

Maddi Olmayanın Sürükleyici Deneyimi

Geliş Tarihi/Received: 31.07.2022
Kabul Tarihi/Accepted: 13.09.2022
DOI: 10.46372/arts.1151965

Dr. Öğr. Üyesi Başak ŞİRAY
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
basaksiray@gmail.com
ORCID: 0000-0002-3327-7925

ÖZ

Bu çalışma yirminci yüzyıl avangart sanatçıları ile başlayan sanat eserinin bütünsel ve dokunsal algısının izini, kavramsal olarak Moholy-Nagy'nin film kuramında ve Benjamin'in çığır açan metni "Teknik olarak Yeniden Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı"nda arar. Mayeryalite üzerinden benzer bir izleği güncel yeni medya kuramlarında da takip eden bu makale, özellikle Mark Hansen'in insan bedeninin dijital ve gayri maddi imgeleri kavramada merkezi bir konumu olduğu iddiasına ve imgenin duygulanım yoluyla çerçeveslendiği fikrine odaklanır. Makalede seçilmiş sanat işlerinde benzer bir dokunsal dönüşün kuvvetlerini araştırılır. Video ve yeni medya gibi gayri maddi sanat işleri ile genişleyen günümüz sanatında, sürükleyici deneyim ve etkileşim ile dokunsal örüntüsünün uzam ve zamanda yayılışı incelenir. Dokunsallığını yeniden düşünmeye amaçlayan bu makalede çoğunlukla dijital çalışmaların gayri maddi doğasının izleyicilerin bedenlerinde yarattığı etkiler aracılığıyla nasıl maddileştirdiğine bakılıp, ışık ve video yerleştirmeler gibi mekânı dokunsal olarak değiştiren işlerin materyal yönleri araştırılacaktır. Sürükleyici deneyime gönüllü izleyicinin, davet edildiği dokunsal uzam zaman devamlılığında yaratılan etkilerin ve deneyimlerin dönüştürücülüğü tartışmaya açılacaktır.

Anahtar Kelimeler: sürükleyici deneyim, dijital, bedenlenme, materyalite, dokunsal

Şiray, B. (2022). Maddi Olmayanın Sürükleyici Deneyimi
ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi, 8, 266-277.

Immersive Experience of the Immateriality

ABSTRACT

This article sheds historical light to the holistic and tactile perception of the artwork, initially suggested by twentieth-century avant-garde artists and conceptually elaborated in Moholy-Nagy's film theory and Benjamin's groundbreaking text, "The Work of Art at the Age of Mechanical Reproduction". Following a similar trajectory through materiality in contemporary new media theories, this article focuses in particular on Mark Hansen's claim that the human body is central to grasping digital and immaterial images. It explores the forces of a similar haptic turn in selected artworks. Expanding with immaterial art works such as video and new media, today's art examines the immersive experience and interaction exploring the spread of its haptic structure in space and time. This article, which aims to rethink tactility, will analyze the material aspects of artworks that change the space haptically, such as light and video installations, by looking at how the immaterial nature of digital artworks is mostly materialized through their influences on the bodies of the viewers. The transformative nature of effect and experience created in the tactile space-time continuum, to which the volunteer viewers of these immersive art experiences are invited, will be discussed.

Keywords: immersive, digital, embodiment, materiality, haptic

GİRİŞ

Günümüzün dijital dünyasında, duyusallık, dokunsallık, hassaslık gibi özellikler özellikle sanat tartışmalarında çok daha merkezi bir konuma yerleşmektedir. Şeyler ve ilişkiler gittikçe daha dijital hale gelirken, analog ve dokunsal olana ilgi dramatik bir şekilde artmaktadır. Wilhelm Schmid, tam da yaşadığımız bu çağda “dijital duyarsızlaştırmanın, cihazlardan uzaklaşarak duyusallığın yeniden keşfedilmesine yol açtığını” savunmaktadır; onun düşüncesinin izini cansız ekranlardaki tüm sekme hareketlerimizde, kaydırma ve dürtme jestlerinde görebileceğimiz gibi, dijital ve gayri maddi olanın dokunma ihtiyacını uyandırdığını ve arttırdığını söyleyebiliriz (Schmid, 2020, s. 9). Benzer şekilde, çağdaş tartışmalar yeni görselleştirme teknolojileri ve dijital görüntüleme üzerinden bedenlenme kavramına, etkileşimin ve sürükleyici deneyimin ortaya koyduğu dokunsal duyu üretme ihtiyacımıza odaklanırlar. Bununla birlikte, bir sanat eserinin dokunsallığı konusu ve dokunsal doğası yeni bir şey değildir. Yirminci yüzyılın ilk yıllarında, tıpkı bu çağın dijital imge üretim olanaklarının yaygınlaşması gibi hızla endüstriyelleşen toplumun ihtiyaçlarına yönelik kitle iletişim araçları kurulmuştur.

Dokunsal İmgenin Yakın Tarihsel İzleri

Uluslararası avangart sanatçılar radyo, film, resimli dergiler, ses kayıtları gibi yeni kültür araçlarını geleneksel sanat eserinin sınırlarını test ederek her tür sanatsal pratiğe uyarılmanın yollarını aramışlardır. Uluslararası Avangart sanatçılar tüm insanlara ulaşabilecek kültürün bu yeni araçlarına katkı sağlayabileceklerini de düşünmüşlerdir (Staniszewski: 1995, s. 242). Kendilerini ve onları çevreleyen modern dünyayı medya, reklam ve popüler kültür mecraları aracılığıyla yaratıcı bir şekilde dönüştürebilecekleri hayaline kaptırılmışlardır. Ancak Uluslararası Avangardın modern toplum ve gündelik hayat hakkındaki ütöpik vizyonu başarılı olamadığı gibi sanatın ve sanatçının geleneksel algısında açtığı yarığın toplumun geneli tarafından değil, yalnızca belirli bir entelektüel kitlenin algıladığını ve kavramsal olarak takip edebildiğini görebilmekteyiz. Bununla birlikte, yirminci yüzyılın avangart sanatçılarından en önemli katkılarında biri gündelik hayatın materyallerini -Braque ve Picasso'nun kolajları ya da Duchamp'ın hazır nesnelere gibi- sanatsal uygulamalarda kullanmaları olmuştur. Böylece, yalnızca gözün hegemonyasında gelişen sanatsal üretim süreçlerine dokunsal olan tanıtılmış ve daha bütünsel bir duyumsamanın yolları aranmaya başlanmıştır.

Dokunsal algı, Laszlo Moholy-Nagy'ye göre eğitim alanını erken avangart filmlerde bulur. Moholy-Nagy *Resim, Fotoğraf, Film* (1925) adlı kitabında statik ve kinetik kavramların temel öğelerini vurgular, optik bileşimi ele alır ve hareketli soyut imgelerde – ya da kendi tabiriyle “değişen soyut resimsel varyasyonlarda” – ışık, mekân-zaman sürekliliği konusunu işler” (Moholy-Nagy, 1925/2019, s. 15-16). Moholy-Nagy Walter Ruttmann'ın ışıklı animasyon masasında yarattığı soyut formlara, Viking Eggeling'in optik-zamansal unsuru keşfine ve Hans Richter'in hareketin sentezinde ışık-uzam-zaman sürekliliğine atıfta bulunur. Moholy-Nagy'ye göre, bu animasyonlar yeni ifade olanakları açan sürekli bir ışık oyunu (lichtspiel) işlevi görür. Moholy-Nagy sanat çalışmalarında ve film kuramında sanatsal yaratım ve algılama süreçlerine bütünsel bir şekilde bakmak gerektiğini savunur ve sanatın zaman içinde değişen yeniden üretim tekniklerinin koşulları altında üretilmesi ve algılanması için tüm duylara eşit ağırlık verilmesi gerektiğini gösterir (Elsaesser, Hagener, 2010, s. 120). Zaman ve mekân kavramlarının hareket ve ışık üzerinden heyecanla tartışılmaya başlandığı yirminci yüzyıl başında Moholy-Nagy film malzemesi ile “yeni ortaya çıkan zaman unsurunun, sürenin ve sürekli genişleyen yapısının, gözlemcide artan bir aktivite seviyesi ürettiğini” söyler (Moholy-Nagy, 1925/2019, s. 18). İzleyicinin bu yeni konumlandırılması göz önüne alındığında onun aktif bir gözlemci olduğu, kendini izlediği hareketli görüntüde iki kuvvetle - kontrol ettiği ve aynı anda optik olaylara katıldığı - içine girmeye davet edildiği iddia edilir. Dokunsallıkla ilgili olarak, bu yaklaşım “filmsel materyalden çok alıcı özneye odaklandığından”, izleyicinin estetik deneyimi, estetik nesnenin kendisinden daha önemli hale gelir (Elsaesser vd., 2010, s. 120). Moholy-Nagy'den neredeyse yüzyıl sonra bütüncül dokunsal yaklaşımın günümüz sanatında etkileşim ve sürükleyici (immersive) deneyim üzerinden tartışıldığını, izleyicinin karşılaştığı sanat yapıtıdan çok, karşılıklı ilişkiden üretilen etki üzerinden sanatsal olanın cismanileştiğini, izleyicide bedenlendiğini görürüz.

Medya ve kültür çalışmalarında tarihin en çok referans verilen ve en önemli makalelerden biri olan Walter Benjamin'in “Teknik olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı” (1936) adlı metnine başvurduğumuzda, bu yazının da konusu olan dokunsallıkla ilgili tahlilleri bulmak mümkündür. Benjamin'in de işaret ettiği gibi, 20. yüzyıl başlarında teknik olarak yeniden üretim olanaklarının sanat yapıtlarının etkilerini baştan sona değiştirdiğini ve sanatın kendi üretim koşullarını ve süreçlerini yeniden düşünmemize sebep olduğunu söyleyebiliriz (Benjamin, 1936/2015, s.12). Önceleri el işçiliğinin ön planda olduğu, elle hazırlamanın işe dahil edildiği yeniden

üretim süreçleri (litografi ya da matbaada harf klişelerinin elle dizilimi gibi) 20. Yüzyılda fotoğraf ve ileri baskı teknikleri ile birlikte yerini göze devretmiş ve gözün teknikteki hükmü başlamıştır. Yalnız gözle karşısında dikilip, tefekkür edebileceğimiz sanat eseri algısının yaşadığımız teknik çağda değiştiğini, ayrıca dönüşen sanat pratiklerini algılamakta yalnız göze indirgenmiş bir algının zayıf kalacağını ima eden Benjamin bize dokunsal olanın gerekliliğini gösterir (Benjamin, 1936/2015, s. 52-55). Dokunsallıkla ilgili olarak Benjamin, Dadaistlerin "ellerinden çıkan her nesnenin, 'aura'sını acımasızca yok etmeyi başardıklarını" söyler (Benjamin, 1936/2015, s. 52). Dadaistlerin yapıtlarının izleyiciyi sarstığını ve bu yolla dokunsal (taktil) bir nitelik kazandıklarını belirtir (Benjamin, 1936/2015, s. 53). Sinema değişen odak noktalarıyla şok etkisi yaratırken, Dadaistler de yapıtlarında ahlaki şok etkisi yaratarak dokunsal olanakları ortaya çıkarmışlardır. Dokunsallığı alışkanlıklar üzerinden açıklayan Benjamin, mimari yapıtları algılamamız üzerinden örnek verir: ona göre "böylesi bir algılama ünlü bir bina önünde dikilen gezginin yoğunlaşmış ilgisine bakarak anlaşılır. Görsel açıdan tefekkürün ifade ettiği anlamın dokunsal açıdan muadili yoktur. Dokunsal algı gösterilen ilgi aracılığıyla değil, alışkanlıklar¹ aracılığıyla ortaya çıkmaktadır" (Benjamin, 1936/2015, s. 55). Alışkanlığın yanı sıra dokunsal algı, derin tefekkürün tersine, aynı zamanda "kendiliğinden rastgele fark ediş biçimini de almaktadır" (Benjamin, 1936/2015, s. 55). Dolayısıyla böyle bir algı, dikkat dağınıklığı ve alışkanlıklarla üstünden geçilen davranış belleği ile deneyimlenen mekânda kendiliğinden oluşmaktadır. Mimari alanların deneyimlenmesi örneğinde görüldüğü gibi dokunma hissi yaratan çevre bilinci kaçınılmazdır. Dokunsal, alışkanlıklara bağlı bu algı asıl antrenman sahasını da sinemada bulmaktadır (Benjamin, 1936/2015, s. 56). Sinema, sürekli değişen mekânları ve odak noktalarıyla dokunma duyusuna hizmet eden şok etkisi yaratır. Filmde dokunsal algı, dikkat veya tefekkür yoluyla değil alışkanlıklar yoluyla ortaya çıkar. Bu nedenle, bu tür bir algı, dikkatin dağılması ile alışkanlıkların yeniden ayarlanması arasındaki eşikte kendiliğinden oluşur.

Sinema ile alışkanlıkların mekân deneyimi üzerinden dokunsal bir ilişki yaratan günümüz sanatçılarından birisi, yapısal filmin örneklerini veren bir medya sanatçısı olan Anthony McCall'dur. McCall'un *Katı Işık Filmleri (Solid Light Films, 1971-2014)* adlı çalışmaları filmin soyut görselleştirme alanına yeni bir boyut ekler. McCall'in

¹ Dönemin diğer eleştirel kuramcısı olan Erwin Panofsky de *Skolastik Mimari ve Gotik Felsefe* adlı kitabında alışkanlıklar (habitus) kavramını ele almıştır. Daha sonra 'habitus' kavramı sosyolog Pierre Bourdieu tarafından kültürel etkileşim alanında derinleştirilmiştir.

Katı Işık Filmleri (1971-2014) sinema, heykel ve çizim arasında örtüşen bir alanda durmaktadır. Sinema salonunda pasif oturan izleyicinin yatay ve durağan algısını aktif bir çağdaş sanat izleyicisinin akışkan mekân deneyimi ile dönüştürür. “katı ışık” adlandırmasının ışığın doğasına yöneltilmiş (partikül mü yoksa bir dalga mı olduğu sorusu) güzel bir paradoks olduğunu söyleyen Hal Foster, McCall’ün izleyiciyi bu paradoksla zihinsel olduğu kadar duysal bir zeminde oynamaya davet ettiğini belirtir (Foster, 2013, s. 366-67). *Bir Koniye Tasvirleyen Çizgi* (*Line Describing a Cone*, 1973) ile *Katı Işık Film* çalışmalarına başlayan McCall, filmin uzam-zamansal ilişkisini izleyicinin etkileşimine açar. Yansıtılan çizgi çizimlerinin canlandırılmasının fizikselliği, izleyicinin mekânsal alışkanlıklarının tersyüz edilmesi ile dokunsal olarak ortaya çıkar. Böylece çizgi izleyicinin belleğinde bedenlenir.

Katı Işık Filmleri aslında ekrandaki görüntüyü değil, ışıklı, hacimsel ışının heykelsi özelliğini öne çıkaran basit projeksiyonlardır. Sisle dolu karanlık alanlarda, projeksiyonlar, geçici mimari öğeler, duvarlar gibi yavaş yavaş genişleyen, büzülen, hatta alanı kucaklayan soyut figürlere, elipslere ve dalgalara dayanan üç boyutlu yarı saydam ortamlar üretir. Bir tür mimariyi andıran bu ışık yansıtımlı sahneler, kamusal alan ve filmik alan arasındaki ilişkiyi değiştirerek izleyicileri katılımcılara dönüştürür. McCall, izleyicilerin bedenleri ile bu geçici formların kesişmesine, birbirine dokunmasına, birbirlerini dönüştürmesine izin verir. 16 mm film yerine artık dijital üretim tekniklerini kullanan sanatçı, başından beri heykel ve sinema arasında konumlandırılabilen bu işlere 2000’li yıllardan sonra ürettiği yapıtlara “nefes”, “seninle benim aramda”, “seninle yarı yolda buluşmak”, “çiftiyle birleştirme”, “çift negatif” gibi fiziksel bedenin varlığına işaret eden isimler vermiştir. McCall, katı ışık yerleştirmelerindeki beden referanslarına hem ışığı takip eden ayak izlerini hesaplayarak, hem de yukarıdan yere yansıtılan dikey yansıtımlarda ayakta duran izleyicilerin yarı saydam alanın zarını göstermesine ve omurgasını oluşturmaya yön vererek yer verir (Foster, 2013, s. 381). Filmin ve ışığın cismaniliği, birlikte paylaşılan dokunsal bir zamansallığın bedenlenmesi olarak karşımıza çıkar.

McCall’un *Katı Işık Filmleri* (1971-2014) gibi gayri maddi bir mimarinin ve ışığın beden üzerinde yarattığı benzer dokunsal etkiye odaklanan James Turrel, *Ganzfeld “Aural”* (2018) adlı ışık-zaman-uzam yapısı ile uzam zaman devamlılığını alışkanlıklar ve tereddüt arasında yeniden test ederek ve uyarlayarak bir başka sürükleyici (immersive) sanat yapıtına dönüştürür. James Turrel’in Berlin’de Yahudi Müzesi’nin bahçesinde geçici bir yapı olarak kurulan *Ganzfeld “Aural”* (2018) işi belli sayıda

izleyiciyi belirli aralıklarla içine alan sürükleyici (immersive) bir yerleştirmedir. Ganzfeld "Aural"a girdikten sonra izleyiciler ilk olarak ne ışık kaynağını farkedebiliyorlar ne de içinde buldukları mekânın boyutlarını ortaya çıkaran bir alana daldıklarını algılayabiliyorlar. İzleyicinin gözleri sürekli ışık çakmaları ve ortam sisi ile referans çerçevesini kaybeder; bakışları serbest kalır ve görmek yerini derinlikli bedensel dokunsal duyumsamaya bırakır. Işık, renk ve boşluk birlikte evrilir ve birbirine geçer. Yerleştirmenin kademeli renk değişimleri, ışık çakmaları ile noktalanır. James Turrell izleyicilerden ışığın etkisinin tam olarak ortaya çıkmadan önce gereken alışma zamanını ve dalmaya açık bedensel açıklığı talep eder. Bir süre sonra aniden, en ufak uyarıları ve değişiklikleri algılamaya hazır oluruz. İçerideki yoğun sis ve ışığın erittiği mimari köşeler ve duvarlar, geniş kar veya gece karanlığını anımsatan boşluk rüyaları gibi deneyimlere yol açar. Işık, boşluk, sis bedene çarpan dalgalar gibi yankılanan dokunsal hem katı hem de akışkan bir maddi deneyime dönüşür.

Derinlikli Duyumsama, Sürükleyici Deneyim (Immersion) Estetiği

1990'ların sonunda ve 2000'li yılların başında derinlikli duyumsama ya da sürükleyici deneyim (immersion) denince akla daha çok Sanal Gerçeklik (VR) gözlükler ve siber uzayın içine dalan verileri bir büyüteç gibi toplayan ortamlar gibi daha karmaşık teknik medya araçları ile ilişkilenen düzenlemeler gelirdi. 2010'dan beri derinlikli duyumsamanın yani yoğun, insanı içine alan, sürükleyici bir deneyimin anlamının sadece dijital medyanın gün geçtikçe artan gündelik etkileşimi olmadığını, her şeyden önce gerçeğe sanalın, dünya ile imgenin, gerçeklik ile kurgunun ayrımlarının azaldığı fakat geçirgenliklerinin, geçiciliklerinin ve sınırlarının bulanıklığının farkına varıldığı tasarlanmış mekânların, deneyim mekânlarının etkileşiminin olduğunu görürüz (Kolesch, 2021, s. 422). Sürükleyici deneyim burada yakınlığın ve uzaklığın, kendiliğin ve dünyanın, öznenin ve nesnenin, üretici ve ürünün birbirine bağıllığı ve iç içe geçmişliğini, aynı andalığını yakalayabilmek için araçsallaştırılır. Sürükleyici deneyim, eleştirel mesafe ve duyumsamanın yakınlığının ortasında ve karşısında olmak için potansiyel olanı mobilize eder (Kolesch, 2021, s. 422).

1982 yılından beri birlikte çalışan Kanadalı sanatçılar Janet Cardiff ve George Bures Miller sürükleyici yerleştirmeler ortaya koyar, ses kayıtlarının rehberliğinde çeşitli manzaralar, mekân dokuları arasından katılımcı izleyicilerin yolculuklarını tasarladıkları yürüyüşler yaratırlar. Çoğunlukla yürüyüşlerde ses ve hareketin izleyici deneyimi ile kurulan etkileşimi sayesinde mekân canlandırılır, harekete geçirilir.

Mekânların karşılıklılığı gerçeklik hissini manipüle eder. Sanatçıların *Edinburgh için Gece Yürüyüşü* (*Night Walk for Edinburgh, 2019*) adlı 55 dakikalık video yürüyüşünde izleyici katılımcılar ellerinde tuttuğu telefon ekranlarında daha önceden dansçılarla aynı sokak ve mekânlarda çekilmiş ve kurgulanmış görüntüleri bir yandan izlerler, bir yandan da kulaklıklarındaki anlatıcı video sesin yönlendirmesi ile belirlenmiş yürüyüş yolunda ilerlerler. Yürüyüş, kimsenin dışarıda kalamadığı açık bir sahneye dönüşür. Ses ve atmosferin de payı olduğu bu açık sahne alanında oyuncu ve izleyici kavramları arasındaki ayırım da ortadan kalkar. Görüntüler sanki gerçek zamanlıymış gibi, tam da izleyicilerin bulunduğu yerde çekilmiş gibi görünür. Gerçek dünyada bir başkası geçerken videoda başka bir zamanın figürü geçer ve iki gerçeklik izleyicinin telefondaki video görüntüyü kaldırıp aynı mekânsal perspektife denk getirmesiyle birbirine hizalanır. Yerin fiziksel özellikleri ile bir aracı dolayımı ile kadrajlanan aynı yerin kurgusu arasında kalan izleyici kendini yerinden edilmiş hisseder. Kulaklıklardan gelen sesler üç boyutludur ve önünüzdeki iki dünyayı daha da birleştirmektedir. Sesle, diğer katılım biçimleriyle, hareketle ve yürüyüşle dünya içinde yeni bir dünya yaratılır ve böylece bu kurgu dünya daha canlı kılınır. İzleyicilerin sürükleyici deneyimi basit bir video görüntüsünü izlemenin ötesine geçerek, dokunsal mekâna uzanır, ortam ve çevre ile kurulan alışkanlıklara dayalı olan ilişki hafıza, tarih ve hikâyenin zamansallığı ile bağlantı kurar.

Katılımcı sanat bağlamında, izleyicinin karşılaştığı sanat yapıtının içine ya da olayına kendini daldırması ile işin etik ve estetik boyutları birleşir. Ancak bu boyutların birleşmesi tek bir boyuta düşülmeden ve iki boyuttan birine ayrıcalık tanınmadan veya ona herhangi bir öncelik atfetmeden gerçekleşir ki böyle bir durumda estetik oyun ve somut toplumsal eylemin öğeleri birbiriyle iç içe geçer (Kolesch, 2021, s. 437). Benzer şekilde *Edinburgh için Gece Yürüyüşü* (*Night Walk for Edinburgh, 2019*) video yürüyüşünün sürükleyici deneyiminde ikilikler ortadan kalkar, sanal ve gerçek, oyuncu ve izleyici, üretici ve ürün, gözlemlenen dünya ile hissedilen dünya birbirine geçer. Bu geçişken konumlanma ile alışkanlıklarda yapılan kısa devre izleyicinin bakışını dönüştürür. İzleyici, katılımcı yeni faillikler üzerine düşünür ve izlemenin, katılmanın eleştirel mesafesi ile dokunsal yakınlığın, duyumsamanın eşiğinde gidip gelir. Sabitlenmeyen bu hareketli deneyim yaratıcı ve özgürleştirici seyir hallerini çağırır.

Dijital İmgenin Bedenlenmesi

Mark Hansen, *Yeni Medya için Yeni Felsefe* (2004) adlı kitabında, posthümanizmle ilgili tartışmaların da merkezinde yer alan cisimleşme, faillik ve dijitallik konularını ele alırken, dijital sanattaki görüntüyü salt görselin ötesine geçen terimlerle tanımlar (Hansen, 2004). “Dijital görüntünün”, bilginin algılanabilir hale geldiği tüm süreci kapsadığını savunarak, bedeni görüntü oluşturmak için bilgiyi filtreleyen bir araç olarak ayrıcalıklı bir konuma yerleştirir. Bilgiyi işleyen ve filtreleyen bir beden üzerinden görüntünün kurulumu fikriyle, Hansen teknolojik aşkınlığın hâkim nosyonlarına karşı çıkar ve böylece dijital çağda insanın vazgeçilmezliğini savunur. Hansen, yeni medya sanatını ve teorisini, Henri Bergson’un duygulanım ve hafızanın algıyı saf hale getirdiği argümanı ışığında incelemektedir (Lenoir, 2004, s. xx). Hansen, dataları önceden var olan teknik formlara dayanarak sadece görüntüler olarak işlemek yerine, görüntüleri oluşturmak için duyular yoluyla “insan bedeninin çerçeveleme işlevi”ni savunarak dijital çağ için gayri-maddilik argümanını güncellemektedir (Hansen, 2004, s. 7). Bu çerçeveleme işlevi, Hansen’in “dijital görüntü” olarak adlandırdığı şeyi verir (Hansen, 2004, s. 8). Çerçevenin bu yeni “somutlaşmış” durumunun doğrudan dijital devrime karşılık geldiğini savunur. Dijitalleştirilmiş bir görüntü, gerçekliğin sabit bir temsili değil, tam esnekliği ve erişilebilirliği ile tanımlanır (Hansen, 2004, s. 9). Yeni medyanın etkileşimi izleyicileri sadece kullanıcılara dönüştürmez; görüntünün kendisi bedenin onu algılama süreci haline gelir.

Kitabının altıncı bölümünde Hansen, Robert Lazzarini’inin 2000 yılında Whitney Müzesi’nde sergilediği *Kurukafalar (Skulls)* adlı çalışmasını inceler. Robert Lazzarini, iyi aydınlatılmış, temiz ve aydınlık bir odanın duvarlarına, duvardan bir karış kadar çıkıntı yapan, göz hizasında asılı, küçük boyutlu dört kafatasından oluşan heykelsi bir enstalasyon yerleştirmiştir. Lazzarini, gerçek bir insan kafatasını lazerle tarayarak üç boyutlu bir CAD (bilgisayar destekli tasarım) dosyası oluşturmuş ve ardından çeşitli bozulmalara maruz bıraktığı bu çarpık dosyaları, katı kemiğe dökülmüş dört heykel için model haline getirmiştir. Lazzarini’nin bu çalışması, bir perspektif krizini katalize ederek, alışılmış algısal beklenti ve kapasitelerimize tamamen yabancı bir dünyadan insanlarla yüzleşme işlevi görmektedir (Hansen, 2004, s. 200). Kültürel ya da fiziksel alışkanlıklarımız ve deneyimlerimizle oluşturduğumuz bedensel, duysal hafızamızın eşiğinde karşılaştığımız bu bozulmuş, çarpık imgeyi tekrar tekrar düzeltip, restore etmek isteriz. Hansen, Lazzarini’nin heykelimsi formlarının bu yolla tekinsiz olduğunu

belirtir. Kurukafayı andıran bu çarpıtılmış üç boyutlu imgeler karşısında ne kadar kafamızı eğip, bakışımızı değiştiresek de, hareket edip, karşısında konumlandığımız yerimizi değiştiresek de bu imgelerin bizden beklediklerini karşılayamayız. Karşılaştığımız imgelerin dokunsal mekânında “bu tuhaf heykelimsi nesnelere her birinin perspektifine bakış açımızı hizalamaya kalkıştığımız her çabada inanılmaz derecedeki yabancılaşma hissinin giderek arttığını deneyimleriz” ve “sanki bu kurukafalar bakışımızı karşılamayı reddediyorlarmış gibi” kendi karşı pozisyonlarını korurlar (Hansen, 2004, s. 198). Hansen Lazzarini'nin bu çalışmasıyla yeni medya çalışmalarında dijital ve gayri maddilik tartışmaları tarafının karşısında beden, çarpık kurukafa gibi dijital olarak üretilmiş imgelerin algılanmasında aslında ne kadar merkezi bir konumda olduğunu ve dokunsallıkla bu karşılaşılan eksik imgelerin onarıldığını bize hatırlatır.

Duygulanım üzerindeki bu odaklanma, özellikle zihin ve beden arasındaki klasik batı ikilemlerinin uzun tarihini aşılabilir hale getirmektedir. Duygulanım (affect) teorisi, artık bölünmeyi kabul etmeyen, bunun yerine maddenin ve madde olmayanın akışkan iç içe geçişine vurgu yapan bilincin, düşüncenin, zihnin ve dilin yeni bir resmini getirmektedir (Angerer, 2007/2015, s. 1-2). Duygulanım yoluyla çerçevelenen ya da odaklanılan sürükleyici deneyimler, zihnimiz yoluyla kontrol etmeye çalıştığımız dışsal bir imge ile alışkanlıklarımız dolayısıyla dokunsal olarak biçimlenen içsel bir imge arasındaki geçişkenlikte konumlanır.

Son zamanlarda, dijital verileri mekânsal görselleştirmeleri ile çok konuşulan, kendini yapay zekâ, yaratıcılık ve mimarinin kesiminde konumlandırılan güncel bir medya sanatçısı olan Refik Anadol'un Pilevneli'de sergilediği *Makina Hatıraları: Uzay* (2021) adlı kişisel sergisi bize dijitalin dokunsal bir izlek oluşturduğu benzer alanlar açar. Sergide bulunan eserler halka açık uzay verilerinin makina öğrenimi algoritmaları kullanarak yapılan kavramsal ve biçimsel analizleri sonucu oluşturulmuştur. Yapay zekanın hazır veri kümeleri arasında kurduğu bağlantılar sonucu hazırlanan içerik, Anadol'un işlerinde sık kullandığı akışkanlar dinamiği algoritmalarıyla mekânla bütünleşik, üç boyutlu deneyimlere dönüştürülür (Kivrak: 2021). Serginin düşler bölümünde “yapay zekâ sineması” olarak tanımlanan *Makine Hatıraları v.2* adlı çalışmada sanatçı, geçmiş yani öğrenilmiş uzay deneyimi ile keşfetmenin getirdiği olanakların yani gelecek öngörülerinin yansımalarını bir araya getirdiği bir anlatı örgüsü sunar. Bu çalışmayla sanatçı uzay temalı çok boyutlu yapay zekâ spekülasyonunu sinematik bir zaman-mekâna yayar. Anadol, yapay zekâ buluntularını soyut ve akışkan formlarda kurgulayarak seyirciye yıllardır biriktirdiği uzay anılarını hatırlayan

ve yorumlayan bir makinenin belleğinden süzülen 15 dakikalık bir film deneyimi sunar. Dönüştürülen buluntu verilerin görsel deneyimi tüm mekâna yayılır. Gezen/bakan izleyicinin akışkan mekânını durduran, sabitleyen fakat imgenin aynı zeminsiz, köşesiz, duvarsız alanında izleyicilerin duyularını yeni bir dokunsal mimariye açtığını görürüz. İzleyiciler filmin açtığı alanda kolektif bir hissiyatı paylaşmaya davet edilir. Bu düşsel imge mekânı bizi bedensel olarak hatırladıklarımızı, yeryüzüne bağlı maddesel yakınsamalar yapmaya, uzayı, çokluğu, bilinmezliği insan olmayanlarla birlikte düşünmeye ve düşlemeye çağırır. Temsile ve dile gelmeyen bu müşterek düş, izleyicilerin kolektif hissiyatında, bu kendini sürekli açan mekânın anlatısının deneyiminde somutlaşır.

SONUÇ

Sonuç olarak, "şeylerin ve ilişkilerin gitgide daha fazla dijitalleştiği bir zamanda, analog olanın, dokunulabilir olanın tekrar ilginç hale geldiğini" (Schmid, 2020, s.8) gözlediğimiz günümüzde, çağdaş sanatın da bedenlenme, ilişkisel estetik, duyular üzerinden deneyimleme ile yeniden dokunsal olana doğru yöneldiğini görmekteyiz. Bu metinde incelenmeye çalışılan çağdaş sanat örneklerinde olduğu gibi, dijital olanın gerek mimari yerleştirmelerle kurgulandığını ve böylelikle izleyici mekânının ilişkisel deneyim alanına dönüştürüldüğünü, gerekse dijital imgenin izleyici bedeni ile çerçeveslendiğini, maddi hafızamıza yöneldiğini ve analog ilişkileri çağırdığını, nihayetinde "dijital duyusuzlaşmanın" çeşitli dokunsal boyutlar açılarak giderilmeye çalışıldığını söyleyebiliriz.

Özellikle sanat ve medya kuramında, duygulanım, dokunsallık, duygu ve bedenlenme artık yalnızca ciddiye alınması gereken kategoriler olarak değil, aynı zamanda birçok durumda olduğu gibi kabul edilmesi gereken kategoriler olarak görülmektedir. Dokunsal duyumun yeniden yönlendirilmesi, çağdaş sanat işleri ile ilişkimizde yeni bir çerçeveleme sağlayacaktır. İzleyicilerin bedenleri boyunca genişleyen dijital imgeler, hareketli görüntüler, ışık yerleştirmeleri gibi gayri maddi sanat nesnelere aktif izleyicilerin sürükleyici deneyimlerinde zamanın ve uzamın performatif alanına nüfuz edecek, dokunsalın materyal dönüşümlerine temas edecektir.

KAYNAKÇA

- Angerer, M. L. (2015 [2007]). *Desire After Affect*. London: Rowman
- Benjamin, W. (2015 [1936]). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (çev. G. Sarı), İstanbul: Zeplin.
- Elsaesser, T. and Hagener M. (2010). *Cinema as Skin and Touch, Film Theory: An Introduction through the Senses*. (s. 108-128), N.Y.: Routledge.
- Foster, H. (2013). *The Art Architecture Complex*, London: Verso.
- Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*, Cambridge: M.I.T.
- Kıvrak, P. (2021). *Refik Anadol: Makine Hatıraları / Uzay Sergi Kataloğu*, İstanbul: Pilevneli.
- Kolesch, D. (2021). *Ästhetik der Immersion*, G. W. Bertram, S. Deines, D. M. Feige (ed.), *Die Kunst und die Künste. Ein Kompendium zur Kunsttheorie der Gegenwart*. (s. 422, 441), Berlin: Suhrkamp.
- Lenoir, T. (2004). *Haptic Vision: Computation, Media, and Embodiment in Mark Hansen's New Phenomenology*. Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, (s. xii- xxvii). Cambridge: M.I.T.
- Moholy-Nagy, L. (2019 [1925]). *Static and Kinetic Optical Composition*. Gropius W., Moholy-Nagy, L. (Ed.) *Painting, Photography, Film*. Zürich: Lars Müller Publishers, (s. 15-18).
- Schmid, W. (2020). *Dokunmanın Gücü Üzerine* (çev. T. Bora). İstanbul: İletişim.
- Staniszewski, M. A. (1995). *Believing is Seeing: Creating the Culture of Art*, N.Y.:Penguin.