

## KİTAP ELEŞTİRİSİ

**Alan Kirby, *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, Continuum: New York, London, 2009**

Hazırlayan: Yrd.Doç.Dr. Belkıs SARAÇ USLUSOY

Dijital modernizm hakkındaki bu kitap, dijitalleşme sonrası ‘gerçek’ dünyada neler olup bittiğini anlatan yeni bir kurama değiniyor. Alan Kirby, postmodernizmin öldüğünü, gömüldüğünü ve günümüzde artık geçerliliğinin olmadığını tartışıyor. Onun yerine, yeni teknolojiler ve çağdaş toplumsal güçlerin baskısıyla oluşturulan otorite ve bilginin yeni paradigmasının geldiğini savunuyor. Kitapta yer verdiği bu görüşünü, 2006 yılında yayınlanan “Postmodernizmin Ölümü ve Ötesi” (The Death of Postmodernism and Beyond), adlı kısa makalesinde temellendiren düşünür, postmodernizmin ötesine doğru değişimin tüm işaretlerini gördüğünü, yeni bir çağın gelişine tanık olduğumuzu belirtir. Kirby’e göre bundan böyle yeni paradigma, bilgisayar teknolojilerinin kültürel ürünlerden, kişisel iletişime, yaşamımızda iz bırakan filmlerden, popüler televizyon ve radyo programlarına kadar bir çok olgu üzerinde etkisi olan dijimodernizmdir.

Kirby, dijimodernizmi daha yakından tanımamız için, oylamalarına katıldığımız Big Brother gibi televizyon şovları; Wikipedia, sosyal ağ siteleri, bloglar ve mikro-bloglara katkı sağladığımız Web 2.0’ı; ekipmanlarımızı ve karakterlerimizi özelleştirdiğimiz Grand Theft Auto IV ve Final Fantasy XII gibi video oyunlarını; telefonla katıldığımız radyo programlarını, merkeze aldığı dijimodernist yaklaşımıyla okura sunuyor. Postmodernizmin ölümünü savunduğu bir tartışmayla desteklediği 'Postmodernizmin Savunulabilir Ölümü' başlığı altında kısa bir girişin ardından, Kirby birçok örnekle zenginleştirdiği beş bölüm eşliğinde, dijimodernizm iddiasını sürdürüyor. Dijimodern metin, doğrusallık, etkileşim, büyük anlatılar gibi konuları birlikte ele aldığı ilgi çekici denemelerin yer aldığı kitabını kısa

bir özetle sonlandırmış. Kitabı destekleyen materyaller, 12 sayfa dipnot, 6 sayfa kaynakça ve 11 sayfa indeks sayfası olarak sıralanabilir.

Birinci Bölüm: ‘Postmodernizmin Tartışılabilir Ölümü’, çocuk filmlerinde postmodernizmin ölümünün geliş sinyallerini, postmodernizmin anahtar tehditleriyle çatışan dijimodern kuramı bilimsel olduğu kadar eğlenceli bir anlatımla sunmuş. Düşünür, yalnızca bilgisayar teknolojisiyle oluşturulan ‘Oyuncak Hikâyesi’ (Toy Story) filminin dijimodern bir dönüm noktası olduğunu ifade ediyor. Avangart film yapma hareketi olarak bilinen Dogme 95, edebiyatta sadeliği zorlayan yeni Puritanlar (The New Puritans) ve postmodernizmin insanlarla ilgili konularda başarısız olduğunu düşünen ve onun yerine yeniden bir modernite anlayışını gündeme getiren Stuckists’lerin postmodernizme nasıl meydan okuduğunu tartışır.

İkinci Bölüm: Kirby, ‘Dijimodern Metin’ kavramına odaklanır, metnin dijitalleşmesinden türeyen bu yeni metin türünün ana özellikleri, rastgele, yok olan, bitmeyen ve bir şekilde tanımlanamıyor olmasıdır. Dijimodern metin Kirby’nin ifadesiyle, sürekli büyüyen, gelişen ve şu anda var olan metindir. Geleneksel metin, maddi olarak kesinleştirilmiş ve sonlandırılmışken, dijimodern metin tam tersi, parçalanmıştır ve sonsuzdur. Kirby, dijimodern metnin bütünselliğini etkileyen yeni bir terminoloji oluşturmak gereğini ve geleneksel terminolojinin yeniden tanımlanmasını gereğini vurgular. Metinsel kategorilerdeki bu köklü değişimle, okurun yeniden tanımlanması düşünür için önceliklidir. Dijimodern metinden önce, metnin okuru sadece metinden anlamlar çıkarmak için metine katılırken, günümüzde metnin yaratım sürecinde de bizzat bulunmaktadır. Kirby’e göre okuyucu, izleyici ya da “metinsel tüketici”, yazarın özelliklerini ve işlevlerini almıştır ve yeni bir içerik oluştururken de var olan içeriği dönüştürür. Yazarlık çokludur (Wikipedia), etkileşimlidir (Big Brother televizyon şovu, bloglar) ve yaratıcıdır (YouTube), ancak aynı zamanda anonimdir (yine Wikipedia).

Dijimodernist metnin, günlük kullandığımız dilin içine etkileşim olarak sıkıştırıldığını söyler. Dijimodern metinler tüketiciye etkileşimli bir deneyim sağlar. Bu nedenle, Kirby’e göre video oyunları oynayan veya klavyesiyle web sitesine içerik yazan bireyler, kitap okuyan veya film izleyen bireylerden daha aktiftirler. Kirby, aktif/pasifin çokkutupluğunun yanıltıcı bir propaganda olduğunu belirtir. Dijimodern metin, bir anlamda, joyistik kontrolü, mouse veya parmakla tıklamak gibi doğrudan bir fiziksel eylem gerektirir. Düşünüre göre, aktif ve/veya pasifliğin katı uygulamalarında kutuplaşmak bugün için saçmadır.

Üçüncü Bölüm: Dijimodernizmin tarihsel arka planının irdedeği bu bölümdür. Dijimodernizmin öncülerini tanımlar; endüstriyel porno endüstrisi ve gerçekliği; 1970’li

yıllardan itibaren, 2012 yılına kadar dijital haber sağlanan Ceefax; 1980’li yıllarında sonunda İngiltere’de yayınlanan, televizyon yarışma programı “Whose Line is it Anyway?”, (programın doğaçlama olması ve çoklu yazar özelliği düşünürün dikkatini çeken önemli bir ayrıntı); teknolojik gelişmelere bağlı elektronik müzik türü house müzik; pandomim sanatının etkileşimini tartışır.

Dördüncü Bölüm: Kirby, dijimodernizmin Web 2.0’ın biçimlerinin kalbinde yer aldığını altını çizer: maneviyat, chat odaları, mesaj tahtaları, bloglar ve Wikipedia’dır; anonimlik yine chat odalarında, Wikipedia’da, YouTube ve Facebook’ta bulunur; çoklu yazarlar bloglar, Wikipedia, YouTube ve Facebook’ta atanımlanır; Facebook, bloglar ve Chat odalarında etkileşim vardır; silinme ise güncellenen girişler sayesinde gerçekleşir; sosyal yaşamın sayısallaşması, arkadaşlık ve dostlukların Facebook üzerinde yürütülmesidir.

Beşinci Bölüm: Dijimodern estetik, çocuk hikâyelerindeki egemenliği bağlamında betimlenir, görünürdeki gerçek olandan sonsuz anlatıya doğru hareket eder: çocuk hikâyelerini, çocukların deneyimlerini, krallar ve kraliçelerle demokrasi öncesi toplumsal yapıyı, dinazorları, korsanları ve diğer şiddet efsanesi yaratıkları romantikleştirir; yazısız hikâyeleri (çizgi roman, çizgi film ve video oyunları) vurgular. Kirby, görünürde gerçek olan kültürün manipüle edildiğini ancak çekiciliğini yine gerçek öğelerden kazandığını savunur. Gerçeklik artık, Wikipedia gibi internet oluşumlarından talep edilmektedir.

Altıncı Bölüm: Dijimodernist kültürde video oyunlarını, dijimodernizmin yapı taşı ve metinselliğin yeni biçimi olarak tanımlar. Kirby, filmlerde bilgisayarla oluşturulan imgelerin tartışırken filmleri üç ana türde inceler: 1) gelecekle ilgili filmler, Roland Emmerich’in 2004 tarihli filmi Yarından Sonra (The Day After Tomorrow); 2) tarih filmleri, Oliver Stone’un 2004 tarihli epik tarihsel dram filmi Büyük İskender (Alexander); 3) mit filmleri, Wolfgang Peterson’un yapım yılı yine 2004 olan Truva (Troy) filmi sayılabilir. Kirby için George Lucas’ın orijinal Star Wars üçlemesi (1977, 1980, 1983) postmodern iken, yeni üçleme serisini (1999, 2002, 2005), dijimodern olarak nitelendirir. Stephen Sommers’in Mumya (The Mummy) filminin de 1999 yılında postmodern başladığını ancak dijimodern olarak sona erdiğini ifade eder. Peter Jackson’ın ünlü yapımı Yüzüklerin Efendisi (The Lord of the Rings) serisini dijimodern bir başyapıt olarak değerlendirir. Bilgisayarlar aracılığıyla oluşturulan bu filmler, bir gün başarısız olursa, toplumsal uyum ve dünyayla ilgili eleştirel yükümlülük eksikliğinden kaynaklanacaktır.

Yedinci Bölüm: Dijimodernist bir topluma doğru ilerleme olduğunu savunan Kirby, dijimodernizmin kendinden önceki dönemlerden net bir biçimde ayrıldığını ekler. Çağdaş

toplumun büyük anlatılarının din ve tüketim olduğunu ileri sürer. Kirby'e göre inançlar terörle, hurafelerle ve cehaletle bağlantıları nedeniyle zehirlenmiştir ve aynı zamanda da özgürlük, demokrasi ve eğitime karşı ve uzaktır. "Tüketencilik", yaşamları, evleri, tüketicileri metaları değiştiren ezici bir ideolojidir. Düşünür dijimodernizmi başarılı olması için ne yapılması gerektiğini 'Sonsuz' başlığı altında kısaca tartışır. Kirby'nin digimodernizm kuramı birçok düşünür tarafından dikkate alınmıştır (Vermeulen ve Van den Akker, 2010; Viires and Sarapik, 2010; Waxler and Hall, 2011) ve bazıları tarafından desteklenir (Viires and Sarapik, 2010). Dijimodernizm henüz postmodernizmin devamı olarak nitelendirilse de Kirby'nin kavramları ve örnekleri dünya ve dönemi yeni bir bakış açısı sunuyor.

### **Kaynakça**

Kirby A (2006) The death of postmodernism and beyond. *Philosophy Now* 58: 34.

Kirby A (2010) Successor states to an empire in free fall. *Times Higher Education* 27, 7 August, pp. 12–14.

Vermeulen T and van den Akker R (2010) Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture* 2: 1–15.

Viires P and Sarapik V (2010) *Solitude in Cyberspace: Transforming Culture in the Digital Age*. Tartu, Estonia: Estonian National Museum, Estonian Literary Museum, University of Tartu.

Waxler RP and Hall MP (2011) *Transforming Literacy: Changing Lives Through Reading and Writing*. Bingley: Emerald Group.