

ENFORMASYON ÇAĞI SANATINDA KRONOTOPOS: ZİHNİN TASARLANMASI OLARAK YAZILIM

CHRONOTOPES IN THE ART OF INFORMATION AGE: SOFTWARE AS THE DESIGN OF MIND

Ayşe Ö. Bozdurgut*

Özet

21. yüzyıl enformasyon çağı sanatında yapıtın tasarlanmasında ve mekânsallaştırılmasında etkin araç dildir. Yapıt ise nesnesini aşan yapıyla, çoğu zaman izleyicinin kendisine dönüşmektedir. Yapıtın dili, -yazılımın donanıma belirlenen yönde çalışabilmesini sağlayan bir zemin oluşması gibi- izleyicinin algısını ve zihnini biçimlendirirken, izleyiciyi pasif bir alımlayıcı olmaktan çıkararak, aktif bir yapıta, katılımcıya dönüştürür; diğer taraftan da yapıtı ve izleyiciyi kurar, kurgular. Yapıtın eşzamanlı parçası haline gelen izleyici, bulunduğu koordinatlar içerisinde bir zamanda, bir mikro mekân olarak, kendisini dönüştüren yapıtın [yazılımın] da bir parçası olur. Reel dünya, tarih ve coğrafyanın sızabildiği kronotop olarak yapıtı, zamansallığını ve zihnini dille kurarken, böylelikle dinamik ve değişken fragmanlar halindeki katmanlı ve anlık bütünlüğünü de izleyicisiyle mümkün kılar. Tüm bu güncel argümanlar, yapıtı kuran bağlam, düşünce ve algı oluşum süreçlerinin izlenmesi sonucunda ve yeni medyumlar vasıtasıyla, 20. yüzyıla birlikte sanatının ifade biçimlerini derinden değiştirmiştir. Bu değişim "IT", "yazılım mühendisliği" gibi pozitivist uzmanlık alanlarını sanata yakınlaştırmış, sanatın araçlarını ve alanını sanal ve reel bütünlükte genişletmiştir.

Anahtar kelimeler: Kronotopos, mekân, dil, zihin, tasarım.

Abstract:

Language or software are the efficient tools for designing and spatializing the structure in the art of 21st century information age. Composition, with its structure of overcoming its object, often converts into the audience itself. The language of the composition, in other words the software; forms the perception and mind of the audience, while removing the audience from being a passive receptive, transforms to an active composition, a participant. As the audience becomes a concurrent part of the composition, it also becomes a part of the transforming composition [software] as a micro space in its existing coordinates. Composition as chronotopes, where real world, history and geography transpires; establishes the temporality and mind with software (language), while enabling the layered and transient integrity with dynamic and variable fragments, along with the audience. With the 20th century all these current arguments have deeply transformed the expression of art, as a result of context, notion and perception which establish the composition and with new mediums. This change has affiliated the positivist specialty fields like IT and software engineering with art; extending the tools and space of art with virtual and real integrity.

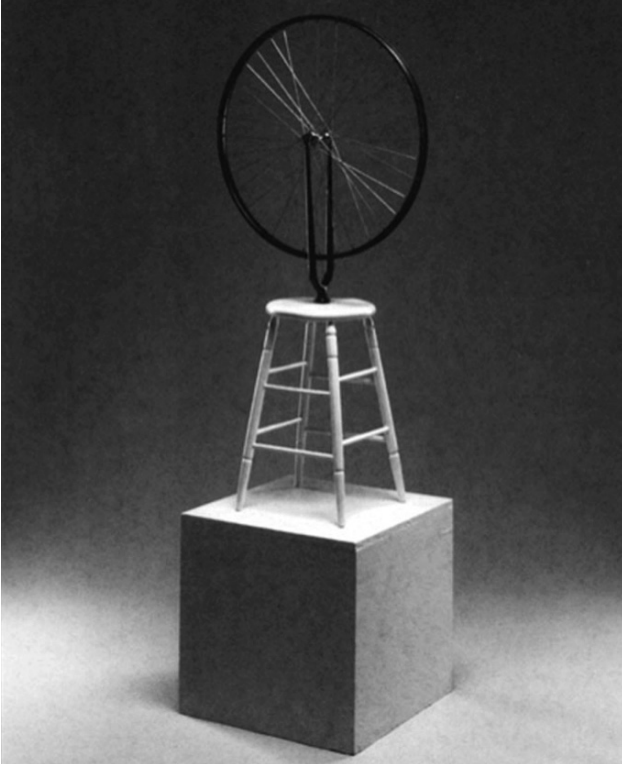
Key words: Chronotopes, spatial, language, mind, design.

Giriş

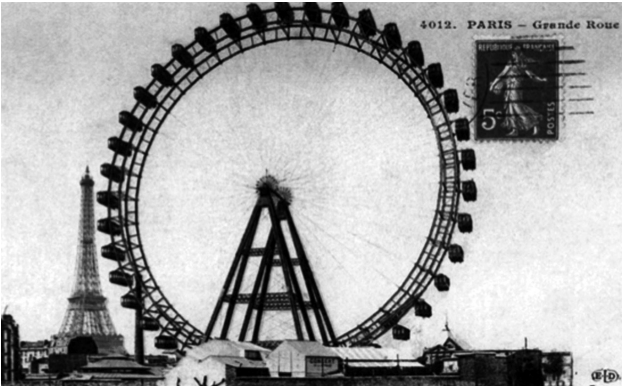
Endüstriyelleyen Avrupa ve beraberinde gelişen modern sanat akımları Makine Çağı olarak da bilinen bu çağda tavrı itibarıyla klasik dönem sanatından çok da farklı bir sonuca ulaşamamışlardır. Klasik sanat Batı kültürünün metafizik kökenleri nedeniyle sürekli olarak bir öz/biçim, gerçeklik/görüntü ve 17. yüzyıldan sonra öznenin keşfiyle birlikte özne/nesne düalizmi içinde hapsolmuştur. Kökenleri Platon'a uzanan metafizik kavrayışları, modern dönemde önce Descartes'in sonra Kant'ın modern özneyi bilen olarak nesnenin karşısında konumlandırılmasıyla, klasik dönemin mutlak gerçeklik algısı veya nesneyi var eden doğasının keşfi bir tarafa bırakılmıştır. Nesne ve görüntünün gerçekliğini olanaklı kılan form/biçim öznenin zihnindedir. Böylelikle modern sanatçılar nesnenin fiziki görünüşünün ardında saklı olan gerçekliği kendi zihinleri veya göz ve tin birlikteliğiyle yeniden inşa etmişlerdir. O halde kökenleri 16. yüzyıl Hollanda'sında yatan modern özne ve nesne arasındaki ilişki sanat eserini, sanat nesnesini ortaya çıkarmıştır. Öz ve biçim kaygısı içerisinde olan modern sanat, kübizmle birlikte saf metafizik ifade yolunda ilerlemeye başlamıştır. Kavramsal bir üslup olan kübizm, nesnenin görüngüsel [fenomenolojik] tasvirinin aksine Husserl'ci bir çıkarımla [dedüksiyon] nesneyi görünen tüm bağlamlarından soyutlayarak, öz itibarıyla görüngüsel gerçekliği eş zamanlı bir yapıya dönüştürmüştür. Yapıt, kübizm ile birlikte görüntüyü ve tuvali aşan kavramsal, zihinsel bir tasarım halini almıştır. Öncelikle Magritte'le birlikte sorgulanmaya başlayan temsil ve temsil edilenin özdeşliğine ilişkin argümanlar, modern sanatı yapı-söküme uğratan Dada hareketi içerisinde Duchamp'la birlikte bir tavrı haline gelmiştir. Duchamp'ın, görüntünün zihinsel konstrüksiyonuna ve algıya bağlı olarak gerçeklik tasavvurunu sorgulayan yapıtları, enformasyon çağı sanatının donanımı yani nesneyi bir tarafa bırakarak, kavramı/içeriği/bağlamı en temel gerçeklik kabul ederek yazılıma yönelmesine neden olmuştur. Böylelikle sanat yapıtları pür nesnesiz olmasa da, yazılımla [kavramla] kurulan paradigma nesnenin görüntüsünü aşarken, nesnenin öncelikle epistemolojik ve sonra ontolojik gerçekliği olmuştur. Bu minvalde nesnesiz sanat örneklerine, Burnham'ın da iddia ettiği gibi, kavramsal sanatla akraba olarak görülebilecek yazılım teknolojileri de dahil edilmiştir. Yapıtın zihni olarak yazılım, yapıtı var eden prensip olmuştur. 20. ve 21. yüzyıl sanatçıları görünen bir eser yaratmak yerine, yazılımı öceleyerek, kavramların çoğulcu bir bakışa imkan tanıyan eşzamanlı görüntüler oluşturmasına olanak veren, interaktif veya izleyiciyi de yapıta dahil eden yapıtlar ortaya çıkarmışlardır.

Duchamp'ın Nesnesini Aşan Paris İzlenimleri

Duchamp'ın tavrı atölyesinde bulunan ready- made'lerin (hazır yapım) bir parçası olan Bisiklet Tekerleği (Resim 1) ile çeşitlenmiştir. Bir tabureye monte edilmiş olan tekerlek, sanatçının sanki titrek bir alev izlerken alacağı keyifle kıyaslanabilecek görsel bir yaklaşıma sahiptir. Tekerleğin dönüşü dönme dolabı da hatırlatmaktadır. Böylelikle Duchamp'ın hazır yapım'ları, anıtsal Paris mekânlarının minimal ölçekli izdüşümlerini sunar ve nesne tasvirinin modernist tasavvuruna koşut olan bir estetik yaklaşımla ilişkilendirilirler (Resim 2). ** Duchamp New York stüdyosu ve başka bir deyişle kendi Paris'inde, Paris topografyasının "tasvir"ini ve "harita"sını etkili bir biçimde kurmuştur.



Resim 1. Bisiklet Tekerleği, Marcel Duchamp,1964 (1)



Resim 2. 1913'te yapılmış olan aslının kayboluşundan sonra yapılan kopya Bisiklet Tekerleği (1)

Duchamp'ın tüm ready-made'leri temelde nesnelere dair gerçeklikleri yeniden kurmaktadır. Tıpkı enformasyon çağında sistem tarafından yaratılan simülakrlar gibi Duchamp da atölyesinde Paris'in bir simülakrını, toprakla, Paris'le ilişkisini kopararak, bağlamı ve dolayısıyla biçimleri değişen ready-made anıtlarıyla Paris'in haritasını oluşturmuştur. Burada bizim konumuz açısından önemli olan unsur nesneye dair bilginin, nesnenin doğasının, donanımı yürüten yazılımın değişimiyle gerçekliğin ve buna bağlı olarak da görüntünün değişimidir. O halde esas yaratılması, tasarlanması gereken şey şeylerin bilgisi ve yazılımdır. Bu tavrı nesneyi ikinci plana iterek kavram tasarımını ön plana çıkarmaktadır. Bu da mekân içerisinde form bulan bir nesneden ziyade, onun mekân içerisindeki gerçekliğini algılanabilir kılan enformasyon, yani bu formun doğasının, bilgisinin tasarlanmasıdır.

Yapıtın [Yapının] Zihni Olarak Kavram Ve Yazılım

Sanat eleştirmeni Jack Burnham sanat ve enformasyon teknolojileri arasındaki ilişkinin araştırılmasını daha önce görülmemiş bir noktaya götürmüştür. 1970'de Yahudi Müzesinde, Yazılım ve Enformasyon Teknolojisinin Sanat İçin Yeni Anlamı (Software, Information Technology: Its New Meaning for Art) sergisinin küratörlüğünü yapmıştı. Bu etkinlik, bilgisayarların müze bağlamında kullanıldığı ilk büyük Birleşik Devletler sanat ve teknoloji sergisiydi. Yazılım'ın (software) teknolojik tutkuları, etkinliğin kısa ömürlü programlar ve bilgisayar yazılım protokolleri ve deneysel sanatın artan ölçüde "nesnesizleşen" formları arasında benzerlikler kurmasından ötürü, Burnham'ın kavramsal olarak çok yönlü görüşüyle uyum sağlamaktadır. Eleştirmen Burnham bu nesnesizleşen formları metaforik olarak enformasyon üretim sistemleri gibi işlev gördükleri şeklinde yorumlamıştır. Yazılım (software) kavramsal eserler oluşturan sanatçıların bazılarının çalışmalarını içerir. Bu sanatçılar Les Levine, Hans Haacke ve Joseph Kosuth gibi sanatı teknolojinin görüntüleri yanında sunan sanatçılardır. Sergideki teknolojik görüntüler hypertext'in ilk halka açık sergisini (Ned Woodman ve Ted Nelson tarafından tasarlanan elektronik bir katalog olan Labirent [Labyrinth]) ve akıllı mimarinin bir modelini (Nicholas Negroponte ve Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nden Mimari Makine Grubu tarafından tasarlanan çöl fareleri için yeniden ayarlanabilir bir çevre olan Ara'yı [Seek]) içerir (Resim 3) (2).

Burnham "Akıllı Sistemlerin Estetiği" ve "Sistem Estetiği"(1968), "Gerçek Zamanlı Sistemler" (1969) (3) gibi ilişkili makalelerinde ana hatlarıyla belirlediği fikirleri izleyen, "enformasyon sistemleri ve bu sistemlerin araçları" ile kamu etkileşimini test etmek için zemin oluşturma işlevi gören "Yazılım"ı tasarladı. Görüntülerin çoğu aslında interaktif ve izleyici ile sergilenen nesne arasındaki iki yönlü iletişime dayalıydı. Dahası Yazılım, sanatın metaforları olarak "Yazılım" ve "Enformasyon Teknolojisi" kavramlarına dayandırılmıştı. Burnham "Yazılım"ı "donanım (hardware)"la benzerlik gösteren mevcut sanat nesnelere, biçimsel oluşumlarının altında yatan estetik prensiplere, kavramlara veya programlara koşut olarak kavrar. Buna göre Burnham kavramsal sanat da dahil olmak üzere çağdaş deneysel sanat pratiklerini, ağırlıklı olarak estetik üretimin yazılım yönüyle ilişkili yorumlar.

Levine'in Yazılım sergisinin kataloğundaki sanatçı söylemi de onun yazılım kavramının ve bu kavramın sanatla ilişkisinin altını çizer. Levine

olmakta, anonim İstanbul'u kurarken, "İstanbullaşan" zihni de betimlemektedir.

İstanbul toplumsal olarak inşa edilen bir mekândır. "Certeau, mekân kavramını toplumsal bir inşa olarak görmektedir. Onun düşüncesinde eylem, yürüyüş mekânı üretmektedir (10). Çalışma ise yürüyüş mekânını zihin üzerinde kurmuş, mekân ve zihni koşut kılmıştır. Yine Certeau'nun yaklaşımına benzer olarak Lefebvre mekânın (kentlerin) bir ritim analizini önerir. "Bu tempoyla, sesle, düşünceler ve mekânda hareket halindeki bireyin izlenimleriyle ilgili bir çözümleme olacaktır" (11) ki, Lefebvre'in bu ifadesi dijital projenin geleceği [fütüristik] yönelimini oluşturur.

İstanbullaşmak, Arthur Kroker'in tabiriyle bilgi çağının dijital Rönesans'ında bellek ve mekân arasında mantıksal ve dilsel bir yönelim kurarken İstanbul'u mitleştirir. Bellekte var olan kavram ve imgelerden yola çıkarak İstanbul'u anonim bir hafıza mekâna, kronotop'a dönüştürür. Yapıtın izleyiciye verdiği haz belki de Baudrillard'ın ifade ettiği üzere "gerçeği hiper gerçeğe dönüştüren mikroskobik simülasyonun sunduğu hazdır" (12).

Sonuç

Sonuç olarak enformasyon çağında sanatın yazılıma doğru evrilen tavrını, toplumsal etkilerini ve izleyiciyi dönüştüren niteliklerini göz önünde bulundurarak ele alınmıştır. Mekânın ve zihnin inşasında, kavramların etkileşimi ve kurdukları düşün ağını nesneleştirilmesi bakımından kronotop kavramı ele alınmıştır. Kronotop'un metinselliğine dünya ve coğrafya sızmaktadır. Zamansal olan dil, düşünce, zihin; mekâna dair ağı, yazılımı oluşturmaktadır. Dolayısıyla yazılımın kendisi aslında hem interaktif hem de çoğulcu bir yaklaşıma izin veren bir ağ kurmaktadır. Söz konusu argümanlar Duchamp'ın hazır nesnelere ve Paris coğrafyası arasındaki ilişki; kavramsal sanat yapıtları ve mekânların inşa edildiği yazılım teknolojilerine dair sanatsal yaklaşımlar ve son olarak da gerçeğin hiper gerçekliğe dönüştüğü bir kronotopos modeli olarak İstanbul'a, bir kente dair kavramsal, eşzamanlı ağırlar oluşturan bir proje ile ele alınmıştır.

Nesnesiz sanat bir nevi 21. yüzyıl ikonoklazmasına benzemektedir. Gerçeklik hakkında düşünülen ve öznel deneyim sonucunda modern anlamda estetik tavırla inşa edilebilecek, duyuma dayanan bir çıkış noktası olma özelliğini kaybetmiştir. Enformasyon çağında gerçekliğin manipüle edilmesi veya tasarımların gerçekliğe dönüştürülmesiyle duyum ve deneyim göz ardı edilmiş, gerçeklik dijital (sanal) bir zeminde yazılımsal veya sayısal temelli var edilebilir olmuştur. Tıpkı vücudu olmayan bir kişinin beynine gönderilen sinyaller vasıtasıyla elleri olduğunu düşünmesi*** gibi, dışsal gerçeklik de benzer bir şekilde zihinlerin ortak bir yazılımla biçimlendirilmesi vasıtasıyla kurulabilmektedir.

* Ayşe Ö. Bozdurgut

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

E-posta: onucak@sakarya.edu.tr

** Ready-made'lerin Paris manzarasını temsil ettiğine dair argümanım, Jeffrey Weiss'in Şişe Askılığı ve Bisiklet Tekerleği'nin, Eiffel Kulesi ve Dönme Dolap'la benzerliğine dair gözlemlerine dayanmaktadır (1994). Duchamp'ın arkadaşı Francis Picabia ve modern sanatta Dada hareketleriyle ilişkili diğer sanatçılar, içinde temsil ettiği kişi için bir nesnenin

bulunduğu, nesne temsili geleneğini geliştirdiler. Picabia'nın 1915 çalışması, iki boyutlu olarak geliştirilmiş sanatta, bu görüşün iki harika örneğini verir: Alfred Stieglitz'in Portresi (l'Idéale), kırık bir kamera modern sanatın reklamını yapan ünlü fotoğrafçının yerine geçer; kıvılcım saçan elektrik fişi, seksüel olarak yüklü, Çıplaklık Durumunda Genç Amerikan Kızı'nın yerine geçer (Corn 1999).

*** <http://plato.stanford.edu/entries/epistemology/Copyright> ©2005 by Matthias Steup; Brain in a Vat olgusuna bakılabilir. Ayrıca Metallica'nın 1987'de Dalton Trumbo'nun 1939 tarihli romanı Johnny Got His Gun'dan esinlenerek yazdığı One isimli parçası ağır yaralanan, bütün duyu organları parçalanan fakat zihinsel fonksiyonları gayet iyi olan bir askerin kendi vücuduna hapsolüşünü anlatır.

Dipnotlar

1. Housefield, James; 2002, Marcel Duchamp's art and the geography of modern Paris; Geographical Review, American Geographical Society, Vol. 92, no: 4, Oct., pp. 477-502.
2. Judith Benjamin, Burnham; 1971, Software, Information Technology: Its New Meaning for Art, New York: The Jewish Museum.
3. Jack, Burnham; 1968, "System Esthetics", Art Forum 7, No. 1, September, pp. 30-5.
4. Levine, Les; Artist's statemnt in Burnham [1] p.61.
5. <http://database.becomingistanbul.org/#/concept/2009/576595951> (5.11.2011.)
6. Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 68.
7. Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 21.
8. Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 69.
9. <http://database.becomingistanbul.org/#/concept/1006/888631566> (28.6.2013)
10. Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 21.
11. Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 22.
12. Baudrillard, Jean; 2003, Simulakrlar ve Simulasyon; Çeviren: Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, s.56.

Yararlanılan Kaynaklar

- Housefield, James; 2002, Marcel Duchamp's art and the geography of modern Paris; Geographical Review, American Geographical Society, Vol. 92, no: 4, Oct.
- Burnham, Judith Benjamin; 1971, Software, Information Technology: Its New Meaning for Art, New York: The Jewish Museum.
- Burnham, Jack; 1968, "System Esthetics", Art Forum 7, No. 1, September, Levine, Les; Artist's statemnt in Burnham [1] p.61.
- <http://database.becomingistanbul.org/#/concept/2009/576595951> (5.11.2011.)
- Işık, Emre; Şentürk, Yıldırım; 2009, Özneler, Durumlar ve Mekânlar – Toplum ve Mekân: Mekânları Kurgulamak, İstanbul, Bağlam Yayınları.
- <http://database.becomingistanbul.org/#/concept/1006/888631566> (28.6.2013)
- Baudrillard, Jean; 2003, Simulakrlar ve Simulasyon; Çeviren: Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları.