulunmayı deneyimleyebilmektedir.

5.10.2.2. Bedenin “Edilgen” Olarak Yaşadığı Fiziksel Deneyimleme

Bedenin edilgen olduğı çalışmalar ise genelde bedenın eyleminden ziyade varlığını kullanan yapıtlardır. Beden, herhangi bir süreci başlatan değil, bir sürecin, işlemin etkisini edilgen bir şekilde üzerine alandır. Kontrol, bedenden ayrı, bedenın dışında ve ötesinde bir kaynaktan gelmekte ve bedene fiziksel bir etkide bulunmaktadır. Bedenin edilgen olduğı bu projelerin genelinde, zihin-beden birlikteliğı, ayrımı, ya da diğeri bedenlerin iletişimi ve etkisi sorgulanmaktadır. İnsan ne olduğı, bedenın nasıl bir makine olduğı, zihnin ne olduğı, zihnin ve bedenın sınırlarının neler olduğı, bu sınırlar zorlandıkça ya da bulanıklaştıkça neler olur türünden sorular, bedenın edilgen olarak değerlendirildiğı çalışmaların temelini oluşturmaktadır.

Örneğın çalışmalarına doksanlı yıllarda başlayan Stelarc’ın projelerinin çoğıu bedene ait bu edilgenliğın ve sınırlılıkların özelliklerini araştıran, bu amaçla sanatın bilim ile ve özellikle iletişim araçları ile bağlantılarını irdeleyen niteliktedir. Stelarc’ın PingBody (Bkz. şekil 50) adlı çalışması, insan bedenının bilgi (veri) ile etkileşimini

¹¹⁰ Transcend: insan deneyiminin, sebeplerinin, inançlarının, güç tanımlarının ötesinde ya da dışında olan; ötesine giden.

¹¹¹ Disembodiment: bedenden ayrı, bağımsız olma, bu şekilde hareket etme durumu.

tersine çevirmektedir. Internet, bilinen anlamıyla insanın verilere erişmek, oluşturmak, düzenlemek ya da sona erdirmek için kullanılan bir aracı iken, Stelarc'ın projesinde bu durum ters düz edilerek, Internet'ten aktarılan verinin insan bedenine nasıl bir etkide bulunacağı sorgulanmaktadır. Bu çalışmasında Stelarc, Internet kullanıcılarının, Internet bağlantılarını kontrol etmek üzere bağlı oldukları bilgisayara gönderdikleri sinyali, bedenine bağladığı kablolarla kendisine aktarmakta, bilgisayardan gelen sinyallerin bedenini istemi dışında hareket ettirmesine fırsat vermektedir. Böylelikle Stelarc, genel olarak verilerin, bilginin, insan bedeninden Internet'e doğru aktığı bir iletişim aracı olarak bilgisayarı bu sefer verinin insan bedenine aktığı, yalnızca görsel ya da işitsel duyulara dayanan bir iletişim modeli ile değil, dokunma duyusunu da harekete geçirici bir model ile kullanmaktadır.

Bedenin edilgenliği konusunda sanatçıların işledikleri bir başka konu insan bedeninin doğa karşısındaki duruşudur. Teknolojinin çıkış noktasını, insanın doğal ortamını evirmesi olarak basitleştirilirse, bu proje de, teknolojinin aracılığıyla insan bedeninin doğal ortamına vâkıf olması olarak değerlendirilebilir. Ken Goldberg, telerobotlarla çalışan birisi olarak bu projesinde durumu tersine çevirmiş ve insanı edilgen, doğayı da etken konuma getirmiştir. Mori (Bkz. şekil 51) adlı bu projede California'daki Hayward Fayı'nın hareketleri bir sismograf tarafından bulunup, dijital sinyallere dönüştürülmekte ve sürekli olarak Internet üzerinden sergi salonundaki akustik yerleştirmeye aktarılmaktadır. Sergi salonunda kapalı alan içinde, tam ortada bulunan bir ekranda canlı sismik akımın görsel grafikleri izlenebilmekte, fayın yarattığı sesler mekana aktarılmakta ve pedal üzerinden titreşimler hissedilebilmektedir. Dolayısıyla beden, herhangi bir eylemde bulunmadan içinde bulunduğu doğanın gerçekliğini, görünmeyeni, başka türlü hissedilemeyecek olanı algılamakta, kavramaktadır. Davies'in sanal gerçeklik içinde yaşattığı beden-doğa ilişkisini Goldberg ve ekibi beden eylemine ihtiyaç duymadan deneyimletmektedir.

Teknolojik gerçeklik çağında beden makinelere, elektrik sinyalleri, teknolojiler ya da doğa tarafından edilgen kılınmasına ek olarak bir de bedenlerin birbirleri üzerindeki etkilerine de değinmek gerekmektedir. Dijital sanat projelerinin bazıları beyindeki sinyallerin elektriğe ve bilgisayar kodlarına çevrilebilmesi üzerine

alışmalar gerekleřtirmekte, bunu yaparken eřitli bařlıklardan, giysilerden, eldivenlerden ve benzeri malzemelerden faydalanmaktadır.

5.10.3. Dijital Sanatta Bedenin Yařadıėı Psikolojik Deneyimleme

Dijital sanat bedene yařattıėı deneyimlemeyi yalnızca fiziksel boyutta gerekleřtirmemektedir. İnsanın fizyolojisinin, motor gelişiminin, bedensel duyularının yanında psikolojisinin ve hatta psikopatisinin de hem bilim insanları hem de sanatılar tarafından yakından incelendiėine iliřkin bir ok proje ve arařtırmaya rastlanmaktadır. Dijital teknolojileri kullanan sanat projelerinde, izleyicilerin bedenleri üzerinden ya da bedenleri ile iliřkili olarak, eřitli duygusal, zihinsel etki ve tepkiler geliřtirebilecekleri psikolojik deneyimlemeler de yařadıkları gözlemlenmektedir. Bu duygusal ve zihinsel iřleyiřler arasında sıklıkla rastlanan baėlamalar řu řekilde özetlenebilir: kendi kimliėini sanal ortamda deneyimleme, bařka bir kimliėi deneyimleme, oėul kimlikleri deneyimleme, ya da kaydedilen görüntülerin, parmak izlerinin, retina tarayıcılarının, yüz tanıma yazılımlarının kiřinin kimliėi yerine gemesi sebebiyle geleneksel olan kimliėi, kimliksizlik olarak deneyimleme, farklı bir cinsiyeti ya da cinsiyetsizliėi deneyimleme, *türl*er arası (dünyaya hayvanın gözüyle bakmayı ya da makine ile insan arasındaki sınırın bulanıklıėını) deneyimleme, empati kurmayı ve Öteki'nin yerine gemeyi deneyimleme, sanal bir bedeni deneyimleme, kabus, rüya ve aşkın halleri deneyimleme, yaratan bir güç olarak tanrı olmayı deneyimleme, gözetim (surveillance) psikolojisini, gözetleyen ve gözetlenen olarak deneyimleme, dijital karakterlerle iletiřimi deneyimleme, insan zekâsının yapay zekâda yansımasını ve yapay zekâ ile kurulabilecek iletiřimi deneyimleme gibi pek ok psikolojik etki yaratacak dijital sanat yapıtı temasından bahsetmek mümkündür. Bununla birlikte dijital sanattan koparılamayacak iki önemli kavram olarak *disembodiment* (cisimsizleşme) ve *embodiment* (cisimlenme) fiziksel olduėu kadar psikolojik deneyimlemeleri de kapsamaktadır. Bunlara ek olarak insanoėlunun zihinsel iřlemlerinin yarattıėı psikolojik durumlar da -örneğin sineztezi ya da kinestezi- dijital sanatın üzerine eğildiėi alanlar arasındadır.

Örneėin insan zekâsının ya da psikopatolojisinin hem arařtırma hem de sanatsal amalı benzetiliřimine yapay zekâ alışmalarında rastlamak mümkündür.

Yetmişli yıllarda psikiyatrist Kenneth Colby tarafından geliştirilen Parry adlı yapay zekâ, paranoid şizofrenik bir karakter simülasyonu gerçekleştirmektedir. Parry'nin programlanması temelde kavramlara, kavramsallaştırmaya, inançlara, yargılamaya dayandırılmaktadır. Bu açıdan yapay zekânın ilk örneklerinde, sağlıklı bir zihnin işleyişinin gözlemlendiği görülmektedir. Parry'nin geliştirilmesi, çeşitli sanat projelerinde, zihinsel sağlığı bozuk çağdaş insan patolojisinin yapay zekâyâ sahip robotlar üzerinden aktarılması açısından önemli bir girişim olarak kabul edilmektedir. Wilson (2002, s.797-798) yapay zekânın insan psikolojisini deneyimlemek için bir aracı olarak kullanılması konusunda şunları söylemektedir: “Yapay zekâ programlarının biçimi konusunda alınacak kararların çoğu yalnızca teknik nitelikte değildir. Etkileşimin (insan ile yapay zekâyâ sahip makine arasındaki) dokusu yüzeysel bir dekorasyondan öte insan gibi anlama ve zekâyâ sahip olma temelinde esastır”. Dolayısıyla yapay zekâyâ kazandırılmaya çalışılan özellikler şahsiyet, ruh hali, kasıtlı olmak, hassasiyet, yanılabilirlik, espri anlayışı, duygusallık, kendinin bilincindelik, gelişmeye müsaitlik, ahlaki ve estetik değerlere sahip olmak olarak sıralanmalı demektedir.

Farklı kimliklerin deneyimlenmesi esasen sanatın özüne içkin, geçmişten gelen bir kavramdır. Ancak dijital teknolojilerde karşımıza yine kimlik üzerinden çok katmanlı bir psikolojik deneyimleme çıkmaktadır: bu deneyimleme belki de en yakın anlamını yine Performans sanatının eylemleri içinde bulmaktadır. Dijital teknolojilerde psikolojik deneyimleme ve kimlik konusuna girmek için Akman (2006)'ın şu sözleri faydalı olacaktır:

Kathy Davis'in de belirttiği gibi, Orlan'ın projesi farklı kimlikleri deneyimlemek için beden cerrahi yollarla değiştirilmesidir. O, ırk ve cinsiyet sınırlarını aşar, “transseksüel kadın hareketinden yana bir kadın”dır. Ne var ki, Davis'e göre, gerçekleştirilen bu cerrahi dönüşümler kalıcı olmadığı için cinsiyet değiştirme operasyonları değildirler. Sürekli bir akış, tende ve vücudun organsızlaşması (Deleuze, Artaud) sürecinde bir yolculuk söz konusudur. Bu projeyi, kimlik üzerine post-modern feminist kurama bir katkı ve kimliğin parçalanmışlığı, bölünmüşlüğü, çokluğu ve inişli çıkışlılığı üzerine post-modern bir seremoni olarak görmek daha yerinde bir yaklaşım olabilir. Bu amaca hizmet edecek bir plastik cerrahi, kadınlara bedenlerinin kontrolünü geri kazandırmanın yoludur ve Orlan'ın projesi, feminist ütopyanın inşa edildiği “ada”nın, bedeninin kendisine dönüştüğü bir örnek olarak görülebilir.

Post-modern kimliğin bölünmüşlüğü, dijital sanat kuramcılarının da üzerinde durdukları konulardan biridir. Sanal ortamda bireyin kendisini, kimliğini nasıl tanımladığı gitgide gelişen sosyal ağlar açısından da önem taşımaktadır. Kişiler, sayısız kimliği, sonsuz bir şekilde kopyalayıp çoğaltarak sanal ortamda yerlerini alabilmektedir. İnternet ortamında kullanılan kimlikler üzerine çalışan Tina LaPorta Re:mote_corp@REALities (Bkz. şekil 5) adlı projesinde online kullanıcıların web kamera görüntülerini, online sohbet odalarındaki metinleri ve sesleri gelişigüzel bir araya getirerek, kimliklerin çoğaltılmasını, özel ve herkese açık olan arasındaki bulanıklığı, İnternet üzerinde kurulan iletişim biçimlerini ve sosyal yapıları sorgulamaktadır.

Psikolojik deneyimlemelerin bir başka önemli kısmını, İnternet ve diğer sanal ortamlarda, izleyicinin bedenlenmesini sağlayan, bedeninin bir yansıması olan grafik arayüzler yani avatarlar gerçekleştirmektedir. Avatarlar, yalnızca bireylerin sanal ortamlarda kullandıkları birimler olmaktan öte, kişilerin, grupların, iletişim kurmak, sanal topluluklar oluşturmak ve yeni iletişim biçimleri geliştirmek amacıyla da başvurdukları ara birimler haline gelmektedir. Özellikle video oyunlarında, sohbet ortamlarında, çoklu kullanıcı alanlarında çeşitli yapılanmalar için kullanılan avatarlar, Adrienne Jenik ve Lisa Brenneis'in Desktop Theater (Bkz. şekil 9) adlı projesinde, Samuel Beckett'in "Godot'yu Beklerken" oyununu sahnelemek üzere bağlanan katılımcılar tarafından kullanılmaktadır. Katılımcı, seçtiği avatara bağlı olarak bir karakteri deneyimlemenin yanında, oyunun sahnelenmesi için seçtiği rolün de kimliğini deneyimleyerek çok katmanlı bir durumu ortaya koymaktadır.

Online kimlikler, avatarlar ve sanal ortamlarda yürütülen yaşamlara ilişkin olarak bir başka ilginç proje, çıkış noktası olarak Second Life adlı projeyi temel almaktadır. Martin Butler tarafından düzenlenen, The Girlfriend Experience (Bkz. şekil 52) adlı proje, Second Life gibi kişilerin istediği kimliği ve avatari seçerek oldukça çeşitli sosyal oluşumlara katıldığı siteleri sorgulamaktadır. The Girlfriend Experience'da, ikisi kadın dört kişi, sanal ortamdaki avatarlara benzer bir tarza bürünerek, web kameraları ile görüntülenen kapalı bir alanda yaşamaktadır. İnternet üzerinden izleyiciler, tıpkı Second Life'ta olduğu gibi bu dört etten ve kemikten canlı

avatarı kumanda edebilmektedir. Her bir katılımcı bir avatar yerine gruptan bir kişiyi seçerek oyuna katılmaktadır. Projenin vurgulamak istediği mesele, Internet’te avatarlar üzerinden rahatlıkla gerçekleştirilen eylemlerin (bazı siteler gerçek yaşamda kişinin bürünemeyeceği karakterleri sanal ortamda yaşatmaktadır: örneğin bir seri katili, tecavüzcüyü, hırsız vb.) gerçek bireylerle gerçek yaşama döküldüğünde ortaya ne gibi psikolojik tepkilerin çıkacağıdır: çünkü sanal ortamda avatara istediğini yaptırabilen oyuncu, gerçek insan karakterine aynı şekilde davranmak konusunda hem çekimser kalmakta hem de reddedilebilmektedir. Dolayısıyla bu projede sanat, sanal ortamın, bu ortama ait kimliklerin ve gerçek sosyal ilişkilerin sorgulanmasında da etkin bir rol üstlenmektedir.

Kişiler arası iletişim hem iletişim çalışmalarında hem de kültürel çalışmalarda önemli bir yere sahiptir. Birçok farklı bağlamda değerlendirilebilecek bir proje olan Inter Discommunication Machine (Bkz. şekil 53) adlı projede katılımcılar, kişiler arası iletişimin farklı bir boyutunu deneyimlemektedir. En az iki katılımcıyla gerçekleşen projede, her katılımcı, üzerinde bir kamera ve ses algılayıcı bulunan başlıklar giymektedir. Başlık üzerindeki kamera katılımcının içinde bulunduğu mekanı kişinin bakış açısına göre kaydetmektedir. Benzer şekilde ses algılayıcılar da kişinin yakınındaki sesleri kaydetmektedir. Başlığın iç kısmındaki monitör üzerinde ise bu görüntü ve sesler kullanıcıya aktarılmaktadır ancak burada önemli olan, her katılımcının, başlığının içindeki ekranda, diğer katılımcının gördüklerini görmekte ve onun etrafındaki sesleri işitmekte olmasıdır. Dolayısıyla proje, kişilerin kendi konumlarına dair algılarını sarsarak, diğerinin yerine geçmesini sağlamakta ve hem bir yandan dünyayı başkasının gözüyle görme deneyimi yaşamakta, bir yandan da katılımcının ister istemez kendi imgesiyle karşı karşıya gelmesini sağlayarak teknolojinin bir ayna görevini görmesini gerçekleştirmektedir.

Dijital sanatın psikolojik deneyimleme sağladığı alanlardan birisi de telematic teknolojilerdir. İletişim araçlarının ve enformasyon sistemlerinin birlikte kullanılarak gerçekleştirildiği bu tür projelerin ilklerinden biri olarak Telematic Dreaming (Bkz. şekil 22), izleyicinin bedeninin başka bir mekanda bulunan beden ile sanal bir gerçeklikte yan yana gelebilmesini sağlamaktadır. Bu projenin önemi aslında nispeten

eski bir teknolojinin kullanımıyla dijital sanatın temel söylevlerinden birkaçını (uzakta olanın yakınlaştırılması, uzaktan iletişimin farklı boyutlara taşınabilmesi, bedenler arasında bir bağ kurulabilmesi, teknolojinin aracılığıyla psikolojik vurgunun yoğunlaştırılması, yanılısamanın gerçekliğe en basit yollarla yaklaştırılabilmesi) aynı anda gerçekleştiren bir proje olması açısından önemlidir. Telematic Dreaming ISDN dijital telefon ağı ile gerçekleşmektedir. İki farklı mekana iki kişilik yataklar yerleştirilmiştir. Mekanlardan birisi karartılmış, diğer ise aydınlatılmıştır. Aydınlatılmış olan mekanda yatağın tam tepesinde, yatağın ve üzerindeki kişinin canlı görüntülerini aktaran bir kamera bulunmaktadır. Bu kameradaki yatağın ve A kişinin görüntüleri, karartılmış olan odadaki yatağın ve B kişinin üzerine yansıtılmaktadır. Aynı şekilde bu odadaki kamera da canlı görüntüleri diğer mekandaki kişinin tepesindeki projektörle A kişinin üzerine yansıtmaktadır. Dolayısıyla iki farklı mekandaki kişi, yatağın üzerine yansıtılan canlı görüntülerin sayesinde yan yana yattıkları hissine kapılabilmektedir. Birinin hareketini aynı anda algılayan diğeri buna göre bir tepki verebilmektedir. İletişim araçlarının kişileri birbirine bağlaması, yaklaştırması, aradaki mesafenin izini silme ütopyasına göndermelerde bulunmaktadır. Kişi, kendi alanı dışında da var olabildiği hissine kapılmakta, kendi zamanı ile diğeri kişinin zamanını paylaşabilmektedir. Telematic Dreaming yalnızca bedenden uzaklaşmayı değil, aynı zamanda kişinin kendisini farklı bir açıdan görebilmesini de sağlamaktadır. Paul Sermon'un projesinin bir sonraki aşaması 2003 yılında ilk kez sunulan Intimate Transactions (Bkz. şekil 57) adlı projedir. Etkileşimli bir yerleştirme olan bu projede yine iki farklı coğrafi mekandaki kişi, çok sayıda algılayıcı ile kaplı eşyaların üzerinde hareket ederek önlerindeki ekranda yan yana gelebilmektedir. Her iki mekandaki izleyici koltuğa benzer bir mobilyanın üzerine çıkarak bedenlerini bu eşyaya yaslar. Hafif hareketlerle bu eşya aracılığıyla karşılarındaki ekranda temsili bir bedene sahip olurlar. Her iki taraftaki kişinin hareketleri de aynı ekran üzerine yansımaktadır. Bununla birlikte her iki kullanıcının da midesi üzerine geçirilmiş aygıtlar, birbirlerinin hareketlerini bedenlerine aktarmakta ve böylelikle her iki kullanıcı da dokunma hissini veren bir tür duyuşal iletişim kurabilmektedir.

Spectre (Bkz. şekil 54) projesi de izleyiciye bir cehennemde olduğu hissini vererek, dijital sanatlarda çok fazla kullanılmayan mistik bir bakışı

deneyimlettirmektedir. Proje, teknik olarak gerçek zamanlı üç boyutlu infra-red görüntüleme sisteminden yararlanarak üç boyutlu yüz betimlemesi gerçekleştirmekte ve izleyiciye bir cehennem çukurunda olduğu hissini vermektedir. İzleyici, merdivenlerle yüksek bir platforma çıkarak etrafı perdelerle çevrili düz bir zemin üzerine yüzü aşağı gelecek şekilde uzanır, kafasını ağaç kütüğüne benzer bir deliğe sokar. Zeminde, kendi yüzlerinin dev boyutlarda hayalete benzer bir görüntüsüyle karşılaşan izleyiciler herhangi bir fiziksel müdahale olmaksızın bir tür kabus durumunu teknolojinin aracılığıyla yaşamaktadırlar.

Victoria Vesna web teknolojilerinin daha henüz gelişmediği dönemlerde bile beden ve kimlik meselelerine, teknolojinin aracılığıyla değişecek dönüşecek kimliklerin ne tür toplumlar yaratacağı üzerine araştırmalar ve projeler geliştiren birisidir. Onun Mood Swings yerleştirmesi, izleyicinin bedenini hareket eden partiküller kümesine dönüştürerek izleyicinin duygu ve algısını bir uç durumdan bir başka uç duruma taşımaktadır. İzleyicinin imgesi canlı video kameralarıyla kaydedilerek duvara yansıtılır. Duvardaki bu parçacıkların görüntüleri ve beraberinde beliren şiirsel metinler izleyicinin hareketi ile belirip kaybolmakta, görüntünün renkleri ve sesler değişerek harekete tepki vermektedir. Yedi renk geçişi ve seslerin değişimi gerçekleşir. Bazı sesler rahatsız edici, huzursuzluk verici iken, sakin ve rahatlatıcı seslere ve renklere doğru geçişler yaşanır. Her bir geçiş birer dakika sürmektedir. İzleyicinin hareketi, renklerin ve seslerin değişimi ve buna göre duvardaki parçacıkların aldığı şekiller, her bir farklı ruh halinin nasıl algılandığına ve aynı sürelerde gerçekleşmelerine rağmen birbirinden farklı tepkilere yol açtıklarına işaret etmektedir. Bedenin ve zihnin, renklere, seslere verdiği bedensel tepkiler, bedeni aşan bir alan üzerinde somut bir gerçekliğe kavuşmaktadır. Aynı zamanda proje, çevrenin beden ve zihin üzerindeki etkilerinin görselleştirilmesi açısından yeni teknolojilerin ve açılımların ipuçlarını vermektedir. İzleyici, renklere ve seslere verdiği tepkilerle beden hareketlerinin yarattığı etkiyi görselleştirilmiş bir ifadeyle deneyimlemektedir.

Bu örneklerin yanı sıra izleyiciye, insan ile hayvanın arasındaki farkı düşündürten, bunu yaparken de teknolojinin aracılığından faydalanarak kişiye kısmen başka bir *tür* olmanın deneyimlemesini yaşatan projelere de rastlanmaktadır. Esas

üzerinde durulması gereken, geçmişte insan ile hayvan arasındaki fark üzerinden kurulmaya çalışılan insanın gerçekliğinin bugün ve yarın, insan ile makine/robot/yapay organizma arasındaki fark üzerinden kurulmaya çalışılacağıdır. Bu nedenle, temelde çok aykırı teknolojiler kullanmasa da bizleri bu sorunsala yöneltmesi ve teknolojik çevremizi anımsatması açısından, genelde biyolojik deneyleri kendi üzerinde gerçekleştiren Eduardo Kac'ın Rara Avis (Bkz. şekil 3) adlı projesi incelenebilir. Bu yerleştirmede Kac kimlik ve bakış açıları konusuna eğilmek için telepresence durumunu kullanır. Galeri mekanına giren izleyiciler, sanal gerçeklik başlığı kullanarak, gözleri birer video kamera olan bir papağanın bulunduğu ortamda oldukları izlenimine kapılır. Bu şekilde izleyiciler, papağanın gözlerinden sergi mekanını gözlemleyebilmektedir. Papağanın kafası, sanal gerçeklik başlığının hareketleriyle yön değiştirmektedir. Aynı anda, papağanın gözlerinden aktarılan veriler, Internet üzerindeki izleyicilere de aktarılarak, aynı ortama Internet kullanıcılarının da uzaktan erişimi sağlanmaktadır. Özetle proje, insanın artık yalnızca kendisini değil, bu dünyayı paylaştığı diğer canlıları ve onlar üzerinden kendi durumunu da sorguladığını ve geleceğe ilişkin göndermeleri ortaya koymaktadır.

Psikolojik deneyimlemenin kapsamını biraz daha genişleterek dijital sanatın bireye yaratıcı bir Tanrı rolünü deneyimlemeyi yaşattığını da ileri sürebiliriz. Sommerer ve Mignonneau çiftinin A-Volve adlı projesi (Bkz. şekil 64) bu organizmaları yaratma, hareket ettirme, kontrol etme, yaşamını devam ettirme ya da sona erdirmeye fırsatı vermektedir. Bu sebeple proje insanoğlunun bir yaşam yaratma ve onu yönetme çabası olarak görülebilir. Bu projede, izleyicilerin sanal organizmalar ve yaratıklar üretmeleri için, içi suyla dolu cam bir havuz ve dokunmatik bir yüzey kullanılmıştır. İzleyiciler, ekrana parmaklarıyla dokunarak (tıpkı Mikelanj'ın Adem ve Tanrısı gibi), üç boyutlu yaratıkların üremesini, otomatik olarak canlı hale gelmesini ve suda yüzmesini sağlamıştır. Bu şekilde proje, bir tür yaşam yaratma eylemi haline gelmektedir. Yaratıklar yaratıcılarının el hareketlerine tepki vererek ileri ve geri hareket etmekte ya da durmaktadırlar. Kısacası organizmaların yaratılışları ve hareketleri başka güçler tarafından kontrol edilmektedir. Tanrı rolünü deneyimlemenin bir başka biçimini Eduardo Kac'ın Eight Day projesinde de görmekteyiz. Biyolojik sanat (bu sanat biçiminde, genel yapısı itibarıyla, başlıbaşına ilahi bir yaratıcı edimin betimlendiğini de

düşünebiliriz) kısmında detaylı olarak anlatılan bu proje (Bkz s.77, şekil 4), Tanrı'nın evreni yedi günde yarattığı mitine ithafen Kac projesinde, kendi ekolojik sistemini yaratmış ve bu projeye de Eight Day adını vermiştir.

Video oyunları konusunda gerçekleştirilen projeler de izleyici bedenini psikolojik baskılar altına alabilmektedir. Örneğin Eddo Stern'in Tekken Torture (Bkz. şekil 15) Tournament performansında 32 gönüllü katılımcı, bir video oyununu oynarken, giydikleri kol bantları aracılığıyla, ekrandaki avatarlarının aldığı yaraları bedenlerine yüklenen hafif elektrik şoklarıyla hissedebilmektedir. Sanalın gerçek bir deneyimlemeye dönüştürüldüğü bu proje acı duyusunun yaşatılması açısından da önemlidir.

Sinestezi konusunda, renkleri duymak üzerine çalışan Jack Ox ve Dr. Hugo da, ya da kişileri jel havuzları içine alarak içsel kinestetik beden hareketlerini duyumsamalarını sağlayan Masayuki Towata ve Yasuaki Matsumoto'nun çalışmaları da incelemeye değerdir.

5.10.4. Dijital Sanatta Bedenin Yaşadığı Sosyolojik Deneyimleme

Uygarlıkların tarihi incelendiğinde çok farklı sebeplerden oluşan toplulukların izine rastlanmaktadır. Coğrafi sebeplerle bir topluluk oluşturmuş insan kümelerinden, politik nedenlerle topluluklar oluşturmuşlara, ilgi alanlarına göre oluşturulmuş topluluklara dek çok geniş bir sosyal oluşum yelpazesi çıkmaktadır karşımıza. Yeni iletişim araçlarının ve özellikle Internet'in önemi, eskiden kişilerin bir topluluk oluşturmak için ihtiyaç duydukları, coğrafi birlik, fiziksel yakınlık ve benzeri zorunlulukları ortadan kaldırmasından kaynaklanmaktadır.

Ancak bununla birlikte bu yeni teknolojiler çeşitli açmazları da beraberinde getirmektedir. Günümüzde bu yeni yapılanmanın çözümlemesi, sorunsallaştırılması ve altta yatan ya da yeni doğacak olan sosyal pratiklerin incelenmesi gerekliliği düşüncesi doğmaktadır. Bedenin dijital teknolojiler aracılığıyla sanatsal ifade içinde yaşadığı deneyimlemeye bakmak için bu yapıya ilişkin bazı noktalar temellendirilmelidir. Yeni sosyal yapılanmaların bu tür bir profilini çizebilmek için Wilson'ın (2002, s. 478), bu

sosyal yapılanmaların beş temel unsuru olarak ortaya koyduğu olgulara değinmek yerinde olacaktır. Wilson'a göre yeni sosyal yapılanmalar şu özelliklerle sahiptir:

Yeni bir beden vaat etmektedir: Siberuzam bedeninin yeniden hayal edilmesine, yapılandırılmasına olanak tanımakta ve çeşitli kısıtlamalardan (biyolojik cinsiyet, organik kısıtlılıklar ve benzeri unsurlar) kurtulmayı sağlamaktadır. Bu da bedene ait bilginin soyutlaşmasına ve bedeninin kendisinin verilerden oluşan bir yapı haline gelmesine sebep olmaktadır. Bu duruma bağımsızlık, çeşitlilik imkanı, uzaktan yapılabilecek işlemlerle sağlanan kolaylıklar açısından bakanlar olduğu gibi pazar ekonomisi ve gözetim için bedeninin birer hedef haline geldiğini ileri sürenler de bulunmaktadır.

Elverişlilik (Uygunluk) gerektirmektedir: Bu yeni sosyal yapılanmalar, bireylerinden daha fazla iş gücü için her türlü teknolojik yeniliğe elverişlilik, uyumluluk talep etmektedir.

Topluluklar: Net, daha da yeni toplulukların yaratımı için geliştirilmiştir. Ancak bu noktadaki eleştiriler gerçek bir toplumu oluşturan coğrafi, kültürel ya da tarihi değerlerin eksikliğinin yaratacağı sonuçlar çerçevesinde ortaya konmaktadır.

Demokrasi: Yeni sosyal yapıların demokrasi anlayışı hâlâ belirgin değildir. Eleştirmenlere göre farklı seslere sunulan imkanlar demokrasi için heyecan verici ancak yeterli değildir. Gerçek anlamda bir demokrasi için hâlâ özerk eylem gerektiği söylenmektedir.

Yeni Bir Bilinç: Kimilerine (örneğin telekomünikasyonu bilgisayar sistemleriyle birleştirerek, küresel bilince yönelik çalışmalar ortaya koyan Roy Ascott) göre bu yeni sosyal yapılanma küresel anlamda bir uyanışın zemini olabilmelidir. Aksi görüşler, yeni bir uyanış yerine yeni bir enformasyon emperyalizmini işaret etmektedir.

Bu temel verilere dayanarak dijital sanat dahilinde sosyolojik bir deneyimlemenin gerçekleşme alanlarının öncelikle sanal ortamların kendi topluluklarını oluşturması ile başladığını ileri sürebiliriz. Sanal ortamda kullanılan avatarlarla, çoklu kimliklerle kurulan ilişkiler, sürdürülen ağlar, çoklu kullanıcıların bağlandıkları

topluluklar her Internet kullanıcıını zorunlu bir sosyolojik deneyimlemeye almaktadır. Bununla birlikte sanatsal ifadenin içinde ırk, cinsiyet, yaş ve benzeri farklılıkların geri planda bırakıldığı bir ortam olarak Internet'in ve benzeri ağ sistemlerinin, kişilerin diğer kültürleri yeni medya teknolojileri aracılığıyla deneyimleme çabalarına da tanık olmaktayız. Geleneksel anlamda toplulukların dayandığı ortak bellek, değerlendirme yargıları, estetik ve ahlaki değerler, coğrafi sahiplenme gibi unsurların da geride bırakıldığı bir ortamda, topluluk nedir sorusunun bizzat kendisinin deneyimlenmesi de mümkündür. İletişim araçlarının bilgisayar sistemleriyle birleştirilmesi çabalarının ne tür özgün sosyal ilişkiler geliştireceği de hem araştırmacıların hem de sanatçıların ilgi alanı dahilindedir. Telepresence gibi izleyiciye fiziksel ve psikolojik deneyim kadar enformasyona dayalı sosyolojik deneyim de yaşatan teknolojik imkanlar da sosyal yapılanmada önemli bir yer tutmaktadır. Internet üzerinden yürütülen işler, Internet bankacılığı, uzaktan eğitim ve benzeri olgular düşünüldüğünde durum açıklık kazanmaktadır. Bunlara ek olarak insanoğlunun makinelerle olan iletişimi, insanın yeni tanımını çerçeveleyen “posthuman” olma durumu, insan ve makinenin/robotun nasıl sosyal pratikler geliştireceği gibi konular da dikkat çekmektedir.

Dijital teknolojilerle ve Internet ile oluşacak bir toplumun temellerine ilişkin en açık ifadeyi Ken Goldberg ve Joseph Santarromana'nın Telegarden (Bkz. şekil 2) adlı projesi ortaya koymaktadır. Bu proje, bugünün topluluk anlayışını sade bir üslupla sorgulama girişimi olarak görülebilir. Internet üzerinden katılımcılar, projenin web sitesi aracılığıyla, bir robotik kolu kumanda ederek bir metrekairelik gerçek bir bahçenin yaşamasını sağlamaktadır. Katılımcılar siteye girerek, bahçeye ışık ve su verirler; bu sayede toprağın ve çiçeklerin yaşaması sağlanır. Bu bizi dijital çağda topluluk anlayışının ne olduğu konusunu sorgulamaya götürür. Birbirini tanımayan, aynı coğrafi mekanı paylaşmayan, aynı tarihi, anıları ya da etik değerleri paylaşmayan hatta aynı anda, aynı amaç için Internet'e bağlı olmayan izleyiciler, tek bir hedef için, tarıma dayalı bir kültürel olguyu yaşatmak, gerçek bir bahçeyi hayatta tutmak için bir araya gelmektedir.

Bir başka projede ise farklı bir topluluk anlayışı geliştirilmektedir. Golan Levin tarafından geliştirilen Telesymphony (Bkz. şekil 10) adlı bu proje, konser salonuna

gelen dinleyicilerin cep telefonlarını çaldırılarak deneysel bir konser düzenlemektedir. Etkinlik salonuna gelen dinleyiciler konsere girmeden önce telefon numaralarını kayıt ettirmekte ve onlara verilen koltuk numaralarını kullanmak zorundadır. Telefonlarına otomatik olarak yeni sesler indirilmiş olan dinleyicilerin, koltuk numaralarına göre telefonları çaldırılarak, yeni işitsel düzenlemeler oluşturulmaktadır. Topluluk, aynı coğrafi mekanı ve aynı amacı taşımaktadır: ancak onları topluluk haline getiren unsur, onların dışında gelişen bir amaca hizmet etmek üzere birer istasyon görevini üstlenmeleridir. Sahip olduğumuz teknolojiler, bizim bilincimizi ve kontrolümüzü dışarıda bırakacak şekilde kullanılarak bizleri farkında olmadan bir bütünün parçası haline getirmektedir.

Özellikle yeni gelişen iletişim sistemleri, uydu ve ağlar mekanlara olan bağımlılığımızı da sorgulayacak şekilde ele alınabilmektedir. Örneğin 2005 yılında gerçekleştirilen MILK projesi, Latvia'dan araştırmacı Ieva Auzina ve Hollanda'dan sanatçı Esther Polak'ın, yerel hikayeleri ve karmaşık küresel boyutları, sanatsal bir *haritalama* projesidir. Bu proje, GPS teknolojilerini kullanarak, Avrupa Topluluğu ile birlikte değişen coğrafi sınırları, üretim, emek, dağıtım, iş gücü gibi kavramlara dikkati çekecek şekilde, tüketici işleyişinin siber iz sürümü olarak ortaya çıkmaktadır. Süt, üretildiği Latvia'dan, tüketildiği Hollanda'ya taşınmaktadır. Bu yolculuk sırasında, süt üreticisi çiftçilere ve bu sütün nakledilmesinde görevli olanlara birer GPS aygıtı verilerek, sütün katettiği yolun her dakikası grafik sistemlerle bir haritaya aktarılır. Bunun yanında, görevli olan ve yolculuk sırasında karşılaşılan insanların hikayeleri de arşivlenmektedir. Denilebilir ki bu proje, Avrupa-global gerçeğine ilişkin günümüz tüketim kültürünün açık ve etkili bir yansımasıdır: Avrupa birliğinin ulusal sınırları silinmekte, insanların ve şeylerin hareket halinde olduğu büyük bir bütün olarak görülmektedir.

Bilindiği gibi tüm sosyal ilişkiler ağı temelinde iki insanın iletişimi ile başlar. Kişiler arasındaki ilişkiler geliştikçe, mesafeler değiştikçe, kişi sayısı arttıkça, topluluklar ve dolayısıyla sosyal yapılar meydana gelir. Scott Snibbe'nin 2004 tarihli *Near* (Bkz. şekil 65) adlı projesinde zeminde dikkörtgen bir platform bulunmaktadır. Bu platform, üzerinde gezinen kişilerin bulundukları noktaya ve hareketlerine göre dinamik

olarak deęişen sosyal aę grafikleri oluřturmaktadır. Platform üzerinde yůrůyen iki kiři birbirine yaklařtıęında, aralarındaki yakınlık, platform üzerinde bir kiřiden dięerine giden okların belirmesini saęlamaktadır. Kiřiler birbirine yakın olduęunda iliřki simetrik tir: araya mesafe girdikçe oklar da asimetrik olarak belirmeye bařlar. Her kiři, dięer kiřilere yakınlıęına gůre birden fazla oklarla çevrilmiř alan oluřturabilir. Bu řekilde platform üzerinde gezinen kiři sayısı arttıķa, sosyal iliřkilerin artıřını ve karmařıklıęını gůsterecek řekilde zemindeki grafikler de karmařıklařır. Proje hem etkileřimi, hem etkileřimin gůrselleřtirilmesini, hem kiřiler arası iliřkilerin yapısını ve hem de bu iliřkilerin bůtůnůnů kapsayan sosyal yapıların dijital bir benzetiřimini gerçekteřtirerek izleyiciye (ve platform üzerinde yůrůyen katılımcılara), sosyal iliřkilerine dair gůrsel ve fiziksel bir deneyimleme fırsatı vermektedir.

İnsanın makinelerle ve robotlarla nasıl iliřkiler kuracaęına dair yine etkileřime dayalı bir proje olan Autopoeisis’de (Bkz. řekil 29), kollara benzer uzantılara sahip onbeř robotik heykel, infra red algılayıcılarla çevrilidir, bůylece aralarında gezinen izleyicilerin pozisyonunu ve davranıřını belirleyebilmektedir. Merkezi bir bilgisayar aracılıęıyla tům heykeller birbirleriyle iletiřim kurabilmekte ve sensůr verilerini birbirleriyle paylařabilmektedir. Bu da hem birbirleriyle hem de izleyiciyle, ziyaretçilerle etkileřime geçmelerini saęlamaktadır. Autopoeisis’in bulunduęu alan, bu řekilde sůrekli evrim geçiren (tıpkı yařayan bir organizma gibi) bir çevre, ortam, haline gelir. Proje yařayan organizmaların fiziksel ve sosyal iletiřimine, etkileřimine gůnderme yapmaktadır. Bilgisayarlar ve sanal simůlasyonlar, insanın ya da dięer organizmaların yařama, davranıř geliřtirme, çoęalma gibi yařamsal ařamalarına tanıklık etmemizi, bu iřlemleri, evrimlerini anlamamızı ve de můdahale etmemizi, bu sůreçler ůzerine dűřünebilmemizi saęlamaktadır.

Kiřilerin dijital teknolojiler aracılıęıyla farklı kůltürleri ve bu kůltürlerin içinde bulundukları ortamları deneyimlemelerine ise eski bir ۆrnek olarak Michael Neimark’ın Be Now Here (Bkz. řekil 7) projesi incelenebilir.

Wilson (2002, s.11), bazı sanatçıların ve kuramcıların teknolojiyi, beden tecrůbelerini potansiyel olarak artıran bir unsur olarak deęerlendirdięini belirtir. Bu da beden teknoloji aracılıęıyla deneyimlemeler yařadıęı ۆnermesini desteklemektedir.

Örneğin teknoloji, bedeni, sahip olduğu sosyal ve fiziksel şartlanmalardan koparabilir, kişi farklı bir cinsiyeti yaşayabilir. Ancak tüm kuramcılar bedeni geride bırakma ya da görmezden gelmenin düşünüldüğü kadar kolay olmadığını belirtmektedir. Sanatçılar bedenin dünyeviliğini, olasılıklarını ve değişkenliğini araştırmış ve kimliğin doğal bir değer olmaktan ziyade kültürel sınırlar içerisinde ve bu sınırların ötesinde “oynandığı”¹¹² düşüncesini de sanatsal edimlerinde dikkate almışlardır.

Ayrıca dijital sanat yapıtları incelendiğinde, sembolik jestlerin önemini kabul etmek gerekmektedir: çünkü dansa dayalı, harekete dayalı örneklerle sıklıkla rastlanmaktadır. Bununla beraber insan mimiklerini ve jestlerini taklit eden ya da bu jestler üzerinden yeni anlam açılımları yakalamaya, üretmeye çalışan yapıtlara da dijital sanat dahilinde yer verilmektedir. Bazı projelerin ise bedenler üzerinden bir “toplum” kurmak konusunda azimli oldukları gözlenmektedir. Fiziksel deneyimlemeyi gerçekleştiren dijital sanatsal projelerinin bazıları, fiziksel bileşenleri kullanmakta, dokunulabilir gerçeklik ve sanal enformasyon arasında yeni köprüler oluşturmaktadır.

Bedenin kurgulanışını ve bedene yaşatılan “deneyimleme”yi analiz etmek, diğer disiplinlerle sentezini gerçekleştirebilmek, kültürel boyutunu ortaya koyabilmek için ise “görsel kültür” disiplini yeterli olmamaktadır. Bedene ait görme duyusuna ilişkin bilgilerimiz ve deneyimlerimiz, dijital sanat projelerini ve kavramlarını anlamamızda, analiz etmemizde yeterli bilgiyi bize vermemekte, bedene ait diğer duyuların bilgisine ilişkin yeni kavrayışlara ve çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bedene ve duyularına ilişkin yürütülen bu çalışmaları genel olarak “*duyusal kültür*” başlığı altında değerlendirebilir ve dijital sanatı çalışma alanı olarak benimseyecek, yeni bir disiplinin filizlenmekte olduğunu öne sürebiliriz. Biraz iyimser bir bakışla ise, geleceğe ilişkin bir varsayım olarak, görsel kültürden duyusal kültüre geçiş durumunun, sanatı, sadece entellektüel bir birikim olmaktan öteye taşıyıp, izleyicilerin ve sanatçıların bedenini de kullanarak, yaşamla içiçe bir disiplin haline getireceğini ileri sürebiliriz.

¹¹² Wilson “oynamak” kelimesi yerine “act out”u kullanmıştır: act sth.out; nörotik bir insanın korkularını, çekingenliğini vb. betimleyen ya da buna yardımcı olan eylemlerde bulunma.

SONUÇ

Bu çalışmada dijital sanatta beden kullanımı farklı açılardan incelenmiş ve bu incelemenin sonunda, teknolojik bir gerçekliğe (Tunalı, 2002, Dyens, 2005) dayanan çağımızda, ne tür sanatsal ve kültürel yapılanmalara ihtiyacımız olacağına ilişkin varsayımlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Dijital teknolojilerin bedeni ihmal ettiği düşüncesine karşın, ileri teknolojilerin sanatsal anlamda kullanımına baktığımızda bedenin önemli bir konuma sahip olduğunu görürüz. Beden, dijital sanatın hem sosyal hem de fen bilimlerine yakınlığından dolayı etraflıca incelenmekte ve sanatsal edimde önemli bir role sahip olmaktadır. Özellikle bedene ilişkin sunum biçimleri ve sunum alanları incelendiğinde, bedenin hem özne hem de nesne olarak ele alındığı gözlemlenmektedir. Beden, ilk çağlardan beri, portreden heykele sanatın birçok alanında betimlenmiş olsa da son yıllarda kültürel çalışmaların, feminist söylemlerin, tıpta ve teknolojideki gelişmelerin, biyolojik algılayıcılardaki ilerlemelerin, duyuları araştıran teknolojilerin, beyin ve yapay zekâ araştırmalarının ve benzeri ilerlemelerin ışığında yeni bir boyutta incelenmektedir.

Dijital sanatlarda bedenin yoğun kullanımına bakıldığında özellikle duyulara ilişkin kültürel çalışmaların zorunluluğuna rastlanmaktadır. Görme ve işitme, özellikle Batılı kültürler tarafından, bir tür zihinsel ayrımı, gelişmişliği ortaya koyan duyular olarak öne çıkarılmış, tat, koku ve dokunmaya dayalı iletişim biçimlerini kullanan toplumlar ise daha çok ilkel nitelemesiyle tanımlanmış olsa da, bugün Batı, özellikle eğitim alanında göz ardı edilen duyulara ilişkin çalışmalara yoğunluk vermektedir. Fechter (2004) bu konuda şöyle söylemektedir: “Aslında insanoğlu sesi, görüntüyü, kokuyu, tadı, dokunmayı da içeren geniş bir duysal deneyim alanına sahip olsa da, görsel duyu Batı kültürlerinde diğerlerinden daha ön plana çıkarılmıştır”.

Farnell (2003)’in aktarımıyla Herzfeld (2001) duysal algının hem fiziksel hem de kültürel bir davranıştır olduğunu belirtmektedir. Classen (2005), bir toplumun duysal modelleri ne dereceye kadar iletişim teknolojileri ile belirlenir sorusunu sorarak aslında bugünün teknolojilerine, duyuların yaratımı, uyarılması ve benzetişimi açısından bakmamızı sağlamaktadır. Ayrıca bugünkü gelişmeler, örneğin kuantum fiziği ile ilgili araştırmalar, sanatçının dokunma duyusuna olan ilgisini de artırmış gözükmektedir.

Bununla birlikte duyulara eğilmemizin bir başka sebebi de, bugün, teknolojinin aracılığıyla duyuların benzetişiminin kolaylaşmış olmasıdır. Roger Malina 2006 yılında YASMIN adlı tartışma grubuna yolladığı e-posta mesajında şu sözleri sarfetmektedir: “Nanoteknoloji konusunda yaşanan gelişmeler bazı derin anlamlar yaratabilir; dünyayı algılayışımız, yeni baştan tasarlanan duyularımızla yaşadığımız deneyimlerimize dayanan bilincimiz büyük değişikliklere uğrayabilir”. Örneğin koku alma duyusu çok karmaşık nano düzeyde mekanizmalara bağlıdır; dolayısıyla nano bilim ve nano teknolojiler sayesinde bizler mekanizmaları ve materyalleri nano düzeyde yeniden tasarlama imkanına sahip olacağız; buna bağlı olarak yeni duysal fenomenlerde temellenmiş yeni duyular geliştirme olasılığı bile bulunmaktadır. Buna ilişkin olarak duysal deneyimlerimizden hareketle yeni “dil”ler ve yeni gerçeklik yapılanmaları yaşayacağız.

Bununla birlikte yeni keşfedilen (ya da duyu tanımı içine dahil edilen) duyular arasına sıcaklığın, basıncın, dokunmanın, eklem pozisyonunun konumunun, vücut hareketinin, dengenin ve benzeri hislerin girmesinin de duyulara ilişkin çalışmaları zorunlu kıldığı farkedilmektedir. Özellikle sanal ortamların gelişimi için tüm bu duyuların detaylı incelemelerine ve bundan dolayı bu duyuların kültürel yansımalarına ihtiyaç duyulacaktır. Sanal ortam, bir iletişim ortamı, bir medya olarak değerlendirildiğinde, dokunma, beden ısısı, denge gibi duyular görme ve işitme ile aynı değere gelmektedir. Göz ve kulak zaten teknolojik uzantılara sahiptir, şimdi diğer duyuların da uzantıları olabildiğine göre bu duyuları incelemek kaçınılmazdır. Teleskop, telefon, telefaks, televizyon görsel ve işitsel uzantılar olarak bedene eklenmektedir, bundan sonra dokunma duyusuna, kokuya ve diğer duyulara ilişkin teknolojik uzantıların üretilmesine ihtiyaç duyulmakta ve imkan bulunmaktadır.

Dijital sanatın temelini oluşturan etkileşim kavramı da duyuların kültürel açılımlarına duyulan ihtiyacı ortaya koymaktadır. Rush (1999) etkileşimin yeni bir görsel deneyimleme biçimi olduğunu belirterek şöyle der: “Aslında, etkileşim, görsel olandan dokunulabilir olana uzanan/açılan sanatı deneyimlemenin yeni bir biçimidir”. Sanatçılar birçok projede duyulardan, özellikle dokunma duyusundan faydalanmaktadır. Bedenin bir mekan olarak ele alındığı projelerde izleyiciler başa takılan stereoskopik

video ekranları kullanarak bedenin içine tam olarak girebildiklerini ve etkileşime geçebildiklerini hissediler. Bu etkileşimler sonrasında bir şeye "dokunmayı", ya da yeni bir sürreel dünya bulmak için bir organın içine, mesela bir kalbin içine uçmayı da deneyimleyebilirler. Burada beden, teknolojinin aracılığıyla gerçekten mekana dönüşebilmektedir.

Duyuların dijital sanat alanında ağırlık kazanmasının bir başka sebebi de siborgların, robotların, yapay zekanın üzerine yapılan çalışmalardır. Bir siborg organizma, bugün çok çeşitli tanımlara sahne olsa da genel olarak insanın makineyle eklentili hallerini tanımlamak için kullanılmaktadır. Fitzpatrick (1999)'e göre bilgisayar karşısındaki insan bile bir siborg iken (aktaran Bell, 2001), Tenner (2004)'a göre takma dişlerden, protezlerden, kontakt lenslerden itibaren insan siborgdur. Bu tabloda siborgun, biçimsel yapılandırılışından önce gelecek olan duyusal yapılandırılışıdır. Dolayısıyla duyular, siborgun yaratımında ve gelişiminde özel bir öneme sahiptir.

Bir başka açıdan bakıldığında ise ihmal edilen duyulara ilişkin çalışmalar, insanı makineden ayıran özellikleri, insan olmamızı yeniden hatırlatacak duyuları incelemeyi gerektirmektedir. Siborg kavramı da siborg bedeni de kimlik sınırları arasında gezinmekte ve yeni kültürel açılımlara yön vermektedir. Siborgun geleceği ise yine belirsiz bir sorunsaldır. Bell (2001)'e göre siborg üzerine ya da insan-makine ilişkileri üzerine düşünmek, bedenin sınırlarına, doğaya, kültüre ve teknolojiye ilişkin yaşamsal soruları da gündemde tutmaktadır. Çünkü ona göre siborg, bedenlerin tarihsel gösterisi içinde kültürel değişimi haber veren son bedendir.

Bütün bu varsayımlar içerisinde bedene ağırlık veren bir dijital sanat yapıtını okumak için görsel kültürün dinamikleri yeterli gözükmemektedir. Gördüklerimize ilişkin, imgelere ilişkin okuma önermeleri artık yerini geriden gelen duyulara ilişkin dinamiklere ve okumalara bırakacak gibi gözükmemektedir. Haçerlioğlu (1995) kültürün tanımını yaparken zekayla değiştirilen bir doğanın, yeniden ve insana göre yapılmış bir doğa olduğunu belirtir. Şu durumda yeni kültürel tanımlarda insana ek olarak yapay zekâlı otomatlar, robotlar, hibritler olacaktır. Bu da bizi yeni kültürel yapılanmalara yöneltmektedir. Öngörülen, bu yeni yapılanmanın duyuların ağırlıkta olduğu bir kültürel biçim olacağı; dolayısıyla "duyusal kültür" çalışmalarının ağırlık kazanacağıdır.

Bugün eğitim alanında da duyuların yoğun kullanımına rastlanmaktadır. Birçok sanal gerçeklik ya da genişletilmiş gerçeklik uygulaması, öğrencilerin gerçek dünyada dokunarak deneyimleyemeyeceği doğal unsurları (örneğin kasırgaların güçleri arasındaki farkı öğrenci dokunarak farkedebilmekte ya da sanal gerçeklik içinde gördüğü bir balığı dünya haritası üzerinde tahmini bir bölgeye taşıyarak balığın yaşadığı sulara ilişkin bilgiyi dokunma duyusundan faydalanarak öğrenebilmektedir) onlara deneyimlemeci bir yöntemle öğretmeye çabalamaktadır.

Hibbitts (1992)'e göre iletişim biçimlerinde dokunma duyusuna dayanan topluluklarda sanat biçimleri de buna uygun olarak gelişmektedir: heykeller ve diğer plastik sanatlar, çizime ve resme kıyasla daha kıymetlidir. Bugün dijital sanat yapıtlarına baktığımızda iki boyut yerine neredeyse tamamen üç boyutlu, kişiyi içine alan, tam bir gerçeklik hissi yaratabilmek için çok sayıda duyuyu uyaran çalışmaların ağırlıkta olduğunu görürüz. Video yerleştirmeler, dokunmatik ekranlar, algılayıcılarla donatılmış robotik heykeller ve benzeri uygulamalar dijital sanatın boyut kavramına bakışını da ortaya koymaktadır.

Bu bilgilerin ışığında dijital sanatlarda bedenın yoğun kullanımının sonuçlarını özetleyecek olursak öncelikle dijital sanatta bedenın, görme ve işitme dışında kalan duyuların da artan oranda sanatsal sürece dahil oluşunda gözlemlendiğini söyleyebiliriz. Duyulara ilişkin bu yeni bilinç durumu da bizi yeni kültürel açılımlara, belki de insan olmak ile makine olmak arasında duyularımızın rolüne, teknolojik gerçeklik içinde duyularımızın nasıl bir öneme sahip olacağına ilişkin sorgulamalara yöneltmektedir. Teknolojinin aracılığıyla yöneldiğimiz duyularımız kültürel yapılanmada yeni bir dönem başlatacak ve ihmal ettiğimiz duyulara ilişkin, örneğin “*duyusal kültür*” çalışmalarına ağırlık vereceğiz. Bedene ait duyuların bu konumlandırılışından, edindiği yeni anlam kalıplarına kadar tüm beliriş bize “duyusal kültür” çalışmalarına ilişkin şu soruları sordurmaktadır: Öncelikle gelişen teknolojilerle yakalanabilecek tam bir duyusal uyarım ve bu uyarımın sanal yaşamda kullanımı, benzetişimi, gerçeklik duygumuzu nasıl etkileyecektir? Teknolojinin, organların yerine duyuların uzantısı haline geldiği bir yapıda biyolojik duyularımızın bir önemi kalacak mıdır? Gerçek yaşamdan kısa süreli ayrılış ile içine dahil olduğumuz sanal ortam tüm bedensel

duyuları uyarırsa, benzetişimden bahsetmek mümkün olabilecek midir? Bununla birlikte bu sanal yaşama dahil olacağımız süre de ayrıca önem taşımaktadır çünkü gerçeklik, süreklilik gerektirmektedir. Gerçek yaşam ile sanal yaşam arasında duysal hiçbir farkın kalmaması bizleri nasıl bir duygulanıma taşıyacaktır?

Bütün bunlar duyulara ilişkin etraflı bir çalışmayı gerekli kılmaktadır. Felsefe tarihinde ve psikolojide duyulara yapılan göndermelerde, gerçekliği kavrayışımızda duyuların ne denli etkili olduğu araştırılmalıdır. Buna bağlı olarak sanal yaşam ile gerçeklik bağının kurulması ve sürekliliği aydınlanacaktır. Aynı zamanda duysal algıları yorumlama sisteminin kültürden kültüre değişiyor olması da ayrı bir tartışma konusu yaratacaktır. Teknoloji çağında kültür kavramı, sanal yaşam, Internet, makineler, robotlar ve bilgisayarlar etrafında şekillenmekte, etnik, milli, dini temelli kültürel kalıtlarla karşı karşıya gelinmemektedir. Bu durumda yeni “evrensel” kültür modelleri ve alternatiflerinde duysal kültür başlığı altında, kültürlere içkin araştırmaların bir anlamı kalacak mıdır?

Bununla birlikte dijital sanat, izleyiciye sanatı, kendisini, yaşamı, doğayı ve diğerlerini deneyimlemek için somut ve soyut olanaklar yaratmaktadır. Dewey (1934)’nin sanatın deneyimi yoğunlaştırmak ve büyütme olduğu düşüncesini takiben birçok düşünür, yaşamı deneyimlemek için sanatın bir aracı görevi gördüğünü ifade etmektedir. Dijital sanatta bu deneyimleme, soyut olduğu kadar somut olarak da karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla dijital sanat aracılığıyla yaşadığımız “deneyimler” fiziksel, psikolojik ve sosyolojik deneyimler olarak çok boyutlu bir hal almaktadır. İnsanoğlu bugün geliştirmeye çalıştığı yapay zeka ile, robotlar ile, protez organlar ve yapay organizmalar ile, evrim kuramlarına olan ilgisi ve kendi evrimini kontrol etmeye yönelik girişimleri ile ya da dünya üzerindeki konumunu somut ispatlarla ortaya koyan projeler ile, fiziksel var oluşunu deneyimlemek istemektedir. Dijital kültüre içkin dijital kimlikler, grafik arayüzler, dijital günceler ve benzeri birimlerle kimliksizliği, başka bir kimliği, birden çok kimliği psikolojik olarak deneyimleme olanağına sahiptir.

Sosyolojik deneyimleme ise kişinin gerçekte bulunamayacağı mekanlara gidebilmesi, farklı kimliklere ve kültürlere ilişkin sorunlara “etkileşimli düzenlemeler”

dahilinde katılımıyla gerçekleşmektedir. Bu noktada başka bir kültürü, toplumu deneyimlemek kadar, dijital teknolojilerle gündelik hayatı ve yaşamı kavrayışı değişmiş insanların nasıl topluluklar geliştireceği de üzerinde durulması gereken konular olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital sanat uygulamalarının ve ele aldığı teknolojik gelişmelerin, iletişim alanında da ciddi değişikliklere neden olduğu gözlemlenmektedir. Bugün Internet aracılığıyla, iletişim ortamının kaynak, hedef-kitle, ileti gibi kavramları değişikliğe uğramıştır. Geleneksel anlamda iletişimin alt dalları olan kavramların yanına bugün bilgisayarların ve Internet'in yoğun kullanımıyla CMC, HCC, Intrabody Communication gibi kavramların da eklendiği gözlemlenmektedir. Ayrıca Internet ile gerçekleşen iletişimde "Information Arts" adlı ayrı bir sanatsal disiplin gelişmektedir. Enformasyon sanatı, görsel sanatlar ve görsel medya gibi geleneksel olan sanat biçimlerinin yanında elektronik sanatın, bilgisayar bilimlerinin, enformasyon teknolojilerinin bulgularını ve gelişimini de içermektedir. Çoğunlukla yüksek miktarda veri gruplarının sanatsal işlenmesi temeline dayanan bilgisayarla etkileşimi de bünyesinde barındırmaktadır.

İçeriğin izleyici tarafından karşılanması için kullanılan arayüzlerin esnekleştirilmesi de dijital sanatın iletişim alanına ilişkin getirdiği değişimlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Arama motorları mantığında çalışan bazı yazılımlar, akıllı botlar, kişinin aramak istediği kelimeye ilişkin gerekli gereksiz her türlü bilgiyi bir arada vererek, aranan kelimeye ilişkin bir tür bombardıman yaratmaktadır. Kısacası denilebilir ki büyük oranlarda akan enformasyonun kendisi cismini yitirmektedir ve değişik formlara girebilecek bir düzen içerisinde sonsuz olarak şekillenmektedir. Bu yönüyle soyut, akışkan bir yapı kazanmaktadır. Bu noktada bir başka önemli unsur da tek kaynak anlayışının bugün bir anlamının kalmamasıdır. Riot ve netomat projeleri (Bkz. şekil 23-11) sayısız kaynaktan, aynı adlı türlü çeşitlilikte dosyaları çağırarak alternatif bir grafik arayüzü oluşturmaktadır. Dolayısıyla iletinin sabitliği ve kaynağın tekliği önemini yitirmektedir. Verilerin görselleştirilmesi ya da akışlarının haritalar haline getirilmesi, iletişimde verilerin cisimsizleştiğini, sürekli bir akış içinde olduğunu

ve izleyici tarafından filtrelenebileceğini ya da tekrar düzenlenebileceğini göstermektedir.

İnsanın makineyle kurduğu iletişim de bugün dijital sanatın sorunsalları arasındadır. Bugün, kaynak, sayısı ve kimliği belirsiz kullanıcılardır, ileti elektrik sinyalıdır, iletiyi alan ise kişinin bedenidir.

İletişimdeki değişimlere ilişkin bir başka ayrıntıyı dijital sanat projelerinde kullanılan “evrim” çalışmalarında görebiliriz. Bu çalışmalar temelde, evrimin hesaplanabilirliğini, benzetişimini, etkileşimini kullanarak insan müdahalesine uygunluğunu sorgulamaktadır. Ancak evrime müdahale de “uyum” yerine “estetik” görünüşten bahsedilmektedir. Yani sadece ortama uyum sağlayanların değil, görüntü olarak ortamı ile bütünleşebilenlerin hayatta kalabileceği fikri dijital sanat projelerinde yaygındır. Örneğin HBEC (Human Based Evolutionary Computation-Bkz.s.244) olarak bilinen sistem bugün, web sitelerinde de kullanılmaktadır. Websitesinin yazılımı tercihlere göre içeriği tekrar tekrar düzenler. Bu durum bize iletişimde izleyicinin tercihinin, görsel seçiminin ve içeriğe müdahale gücünün yeni teknolojilerle somutlaşmasını göstermektedir.

Dijital sanatın iletişim alanında yaşanan değişimlere tuttuğu ışığın izinde diyebiliriz ki dijital teknolojilerle inşa edilen yeni iletişim modelleri biçimi olmayan bir toplumdan ziyade, kendi yapısına ve oluşturduğu kültüre içkin, yeni kavramlarla donatılmış birey, beden ve toplum biçimleri oluşturmaktadır.

Dijital sanat dahilinde beden kullanımı incelendiğinde elde edilen bir başka sonuç insanın somut ve soyut olarak tanrı rolüne soyunduğu düşüncesidir. İnsan, biyolojik bir varlık olarak evrimsel sürecinin sonuna gelmiş gibi gözükmektedir. Onun, ortamına ve dönüştürdüğü dünyaya uyum sağlayabilmesi için daha fazla fiziksel değişim yaşaması beklenmemektedir. Ayrıca, insan, Max Scheler’in tanımıyla “insan olmak” (aktaran Akarsu, 1998) sürecinin son aşamasını da tamamlamış gözükmektedir: üçüncü aşama insanın tanrıyla bir ve aynı olduğunu duyumsamasıdır (ortamını değiştirme, kendi kararlarını verme ve tarihi yönlendirme gücünü hissetmesi).

İnsanoğlu, biyolojik sınırlılığının ve zihinsel sınırsızlığının bilincinde olarak şimdi kendisini dijital sanat teknolojileri aracılığıyla hem fiziksel hem de zihinsel olarak yaratma fırsatını kullanmak istemektedir. Sanatın penceresinden bakıldığında bu yaratım, yaratıcılığın hem somut hem de soyut yanını kapsar görünmektedir. Bu sanatsal yaratıcılığın somut yanını yapay organizmalar, akıllı robotlar, siborglar, bilgisayar sistemleri ve makine uzantıları oluşturmaktadır. Soyut yanı ise insanın kendisi ve geleceği üzerine sorduğu sorularla ve sorgulamalarla belirmektedir.

Dijital çağda insanın insanı yaratışında yeni olanın ne olduğunu ortaya koymak için dijital sanat başlığı altında değişen bazı kavramlara başvurmak gerekmektedir. İnsanın yaratılışına ilişkin kavramları beş genel başlık altında listelemek doğru olacaktır: tanrı, evrim, uygarlık, sanat ve insanın kendisi. İnsanın yaratılışı bugüne dek iki temel başlık altında değerlendirilmiştir: tanrının insanı yaratışı ve sosyal bilimlerin insanı sosyal bir faktör olarak yaratışı (insan ile hayvan arasındaki farklılığı açıkça belirtebilmek için). Bugün ise dijital sanat projeleri incelendiğinde insanın insanı (ve de makineleri) yaratımının hem soyut hem de somut nitelikler kazandığını görmekteyiz.

Bununla birlikte dijital sanat dahilinde sıklıkla ele alınan *dis-embodiment* ölümü, *embodiment* yaşamı deneyimleme olarak ele alınabilir. Yıllar boyunca sanat, yaşama, ölüme ve ölümsüzlüğe dair en yaratıcı yaklaşım olmuştur. Sanat tarihi boyunca, sıklıkla yaşamın, ölümün ve ölümsüzlüğün imgesine tanık oluruz. Bugün dijital sanat uygulamalarına baktığımızda, bu örneklerin de bir tür yaşam, ölüm ve ölümsüzlük “deneyimlemeleri” olduklarını düşündürecek izlenimler edinmekteyiz. Günümüzde yapılan dijital sanat örneklerinde bedenden ayrılmayı, uzaklaşmayı, bedenin sınırlılığından kurtulmayı ifade eden disembodiment kavramı genel hatlarıyla geleneksel ölüm tanımı ile örtüşürken bedene ait tüm duyuların da ele alınması, bedenin ölümsüzlüğünün yeni bir boyutta yakalanması çabaları olarak incelenebilir. Benzer şekilde embodiment kavramı altında ele alınan, yaratıcı yazılımlar yani programlar sayesinde yaratılan yapay zekâ uygulamaları, yapay organizmalar, bunların davranışsal ve zihinsel düzeylerinin incelenmesi, evrim teorileri, posthuman tartışmaları da insanoğlunun bugün bir tür tanrı rolüne soyunma, yaşam verme, kısaca yaşam kavramı ile örtüşebilmektedir.

Bütün bunları inceleyerek, bugün belki de sanatın, bir kez daha, yaşamın ve ölümün ütöpik bir kavranışına öncülük ettiğini söylenilebilir. Bu durumda geriye şu soruyu sormak kalıyor. Bu simülasyonlar yaşamın ve ölümün acılarını dindirmeye yardımcı olabilecek mi? Ya da bu örnekler bizlere, sevdiklerimiz için raflardan yaşam senaryoları seçeceğimiz bir geleceğin işaretlerini mi veriyor?

Matematik ve sosyal bilimlerin kişilere ulaştıramadığı birçok veriyi, bilgiyi ve bulguyu sanat, kişileri düşündürecek şekilde kendi alanı içine almakta, onları dönüştürmekte, değiştirmektedir. Bu yönüyle sanatın, bilim ile insan arasında gerçek bir köprü oluşturduğu gözlemlenmektedir. Birçok kez, sanatın, teknolojik yayılımın ve tüketimin maşası olarak kullanıldığına ilişkin eleştiriler ortaya konmaktadır. Elbette sanat da her disiplin gibi zaman zaman gizli iktidarların boyunduruğu altına girmektedir ancak bu sanatın ele aldığı her meselenin dikkate değer olduğu gerçeğini gözardı etmemize sebep olmamalıdır. İnsanlık tarihi açısından önemli olabilecek bir çok veri, yenilik, buluş, gelişim ve çalışmalar, çoğu zaman öncelikle sanatın alanı içinde değerlendirilmektedir çünkü sanat, her şeyin ötesinde olgulara özgün ve tarafsız bir bakışın ifadesidir. Örneğin canlıların klonlanması, din sosyolojisinden tıbbıa kadar birçok farklı disiplin tarafından olduğu kadar, sanat açısından da ele alınmıştır. Ya da Internetin ortaya koyduğu çeşitli unsurlar; disembodiment durumu, eş zamansızlık, farklı kültürlerden insanları bir araya getirebilme gücü ve benzerleri sanatsal bir bakışla ele alındığında, diğer disiplinlerin anlatımına ciddi bir destek sağlamaktadır. Örneğin dijital çağda “toplum nedir” sorusu, sanatın ifadesi içinde çok çarpıcı üretimler ortaya koyabilmektedir. Şu halde sanatın, sosyal ve fizik bilimlerin yalnızca bulgularından yararlanmadığı, aynı zamanda bu bulguların gelişimine, kitleler tarafından kavranmasına, kabulüne ve sorgulanmasına fırsat tanıdığı da düşünülmektedir.

Dijital sanatın kullandığı temel malzemelere baktığımız zaman bilgisayarların, Internetin, GPS sistemlerin, enformasyon teknolojilerinin, tıbbi cihazların ve benzeri gelişmelerin aslında gündelik yaşantımızın vazgeçemediğimiz parçaları olduğunu görürüz. Her şeyin ötesinde dijital sanat, insanın en temel aygıtını yani bedenini kullanmaktadır. Bütün bunlar dijital sanatın yaşamla olan sıkı bağlarını görmemizi kolaylaştırmaktadır.

Bugün bilimin gerekliliği olan araştırma nosyonları sanatçının oluşumunu da etkilemektedir. Sanatsal süreç rastlantısal olandan uzaklaşarak, hesap edilmiş, önceden tasarlanmış, hataya yer vermeyen düzenlemelere dönüşmektedir. Dolayısıyla sanatçının dijital çağda yaşadığı en büyük değişimin, bilim insanı gibi davranmak eğilimi olduğunu düşünebiliriz. Sanatçının yerini sanatçı-mühendis-teknisyen gibi uzman gruplardan oluşan ekipler almaktadır. Sanatçıların bilim insanlarıyla kurduğu bu ekipler, kurumların oluşumunu da değiştirmektedir. Gençlerin eğitimi ve akademik atelyeler, teknolojinin ve sanatın aynı potada eritildiği yeni bir yapılanma kazanmaktadır. Sanat yapıtı ise öncülü sanat kavramlarından farkı olarak başlangıcı ve sonu belirli olmayan, sınırları belirsiz, anlık ya da sonsuza dek sürebilecek süreçlere dönüşmektedir.

Feenberg (1996)'e göre sanatın, bilim ve teknoloji ile olan çok boyutlu ilişkileri bugün, modernite teorisine yaklaşımların olumsuzluğunu ve özellikle bilgisayara dayalı iletişimde kullanıcıların deneyimlerini açıklamakta yetersiz kalışlarını bertaraf edebilecek ölçüde yapıcıdır. Ancak bununla birlikte teknolojik sanatın ikilemi, bu sanatın hem “egemenliğin teknikleri”ni (Morse, 2005) kullanıyor olması hem de bu egemen dünyaya ilişkin eleştirel yorumları ortaya koyuyor olmasındadır. Gelişen teknolojilerle çalışan sanatçılar, bir yandan yeni teknolojik gelişmelere sebep olmaya yönlendirilirken bir yandan da bu gelişmelerin kültürel yansımalarına eğilmekte, öte yandan tüm bu olgulara dışarıdan ve tarafsız gözle bakıp eleştirel bir tutumla değerlendirmeye çalışmaktadır.

Bugün artık teknoloji, kendi ekolojisini yaratmakta, doğal çevre ile yeni ilişki biçimleri geliştirmektedir. Dünyanın, güneşin, yıldızların, evrenin duyular aracılığıyla hissedilemeyecek, kavranamayacak birçok özelliği teknoloji aracılığıyla algılanabilir hale gelmekte hatta metaforlar ya da doğrudan, görselleştirmelerle deneyimlenebilmektedir. Teknolojinin yarattığı bu ekolojiye en çok sanat müdahale edebilmekte ve insanoğlunun teknoloji aracılığıyla dünyayı ve evreni deneyimlemesinin yollarını açmaktadır. Dolayısıyla dijital sanata bakmak, insanın dönüştürdüğü doğaya ve teknolojinin dönüştürdüğü insana bakmaktır.

KAYNAKÇA

Kitaplar ve Makaleler:

- Akarsu, Bedia. (1998). **Kişi Kavramı ve İnsan Olma Sorunu**. İstanbul. Inkılap Kitabevi.
- Akay, Ali. (2005). **Sanatın Durumları**. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Akay, Ali. (1999). **Sanatın Sosyolojik Gözü**. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Arendt, Hannah. (1958) **Dünyanın Sürekliliği ve Sanat Yapıtı**. Sanat Yapıtı. Beatrice Lenoir. Çev. Aykut Derman. Yapı Kredi Yayınları. Cogito. Şubat 2004. s. 113
- Aries, Phillippe. (1991). **Batılının Ölüm Karşısında Tavırları**. Ankara: Gece Yayınları.
- Barnard, Malcolm. (1998). **Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür**. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Batur, Enis. (1997). **Modernizmin Serüveni**. Cogito 49. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Zygmunt. (1996). **Sosyolojik Düşünmek**. Çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bell, David. (2001). **An Introduction to Cybercultures**. London: Routledge.
- Bender, Gretchen. Ve T. Druckrey. (1994). **Culture on the Brink**: Dia Center For The Arts, Discussions in Contemporary Culture, Number 9. Seattle. Bay Press.
- Budka, Philipp ve M. Kremser. (2004). **CyberAnthropology-Anthropology of CyberCulture**. Contemporary Issues In Socio-Cultural Anthropology. Edt. Stefan Khittel, Barbara Glanensteiner, Maria Six-Hohenbalken. Löcker.
- Burke, Peter. (2001). **Afişten Heykele Minyatürden Fotoğrafa Tarihin Görgü Tanıkları**. Çev. Zeynep Yelçe. İstanbul: Kitap Yayınevi, Nisan 2003
- Canevacci, Massimo. (2005). **“Hybridities: syncretic cultures-diasporic subjectivities-hybrid identities”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 64.
- Carrel, Alexis. (1999). **İnsan Denen Meçhul**. Çev. Ömer Durmaz. İstanbul: Hayat Yayınları 5.Baskı, Nisan 2003.

- Cassirer, Ernst. (1944) **İnsan Üstüne Bir Deneme: İnsan Kültürü Felsefesine Bir Giriş**. Çev. Necla Arat. Yapı Kredi Yayınları, Cogito Dizisi. İstanbul. 1997
- Çabuklu, Yaşar. (2004). **Toplumsalın Sınırlarında Beden**. İstanbul: Kanat Yayınları. Ekim 2004.
- Clarke, Roger. (2005). **“Hybridity: Elements Of a Theory”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 30.
- Classen, Constance. (2005). **The Book of Touch: Sensory Formations**. New York: Berg Publications. 2005
- Çotuksöken, Betül. (1997). **“Ernest Cassirer’de İnsan Felsefesi”**, Yüzyılımızda İnsan Felsefesi, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara, 1997.
- Croce, Benedetto. (1957). **“Sanat Nedir”**. Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı. Haz. Mehmet Yılmaz. Ankara: Ütopya Sanat Dizisi. Nisan 2004 s.37
- Dewey, John. (1934). **“Felsefeye Meydan Okuma”**. Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı. Haz. Mehmet Yılmaz. Ankara: Ütopya Sanat Dizisi. Nisan 2004 s.48
- Dyens, Oliver. (2005). **“Hybrid Reality”**. Hybrid: Living in a Paradox; Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 45.
- Estin, Colette ve H. Laporte. (2002). **Yunan ve Roma Mitolojisi**. Çev. Musa Eran. Ankara. Tübitak Popüler Bilim Kitapları. Temmuz 2003.
- Ewing, William A. (1994). **The Body: Photographs of the Human Form**. U.S.A.: Chronicle Books.
- Falk, Pasi. (1994). **The Consuming Body**. London: SAGE Publications.
- Featherstone, Mike ve R. Burrows. (1995). **Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment**. London: Sage Publications.
- Featherstone, Mike, M. Hepworth ve Bryan Turner.(1991). **The Body: Social Process and Cultural Theory**. London: SAGE Publications.
- Fidler, Roger. (1997). **Mediamorphosis: Understanding New Media**. California: SAGE Publications.
- Fischer, Ernst. (1990). **Sanatın Gerekliliği**. Çev. Cevat Çapan. Ankara: Verso Yayınları. Ocak 1990.
- Fiske, John. (1996). **İletişim Çalışmalarına Giriş**. Yayına Hazırlayan: Erkan Uzun. Çeviren: Süleyman İrvan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Fleming, Juan.(2005). **“Hybrid Creature and Paradox Machines”**. Hybrid: Living in a Paradox; Ars Electronica 2005.

- Florenski, Pavel. (1989). **Tersten Perspektif**. Sun. Zeynep Sayın. Çev. Yeşim Tükel. İstanbul: Metis Yayınları. Kasım 2001.
- Foucault, Michel. (1975). **Hapishanenin Doğuşu**. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: İmge Yayınları. Kasım 2000.
- Foucault, Michel. (1975-76) **Toplumu Savunmak Gerekir / College de France’da verilen dersler**. Çev. Şehsuvar Aktaş. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları-1755. Cogito 120. Şubat 2003.
- Fromm, Erich. (1962). **Yeni Bir İnsan, Yeni Bir Toplum**. Çev. Necla Aral İstanbul. Say Yayınları. Ocak 1999
- Gere, Charlie. (2002). **Digital Culture**. London: Reaktion Books.
- Goodall, Jane. (2000). **The Will To Evolve**. Stelarc. Cambridge: MIT Press. 2005.
- Goodman, Nelson. (1978). **“Sanat Hangi Durumda Vardır?”**. Sanat Yapıtı. Beatrice Lenoir. Çev. Aykut Derman. Yapı Kredi Yayınları. Cogito. Şubat 2004. s. 139
- Gombrich, Ernest. (1999). **Sanatın Öyküsü**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Greenberg, Mitchell. (2001). **Baroque Bodies**. New York: Cornell University.
- Greene, Rachel. (2004). **Internet Art**. London: Thames and Hudson
- Grosenick, Uto ve B. Riemschneider. (2002). **Art Now: 137 Artists at the Rise of the New Millenium**. Cologne ve Berlin. Tashen
- Günay, Mustafa. (2003). **Felsefe Tarihinde İnsan Sorunu**. İzmir, İlya Yayınları.
- Güvenç, Bozkurt. (1999). **İnsan ve Kültür**. İstanbul, Remzi Kitabevi, Ocak 1999
- Hacıkadıroğlu, Vehbi. (2000). **İnsan Felsefesi**. İstanbul, Cem Yayınevi.
- Hançerlioğlu, Orhan. (1995). **Düşünce Tarihi**. İstanbul. 6. Basım. Remzi Kitabevi.
- Hauser, Jens. (2005). **“Bio Art-Taxonomy of an Etymological Monster”**. Hybrid: Living in a Paradox; Ars Electronica 2005
- Hayles, Katherine. (1999). **How We Became Posthuman**. Chicago: The University of Chicago Press.
- Heidegger, Martin. (1950). **Sanat Eserinin Kökeni**. Çev. Fatih Tepebaşı. Erzurum: Babil Yayınları. Felsefe Dizisi. 2003
- Howes, David. (2005). **Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader**. New York: Berg Publications. 2005
- Işık, Emre. (1998). **Beden ve Toplum Kuramı**. İstanbul: Bağlam Yayınları.

- İlin, M. Ve E. Segal. (1998). **İnsan Nasıl İnsan Oldu**. Çev. Ahmet Zekerya. İstanbul: Say Yayınları
- Judovitz, Dalia. (2001). **The Culture of Body: Genealogies of Modernity**. Michigan: The University of Michigan Press.
- Jung, Carl Gustav. (1944). **İnsan Ruhuna Yöneliş**. Çev. Engin Büyükinal, İstanbul, Say Yayınları, 5. baskı, 2004.
- Kahraman, H. Bülent. (2005). **Cinsellik, Görsellik, Pornografi**. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Kerckhove, Derrick. (2005). **“Hybrid: Elements Of Re-Mix Culture”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 14.
- Kılıç, Levend. (2001). **Elektronik Görüntü ve Video Sanatı**. Özel Sayı “Sinema ve Televizyon”, Mahmut Tali Öngören’e armağan. Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Kuçuradi, Ioanna. (1998). **İnsan ve Değerleri**. 2. Baskı. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kuçuradi, Ioanna. (1999). **Nietzsche ve İnsan**. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kuçuradi, Ioanna. (1997). **Yüzyılımızda İnsan Felsefesi**. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu
- Lahunta, Scott. E. Ng, F. Sumitomo, E. Van der Heide, B. Weil. **“Bodies In Motion” CyberArts 2005**. H. Leopoldseder, C. Schöpf, G. Stocker. Hatje Cantz. S. 92
- Langaney, André., J. Clottes, J. Guilane ve D. Simonnet. (2000). **İnsanın En Güzel Tarihi**. Çev. Emine Çaykara. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. Eylül 2000.
- Langer, Katherine. (1957). **“Bilimde Soyutlama ve Sanatta Soyutlama”**. Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı. Haz. Mehmet Yılmaz. Ankara: Ütopya Sanat Dizisi. Nisan 2004 s.228
- Leder, Drew. (1990). **The Absent Body**. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lenoir, Beatrice. (1999). **Sanat Yapıtı**. Çev. Aykut Derman. İstanbul.YKY Yayınları. 3. Basım Şubat 2004.
- Leopoldseder, Hannes., C. Schöpf ve G. Stocker. (2005). **Cyberarts 2005 – Prix Ars Electronica 2005**. Avusturya. Hatje Cantz Verlag.
- Leppert, Richard. (2002). **Sanatta Anlamların Görüntüsü**. Çev. İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Lewin, Roger. (1993). **Modern İnsanın Kökeni**. Çev. Nazım Özüaydın. Ankara: Tubitak Yayınları 62. 8. Basım Ekim 2000.
- Lupton, Deborah. (1999). **The Embodied Computer/User**. Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. Derleyen Mike Featherstone ve Roger Burrows. London: Sage Publications.
- Joselit, David. (2003). **American Art Since 1945**. London: Thames & Hudson.
- May, Rollo. (1987). **Yaratma Cesareti**. Çev. Alper Oysal. İstanbul: Metis Yayınları. 6. Basım. Haziran 1998.
- Narayanan, Geetha. (2005). **“TANA-BANA: Srishti School of Art Design and Technology”**. (TANA-BANA Sergi Metni) Hybrid: Living in a Paradox; Ars Electronica 2005.
- Nicolas, Oliveira., N. Oxley ve M. Petry. (2003). **Yeni Milenyumda Enstalasyon Sanatı: Duyular İmparatorluğu**. İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi-73. 2005
- Oskay, Ünsal. (1997). **İletişimin ABC’si**. İstanbul: Der Yayınları.3. Baskı.
- Paul, Christiane. (2003). **Digital Art**. Thames and Hudson: World of Art, London: Thames and Hudson 2003.
- Popper, Frank. (1993). **Art of the Electronic Age**. London: Thames and Hudson.
- Puff, Melanie. (2005). **“Acting in the Interstices: Thoughts on an Ethic of Hybrid Identity”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 56.
- Robbins, Kevin. (1996). **İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası**. Çev. Nurçay Türkoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 1999.
- Rush, Michael. (1999). **New Media in Late Twentieth Century Art**. London: Thames & Hudson Ltd.
- Rutsky, R.L. (1999). **High Techne: Electronic Mediations Volume 2**. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Ryan, Michael ve Avery Gordon. (1994). **Body Politics/Disease, Desire and the Family**. Colorado: Westview Press
- San, İnci. (2003). **Sanat ve Eğitim**. Ankara: Ütopya Yayınları: 96.
- Sandhana, Lakshmi.(2005). **Wild Things Are on the Beach**. Hybrid: Living in a Paradox; Ars Electronica 2005.

- Scharff, Robert ve V. Dusek. (2003). **Philosophy of Technology: The Technological Condition An Anthology**. Malden: Blackwell Publishing.
- Senneth, Richard. (2002). **Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir**. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları. Kasım 2002.
- Susani, Marco. (2005). **“The Hybrid Space of Networked Tribes”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 222.
- Shilling, Chris. (1993). **The Body and Social Theory**. London: Sage Publications.
- Shiner, Larry. (2001). **Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi**. Çev. İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 2004.
- Siebers, Tobin. (2000). **The Body Aesthetic**. Michigan: The University of Michigan Press.
- Smith, Marquard. (2005). **Stelarc: the Monograph**. Cambridge, MA. : M.I.T. Press.
- Sontag, Susan. (1991). **Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş**. Çev. Yurdanur Salman, Müge Gürsoy, Zafer Aracagök. İstanbul: Metis Yayınları. Ekim 1991.
- Sorell, Tom. (2002). **Descartes: Düşüncenin Ustaları**. Çeviren: Cemal Atila. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi. Mayıs 2002.
- Strathern, Andrew J. (1996). **Body Thoughts**. Michigan: The University of Michigan Press.
- Stocker, Gerfried ve C. Schöpf. (2005). **“Hybrid: Living in a Paradox”**, **Ars Electronica 2005**. Avusturya: Hatje Cantz Verlag.
- Tunalı, İsmail. (2002). **Tasarım Felsefesine Giriş**. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Turner, Bryan. (1996). **The Body and Society: Explorations in Social Theory**. London: Sage Publications.
- Ussher, Jane. (1997). **Body Talk: The Material and Discursive Regulation of Sexuality, Madness and Reproduction**. London: Routledge.
- Yılmaz, Mehmet (2004). **Sanatın Felsefesi Felsefenin Sanatı**. Ankara: Ütopya Yayınevi. 1. Baskı 2004.
- Walker, John A. (1983). **Art in the Age of Mass Media**. VA, Sterling: Pluto Press
- Warr, Tracey ve A. Jones. (2000). **The Artist’s Body: Themes and Movements**. New York: Phaidon Books.

- Weinberger, David. (2005). **“When Things Aren’t What They Are”**. “Hybrid: Living in a Paradox”, Ars Electronica 2005. Avusturya: Hatje Cantz Verlag. S. 30.
- Welton, Donn. (1998) **Body and Flesh**. Massachusettes : The Blackwell Publishers Ltd.
- Williams, S.J. ve G. Bendelow. (1998). **The Lived Body**. London: Routledge.
- Wilson, Stephen. (2002). **Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology**. Cambridge: The MIT Press England.

Süreli Yayınlar:

- Butler, Judith. (2001). “Olumsal Temeller: Feminizm ve “Postmodernizm”. **Felsefe Logos Dergisi**, “Feminist Felsefe”. Yıl:4, Sayı 15, Ağustos 2001.
- Hanhardt, John G. ve M. C. Villasenor.(1995) **Video Media Culture of the Late Twentieth Century**. *Art Journal*. Winter 95. Vol. 54 No: 4.
- Uçkan, Özgür. (1998). “68-98 Kaotik Retorik ‘Bağlı Olmak’ Artık Antimonik Dengesini Yitiriyor”. **Sanat Dünyamız. Dosya: Performans**. YKY Yayınları. İstanbul. Sayı:67 Yıl: 1998 s. 197
- Simon, Carl S.(2006). **GEO: İnsanı İnsan Yapan Nedir?**. İstanbul: Ocak 2006. Sayı 3.

Internet Kaynakları:

- Ajana, Btihaj. (2005). **Disembodiment and Cyberspace: A Phenomenological Approach**. *Electronic Journal of Sociology* 2005. <http://www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html> (5 Haziran 2005)
- Akman, Kubilay. (2006). **Orlan: Kırılan Ten**.http://www.ykykultur.com.tr/cogito/44_45/kubilay_akman.html .(2 Şubat 2007).
- Aktay, Yasin. (1996). **Cinselliğin Postmodernizmi**. *Aylık İzlenim Dergisi*. http://www.angelfire.com/art/yasinaktay/bedensosyolojisi/Cinselligin_Postmodernizmi.htm (17 Mayıs 2006).
- Ascott, Roy. (1989). **Is There Love in the Telematic Embrace?** http://telematic.walkerart.org/overview/overview_ascott.html (5 Haziran 2006).
- Binkley, Timothy. (1993). **Refiguring Culture**. <http://www.dam.org/essays/binkley01.htm> (2 Ocak 2007).
- Brigham, Linda. (1999). “Are We Posthuman Yet?” A Review of N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*,

- Literature, and Informatics.* <http://www.electronicbookreview.com/> (7 Aralık 2005)
- Bush, Vannevar. (1945). **As We May Think.** <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> (11 Kasım 2005).
- Carthy, John. (2004). **What is Artificial Intelligence.** <http://www.formal.stanford.edu/jmc/whatisai/node1.html> (2 Şubat 2007).
- Creative Industries Faculty, QUT. **Virtual Identities-Avatars.** developed by KCB336 New Media Technologies students. http://wiki.media-culture.org.au/index.php/Virtual_Identities (17 Mayıs 2005)
- Creative Industries Faculty, QUT. **Virtual Identities-Cyborgs.** developed by KCB336 New Media Technologies students. http://wiki.mediaculture.org.au/index.php/Virtual_Identities#3.VIRTUAL_IDENTITIES-CYBORGS (17 Mayıs 2005)
- Creative Industries Faculty, QUT. **Virtual Identities.** developed by KCB336 New Media Technologies students. http://wiki.mediaculture.org.au/index.php/Virtual_Identities#2.VIRTUAL_IDENTITIES-MULTIPLE_IDENTITIES-AVATARS (17 Mayıs 2005)
- Çamoğlu, Devrim. (2004). **Artificial Intelligence and Cybernetics.** <http://www.endtas.com/robot/modules.php?name=News&file=article&sid=120> (2 Aralık 2005)
- Çamoğlu, Devrim. (Aralık, 2004). **Humanoid Projesi-2, Bölüm 2:Konstruktif Mimari (Beden), Bir Humanoid Doğuyor** <http://www.yapayzeka.org/modules/icontent/index.php?page=17> , (2 Aralık 2005).
- Candy, Linda ve Ernest Edmonds. **Interaction in Art and Technology.** Creativity and Cognition Research Studios, Department of Computer Science. <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Candy/> (16 Mayıs 2005).
- Causey, Matthew. (2001). **Posthuman Performance.** <http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Causey/> (5 Haziran 2005).
- Causey, Matthew. (2002). **The Ethics and Anxiety of Being with Monsters and Machines: Thinking Through the Transgenic Art of Eduardo Kac.** <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Causey/> (3 Ocak 2007).
- Classen, Constance. (1993). Beyond The Aesthetic Gaze. Senses: Concordia Sensoria Research Team, CONSERT. <http://alcor.concordia.ca/~senses/Consert-Gaze.htm> (10 Ekim 2006)
- Couchot, Edmond. (2005). Media Art: Hybridization and Autonomy. http://www.banffcentre.com/bnmi/programs/archives/2005/refresh/docs/conferences/Edmond_Couchot.pdf (17 Kasım 2006)

- Crockett, Tobey. **Building a Bridge to the Aesthetic Experience: Artistic Virtual Environments and Other Interactive Digital Art.** <http://www.siggraph.org/s2004/conference/panels/building.php?=&conference> (16 Mayıs 2005)
- Candy, Linda. Ve E. Edmonds. **Interaction in Art and Technology.** Creativity and Cognition Research Studios Department of Computer Science www.ernestedmonds.org.uk. (11 Kasım 2005)
- Chenney, Donna. (1997). **Review of Why Things Bite Back: Technology and the Revenge of Unintended Consequences** by Edward Tenner. <http://web.studies.weber.edu/archive/archive%20B%20Vol.%2011-16.1/Vol.%2014.1/14.1BookReviews.htm>
- Coser, Lewis. (1977), **A Panoramic View of Society and Culture** <http://www2.pfeiffer.edu/~lridener/DSS/Sorokin/SOROKW2.HTML> (20 Kasım 2006)
- Daniels, Dieter. **Strategies of Interactivity.** <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/65/> (18 Mayıs 2005).
- Davis, Juliet. (2005). **Considerations of the Corporeal: Moving From the Sensorial to the Social Body in Virtual Aesthetic Experience.** Intelligent Agent Volume 5. Issue1 http://www.intelligentagent.com/archive/IA5_lavedavis.pdf (5 Mayıs 2006)
- Decostere, Stefaan. (1997). **Angels in Hell - Benjamin in Cyber the "Wired" Return of Allegory** <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70089> (20 Aralık 2005)
- Dery, Mark. (1997). **"An Extremely Complicated Phenomenon of a Very Brief Duration Ending in Destruction": The 20th Century as Slow-Motion Car Crash.** <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70079> (20 Aralık 2005).
- Dieter, Gerburg Treusch. **Caught in the Net: From Limb-Machine to Cyborg.** <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70075> (20 Aralık 2005).
- Dinçel, Birol. (2006). **Post-Feminist Teoriye Genel Bir Giriş Postmodernist Feminist Teori.** http://www.koxuz.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=410&Itemid=328 (28 Aralık 2006)
- Duncum, Paul. **Visual Culture Isn't just Visual: Multiliteracy, Multimodality and Meaning.** *Reston: Sprig 2004.* Vol. 45. Issue 3 s. 252. PROQUEST. (2 Nisan 2005)
- Durie, Bruce. **Senses Special: Doors of Perception,** 29 January 2005, New Scientist Magazine issue 2484 <http://www.newscientist.com/channel/being-human/mg18524841.600-senses-special-doors-of-perception.html> (9 Aralık 2005)

- Eber, Elisabeth Dena. (2005). **Spacetime in Threading Time**. The Siggraph 2005 Art Gallery. http://www.intelligentagent.com/archive/Vol5_No1_reviews_siggraph_artgallery_eber.htm (23 Kasım 2005).
- Eroğlu, Nadir, (2004) **Fizik, Tıp ve İktisat**, Cumhuriyet Bilim Teknik, 24 Nisan 2004, <http://mimoza.marmara.edu.tr/~neroglu/fizik.pdf> 20 Kasım 2005.
- Efland, Arthur D. (2004). **The Entwined Nature of Aesthetics: A Discourse on Visual Culture**. *Reston: Spring 2004*. Vol. 45, Issue 3 s. 234 PROQUEST.
- Farnell, Brenda. (2003). **Kinesthetic Sense and Dynamically Embodied Action**. http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qa4093/is_200310/ai_n9284163 (2 Şubat 2007).
- Fechter, Meike. (2004). **Culture and the Everyday**. Course Descriptions. <http://www.sussex.ac.uk/anthropology/profile158737.html> (20 Kasım 2005).
- Feenberg, Andrew. (1996). **Marcuse or Habermas: Two Critiques of Technology**. *Inquiry* 39, 1996, s. 45-70. <http://www.udp.cl/humanidades/pensamiento/docs/03/marcusehabermas.pdf> (28 Kasım 2005).
- Forest, Fred. (2007). **Interface As Utopia. Sociological Art, The Aesthetics of Communication and the Invisible System Work**. http://www.slought.org/files/downloads/exhibitions/SF_2007%5BFredForest%5D.pdf (2 Şubat 2007).
- Franke, Herbert. (1987). **The Expanding Medium: The Future of Computer Art**. <http://www.dam.org/essays/franke02.htm> (28 Eylül 2006).
- Franke, Herbert. (1985). **The New Visual Age: The Influence of Computer Graphics on Art and Society** <http://www.dam.org/essays/franke01.htm> (28 Eylül 2006).
- Frieling, Rudolf. (2005). **Reality/Mediality Hybrid Processes Between Art and Life**. http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/performance/ (16 Mayıs 2005).
- Gemeinböck, Petra. **Negotiating in-Between: Space, Body and the Condition of the Virtual**. <http://crossings.tcd.ie/issues/4.1/Gemeinboeck/> (17 Mayıs 2005).
- Gezgin, Ulaş Başar. **Yapay Zeka**. <http://ulas.teori.org> (2 Aralık 2005)
- Gordon, Andrew. (1993). **Posthuman Identity Crisis**. *Science Fiction Studies*. #61 = Volume 20, Part 3 = November 1993 http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/gord61.htm (16 Mayıs 2005).
- Graham, Beryl. (2001). **New media, 'community art', and net.art activism**. http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/nmc_intvw_bookjack.html (16 Mayıs 2005).

- Grzanic, Marina. (1997). **Life, Intelligence and Other Dangerous Constructions of Mind and Matter**. <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70085> (16 Mayıs 2005)
- Haraway, Donna. (1991). **A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York, Routledge.149- 181. <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (21 Kasım 2005)
- Harrison, Dew. (2004). **New Forms for 21st Century Conceptualism**.<http://www.graysartschoolresearch.co.uk> (7 Kasım 2006).
- Hayles, Katherine. (1999) **Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments**. <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/116/> (7 Haziran 2005).
- Hayles, Katherine. (1998). **How Does It Feel To Be Posthuman?**. <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70187> (7 Aralık 2005)
- Hibbitts, Bernard. (1992). **Tactile Communication and Legal Expression** http://www.law.pitt.edu/hibbitts/ctos_ii2.htm (1 Ocak 2007)
- Hillis, Ken. (2000). **Scott Bukatman, Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction**. Book Review. Durham: Duke University Press, 1993. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=269> (7 Ocak 2007).
- Joselit, David. (2000). **Biocollage - The Human Body in Contemporary Art - Brief Article**, *Art Journal*, Fall, 2000. (18 Eylül 2005)
- Kac, Eduardo. (2001). **The Eight Day**. <http://www.ekac.org/8thday.html> (16 Mayıs 2005).
- Kahraman, H.Bülent. (2004). **Eksik Bedenin Fazlalığı**. <http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=103411> (28 Aralık 2006)
- Karagil, İsmail. (2005). **Evrimin Diyalektiği**. <http://www.marksist.com/BilSan/EvriminDiyalektigi.htm>
- King, Mike. (2002) **Computers and Modern Art: Digital Art Museum**. <http://www.dam.org/essays/king02.htm> (14 Eylül 2006)
- Lacan, Jacques. (1949). **Psikanaliz Deneyiminin Ortaya Koyduğu Biçimiyle “Özne-Ben”in İşlevinin Oluşturucusu Olarak Ayna Evresi**. Uluslararası 16. Psikanaliz / Kongresi'ne Sunulan Bildiri. Çev. Nilüfer Kuyaş. <http://www.felsefeekibi.com/site/default.asp?PG=732> (10 Mayıs 2005).
- Landa, de Manuel. **The Machinic Phylum**. <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70071> (17 Mayıs 2005).

- Lankford, E. Louis ve Kelly Scheffer. (2004). **On Knowing: Art and Visual Culture.** *Studies in Art Education. Reston: Spring* 2004. Vol. 45, Iss. 3; s. 274. PROQUEST. (15 Aralık 2005).
- Latham, William. (1995). **Organic Art, The art of William Latham.**<http://www.nemeton.com/static/artworks/introducing/index.html> (14 Mart 2006).
- Licklider, Joseph. (1960). **Man and Machine Symbiosis.** <http://memex.org/licklider.pdf> (2 Şubat 2007).
- Linke, Detlef. (1997). **Theoids, Androids, Clonoids.** <http://framework.v2.nl/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70071> (17 Mayıs 2005).
- Longavesne, Jean Paul. (2000). **The Aesthetics and Rhetoric of the Technological Arts Interface Machines.** <http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Longavesne/> (3 Nisan 2005)
- Malina, Roger. (2002). **The Stone Age of Digital Arts.** *Leonardo*, 0024-094X, 1 Aralık 2002, Vol. 35, Issue 5. <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409402320774286?cookieSet=1> (17 Mayıs 2005).
- Manoj, V.R. (2000). **Cybofree- Cyborgs, Fantasy, Reality, Ethics and Education.** <http://www.vrmanoj.com/cybofree.html> (20 Kasım 2005).
- Manovich, Lev. (2000). **Medium In Crisis.** <http://www.artmargins.com/content/eview/manovich5.html> (18 Eylül 2006)
- Mark, Gloria. (1997). **Flying Through the Walls and Virtual Drunkenness: Disembodiment in Cyberspace.** <http://duplox.wz-berlin.de/docs/panel/gloria.html> (16 Mayıs 2005).
- Mazlish, Bruce. (1995). **The Man-Machine and Artificial Intelligence.** SEHR, volume 4, issue 2: Constructions of the Mind Updated 10 July 1995 <http://psych.utoronto.ca/%7Eeringold/courses/ai/cache/mazlish.html> (15 Aralık 2005)
- Milne, Esther. Email and Epistolary technologies: Presence, Intimacy, Disembodiment. <http://journal.fibreculture.org/issue2/issue2milne.html> (17 Mayıs 2005)
- Mitchinson, Phil. (2000). **Genom Projesi: Ölüm Kalım Ekonomisi.** <http://www.marksist.com/BilSan/Phil%20Mitchinson20GenomProjesi.htm> (16 Mayıs 2005).
- Molnar, Vera. (1975). **Artist and Computer** <http://www.atariarchives.org/artist/sec11.php>

- Moravec, Hans. (1995) **Bodies, Robots, Minds.** <http://www.frc.ri.cmu.edu/~hpm/project.archive/general.articles/1995/Kunstforum.html> (3 Ocak 2007)
- Morse, Margaret. (2005). **Sunshine and Shroud: Cyborg Bodies and the Collective and Personal Self.** http://www.mediaartnet.org/themes/cyborg_bodies/collective_bodies/1/ (5 Haziran 2005).
- Morse, Margaret (1995). **Mortal Coil. Mourning Becomes Electronic.** <http://vv.arts.ucla.edu/terminals/t1/ucsc/index.html> (1 Ocak 2006).
- Nijenhuis, Wim. (1997). **Assault and Absence.** <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70077> Pickard, John. **Engels ve İnsan Gelişimi.** <http://www.marksist.com/BilSan/John%20Pickard-%20Engels.htm> (20 Aralık 2005)
- Paul, Christiane. (2001). **Renderings of Digital Art.** <http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=5> (14 Mart 2005)
- Penny, Simon. (1997). **Embodied Cultural Agents: at the intersection of Art, Robotics and Cognitive Science.** <http://ace.uci.edu/penny/texts/embodied.html> AAAI Socially Intelligent Agents Symposium. (10 Mayıs 2006).
- Penny, Simon. (1996). **The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art** <http://ace.uci.edu/penny/texts/darwinmachine.html> (10 Mayıs 2006).
- Penny, Simon. (1996). **Why do we want our machines to seem alive?** <http://ace.uci.edu/penny/texts/machinesalive.html> (10 Mayıs 2006).
- Reisinger, Gunther. **Technical Aspects and Classification of the Digital Hijack.** <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/155/> (6 Mayıs 2005).
- Rössler, Otto. (1998). **The World as an Accident.** <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70179> (6 Temmuz 2006).
- Shanken, Edward. (1990) **Introduction. Art and Telematics: A Match Made in Heaven?** http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_shanken.html (5 Ocak 2007).
- Silver, David. (1990-2000) **Introducing Cyberculture.** Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies. <http://www.com.washington.edu/rccs/intro.asp> (26 Kasım 2005).
- Smith, Christopher. (1998). **Human Factors in Haptic Interfaces.** <http://www.acm.org/crossroads/xrds3-3/haptic.html> (20 Aralık 2006)

- Stelarc. **Parasite Visions**. (1995) <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70069> (16 Haziran 2005).
- Stemmrigh, Gregor. **Media Art Net: A Paradigm for Media Art Mediation**. (16 Mayıs 2005). <http://www.medienkunstnetz.de/credits/> (25 Mayıs 2005).
- Stewart, Gavin. (2003). **The Body and the Computer**. <http://www.gavinstewart.net/essays/Media%20and%20Cyberculture/lecture06.htm> (6 Mayıs 2005).
- Stewart, Gavin.(2003) **Media and Cyberculture - Robotic and Generative Art** <http://www.gavinstewart.net/essays/Media%20and%20Cyberculture/lecture09.htm> (18 Haziran 2006).
- Stewart, Gavin (2003), **Lecture Number 6- The Body** <http://www.gavinstewart.net/essays/lecturehome.htm> (27 Kasım 2005).
- Şabanovic, Asif, S.Yannier. (Temmuz, 2003), **Robotlar: Sosyal Etkileşimli Makineler**, <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/bilgipaket/robotik/sosyaletki.pdf> , (14 Haziran 2006).
- Tenner, Edward. (2004). **Thumbs Up a New Digit, Digitally Empowered**.http://global.factiva.com.gateway.library.qut.edu.au/en/eSrch/ss_hl.asp (2 Şubat 2007).
- Teyssot, Georges. (1992). **Erasure and Disembodiment**.<http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-70007> (5 Haziran 2005)
- Uğur, Aybars. (2003) http://bornova.ege.edu.tr/~ugur/05_06_Fall/AI/Lecture1_2004..pdf, (14 Haziran 2006)
- Vesna, Victoria. (1997) **“Marketplace: From Agents and Avatars to the Information Personae”**. http://telematic.walkerart.org/telereal/notime_vesna.html (3 Şubat 2006)
- Vesna, Victoria. (2000) **“Community of People with No Time: Identity and Collaboration Shifts”**. <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0334.pdf> (3 Şubat 2006)
- Volkart, Yvonne. (2005). **“Cyborg Bodies: The End of the Progressive Body”** http://mkn.zkm.de/themes/cyborg_bodies/ (27 Kasım 2006).
- Weibel, Peter. (1992) **New Space in the Electronic Age**. <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-69997> . (18 Mayıs 2005)
- White, Neal. (2002). **Uncontrolled Hermetics**. http://www.artscatalyst.org/projects/biotech/bio_hermetic.html (5 Ocak 2006)
- Wilson, Mick. (2001). **How Should We Speak About Art and Technology**. Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology. <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Wilson/> (20 Aralık 2005)

- Winn, Bill. (2001). **Learning Through Virtual Reality**. <http://www.newhorizons.org/strategies/technology/winn.htm>. (5 Ocak 2005).
- Woods, Allan ve T. Grand. (1995) **Akılın İsyanı** <http://www.marksist.com/kitaplik/onlineKitap/AI/bolum15.htm> (16 Mayıs 2005).
- Akılın Doğuşu** <http://www.marksist.com/kitaplik/onlineKitap/AI/bolum13.htm> (16 Mayıs 2005).
- Body and World**. <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/leon.2003.36.3.244> (18 Haziran 2006)
- Cyborgs Agents and Transhumanists** <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409400552838> (18 Haziran 2006).
- Cyborg Bodies**. http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg_bodies/ (18 Haziran 2006)
- Digital human Consortium3**. (2004). <http://www.fas.org/dh/publications/consortium3.doc> (11 Mart 2006).
- Digital Image Manipulation** Creative Industries Faculty, QUT- developed by KCB336 New Media Technologies students. <http://www.creativeindustries.qut.edu.au/>
- Interview with Eddo Stern, by Thomas Beard**. Commissioned by Rhizome.org. <http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=23355&page=1#44815>. (13 Mart 2005)
- New Media Art – History**. Developed by KCB336 New Media Technologies students <http://www.creativeindustries.qut.edu.au/> (11 Kasım 2005)
- Pacman Comes to Life Virtually**. (2005). <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4607449.stm> (16 Mayıs 2005).
- The Raw Data Diet. All Consuming Bodies and the Shape of Things to Come**. <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/0024094054029038> (18 Haziran 2006)
- Wikipedia. **Etymology and Defining Art**. <http://en.wikipedia.org/wiki/Art#Etymology> (16 Mayıs 2005)
- Wikipedia. **Performance Art**. http://en.wikipedia.org/wiki/Performance_art. (10 Haziran 2006).
- Wikipedia. **Conceptual Art**. http://en.wikipedia.org/wiki/Conceptual_art (10 Haziran 2006)
- Wikipedia. **Augmented Reality**. (18 Ekim 2005) http://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality (16 Mayıs 2005).

Wikipedia. **Body Art**. (16 Mayıs 2005) http://en.wikipedia.org/wiki/Body_art (16 Mayıs 2005).

Wikipedia. **Body Fluids in Art**. (16 Mayıs 2005) http://en.wikipedia.org/wiki/Body_fluids_in_art (16 Mayıs 2005).

Bildiriler:

Aktay, Yasin. (2000). **İktidarın Kaynağı ve Nesnesi Olarak Beden ve Kimlik Politikaları**. 3. Ulusal Sosyoloji Kongresi.

Tanrıdağ, Oğuz. (2005). **Demans ve Beynin Yaratıcı Gücü**, Bilgi İşleyen Makine Olarak Beyin, yayınlanmamış bildiri.

Sözlükler

Ana Britannica.(1986). Cilt 11. s.576 İstanbul.

Ana Britannica. (1986). Cilt 18, s.434. İstanbul

Cotton, B. Ve R. Oliver. (1994). **Siberuzay Sözlüğü**. Çev. Özden Arıkan, Ömer Çendeoğlu, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. Haziran 1997.

Demiray, Kemal. (1994). **Temel Türkçe Sözlük**. İnkılap Kitabevi.3. Baskı.

Hornby, A. S. (1974). **Oxford Learner's Dictionary of Current English**.. Oxford University Press

EKLER

İsim ve Soyadı : Gülüzar Çuhacı
Anabilim Dalı : İletişim Bilimleri
Programı : Radyo TV
Tez Danışmanı : Doç. Dr. Mehmet Cem Pekman
Tez Türü ve Tarihi : Doktora - 2007
Anahtar Kelimeler : Dijital Sanat, Beden, Teknoloji, Duyular.

ÖZET

DİJİTAL SANATLARDA BEDENİN KULLANIMI

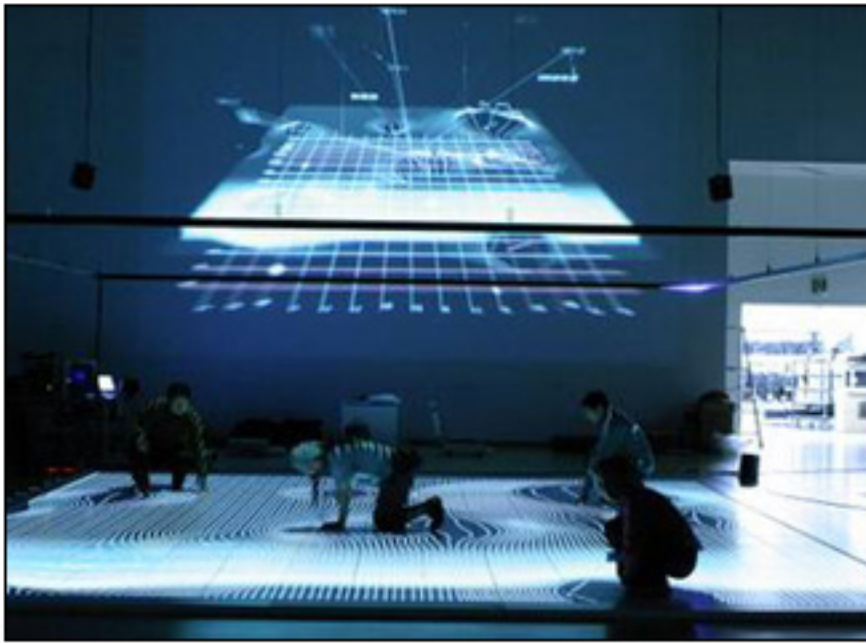
Beden, batılı düşünceye uzun yıllar etki eden Kartezyen düşüncenin zihin ve beden dualitesi sebebiyle, son yıllara dek sosyal bilimler alanında ihmal edilmiştir. Bedenin bu sosyal bilimler içinde “olmama” ya da “gömülü” olma durumu, postmodernist kuramlardan teknolojik ilerlemelere, tıp alanındaki buluşlardan sanatsal eylemlere kadar birçok disiplinin, beden; biyolojik, kuramsal ve kültürel olarak yeniden yazılımına katılmasıyla sona ermiştir. İnsanın sanat ile olan bağı, teknolojinin sanatsal sürece ve eyleme katılımıyla kuran *dijital sanat* ise, fizik ve sosyal bilimler bulgularından esinlemekle kalmayıp, bedene -ve beden yokluğuna-, beden tüm duyularına ilişkin çağdaş bilgiyi, bakışı ve bilinci, kendi özüne içkin kuramlar ve kavramlarla değiştirmekte, dönüştürmektedir. Dijital sanat, bilim ile kesişimlerini, beden somut ve soyut yaratımına ışık tutacak şekilde güçlendirmekte, geliştirmekte ve insanın çevresiyle, bilgiyle, teknolojiyle ve bunların sonucunda öz bilinci ile olan etkileşimini sorgulamaktadır. Dijital teknolojiler bedeni yeniden yazmakla kalmayıp onu soyut ve somut olarak yeniden *yaratmakta*; bedene *fiziksel*, *psikolojik* ve *sosyolojik deneyimler* yaşatmakta; bedensel *duyulara* ilişkin göndermeleri, sosyal bilimlerin bulgularına koşut olarak artırarak, duyuların yaşamı deneyimlemede birer *uzantı* (extension) haline gelmesini sağlamakta; beden makine ve bilgilenim (enformasyon) ile etkileşimini fiziksel bir gerçekliğe dönüştürmektedir. Özellikle görme ve işitme biçimlerimizi açan, tanımlayan kültürel çalışmaların yakın gelecekte yetersiz kalacağı ve dijital sanatsal okumalar için duyulara ilişkin yeni kültürel çözümlemelere ihtiyaç duyulacağını düşünülmektedir. Bu yoğun etkinin ve duysal kültürel dinamiklerin yapılandırılması ise, öncelikle bedenin dijital sanatta kullanımına ilişkin çok yönlü, disiplinlerarası bir çalışmayı ve analizi gerektirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma duyulara ilişkin kültürel çalışmaların alt yapısını oluşturabilecek şekilde bedeni dijital sanatta ele alınışıyla açmayı, çözümlemeyi ve konumlandırmayı hedeflemektedir.

Name and Surname : Gülüzar Çuhacı
Field : Communication Sciences
Programme : Radio TV
Supervisor : Assitant Prof. Mehmet Cem Pekman
Degree Awarded and Date : Phd - 2007
Keywords : Digital Art, Body, Technology, Senses

ABSTRACT

BODY IN DIGITAL ARTS

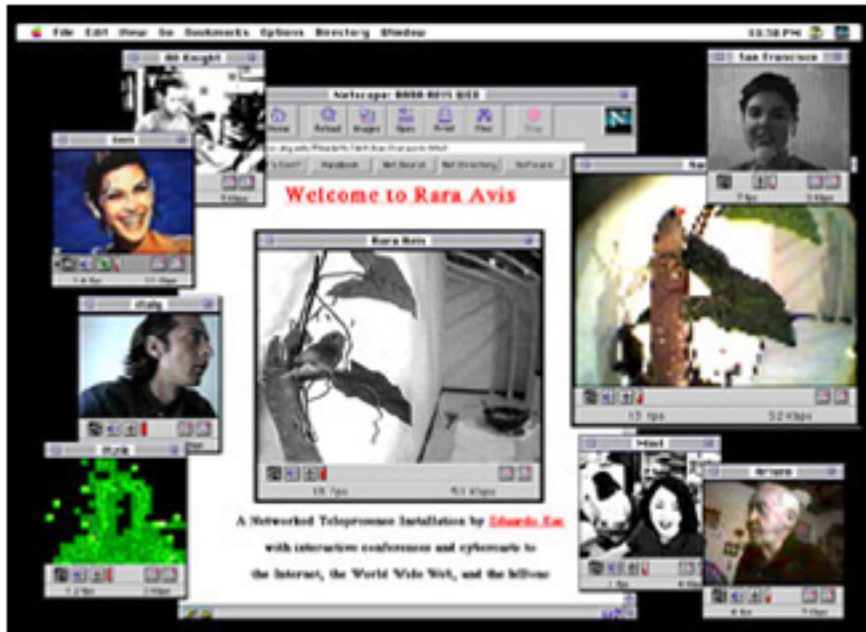
Body has been underestimated in social sciences due to the deep impact of Cartesian duality of body and mind on Western thought. Today, this absence of body in social studies seems to have ended after the participation of a variety of studies from different disciplines - from postmodern theories to technological developments-body has been re-constructed biologically, theoretically and culturally. As for the digital art projects that link the self to the Art through technology's involvement in the artistic process and action, they have been changing the contemporary thoughts, vision and consciousness on body- or it's absence- besides building new patterns and contexts within the use of both natural and social sciences' issues. And so the intersection of science and arts seems to create abstract and concrete rescontructions of the body –the potential self. Science and digital technologies in art refer to the body both as an object and a subject; orients the body to *experience* the self, life and earth *physically, psychologically & sociologically* and in doing this, cause the senses (other than the sublimed senses: vision and hearing) become extensions. Thus the interaction of the body with its' interior and exterior becomes an almost physical reality. And in this reality, visual culture fails to define our humanity, our technological life and our future with hybrid creations. Since digital technologies refer to the body and helps the self experience the life in new dimensions, we seem to need new cultural-scientific studies which we propose to be a "*sensual culture*".



Şekil 1 - "Gravicells" Mikami Seiko - Ichikawa Sota



Şekil 2 - "Telegarden" Ken Goldberg - Joseph Santarromana



Şekil 3 - "Rara Avis" - Eduardo Kac



Şekil 28 - "tsunami"



Şekil 29 - "Autopoesis" Kenneth Rinaldo



Sekil 30 - "Sinkina Feeling" - Kenneth Feinaold



Şekil 31 - "Run Motherfucker Run" - Marnix de Nijs



Şekil 32 - "Bodies Inc." - Victoria Vesna



Sekil 33 - "Boundary Functions" - Scott Snibbe



Şekil 34 - "Origin" - Daniel Lee



Şekil 35 - "Bedlam" - Simon Penny



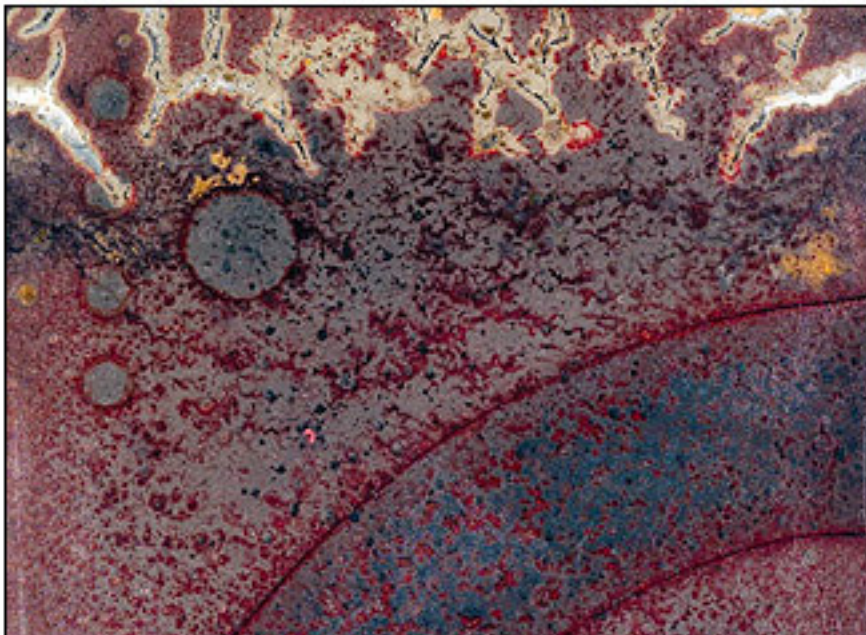
Şekil 36 - "Heartbeats" - S. Younger - O. Portugalv - D. Talithman



Şekil 37 - "Osmose - Ephemere" - Charlotte Davies



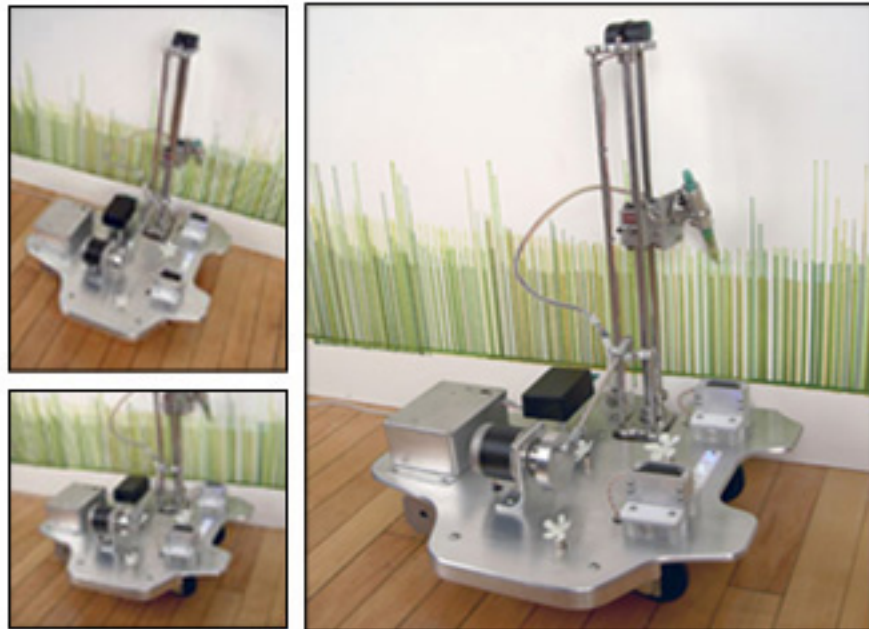
Şekil 38 - "Innercell" - Victoria Vesna



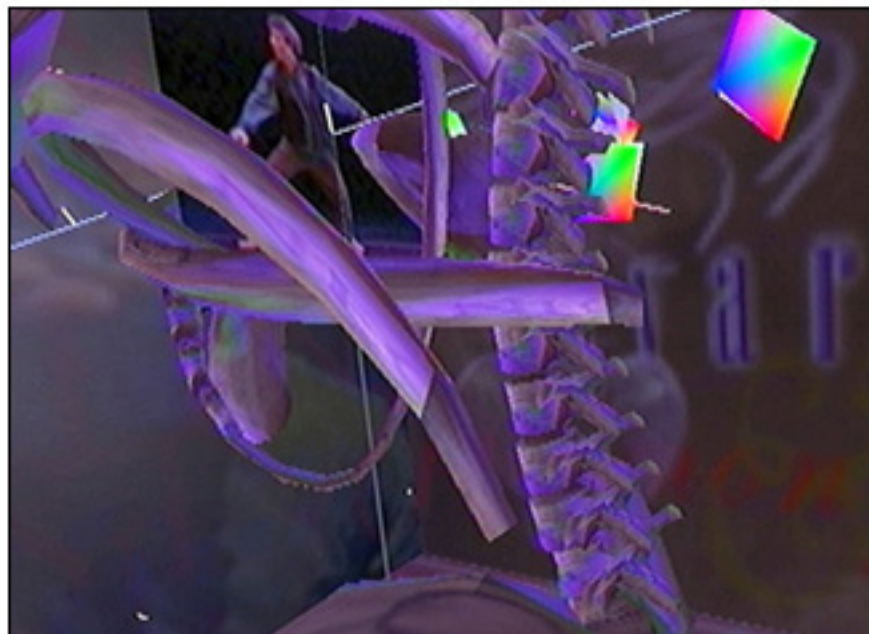
Sekil 39 - "Biotopes" - Eduardo Kac



Şekil 40 - "The Living Screen" - T. Visosevic, G. Ary, B. Murphy



Şekil 41 - "Translator II: Grower" - Sabrina Raaf



Şekil 42 - "Dancing with the Virtual Dervish" - Diana Gromala



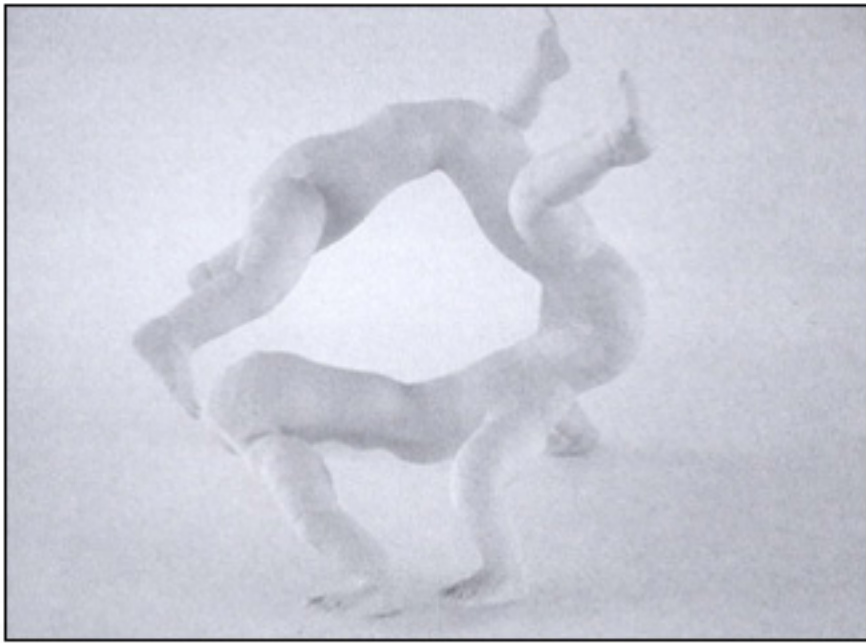
Şekil 43 - "Living Book" - Diana Gromala



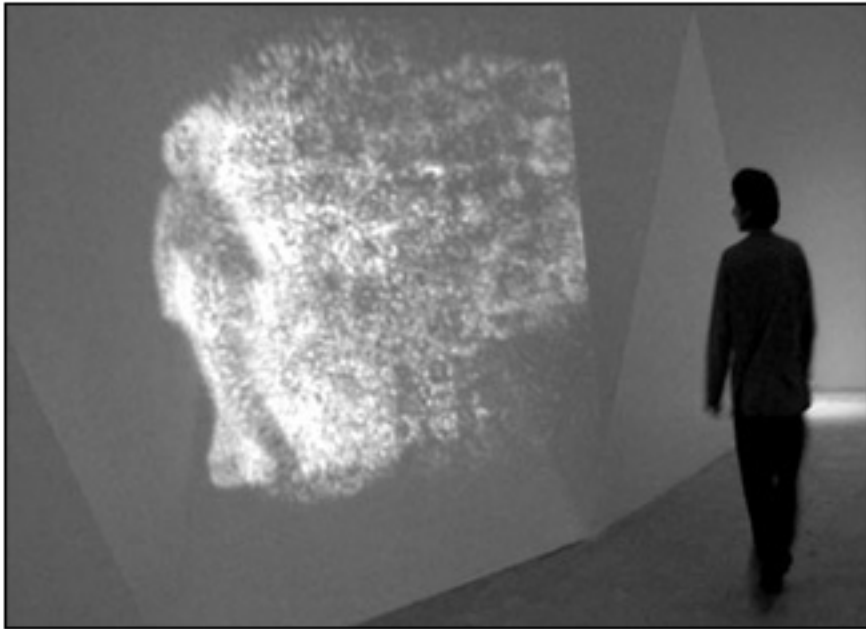
Şekil 44 - "Thermoesthesia" - Kumiko Kushiya



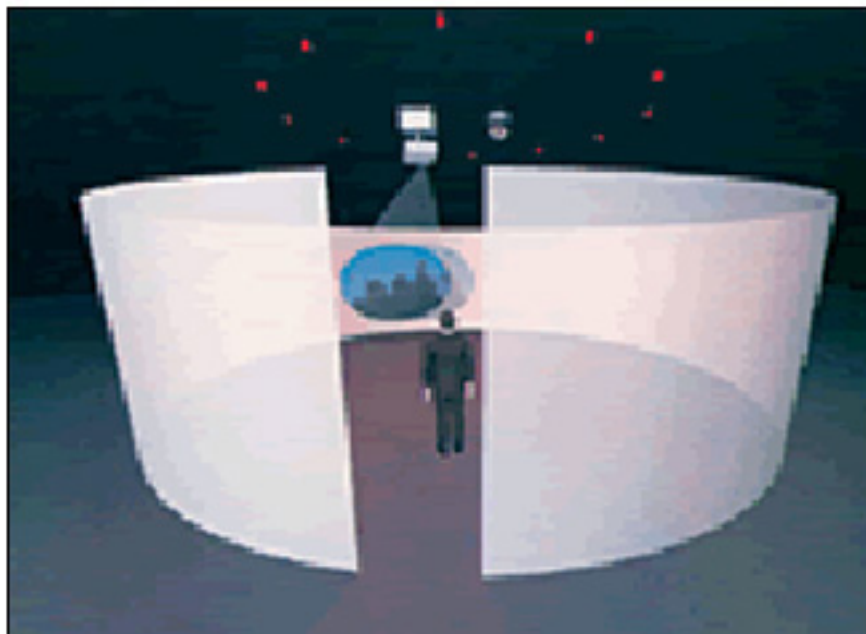
Şekil 45 - "Ania Soine" - Michael Rees



Şekil 46 - "A Life Series" - Michael Rees



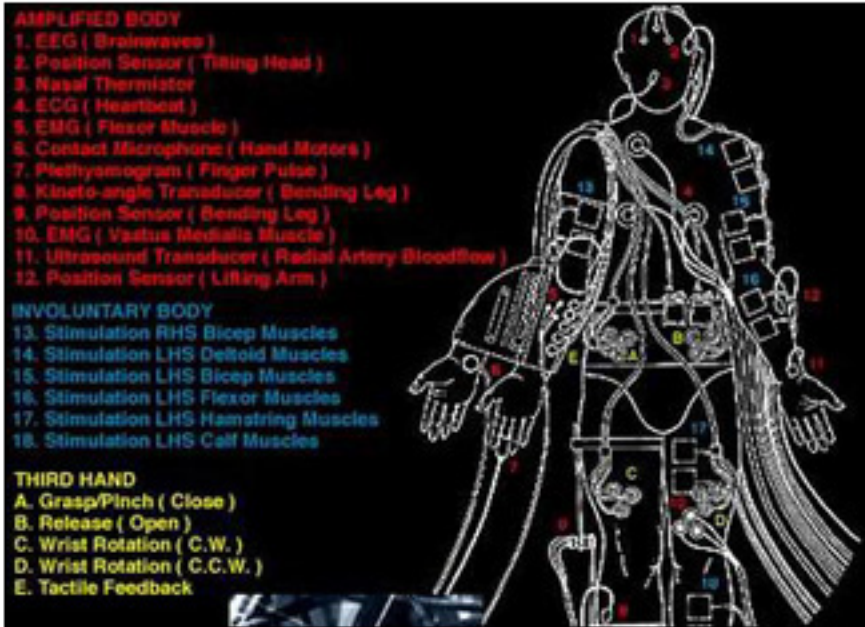
Şekil 47 - "Fluid Bodies" - Victoria Vesna



Sekil 48 - "Fugitive II" - Simon Penny



Şekil 49 - "Kiru" - Adrienne Wörtzel



Şekil 50 - "Ping Body" - Stelarc



Şekil 51 - "Mori" - Ken Goldberg



Şekil 52 - "The Girlfriend Experience" - Martin Butler



Şekil 53 - "Interdiscommunication Machine" - Kazuhiko Hachiya



Şekil 54 - "Soectre" - Simon Penny



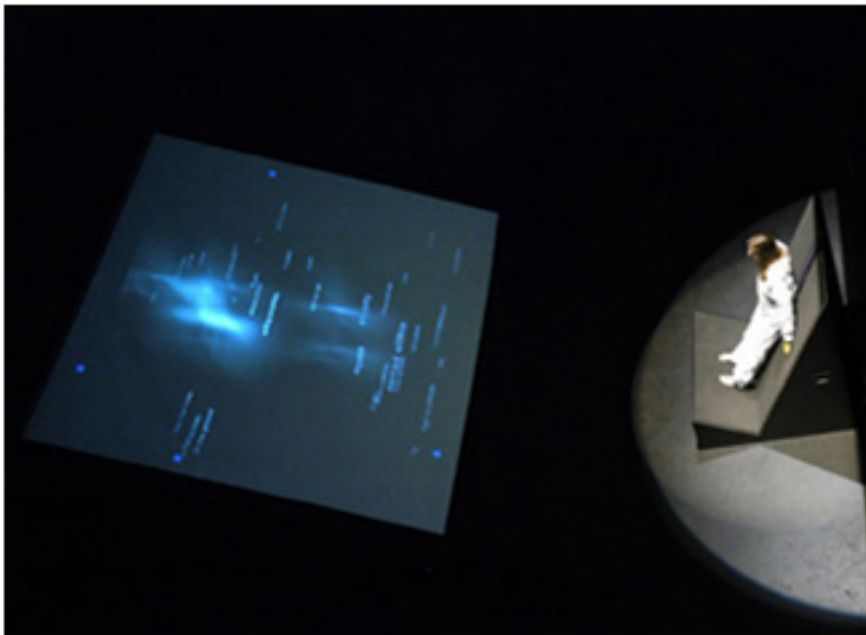
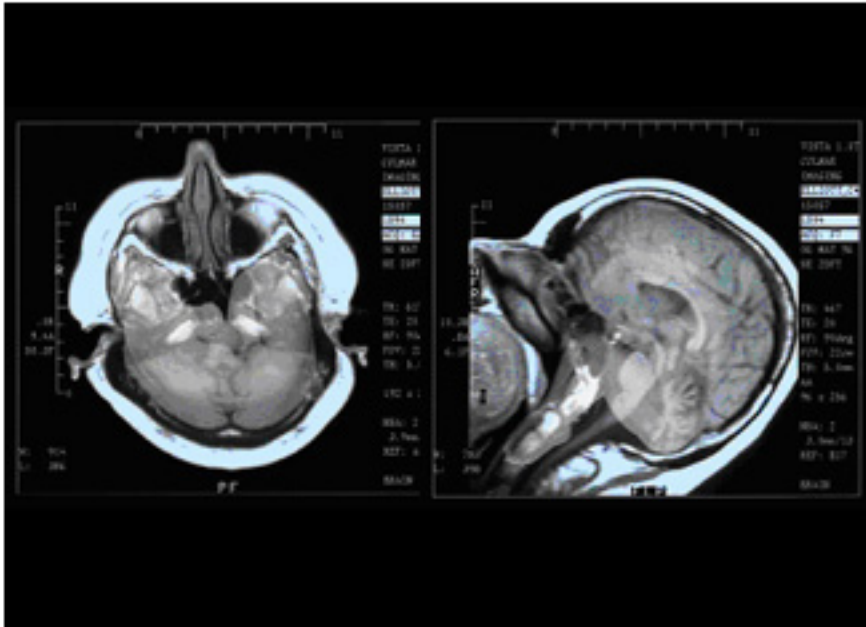
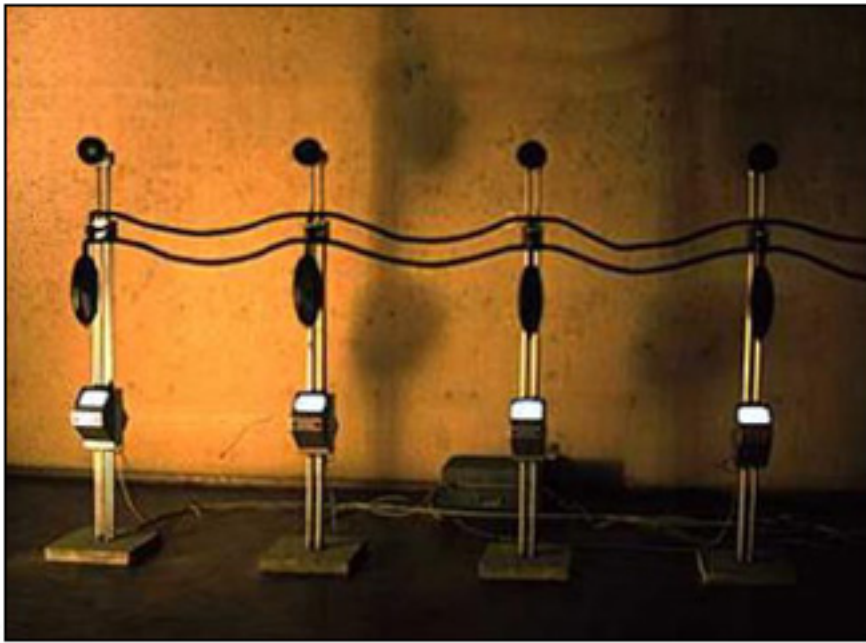
Şekil 4 - "Eight Day" Eduardo Kac



Şekil 5 - "Re:mote_corp@REALities" Tina La Porta

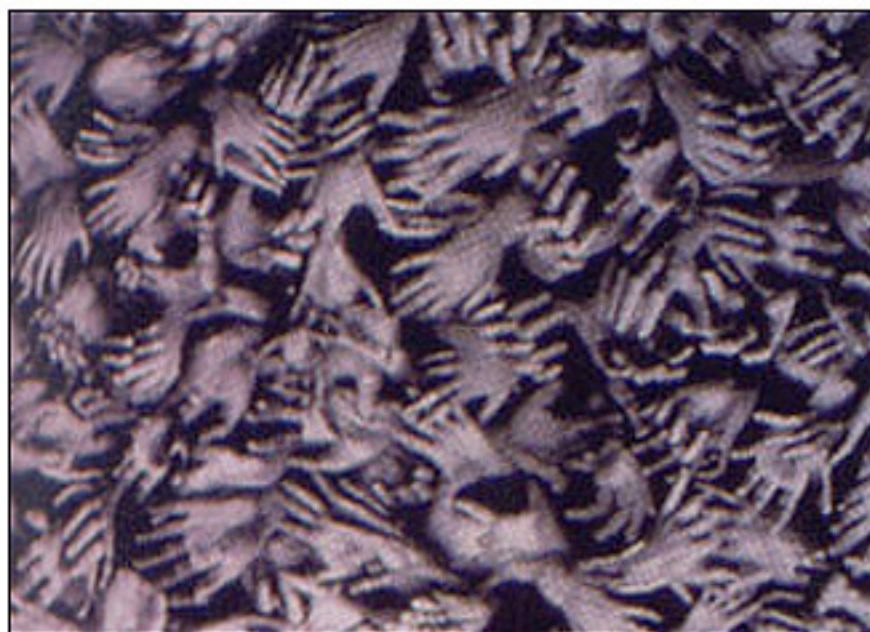


Şekil 6 - "Hallucination" Jim Cambell

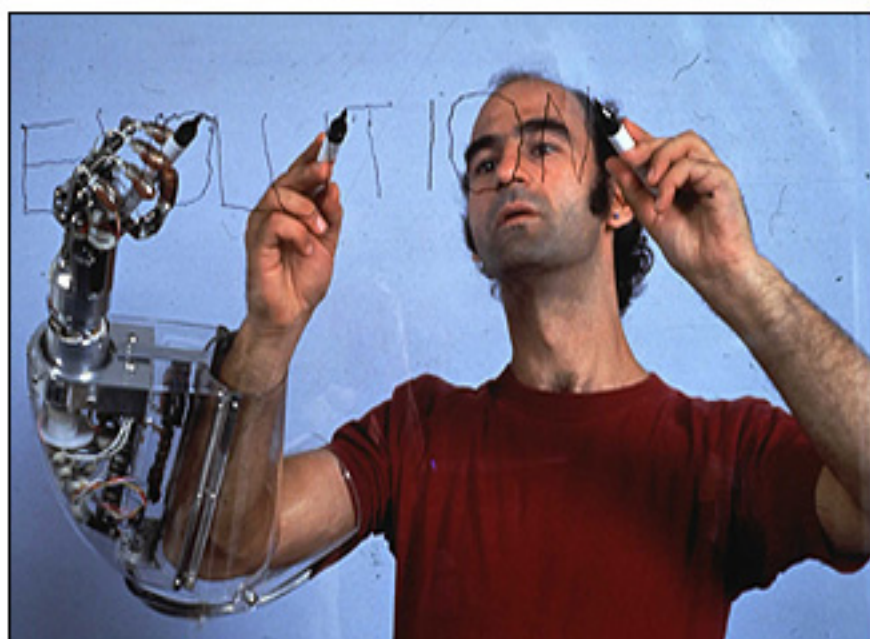




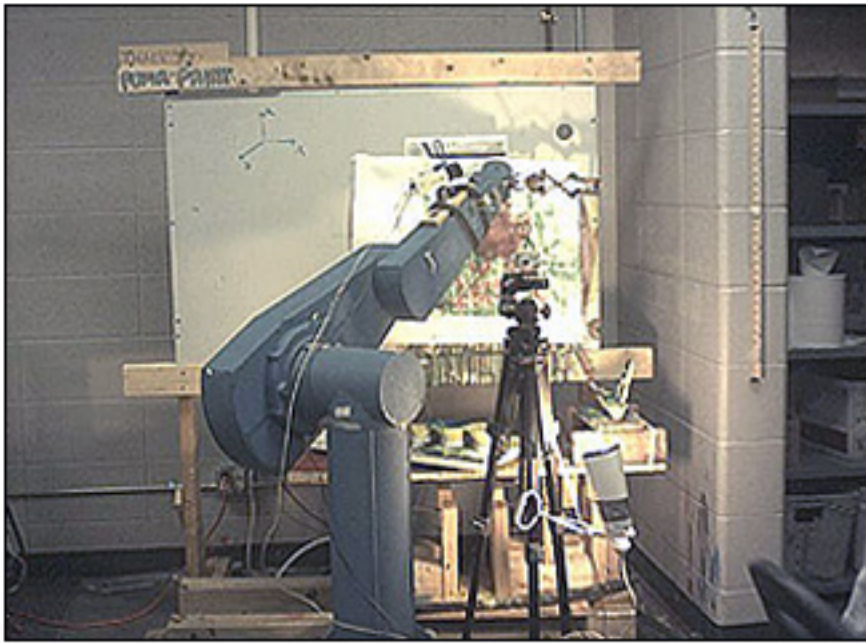
Şekil 58 - "Touch" - Lab(au)



Şekil 59 - "Horror Vacui" - Daniel Canogar



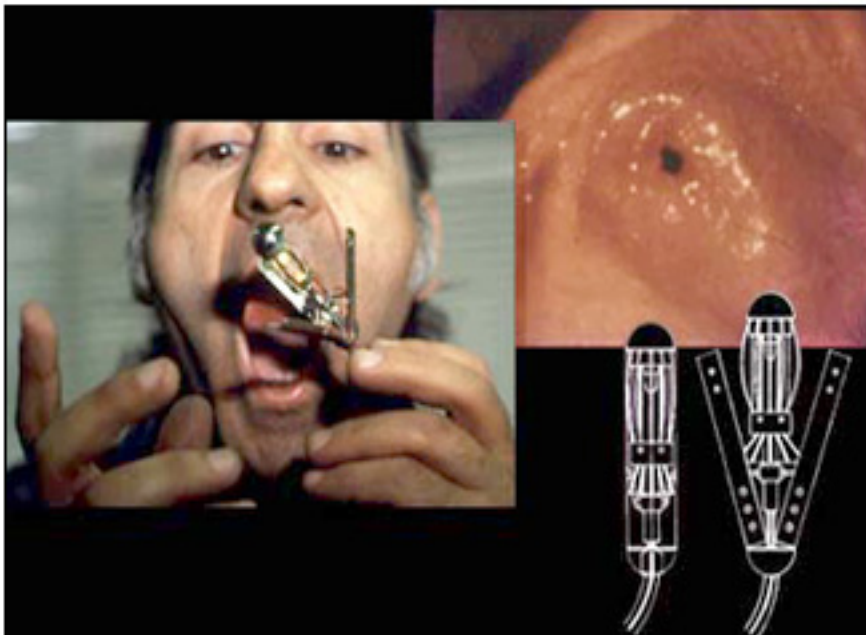
Şekil 60 - "Third Hand" - Stelarc



Şekil 61 - "PumaPaint" - Matthew R. Stein



Şekil 62 - "Motion and Rest" - Jim Campbell



Şekil 63 - "Stomach Sculpture" - Stelarc



Life Writer ©2006, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

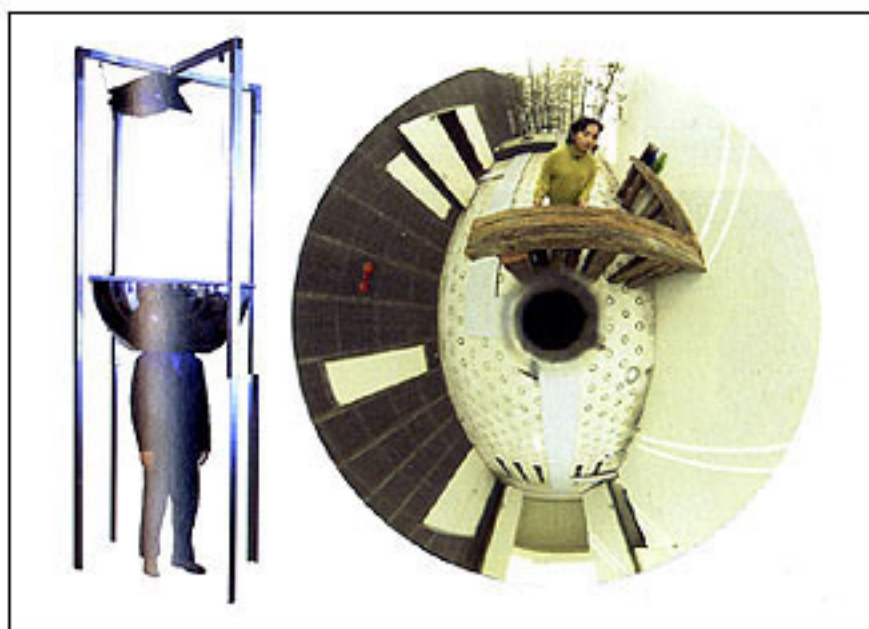
Şekil 64 - "Life Writer" - Sommerer ve Mignonneau



Şekil 65 - "Near" - Scott Snibbe



Şekil 7 - "Be Now Here" Michael Neimark



Şekil 8 - "Living By Numbers" Luc Courchesne



Şekil 9 - "Desktop Theater" Adriene Jenik - Lisa Brenneis



Şekil 10 - "Telesymphony" Golan Levin



Şekil 11 - "Netomat" Maciej Wisniewski



Sekil 12 - "Tierra" Tom Rav



Şekil 13 - "The Emergence of the Bush Soul" Rebecca Allen



Şekil 14 - "Time Capsule" Eduardo Kac



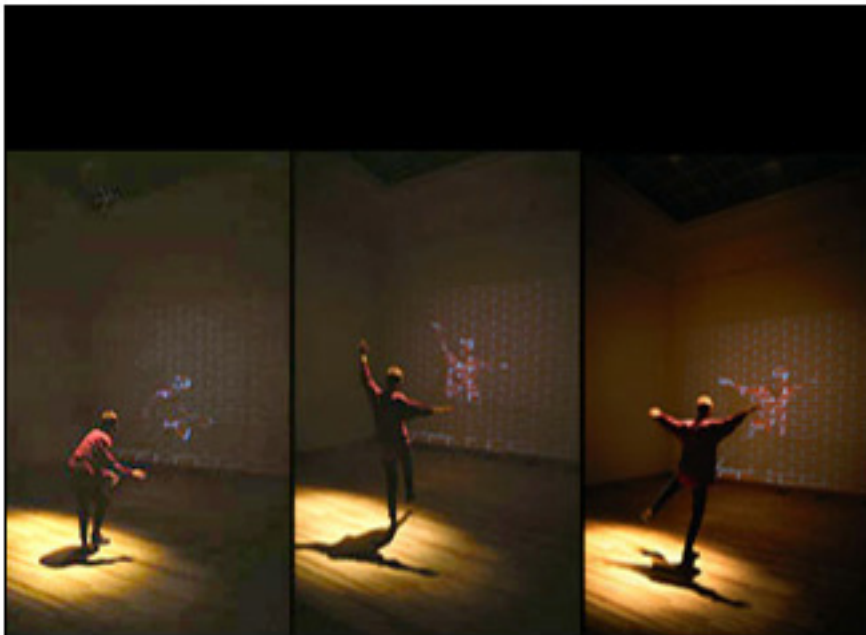
Sekil 15 - "Tekken Torture" Eddo Stern



Şekil 19 - "Zerseeher" Dirk Lüsebrink, Joachim Sauter



Şekil 20 - "Tangible Image" Peter Weibel



Şekil 21 - "The Curtain of Lascaux" Peter Weibel



Şekil 210 "PRoP" Eric Paulos - John Canny



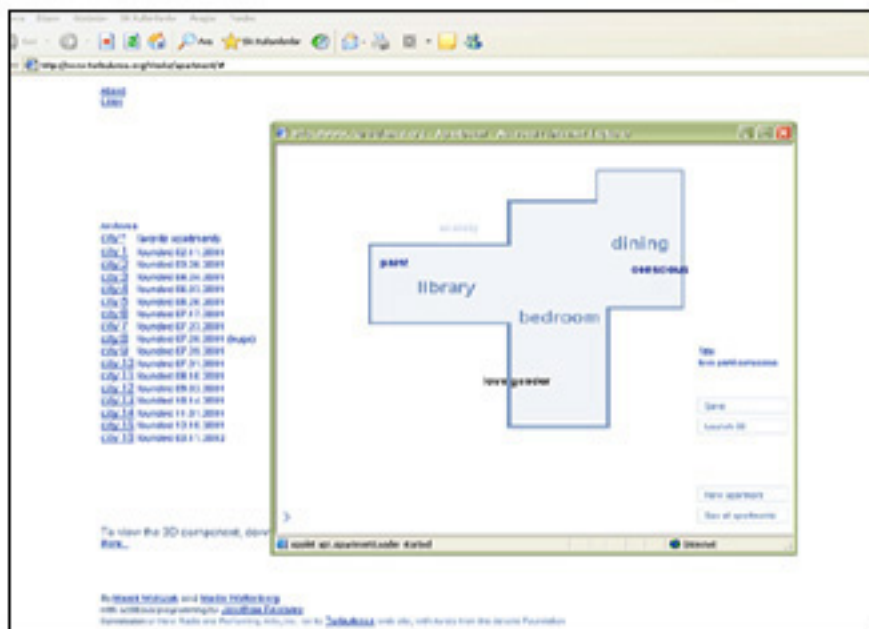
Şekil 22 - "Telematic Dreaming" - Paul Sermon



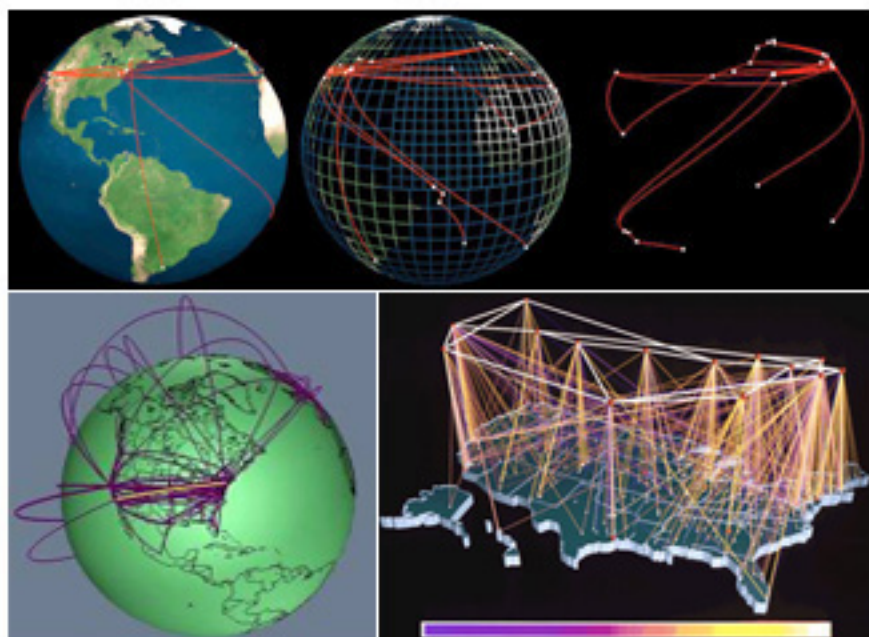
Şekil 23 - "Riot" - Mark Napier



Şekil 25 - "Inter Skin" Stahl Stensile



Şekil 26 - "Apartment" Marek Walczak - Martin Wattenberg



Sekil 27 - "Ride the Bite" ART+COM