

# Geometrik Uzamda Sınırlanan Bedenin ve Sanatın Görünüşü

Rifat ŞAHİNER

*Doç.,*

*Yıldız Teknik Üniversitesi*

*Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü*

*Öğretim Üyesi*

Michel Foucault'nun, 1960 ve 70'lere damgasını vuran ünlü yapıtı, "Gözaltında Tutma ve Cezalandırma: Hapishanenin Doğuşu:"nda<sup>1</sup>, endüstri toplumunun katı geometrik yasalarının yapı-bozumunu buluruz. Foucault'a göre; geniş ölçüde gözler önüne serilen geometrik yapılı kentler, fabrikalar, okullar, evler, ulaşım ağları ve hastanelerle yaşam mekanik bir hareketlilik olarak tasarlanmış ve tüm davranışlar bu yönlendirme, ölçülendirme ve normalize etme anlayışıyla şekillendirilmiştir. Bu, şu anlama gelmektedir; endüstri çağında toplum bir biçimde kontrol altına alınırken, üretim en üst seviyeye ulaştırılmıştır. Foucault bu sürecin geometri ile ilişkisini açıklar. Düşünürü göre; uzamsal olan, geometrik olarak farklılaştırılmış ve ayrıştırılmıştır (bölümlenmiştir). Otoyolların, endüstriyel bölgeleri çepeçevre kuşatan ağlara dönüştürülmesiyle, tüm aktiviteler ve hareketlilik kodlanmıştır. Hastane, hapishane, okul ve fabrika gibi yerler, görsel alanın etkili bir biçimde düzenlenmesi, gerek bedenin ve gerekse bu yerlerin rahatlıkla gözetlenebileceği bir bütün olarak ele alınmıştır. Dahası bu organizasyon şeması, fiziksel çevrenin de ötesinde sosyal alanın geometriye edilmesidir. Saatler, haritalar ve işaretlerle beden ve onun hareketine dair her şey ölçülendirilmiş ve kategorize edilmiştir. Bu da endüstriyel tekniklerle gerçekleştirilmiştir.

Modern ve sonrası sürece dair güçlü saptamalar yapan Foucault, bu gözalt-

<sup>1</sup> Michel Foucault, *Discipline and Punish : The Birth of The Prison*, trans. by Alan Sheridan. New York: Pantheon Books, 1977.

tında tutma sürecini açıklarken "Panoptik"<sup>2</sup> kavramı üzerinde durmaktadır. Panoptik kavramı; sınırlandırılmış, çepeçevre kuşatılmış bir mekansallık olarak ele alınabileceği gibi, tümüyle geometrik olarak ayrıştırılan bir uzamsallığın gözetlenme biçimi olarak da tanımlamak mümkün. Aslında gözetleme, görmeye dair olanın yeniden kodlanmasını da içermekte. Bu noktada görüsel olanın geometrik bir algı şemasına yerleşmesiyle, özellikle 20.yüzyılın başından itibaren aşkınsalci (transandentalist), metafizik bir varlık düzenini imleyen geometrik sanat çalışmaları da, yeni toplumsallığın yarattığı bu panoptik oluşuma göndermeler yapmaya başlayacaktır. Bu yazı, özellikle mekan ve uzam fikrine salt biçimci (formalist) açıdan yaklaşan 1960 sonrası avangard oluşumları irdeleme çabası güdecektir. Böylece sanat ve hayat arasındaki hassas ve kırılğan çizgiye yerleşmeye çalışan neo-avangardist önermelerin ne tür felsefi argümanlardan türetildiği irdelenmeye çalışılırken, bir yandan da bedeninin trajik bir biçimde savrulduğu uzamsal kesitten sözedilecektir.

20.yüzyıl sanatçısı, geometrik elemanlara sıkça başvurmasının gerekçesini gerek antik, gerekse dini kaynaklara gönderme yaparak açıklamaktadır. İronik olan; günümüz endüstri toplumunun hapsedildiği ve gözetlendiği aktüel modellerin geometrik yapısından sözederken Foucault'un da aynı kaynaklardan yararlandığı olmasıdır<sup>3</sup>. Foucault bu modeli açıklamak için sıkça Klasik Çağ'a başvurmuştur. Sözgelimi Roma, bir yönetim modeli olarak, kendi ideolojik denetimini ortaya koyarken, bu model modern toplumun denetlenmesinde de etkin bir anlayış şeması oluşturmaktadır düşünürüne göre. Foucault'nun kurduğu ilintilerden yola çıkarsak, öncelikle antik Roma yaygın olarak kullanıldığı biçimiyle sadece bir cumhuriyet değil, aynı zamanda kökenleri Roma askeri teknolojisine dayanan bir disiplin modelidir de... Bu yüzden kapitalist bir dönemi de ifade eder. İkincisi; endüstriyel kuralların ortaya çıkışıyla kilisenin dayattığı geleneksel yaşam anlayışı, zaman ve hayata dair katı bir denetim mekanizması olarak birden toplumsal yapıya uyarlanmıştır. Böylece endüstriyel dünyada yaşayan bireyin geometrik modellere neden kafa yorduğu yeniden yorumlanabilecektir. Bu yeniden yorumlama; Mondrian, Malevich, Rothko, Newman gibi geometriyle mistisizme yönelen sanatçıların yapıtlarını ele alırken sahip olduğumuz bakış açısında radikal değişimler yaparken, geometriyi tarafsız bir form olarak tarif eden Minimalistleri ve 60'ların formalistlerini de biraz olsun anlamamıza yardımcı olabilir.

2 Panoptik: Uzamsal alanın tümüyle görünür kılındığı, tek bir bakış açısından her şeyin gözetlendiği yapılaşma.

Özellikle Foucaultiyen bakış açısıyla irdelendiğinde, bu kavram, bireyin tüm edimlerinin denetlenmesine olanak sağlayan gözetlenme durumunu niteler.

3 John Rajchman, Foucault, or the Ends of Modernism, October 24 (Spring 1983), on the rift between early and later Foucault.

Bu analize dayanarak, geometrik aşkıncıların (trancendentalists) klasik bir mekanizmle ürettikleri yapıtlardaki çelişkili ölçütleri, geometri aracılığıyla mükemmelleştirilmiş objelere dönüştürdüklerini görürüz. Formalistlere göre; geometrinin yansızlığı, görmeye dair çabanın normalleştirilmesi, geçerli olanın verilmesi ve geometrik göstergelerin genel kabulüne dönüşür.

Bu Foucauldian eleştiriye son yirmi yılın geometrik sanat uygulamaları için de kullanabiliriz. Minimalistler, entelektüel yansızlığı; Kartezyen açıklığı ve hatta Marksist bütünlüğü hedeflemektedirler. Ancak tüm bu retorik çağrışımına rağmen, minimalist obje, yaratıcıları başka türlü ifade etse de Foucault'un eleştirel çizgisine daha yakın durmaktadır. Minimalizm'in geometriyle kurduğu düşünsel bağını öncelikle modern endüstrinin ürettiği malzemelere ve bunların olduğu gibi kabullenilmesine dayalıdır (Bauhaus'ta olduğu gibi). Minimalistler aynı zamanda Rönesans'ın merkezîyetçi bir anlayışa göre düzenlenmiş kompozisyon şemasını yıkarak (Noland ve Irwin'in panoptik düzenlemeleri) endüstriyel geometrinin karakteristiklerinden birini gerçekleştirmişlerdir. Post-Minimalizm'in en iyi örnekleri, bu eleştiriye daha uygun düşen işlerdir. Robert Smithson'un arazi uygulamaları, idealist geometri ve endüstriyel alanlardaki güncel geometri uygulamaları arasındaki karşıtlıkların geliştirildiği örnekler olarak çıkar karşımıza... İdealist geleneğin daire, spiral gibi geometrik formları, endüstriyel alanlardaki sadelikle tam bir zıtlık oluşturmaktadır.

Richard Serra'nın 1960'ların sonlarında gerçekleştirdiği işlerde geometrik düşünce açısından benzer özellikler taşımaktadır. Sanatçının Trip Hammer adlı çalışmasındaki kübik kurşun endüstriyel levhalar, izleyicinin başının üzerinde oldukça hassas bir dengede durmaktadırlar. Ancak kimi geometrik formlar, endişe ve korku duygularını çağrıştıran, Serra'nın levhaları malzemesine direndiğinden böylesine muğlak bir duygu vermekte ısrarcı görünürler. Malzemenin sürekli olarak doğrulanması, bu tür formların ve işlemlerin değişmez ve aşkın bir gerçekliği temsil ettiği yönündeki varsayımları giderek güçlendirmektedir. Dahası Serra, 1981'de gerçekleştirdiği Titled Arc adlı çalışmasında kentsel bir alana yaklaşık 30 metre uzunluğundaki çelik bir levhayla müdahale ederek, uzamsal olanı katı bir geometrik elemanla organize etme yoluna gider. Burada Serra, çelik gibi sert bir malzemeyi oldukça bükülgen ve esnek bir görünümde biçimlendirirken, kamusal alana ve buradaki yaşamsal akışa da müdahale etmektedir. Post-minimalistlerin mekan ve uzam anlayışının büyük ölçekli arazilerden kentsel ortama sokulmasına dair etkili bir örnek oluşturabilecek bu yapıt, tedirgin edici bir duvar gibi tüm hareketleri sınırlamakta ve manipüle etmektedir. Bu, gerçekte mimari olmayan bir mimari fikrine götürür bizi. Sanatçı, kentsel hareketliliğin en yoğun olduğu bir meydanındaki kaldırım taşlarının dizilişine koşut olarak uzayan bu büyük yay(!) ile sanki 1970'de New York'da

gerçekleştirdiği Etrafını Kuşatmak adlı işine bir gönderme yapmaktadır. Ser-ra, bu çalışmada Bronx'da bir sokağın tam ortasına yerleştirdiği çelik bir çemberle adeta Foucault'nun nitelediği geometrik kuşatılma şemasıyla oynamaktadır. Güncel yaşamın akışında, herhangi birinin böylesi bir oluşumla karşılaşması, belki de bu bireyin kuşatılmışlığına dair irkiltici bir farkındalık yaşaması isteminin bir tezahürüdür. Gerçekte, yaşamın tüm tortusunu, kirini ve sıradanlığını içeren bir sokağın asfaltına çelik bir konstrüksiyonla müdahale etme, metaforik olarak post-endüstriyel süreçteki üretimsel ilişkiler ağındaki insanın durumunu görünür kılmaktadır. Bu işaretleme fikri post-minimalistlerin sıkça başvurdukları bir strateji olarak görünür.

Alice Aycock'un içerisine girilemeyen uzamların ve kullanılamayan yolların çeşitlemeleriyle oluşturulmuş işleri de, geometrinin henüz ölmediğine dair vurguların yapıldığı karakteristiklere sahiptir. Sanatçının 70'lerin sonlarında gerçekleştirdiği mantık dışı geometrik oluşumlar, geometrik unsurların kimliğiyle, nedenselliğinin ayrıştırıldığı bir biçimde ele alınmıştır. Bu çalışmaların önemi, konstrüksiyonu oluşturan mimari ve anlatsal nitelikteki göstergesel önermelerin sürekli yinelenmesine rağmen, geometrik formların bağımsız bir gösteren olarak ayrıştırılması düşüncesine karşı çıkmasıdır. Sonuçta Aycock, geometri düşüncesi her nerede belirirse belirsin, konstrüksiyonlarını kendi kurgusal ideolojik programı doğrultusunda belirleme konusunda ısrarlıdır.

"Gözaltında Tutma ve Cezalandırma: Hapishanenin Doğuşu:", 1977'de İngiltere'ye çevrildikten sonra, 1970'lerin sonuna doğru birçok sanatçı yapıtlarında bu metne doğrudan gönderme yapmaya başlamışlardır. Özellikle Robert Morris'in çalışmaları bu metinle doğrudan ilişkilidir. 1970'ler boyunca Morris, başta 1967'de gerçekleştirdiği Untitled (isimsiz) olmak üzere işlerindeki anlamsal bütünlüğe yeniden gözden geçirmeye başlamıştır. Bu çalışma, formalist ve fenomenolojik bir düşünsel atmosferde yaratılmasına rağmen, yukarıdan bakışla ele alındığından hastane ve ofis ortamlarının parçalı yapılarına son derece benzeyen bir nitelikte oluşturulmuştur.

Morris'in 1978'deki Carceral Ülkesi, "Gözaltında Tutma ve Cezalandırma: Hapishanenin Doğuşu:"ndaki düşüncelere doğrudan bir yanıt niteliğinde ele alınmıştır. Bu çalışmalarda, tümüyle kuşatılma ve göz hapsine alma edimleriyle yaratılan doğa-dışı bir ortam, kusursuz bir mekanik doğrultuyla betimlenir. (Özellikle Morris'in bu tarihten sonraki işlerindeki katmanlar giderek daha karmaşık bir biçimde artarken, sanatçı liberalizm söylemine yakın düşen bir yönelim içerisine girmiştir.)

Morris'in 1960'ların başında gerçekleştirdiği Green Galeriyi yerleştirmesi, heykel ve onu kuşatan mimari uzamla ilintilidir. Morris mimari ve heykel arasındaki mekansal ilişkileri karmaşıklaştırarak izleyiciyi de bu uzamsal alan-

da hareket ettirmektedir. Bu, bir anlamda izleyicinin hareket alanına dođrudan müdahale ederek, tüm davranışların kodlanması ve geometrik kuşatılmışlığın saf ve çarpıcı bir yansıması gibi durmaktadır. Morris'in Green Galerideki yerleştirmesi, "heykel odada olup da aslında odaya dahil olmayan şeydir" şeklindeki bir saptamaya indirgenebilecek olan yarı-mimari kütlelerden oluşuyordu. Böylece negatif-pozitif bir alan örgütlemesiyle mimari ve heykel arasındaki ayrımın yokedildiđi bir uzam fikri belirlemekteydi.

### **Baudrillard'ın 'Simülasyon'u ve Yumuşayan Geometrik Uzam**

Jean Baudrillard, *Foucault'u Unutmak*<sup>4</sup> adlı sarsıcı metninde, Foucault'un cinsellik, iktidar, baskı, arzu, delilik vb. konularla ilgili olarak bu kadar kursuz bir söylev çekebilmiş olmasının kökeninde bütün bu konu ve kuramların günümüzde anlamlarını yitirmiş olmalarının yattığını söylemektedir. Baudrillard, Foucault'un söylevinin gerçekliği kapsayan bir evrene değil, bir simülasyon evrenine ait olduğunu ve bu yüzden onu bilimsel bir çözümlemeden çok bir "vakayiname" (chronique) olarak nitelendirmenin daha dođru bir şey olacağını iddia etmektedir.

1980'lerden beri geometrik unsurlarla çalışan diđer birçok ismin işleri de, Foucault'dan çok Baudrillard'ın metinleriyle ilişkilidir. Bu jenerasyonda yer alan sanatçıların işleri, artık endüstriyel deneyimlerden (Richard Serra'nın yapıtlarının ardındaki çelik imalathaneleri ya da Aycock'un ahşap konstrüksiyonlu yerleşkelerinin ardındaki kereste fabrikalarıyla karşılaştırıldığında) çok, üretim değil de tüketimsel unsurların, fabrikalar değil de onların depolarının ön plana çıktığı, post-endüstriyel ortamın kullanılmasına dayanır.

Bu sanatçılar kullandıkları ortamı, panoptik sistemle tarif etmelerinin artık mümkün olmadığını ifade ediyorlardı. Baudrillard'ın ifadesiyle: "neden ve sonuç, aktif ve pasif, suje ve obje arasında bir ayrımın kalmadığı bir ortamdı bu..."<sup>5</sup> Foucault'un kuşatılmışlığı vurguladığı hastaneler, hapishaneler ve fabrikaların katı geometrik yapısının yerini, Baudrillard'ın; geçişli otoyolların, bilgisayar ve elektronik ortamın yumuşak geometrisi almıştı artık...<sup>6</sup> Dahası, bu kuşak kendilerinden önceki sanatçılarda (örn: Serra) olduğu gibi sanatı ayrıcalıklı bir konuma oturtmaktan çok, toplum üzerindeki dönüştürücü bir etki olarak tanımlamayı yeğliyorlardı. 1980'lerin geometrik sanatı, öncekilerin mekanizmiyle eğleniyordu daha çok... Bu sanatçılara göre; belirli modeller etrafında durmaksızın dönüp dolaşan bir 'simulakr (nostalji)'dan söz edilebilirdi yalnızca ya da gerçekliğinden koparılmış göstergele-

4 Jean Baudrillard, *Foucault'u Unutmak*, (çev.Öğuz Adanır), Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998

5 Jean Baudrillard, *Simulations*, trans. by Pal Foss, Paul Patton, and Philip Beitchman. Semiotext (e), Inc., Columbia University, New York, 1983.

6 Bu iki sistem, orta sınıfın belirli kurallarla sınırlamalarla kendini alt sınıftan ayırması olarak görülebileceđi gibi, bu endüstriyel ülkeler ve üçüncü dünya ülkeleri arasındaki ayrım için de kullanılabilir.

rin farklılık oyunundan...

Bu noktadan hareket eden sanatçılardan biri de R.M. Fischer'dir. Fischer'in lambalar ve mobilyalarla oluşturduğu heykeller, ticari dünyaya ait metaların ve bu metaların ardındaki ideolojinin ayrıştırılması sonucu, sanatın ayrıcalıklı nesne düşüncesini yıkan bir yaklaşımla ele alınıyordu. Önceleri Fischer, objelerini Fioricci gibi modayı yönlendiren gözde mağazaların vitrinlerinde sergileme olanağına kavuşmuş, böylece işlerini yerleştirdiği mekanda dramatik bir değişim yaratmayı başarmıştı. Bu nesnelere, galerilerin hedeflediği tarafsızlık yanılmasıyla kuşatılmış atmosferi yadsırken, aynı zamanda da o günkü modanın içeriğini belirlemeye çalışıyor ve pazarın en can alıcı mekanlarında konumlandırılıyorlardı<sup>7</sup>. Bu heykeller aynı eleştirel temele dayanıyordu. İster lambalar gibi bir iç mekan için tasarlanmış olsun, isterse çeşme gibi kamusal alana dair bir tasarım olsun, bu çalışmaların barındırdığı göstergesel nitelikler döngüsel bir işleyişle bir araya geliyor ve birbirini iptal ediyordu.

Yeni-Geometriciler (Neo-Geo) olarak adlandırılan sanatçılardan Peter Halley, işlerini Baudrillard'ın simülasyon kuramına dayandırmaktadır. Baudrillard bu bağıntıyı ısrarla yadsırsa da Halley, renkli geometrik elemanlar ve bu elemanları birbirine bağlayan şeritlerle oluşturduğu geometrik şebekeleri, simülasyon durumundaki bir model olarak açıklamaktadır. Baudrillard'ın ifadesiyle "simülasyon, tüm modellerin başlangıçtaki gerçekliğinin çevresinde dönüp durduğu ve bir önceki modelce belirlenen bir modeldir. Simülasyon ise, gerçekle kopyasının karıştığı; örneklerin toplamını içeren bir evren, dijital bir uzam, kodların ışıklı alanıdır. Halley'in bu çalışmasında uzam, yeraltındaki boruların içinde hareket eden ve beton dokulu hücrelere benzeten dijital bir ortam gibi düşünülmüştür. Bu uzam; video oyunlarının, mikro-çiplerin, iş kulelerinin uzamı gibi belirli bir gerçekliğe sahip olmayan, üzerindeki operasyonlara açık bir sosyal gövdenin ve yönlendirilmiş sosyal değiş-tokuşun yapılabildiği hücresele bir uzamdır. Burada sistem, tıpkı bina kolonlarının istatistiksel çizimleri gibi betimlenmiştir. Dahası Halley'in resimleri, Hard-Edge ve Color-Field stiline farklı teknikleri yeniden gündeme getirmektedir. Bir simülasyon anlayışı içinde, kaybolan referanslara ve geride kalanların parodik sağaltımına yönelmiştir. Halley'e göre; bu üsluplar, hem soyutlama düşüncesine dair bir referans olarak, hem de gerçeğin yerini alan teknolojik gelişmişlik ideolojisi olarak kullanılmaktadırlar.

Günümüzde sinema, televizyon ve reklamcılık alanındaki imgeleri şifreleyerek kullanan sanatçıların, geometriye yaklaşırken belirli bir ideolojik du-

---

<sup>7</sup> 1980'lerde ortaya çıkan birçok sanatçı, işlerini doğal çevre yerine kentsel mekanlarda sergilemeyi yeğliyordu. Fischer işini Bloomingdale'de sergilerken, Keith Haring ise aynı yıllarda New York metrosunu tercih ediyordu.

yarlılık sergiledikleri düşünülürse, bu alanın sınırlarını çizmek daha da zorlaşacaktır. Kitle iletişim araçlarının içerikleri irdelendiğinde, günümüz kültürel ortamındaki medya imajlarının bolluğuna karşın, geometrinin ideolojisini keşfetmenin ne denli önemli olduğu açıkça görülür. Geometrik göstergeler, toplumu etkilemede en etkin unsur gibi görünmekte. Çevremiz ve görsel evrenimiz medyatik göstergelerle dolup taşsa da, hemen her gün sayısız geometrik göstergeyle karşı karşıya geliyoruz. Dahası, bu, medyatik göstergelerin öncelikle tüketici ya da çalışanları, yani kitleyi amaçladığını vurgulamak gerekiyor. Bu da yönetici sınıfın, kitleye ulaşırken sanatsal biçimlerde, mimaride ve istatistiki analizlerde geometrik göstergeleri kullandığı anlamına gelmekte. Sanatçılar için bu ideolojiyi irdelemek, bir lütuftan çok, kendini anlamanın bir yolu gibi duruyor. Böylece, Baudrillard'ın artık gereksiz bir çaba olarak nitelediği bu yaşamsızlaştırılmış dünyayı onarma çabasındalar:

*"Özgünlük söylevinin ve gerçekliğe dair göstergelerin çoğalması, ikinci el gerçeklik, nesnellik ve otantiklik... Nesnelerin ve onların anlamsal özlerinin yokolduğu yerde gerçekliğin yaşamsal deneyimlerle yeniden diriltilmesi."*<sup>8</sup>

Çoğu sanatçının ürettiği sanat, içinde yer aldıkları toplumdaki dönüşümsel karmaşayı yansıtmaya başladı bile...Ve Baudrillard'ın bir ifadesini kullanarak kendi romantik savunularına döndüler çoktan:

*"Eğer yeniden hayal kurmaya başlarsak, özellikle bugün, dünyanın güvenilir göstergeleriyle, güçlü sembolik kurullarla hayal kurarsak yeniden, onlara ilişkin bir hata yapmayız: En azından şeffaflaştıkları ve acımasızca bir araya geldikleri için, vahşi bir hiyerarşiyle sıralanan bu göstergelere karşı bir kural belirlemiş oluruz."*<sup>9</sup>

## **Beden İçin Yeni Bir Zaman ve Uzam**

Mekan ya da daha genelleştirilmiş bir deyişle uzam kavramını ele alırken, günümüzde sanatın temel sorunsallarından biri olan beden ve onu kuşatan toplumsal ve fiziki koşullardan, yeni çevresel örgütlenişler içinde bedenin görünüşünden yola çıkmak gerekiyor. Çünkü çağdaş beden, bünyesinde zaman ve uzamın kullanılmadığı yeni bir tür ikamet alanı gibi duruyor adeta. Tıpkı Celeste Olalquiaga'nın, Megalopolis: *Contemporary Cultural Sensibilities*<sup>10</sup> adlı kitabında, beden ve onu çevreleyen uzamdan hareketle, post-modern sürece ilişkin deneyimlerinden söz ederken, çağdaş bedenin ne tür bir evrilme içinde olduğunu imlediği gibi. Şimdilerde, kendi bedenimizi

8 Jean Baudrillard, Simulations, a.g.e.

9 Jean Baudrillard, Simulations, a.g.e.

10 Celeste Olalquiaga, "Reach Out and Touch Someone", Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992, pp 1-18.

kavrayışımızın bile değıştiđi yeni ve yapay bir ortamdan sözetmek gerekiyor. Hepsi plastik kartların üzerine işlenmiş yaklaşık 800 ya da 900 numara ve bu kartlara iliştirilmiş ve neredeyse birbirine karışmış video görüntüleri gibi duran gerçekliđin yanılısamalı yüzleri... İletişimsel ağlara takılıp, tüm bu sınırsızlık (!) içinde kuşatılan ve kontrol edilen çırılçıplak kimlikler... Kimlik numaraları, vergi numaraları, kredi kartı numaraları ve daha birçok dijital hane... Bedenimizi, yüzümüzü, kimliğimizi, oluş biçimimizi belirleyen o muhteşem dijital biçimler... Sonuçta, Postmodern bireysellik tam da böylesi bir algılama ve bilinçlilik haline dönüşen büyük bir deneyimi yansıtıyor.

Televizyonun yapay görüntülerin sürekliliđiyle sıkıştırıp un ufak ettiđi, çarpıtıđı zaman... Faks, elektronik posta ve internet üzerinde birbirine geçip çapraşıklaşan zaman ve uzam... Ve bu aşırı yüklemelerden ötürü tükenişin şaşılması tuhaflığına kapılan beden... Uzamsal ve cismani koordinatlar büyük bir çöküş içinde artık: Uzamsal olan, artık derinlik ve kütleyle açıklanamaz. Ancak zamanın sekansları, hareketsiz bir an olarak dondurulduğunda, sinematik bir tekrarla ifade bulabilir. Sonuçta, bedenin arzuları, gerçekliđin şiddetini deneyimler, kendini, yemekle, tüketim nesneleriyle ve sağlıksız seks istenciyle doyurur.

Post-endüstriyel kent uzamı, her yerin aslında hiçbir yer olduğunu duyumsatacak biçimde tasarlanmaktadır. İyi aydınlatılmış vitrinleriyle birer şeffaf mimari harikası sayılabilecek, birbiriyle neredeyse aynı türde merdivenlerin, asansörlerin ve dükkanların bulunduğu bir labirente dönüşen alışveriş merkezlerinde kaybolduğunda, bu homojen ortamda hedefini yitirip, amaçsızca dolanıp duran tüketici, gerçekliğe yeniden dönmek için bir çıkış yolu aramaya başlar.

Walter Benjamin, tarihin kırılma noktasında, insanın yüzleştii bu yeni durumu görsel algı mekanizmaları ile çözmesinin artık mümkün olmadığını ya da tek başına bu işin içinden çıkamayacağını savlamaktadır.<sup>11</sup> Bu durum İncelikli bir biçimde bedeni ele geçirirken, yavaş yavaş bir alışkanlığa dönüşmektedir. Enformasyonun bedensel olarak deneyimlenmesindeki azalma, bedenin ve bilgisayarın gövdelerini de birbirinden ayırır. Beden giderek daha mekanik bir hal alırken, bilgisayar da o oranda yaklaşır. Giderek beden ve teknolojik unsurları birbirinden ayıran sınır yok olur, iç içe geçer ya da iyiden iyiye bulanır. Bilgisayarın dünyayı neredeyse tümüyle taklit etme kapasitesi, bedenle kurduđu ilintiyi de bu uzamsal boyuta taşır. Alice Yang, bedenin fiziki boyutlarının, onun temsilinde tek başına yeterli olmadığını ileri sürmektedir: ... *bu ne yaptığımızla ve sanatı nasıl*

11 Walter Benjamin, Reflections, (Edited by Peter Demetz), Schocken Books Inc., New York, 1986



*deneyimlediğimizle de ilgilidir. Bakarak, dokunarak ve onu çevreleyen uzamda hareket ederek bedensel süreci sanatla ilişkilendiririz. Böylece teknolojinin etkisi, sanat yapma ve sanatı izleme edimi olarak bize geri döner... yavaşca ve belki de kaçınılmaz olarak teknoloji, insandaki görsel ve dokunsal tüm estetik deneyimleri kökünden söküp atacaktır.*<sup>12</sup> Bu değişimin derecesini ifade edecek belki de en somut örneklerden biri; interaktif CD-ROM'ların görsel imajların algılanması ve okunmasında yarattığı bedensel deneyimlerdir. Sözelimi bir kitabın gerek dokunsal, gerekse görme duyusuna hitap eden interaktif yanına karşın, bilgisayar maddesiz bir interaktif deneyim sunmaktadır. Görsel ve dokunsal malzemeler yerine bir dizi belgeyi farklı seçeneklerle birarada tutabileceğiniz bir sistemde hareket etmektesinizdir. Bu sistem, her tür imajı ve belgeyi bir bilgi şebekesi olarak barındıran ve bunları farklı seçeneklerle işleyebileceğiniz, internet üzerinden paylaşabileceğiniz bir bağlantı alanı yaratmaktadır. CD-ROM'lar görsel, dokunsal ya da duysal malzemelerin elektronik bir ağ aracılığıyla isteyen herkesce yeniden düzenlenişini ve müdahale edilebilirliğini mümkün kılmaktadır.

Böylece enformasyon yoğunlaştırılmış bir bileşen olarak hem görüsel olanı, hem de yaratıcı dahil oluşu içermeye başlar. Orijinal ya da otantik olanın yok olduğu ve onların yerine sınırsızcasına üretilen kopyalarının ikame edildiği bir simulakr durumudur bu. Bir ilk örnekle, proto-tiple karşılaşmanın sarsıcılığından sözedilemez artık. Sadece bu esrik ve şeffaflaştırılmış oyuna eğlendirici bir müdahale yeterli olabilmektedir. Barthes'ın "Müellifin Ölümü"nde<sup>13</sup> söylediği gibi sahibi belirsizleşen anonim formlardır bunlar ve Baudrillard'ın artık hiçbir şeyin metaforu olmadığını söylediği 'beden'in savrulduğu devasa bir uzamdır.

---

12 Alice Yang, 'High and Low: The Cultural Space of Contemporary Taiwanese Art,' catalogue essay in *Tracing Taiwan: contemporary works on paper*, the Drawing Center, New York, 1997

13 Bkz. Roland Barthes, "Müellifin Ölümü"(The Death of the Author), 1968