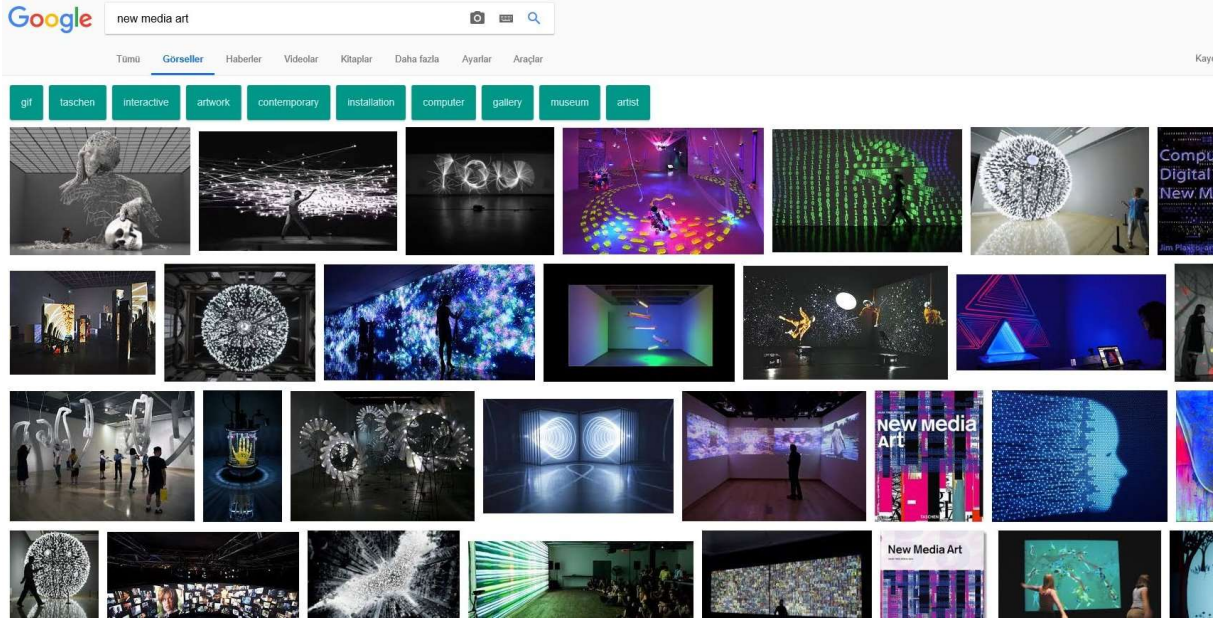


# Yeni Medya mı Formalist Pornografi mi?

Kerem Ozan Bayraktar

Özellikle Borusan'daki "Madde ve Işık" sergisiyle birlikte Yeni Medya Sanatı'nın artık ülkemizde de geniş alanlara yayılmaya başladığını düşünüp gözlemlemeye başlamıştım. Yıllar geçtikçe arada tek tük rastladığım çalışmalar hariç ilgim zamanla bir "ıyyy yine mi" ye dönüştü. Bu yazıdaki fikirler de Aksanat'daki *Yokyerler* sergisini gezdikten sonra Facebook'da yazdığım küçük bir notun genişlemiş bir versiyonu olarak oluştu.

Sorun, Yeni Medya diye bize sunulan tüm "görsel şölenlerin" aslında hortlamış bir Formalizm olması. Burada özellikle "veri görselleştirmeleri" başı çekiyor. Çeşitli veriler, başka birtakım şeylere dönüşüyor, zaten bu sanatın doğasında hep var olan durum; tuhaf olan şey ise kendimi hep *İstanbul Akvaryum*'da gibi hissetmem.



Resim 1 - Google'da Yeni Medya araması.

Çok kabaca Yeni Medyanın neden Anti-Formalist bir görüşün üzerinde temellendiğinden bahsetmek, böylece bu tür çalışmalarının çelişkili tarafını açıklamak istiyorum. Çünkü Türkiye'de bu alanın uzmanları tahminimce "zaten çok az üretim var onları da eleştirirsek biz ne yapcaz" diyerek eleştirilerini kendilerine ve tezlerine saklıyor. Biliyorsunuz bizim kültürümüzde genelde tanıtım yazısı yazılır, sanat eleştirisi değil. Oysaki sanat sürekli olumlama değil, eleştiri üzerinden beslenen bir etkinliktir.

Her şeyden önce elektronik sanatların Kavramsal Sanat ile birlikte geliştiğini hatırlamamız gerek. Bu anlamda nesneye değil sürece vurgu yapan, sanat yapıtını çerçevenin dışında kültürel, tarihsel ve politik dizgelerin ekseninde kurmaya özen gösteren bir yaklaşım söz konusu. Bu yaklaşımı bugün İnternet Sanatı ya da Ağ Sanatının çok sayıda örneğinde hala açık bir şekilde gözlemleyebiliyoruz. Bu durum, elektronik sanat ve ona bağlı olarak gelişen sanatları doğrudan bir Anti-Formalist hareket olarak tanımlamamıza olanak veriyor. Yani bu tür yaklaşımlar özünde, sanat yapıtını medyumun “görünür” özellikleri üzerinden (fırça vuruşları, kompozisyon, şekiller vs.) tanımlayan şekilci bir Formalizme karşı çıkıyordu. Bu karşı çıkıştaki ana sebep, şekilci Formalizmin elle tutulur nesnelere sanat yapıtı sanmamıza neden olan yanılması. Teknoloji, her dönemde bu yanılmaya karşı çıkmak için somut olanaklar sağlayan bir alan oldu. Örneğin bilgisayar yazılımları elle tutulur gözle görülür nesnelere değillerdir. Devrelerin ya da kodların görünümü değil, nasıl programlandıkları önem taşıyor. Kodların kompozisyonlarından teknolojik ya da estetik heyecanlar duymamız kodların çok umurunda değildir. Tüm kompozisyon belirli bir işlevi yerine getirmek üzerine tasarlanır. Diğer yandan yazılımlar, malzemelerin üzerinde sabitlenmiş de değildir. Aynı türden başka malzemelere aktarılabilir ve bu malzemelerle başka yerlerde yeni uygulamalar gerçekleştirebilir. Spesifik bir nesneyi işaret etmek mümkün değildir. (Elektrik akışının nesnelere nerededir?) Bu anlamda teknoloji, Kavramsal Sanat ve sonrası hareketler için müthiş bir altyapı sunmuştur. Aynı donanımlara sahip cihazlar farklı konfigürasyonlarla tümüyle farklı işlevlere sahip olabilmektedir ve bu konfigürasyonlar öğelerden değil bağıntılardan meydana gelir.

Yazılım Sanatının teorik öncülerinden Jack Burnham sanatın belirli nesnelere indirgenmesi ve ilişkiselliğin tamamen medyumun “görünür” öğeleri üzerine kurulduğu formalist sanatı bir “zanaat fetişizmi” olarak katı bir dille eleştirmişti:

*“Sanat sisteminin önemli bir yanılması, sanatın belirli nesnelere bulunduğu fikridir. Bu eserler “sanat yapıtı” kavramının maddi temelidir. Fakat özünde sanat verilerini işleyen, böylece enformasyon üreten tüm kurumlar, yapıtların bileşenlerini oluştururlar. Bir destek sistemi olmadan nesne bir tanıma sahip olamaz. Ancak nesne olmaksızın da bu destek sistemi hala sanat fikrini sürdürebilir. Bu sebeple, sanat tecrübesinin, neden kanonik veya belirli formlarla kendisini gittikçe daha az bağıladığını fakat gündelik yaşam dahil olmak üzere neden her türlü deneysel modu kucakladığını görebiliriz”<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Burnham, Jack. “Real Time Systems”. Artforum 8, no. 1 (1969).

Yani destek sistemini (bağlamı) ortadan kaldırırsanız önümüze hangi nesneyi koyarsanız koyun bir anlam ifade etmez. Fiziksel nesne, bu sistemin işlemlerini sağlayan öğelerden birisidir. Bu elbette bizim materyal ile ilgilenmeyeceğimiz, ona dair sorunsallar üretmeyeceğimiz anlamına gelmez. Buna karşın o sorunsallar da özünde iletişimseldir. Bir ressamın derdi malzemelerle zanaat şovu yapmak olmadığı gibi sanatçının yarattığı bağıntılar el ile tutulur gözle görülür bir şey değildir. Resim çerçevesinin içindeki şey değildir.

Bu nedenle teknolojik gelişimi de medyumcu bir biçimde salt yeni teknik olanaklar, yeni malzemeler gibi anlamamak, yeni düşünce olanakları olarak kavramak gerekir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen teknolojinin Anti-Formalist doğası, bilginin ve estetiğin de kopyalanmasına olanak tanıyor, belirli kişilere tahsis edilmiş “seçkin” nesnelere fikrine karşı çıkıyor, giderek mobil hale gelen ve ucuzlayan donanım ve yazılımlarla amatörlerin de üretim yapmasına izin vererek özel yeteneklere sahip atölye sanatçısı mitine saldırıyordu. İnternet ile birlikte kolektif bilginin ülkelerde siyasal devrimlere kadar giden yolu nasıl açtığı bizzat deneyimledik. (Yeni Medya'nın bugün Türkiye'de sanat okullarına bir türlü entegre olamamasının altında da teknolojinin bilgiyi ve araçları demokratikleştirmesini çıkarına uymadığı için kabul etmeyen geleneksel tekniklere dayalı usta – çırak hiyerarşisi yatar.)

Enformasyon ve yazılımlar soyut dizilerden oluşmasına karşın onları arayüzlerle deneyimliyoruz. Sonuçta ya göreceğiz ya duyacağız ya okuyacağız. Bu her sanat yapıtı için geçerli.

*“Ahşap baskı, tipo baskı, litografi ve fotoğraf gibi geçmiş yeniden üretim teknikleri medyayı çıplak duyuların erişebileceği şekilde saklarken, geç 19. yüzyıl medya teknolojileri bu formatları elektrik sinyalinin lehine rafa kaldırdı. Eş zamanlı olarak medyanın temelinden yeni bir boyutunu da ortaya çıkardılar: arayüz (sinyali kontrol ve temsil etme yolları). Ve bu durum medyanın nasıl işlediğini de değiştirdi: medyanın “özellikleri” artık sadece veri de değil, teknoloji üreticileri tarafından üretilen arayüzlere de bağlı oldu. Dijital veriye ve medya yazılımına geçiş bir yüzyıl sonra bu prensibi genişleterek daha da ileriye götürüyor. Bugün her türden veri artık sayı kümeleri olarak kodlandı ve sadece yazılım uygulamaları yoluyla verimli bir biçimde erişilebilir. Sonuç olarak “dijital medya”nın “özellikleri” (nasıl düzenlenebildiği, paylaşılabilirliği ve analiz edilebildiği) sadece aktüel içerikte (dijital dosyalar) içeriliyor olmasına karşıt bir biçimde özel yazılımlar tarafından belirlenmektedir.”<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> Manovich, Lev. “Media After Software”. Erişim: Haziran 05, 2017. <http://manovich.net/content/04-projects/076-article-2012/73-article-2012.pdf>.

Sanatsal anlamda sorun da tam burada çıkıyor: arayüzde. Bir veriyi görselleştirmenin tonlarca yolu var ve genellikle bu görselleştirmenin niteliği sanatsal yargılarımızı belirliyor. Verilerimizin filanca bilim kuramından falanca araştırmadan beslenmesi ise o verilerin ciddiyetiyle ilgili bir meseledir, onları nasıl kullandığımızla ilgili değil. Dolayısıyla benim verilerim “çok bilimsel, çok sosyolojik” söyleminin altına sığınamayız. Veri görselleştirmesi, Formalizmin tüm ilkelerine sadık bir biçimde, yani izleyiciyi bir takım soyut şekilsel kompozisyonlarla etkileme üzerine inşa edildiğinde ise burada artık veri görselleştirmesinden çok, bu görsellerin etkisi üzerinde konuşmaya başlarız. Büyülü ve ilgi çekici görseller üretmek kötü bir şey olmayabilir ama şüphesiz bu bazı grafik tasarımcıların derdidir, sanatçıların değil. Sanatçı hangi tekniği kullanırsa kullansın öncelikli gayesi bize bir görme, bir çözümleme, bir anlama modeli sunmaktır; 80 sene önceki çürütülmüş, kokuşmuş ve artık kiçleşmiş ideolojiyi (Google: “Zombie Formalism”) evirip çevirip veri görselleştirmesi diye sunmak değil.

*“Formalistlerin “Yenilik Sanatı” dediği şey genellikle yeni dil bulma çabasıdır, ama yeni bir dil kaçınılmaz olarak yeni önermeler koyma anlamına gelmez: örneğin kinetik ve elektronik sanatın büyük kısmı.”<sup>3</sup>*

Bu oldukça ciddi bir sorundur, çünkü bu tavır, tümüyle gayri-maddilik ve demokratikleşme üzerine inşa edilmiş bir yapıyı, dekoratif tüketim nesnelere indirgemeye çalışmak anlamına gelir.

Çalışmaların hareketli olmaları ya da birtakım verilere dayanmış olmaları onları doğrudan Yeni Medya Sanatı yapmaz. Bunlar daha çok hareketli görüntülerdir. Bu anlamda Burnham’ın Kinetik Heykel eleştirisini bu tür hareketli elektronik görüntülere de uygulamak mümkündür:

*“Kamuya açılan en iyi kinetik heykeller, çoğunlukla statik formalist heykel kompozisyonlarının bir modifikasyonudur. Tinguely, Calder, Bury ve Rickey’de olduğu gibi, çoğu durumda bunlar sadece bir bonus olarak hareketi eklerler. Bir tek Duchamp’ın kinetik çıkışı formalizmin ötesine geçmeyi başarmıştır.”<sup>4</sup>*

Burnham’ın sözlerinde kinetik heykel terimini kinetik resim ile değiştirin sonuç aynıdır. Bu çalışmalarda hareket bonustur, yani hareket sadece “görsel bir katkı” amacıyla kompozisyona eklenir. İzleyici pasif bir şekilde görsellerin hareketinin büyüüne kapılır. Bunun başka bir

---

<sup>3</sup> Kosuth, Joseph. “Felsefeden Sonra Sanat”. Editör: Paul Wood ve Charles Harrison, Sanat ve Kuram: 1900-2000, Değişen Fikirler Antolojisi, İstanbul: Küre, 2011, s.904.

<sup>4</sup> Burnham, Jack. “Real Time Systems”. Artforum 8, no. 1 (1969).

adı daha var: “pornografi”. *Meriam-Master* sözlüğünde pornografi şöyle tanımlanıyor: “*Hızlı ve yoğun duygusal tepki uyandıracak şekilde eylemlerin sansasyonel olarak tasvir edilmesi*”.

Pornografi ifadesini sert bulanlar “*Tech Art*” terimini de kullanabilir:

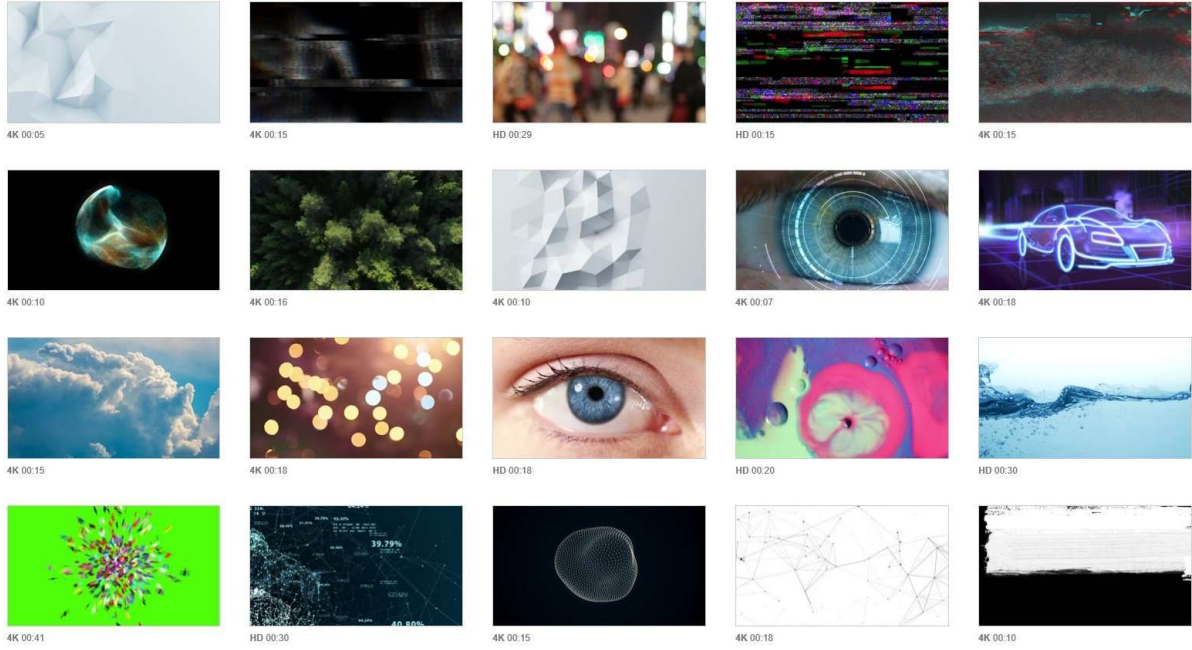
“(…) *teknolojik sanat (tech art) teknolojiyi yeni bir ‘medyum’ olarak ontolojize etme eğilimi göstermiştir. Bu açıdan bakıldığında, sosyolojik ve felsefi olarak naifti (çeşitli teknolojiler ne işlevsel açıdan ne de “özleri” bakımından birleştirilemez) ve paradoksal bir biçimde kısmen (Greenbergci anlamda) Modernistti: etkin bir biçimde teknoloji keşfedilecek başka bir medyumdu.*”<sup>5</sup>

Diğer bir terim “veri-heykel” ise zaten hangi geleneğe bağlı olduğunu açıkça söylüyor. Minimalistlerin “bizim yapıtlarımız heykel değil” diye bağırıp çağırırken anlatmak istedikleri şey dertlerinin geleneksel bir medyumun farklı varyasyonunu üretmediklerini söylemekti. Yapıtın “içindeki” estetik özelliklere dayanan heykel fikrine karşı, kavramsal ve fiziksel bir uzamın içindeki nesnenin varlığını önemsiyorlardı. Zaten bu yüzden yapıtın içinden atabildikleri her şeyi attılar. Yazılım sanatı bu düşüncelerden beslendi, yeni heykeller yapmak değil, heykeli yıkmak istediler. Buna karşın heykel metaforu güncel sanatta “veri-heykel”, “sosyal-heykel”, “video-heykel” gibi terimlerle sıklıkla karşımıza çıkıyor. Bunun altında geleneğin güvenli alanından “hey bak bu da heykel, ben aslında heykelin sınırlarını değiştiriyorum” diyen ses yatar.<sup>6</sup> Oysaki kendini sürekli olarak geleneğe olan benzerliği ile tanımlayan bir Yeni Medya sanatı asla Modernleşememeye mahkumdur. Bizim artık yeni medyuma ya da mevcut medyumun genişlemesine ihtiyacımız yok. Çünkü bizim medyum kategorilerine ihtiyacımız yok. Malzemeleri konuşmaktan, imgelerin felsefi, toplumsal ya da bilimsel dinamiklerini konuşmuyoruz. Biz sanatı niye yapıyorduk? İzleyende hoş hisler uyandırmak için mi? Sorun güzellik, estetik filan da değil. Sorun çığlık.

---

<sup>5</sup> Skrebowski, Luke. “Systems, Contexts, Relations: An Alternative Genealogy of Conceptual Art”. Middlesex University, 2009, s.134.

<sup>6</sup> Bu konuda Peter Osborne’nun çok güzel bir eleştirisi için: “Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art”. Londra: Verso, 2013 s.181.



Resim 2- Tematik video arka planları satın alabileceğiniz “shutterstock” sitesinden bir görünüm.

Soyut görseller zaten siyasal açıdan oldukça tehlikelidir. Temsili bir anlamdan yoksun olmaları, her tür ideolojiyi üzerlerine giydirmeye olanak tanır. Bunun örneklerini Soyut Dışavurumculuk ve Suprematizm’de açıkça gördük. Derdimiz fonksiyonlar, yapılar, çeşitli örüntülerin incelenmesi ya da duygu durumların ifadesi olabilir ama bunu yaparken kullandığımız estetik tüm bu arkaplanın önüne geçme riski taşır. Suya sabuna dokunmayan dekoratif hareketli tablolara dönüşmek yapının amacını da mahveder. İşlevleri tamamen farklı olmasına karşın dekorasyon ile soyutlama arasındaki görsel benzerliği ne yazık ki çok ince bir sınır ayırıyor. Bu ayrımı önemli sanat kurumlarının ve izleyicinin dikkatli bir biçimde yapıp yapmadığına dair ciddi şüphelerim var.

Sadece Yeni Medya’ya özgü olmayan bu sorunun temelinde sanatçıların yaklaşımlarının yanı sıra, sanatçıları statik bir stil sahibi olmaya, o stille üretilmiş elit nesnelere görünürlük sağlayan, asla risk almayan ve deney yapmayan, sadece kendi stillerinin varyasyonlarını üreten kişiler olmaya iten çeşitli ekonomik ve kültürel nedenler de var. Böyle bir yapıda kendinden ödün vermeyen sanatçıların az olduğunu düşünmek mümkündür. Ama bu ödün, tekno-fetişist bir *selfie* arkaplancısına dönüşmeye kadar gidebilir mi bilmiyorum. Belki de bir imge etiğine ihtiyacımız vardır.

## **KAYNAKLAR**

Burnham, Jack. "Real Time Systems". Artforum 8, no. 1 (1969).

Kosuth, Joseph. "Felsefeden Sonra Sanat". Editör: Paul Wood ve Charles Harrison, Sanat ve Kuram: 1900-2000, Değişen Fikirler Antolojisi, İstanbul: Küre, 2011.

Manovich, Lev. "Media After Software". Erişim: Haziran 05, 2017.

<http://manovich.net/content/04-projects/076-article-2012/73-article-2012.pdf>.

Skrebowski, Luke. "Systems, Contexts, Relations: An Alternative Genealogy of Conceptual Art". Middlesex University, 2009.