

# egofugal

GELECEK OLUŞUM İÇİN EGODAN KAÇIŞ / FUGUE FROM EGO FOR THE NEXT EMERGENCE

# KAOS KIYISINDA GELECEK OLUŞUM: İSTANBUL

YUKO HASEGAWA, Küratör, 7. Uluslararası İstanbul Bienali

Beni hayalleriyle kim doldurabilirse ona aitim. Dünyada herhangi bir yerde.

Ben hayal ürünü bir karakterim.

Hayalet değil, sadece bir kabuğum.

Philippe Parreno, "Dünyada herhangi bir yerde"

## 1. Egofugal: Henüz Var Olmayan Bir Kavram

"Egofugal", hayatın çeşitli alanlarında olup bitenlerin etkisiyle kendiliğinden türemiş bir kavram. Egofugal'deki "ego", felsefi anlamdaki ben, yani benliğin merkezidir. Bu kapsamda, birbirini izleyen çeşitli felsefi akımların temelinde yatan Kartezyen egoya işaret eder.<sup>1</sup>

"Fugal", merkezden yayılarak uzaklaşmayı ifade eden Latince bir sözcük. Merkezde toplanma anlamına gelen "petal"ın karşıtı. "Fugal" aynı zamanda İngilizce'de "fugue"ün sıfat hali. "Fugue" (Türkçe'de "füg") bir müzik stili ve "kaçmak" anlamına gelen "fugere" sözcüğünden türemiş. Bir füğde, birinci korodan sonra ikinci koro başlar ve sürekli olarak birbirlerini takip ederler.

Birbirinden sürekli kaçıp duran soru ve yanıtın bu hafif ve ritmik ilişkisi, son derece güçlü ve köklü ego sözcüğü ile uçarı füg sözcüğü arasında garip ama incelikle dengelenmiş bir bileşim yaratıyor.

Egodan kaçarak nasıl var olunabilir? Bu, Budist özgecilikten, dinsel adanmışlıktan, kendini kurban etmekten veya Asyalı kitle zihniyetinden farklı bir şey. Birey ve kolektif bütün arasında tamamen yeni bir ilişkiye işaret eden bir kavram. Egofugallik, bir yandan bireylerin farklılıklarını korurken, bir makro-düzen kurmak amacıyla, bireyin diğerleriyle manyetik bir alanı sürekli olarak paylaştığı pozitif ve zeki bir tavrı savunuyor. Yaratıcılarının, mekan içinde değil de, bilinç, bilgi, beden, zeka, zaman ve hız içinde yaşayarak paylaştıkları metafizik bir mekanın öyküsü bu.

Egofugallik, benle diğerleri, bireyselle kolektif ve bireyle mekan arasındaki ilişkiye yönelik yeni bir model kavram.

"Yaşam alanı teorisi" üzerine araştırmalar yapan biyolog Hiroshi Shimizu *çifte yapılandırılmış benlik* deyimini kullanıyor. Ben-merkezli benlik ile mekan-merkezli benlik, çifte yapılandırılmış benliği teşkil ediyorlar. Mekan-merkezli benlikte, birey kendini, benliğin ötesinde, mekan içinde görür. Japon savunma sanatında, ben-merkezli benlik *gören gözler*, mekan-merkezli benlik ise *gözlemleyen gözler* olarak tanımlanır.

Bu kavramın görsel bir modelini Japon sanatçı Kazuhiko Hachiya'nın *Dünya Sistemi* (1997), bir diğer adıyla *Beden-Dışı Makina* adlı işinde görebiliriz. Bu eserde, katılımcılar özel gözlükler takarak kanepelerde uzanırlar. Salonun ortasından sarkan gümüş metal toplar dönmeye başlar. Katılımcıların/izleyicilerin duyma ve görme dahil tüm duyuları ve sesler bu topların içine alınmaktadır. İzleyiciler topları yakalar ve katılımcılarla konuşurlar. Yerleştirme öyle

plantlanmıştır ki, duyarlar ve ilişki kurma işlevleri mekanda yüzercesine, insan bedeninden kopuk bir biçimde var olmaktadır. Katılımcıların bilinçlerinin bir parçası kendi bedenlerinden uzaklaşır ve onları yakalayan diğerleri ile iletişim kurar. Bir Japon bilim kurgu animasyonu olan *Kabuktaki Hayalet*'in (Şekil 2) baş kahramanı Teğmen Kusanagi gizli polisin bir siborg üyesidir ve başkalarının beynine giren, fikir paylaşan, düşünceleri değiş tokuş eden bir model olarak gösterilir. Öykünün sonunda, kadın Teğmen Kusanagi'nin bedeni yok edilince beyni bir erkek bedenine nakil edilir. Artık erkek Kusanagi uyandığında penisine bakıp, "Bunun nasıl kullanılacağını öğrenmem biraz zaman alacak", der. Bedenin imgesi şeffaftır, akışkandır, zorbadır ve kamufajlıdır. "Beden", bir ruhun bir kabuktan çıkıp serbestçe girdiği bir başka kabuktur.

Bütün bu imgeler, kişinin kendi bedeninden ayrılma hissini yaşadığı ve bedeninin bulunduğu mekana dışardan baktığı benzer modelleri paylaşıyorlar.

Peki, neden böyle bir model arayışı var? Egofugallık evrimci bir öneridir. *Gelecek Oluşum İçin* alt başlığı bu fikri destekliyor. Bilginin bütünleşmiş bir formu olan bilincin ya da insan beyninin gelişmişlik düzeyi çok yüksek. Beynin evrimi artık sınırına ulaştı: Kendini düzenleyen eleştirelilik.

Geçmişteki biyolojik evrim sürecinde bir dizi temel oluşum meydana geldi. Oluşum, gerçekleşmesi oldukça muhtemel rastlantısal olayların içinden, beklenmedik yapıların ve işlevlerin ortaya çıktığı bir olgudur. Örneğin, canlı organizmalar cansız maddelerden türerler. Bu oluşumlar, "kaos kıyısı" denilen bir alanda gerçekleşir. Bu hassas ve kırılğan alanda olup bitenler son derece karmaşıktır. Oluşumun gerçekleşmesi için temel şart çeşitliliktir. Ayrıca oluşum sadece dengeye oturmamış, açık bir sistemde meydana gelebilir. Böyle bir sistem de ancak madde, enerji ve/veya bilgi alışverişi, solunum ve beslenme gibi gereksinimler için dış çevre ile etkileşime girerek varlığını sürdürebilir.

21. Yüzyıl'ın başında, çevresel yıkım, dünya nüfus patlaması, etnik çatışmalar ve ekonominin küreselleşmesi ile karşı karşıyayız. Kendimize sık sık şu temel soruyu soruyoruz: "Dünyanın yarısı bu kadar varıl iken, neden mevcut kaynakları eşit olarak dağıtamıyoruz?". Hayatta kalma mücadelesinin evrimsel sürecinde gelecek oluşum, Hachiya'nın sanat eserlerinin konseptinde, *Kabuktaki Hayalet* gibi bilim kurgu masallarında, ayrıca çoklu-ağlar ve biyolojik koloniler üzerinde yapılan yeni araştırmalarda kurgusal olarak öneriliyor. Her bir tekil bedenin ayrı bir birim olarak algılandığı geleneksel görüşün aksine, bu modellerde koloni/grup ağlardan oluşan tek bir beden olarak görülüyor. Bireysel sınırların geleneksel tanımı yok oluyor. Birbirleriyle iletişim kurmaya çalışan sayısız gümüş topu veya bir kabuğu paylaşan iki ruhu düşünün. Bilinç farklı formlara giriyor. Fikirler paylaşılıyor. Sonsuz ağlar genişliyor.

Çeşitli birimler, örneğin bireyler, bir grup/koloni kuruyor, kendilerini düzenliyor, başkalarıyla ilişki içine giriyor ve böylece kendiliğinden bir başka düzen ortaya çıkıyor.<sup>2</sup> Bu olgu gelecek oluşum için sanal "bireysel" yaşam modeli olarak görülebilir. Ve buradaki temel kavramlardan biri "kollektif"tir.

Çeşitlilik, post-kolonyal ve çok-kültürlü toplumların mevcut durumunda giderek daha da açık bir şekilde kendini gösteriyor. Göçün değişken mekan ve zaman çerçevesinin, önceden

kestirilemeyen sosyal ve siyasal durumların, kolay incinebilirlik ve risklerle birleştiği günümüz koşulları, oluşumun meydana geldiği kaos kıyasına benzetilebilir. Bu büyük paradigma kayması doğal olarak sanatı etkiliyor. Sanatı bir "hayatta kalma bilgisi" olarak da düşünmek zorundayız.



Fig. 3. Küreselleşme karşıtı gösteri / Anti-globalism demonstration.  
Fotoğraf / Photo: Luca Bruno, AP

## 2. Dilin Arkasında Ne Var: 3M'lerden 3C'lere

Bireyin yetileri sınırlıdır. Birçok sorun da bireyselliğe atfedilen yersiz önemin sonucu ortaya çıkıyor. 20.Yüzyılda bireyler özgürlükler için savaştı. 21.Yüzyılda ise kendilerinden özgürleşmeye çalışıyorlar.

Bu olgu basit bir modelle tanımlanabilir: "3M'lerden 3C'lere". 20. Yüzyıl, "erkek" (man) ya da erkek-hakim ilkeler ve bireysellik, "materyalizm" ve ileri kapitalizm sonucu ortaya çıkan "monetarizm", yani 3M'lerle yönetildi. 20. Yüzyılın sonuçlarını ve sorunlarını devralarak, bundan sonra bizleri hayatta kalma mücadelemizde yönlendirecek olanlar ise "kollektif zeka" (collective intelligence), "kollektif bilinç" (collective conscious) ve "birlikte varoluş" tur (coexistence)" (Şekil. 3). Bu 3C kolektifliği ve çoğulluğu ima ediyor ve şu soruyu soruyorlar: "Zeka ve bilginin paylaşımıyla nasıl bir birlikte varoluş bilinci mümkün kılınabilir?"

Geçen yüzyılın sonlarında 3C'lere duyulan gereksinim kendini göstermeye başlamıştı bile. Bu olgular, modern egonun yerini alacak Egofugal ego anlayışını kucaklayan işaretler ve koşullardır.

### 2.1. Kolektif Bilinç

"Sosyal huzursuzluk ve kargaşa dönemlerinde sanat değerlerle ilgilenir. Daha sakin dönemlerde ise sanat süsleme ve düzene katkı yapma olanağı bulur. Şimdiki gibi şiddetli ruhsal karışıklık dönemlerinde sanat, bir kaçış ya da belirsizlikten kurtulma yolu değildir.

Çalkantı içindeki kolektif bilince ve oluşan gerçeğin magmasına açılan bir ufak deliktir. Hırsla anlam arıyoruz. Bir dizi hızlı ideolojik iflas değerlerimizi sarstı: komünizm, Nazizm, varoluşçuluk, Marksizm, sosyalizm, kapitalizm, tüketicilik, Freudçuluk, Yeni Sol, Thatcherizm, Reaganizm, hippiler ve yuppie'ler."<sup>3</sup>

"Gerçekten de, küreselleşmenin temel meselesi bilinçtir. Hans Magnus Enzensberger, Jürgen Habermas, Jean Baudrillard ve diğer birçok sosyal eleştirmen, bilinci haklı olarak yeni bir sanayi ürünü olarak kabul ettiler. Ancak, politik yaklaşımlarının niteliği odaklarını daraltıyor ve bugün yaşanan daha kapsamlı bir gelişmeden uzak kalmalarına neden oluyor. Dünya tarihinde ilk defa, aynı anda hem kolektif hem de özel olan yeni bir bilinç düzeyine doğru hızla ilerliyoruz. Mevcut küreselleşme akımının (sırf siyasi olmak yerine) psikolojik bakış açısı gerektiren en az üç özeliği var: şeffaflık, anımsalılık ve akıllı ortamlar."<sup>4</sup>

Burada sözü geçen bilinç, öz-bilincin içe dönük çözümlemesi şeklindeki bir psikolojik kavram olarak değil, beyin fizyolojisi kapsamında kullanılıyor.<sup>5</sup> Beyin fizyolojisinde, bilinç bilgi olarak yorumlanır ve beynin yapısı ve mekanizmasına dayalı olarak tanımlanır. Yapı, temelde nöronlardan oluşur, ancak bunun detayları hala bilinmemektedir. Mekanizma ise, dışarıdaki uyaranların etkisiyle oluşan titreşim, yankılanma ve uyum gibi kavramlarla açıklanır. Örneğin, eğer su maddeyse, akan suyun biçimi nehirdir. Benzer şekilde, nöronları madde olarak tanımladığımızda, bilinç de biçimi olur. Sanat eserinin biçimi, sanatçının bilincinin dışı vurulmuş biçimi olmak zorunda değilse de, genellikle bu bilincin maddeleşmiş yansımasıdır.

Bu nedenle, burada sözü edilen kolektif bilinç Jungçu psikolojide kullanılan kavramdan farklıdır. Titreşim ve uyumun gerçekleştiği bölgede ve iki bilinç arasındaki "ara" bölgede olup bitenin bir çeşit doğrulmasıdır.

Sanat bize nasıl esin kaynağı oluyor, bizi nasıl etkiliyor? Bir sanat eseri karşısında yaşanan haz ve deneyim, bir uyaran olarak eserin biçimi aracılığıyla, bir biçim (yani sanatçının bilinci) ile diğer bir biçim (izleyicinin bilinci) arasında ve izleyicilerin bilinçleri arasında bir titreşim olarak yorumlanabilir. Sanatçıların ve izleyicilerin bilinçleri arasındaki bu titreşim kolektif bilincin manyetik alanını oluşturur. Bilinç, muhakkak ki, bilginin çok yüksek düzeyde bütünleşmiş birliğidir. Mükemmel sanat eserlerindeki ortak özellik, içeriklerinin karmaşıklık düzeyi ve güzel biçimlerindeki sadeliktir. Bu ancak, sanat eserinin geniş açılımlara ve farklı, karmaşık faktörleri kucaklayan güçlü bir bütünleştiriciliğe sahip olmasıyla mümkündür. Bu uyaranlar, nöronlar arasındaki direnci azaltır ve geçmişteki bilgiyi su yüzüne çıkartır. Bu anlamda, "bilinçdışı" diye bir bölge yoktur. Fark, hafızadan çağrılan anıların farkındalık düzeyine çıkıp çıkmamış olmasıdır. Böylece, sanatın özü, "bireysel arzuları tatmin etmek için dışsallaşmış fantazmalar sayesinde birbirinin yerine geçebilen suretler" olarak belirginleşir. Kolektif bilincin yeni manyetik alanının yaratıcıları bu arzuları zekice denetim altında tutanlardır.

Bilinç, insan bedeninin tüm duyu organlarıncı toplanan bilginin birliğidir. Derrick de Kerckhove'un işaret ettiği gibi, bilince odaklanan ilgi, bir bakış açısından bir oluş açısına geçildiğini gösteriyor. 18.yüzyılın algılar ve mantık anlayışından uzaklaşarak, dünyayı beş duyu dahil tüm duyu sistemleriyle algıladığımız bir "zeka (mind) çağı"na doğru ilerliyoruz. Bu savlar

20.yüzyılın ikinci yarısında fazlasıyla tartışıldı. Ancak şimdi, bilincin küreselleşmesi ve kaos kıyasının kritik bir aşamasına gelindi. Aynı zamanda, sanatı değerlendirme ve kavramlaştırma söylemlerinde bir değişim yaşanıyor. Gereken şu: Bölünmüş söylemler ve dillerin ötesinde Zen hızında bir algı; dinamik ve güçlü algı kuramı süreçleri; ontolojik süreçler ve yeni eleştirel biçimlerle ve olaylar biçiminde ifade kazanan araçlar. Tüm bu değişimler, sanat sergisi kavramlarını, müze kavramlarını ve sanatı çevreleyen tüm diğer sistemleri dönüştüreceklerdir.

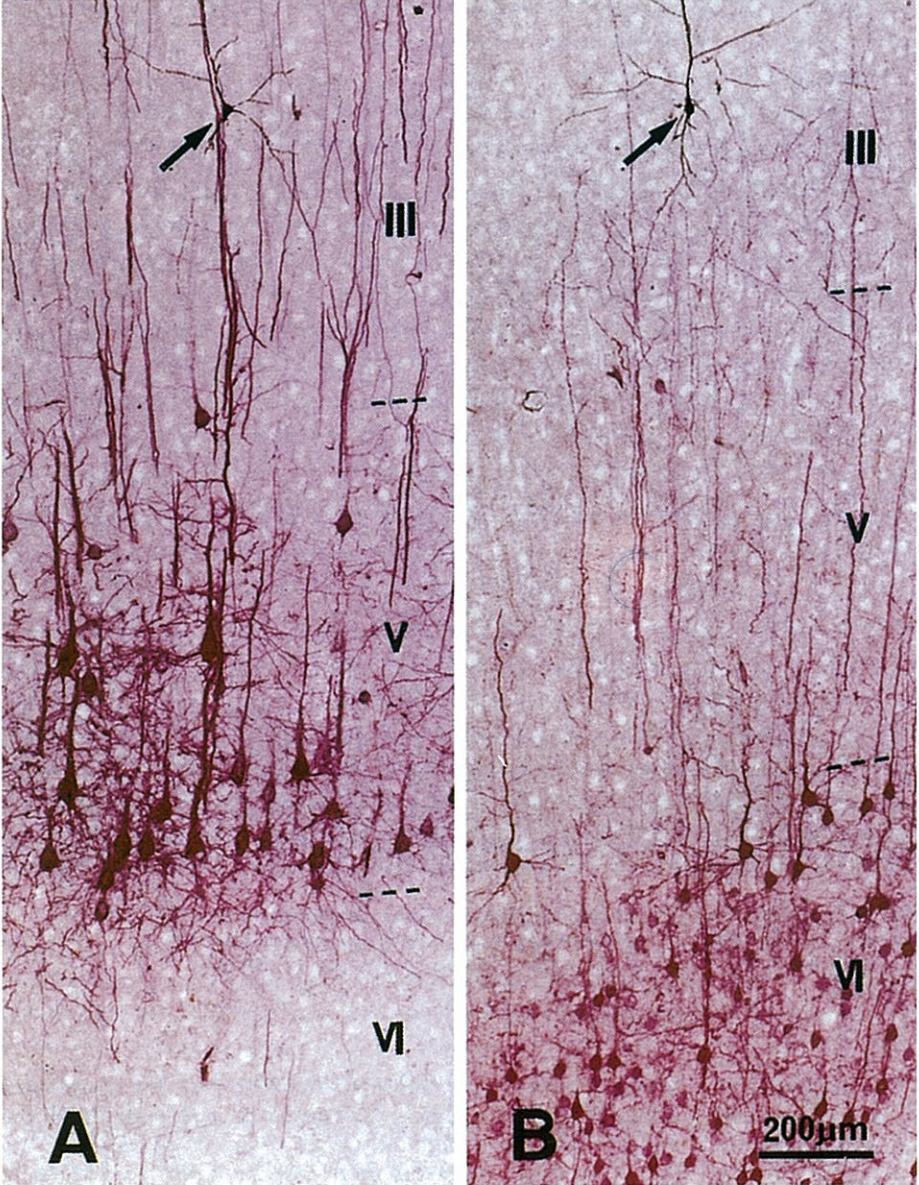


Fig. 4 Nöronlar / Neurons. İzin / Courtesy, Dr.Takeshi Kaneko

## 2.2. Birlikte Varoluş

Başkaları ile nasıl birlikte var olunur sorusu, özünde nasıl var olunur sorusuyla aynıdır. Takımadaları kullanarak bir benzetme yapacak olursak, farklı birimler (ada) bir yandan kendi bireysel özelliklerini korurken, diğer yandan birlikte varoluşlarını da (denizin ortasında bir takımada olarak) sürdürürler. Birlikte varoluşun mantığı farklı alanlarda tartışıldı. Sanat ve görsel biçimler bu konuda nasıl etkili olabilir? 1990'lerden sonra sanatçılar, eserlerinin mikro-siyasetin parçası olarak kamusal meselelerin kapsamına girdiğinin farkına varmaya başladılar.

1960 ve 1970'lerin avangart sanatçıları sanatlarını toplumla ilişkilendirmeye çalıştılar. Sanat ve toplumun bölünemez biçimde iç içe girdiği 1990'larda ise sanatçılar, sanki biri onlara çağrıda bulunmuşçasına, bir tür etik yaklaşımla, günlük malzemeler ve eleştirel bir dil kullanarak iletişim önerisinde bulunmaya başladılar. Daha genel tanımla, izleyici ve sanat eserinin nasıl etkileştiklerine ve sanat eseri aracılığıyla izleyicilerin birbirleriyle nasıl iletişim kurduğuna dair ilişkisel estetik, birlikte varoluş kapsamında da tartışılabilir.<sup>6</sup> Bu yöndeki çabalar, mimarlık, kent planlaması ve tasarım alanlarında ve ayrıca izleyici katılımı gerektiren "açık eserler"de görülüyor.

Sanat açısından bu akım, yaratıcı öznellik meselesi olarak yorumlanabilir. Rirkrit Tiravanija, aracısız, doğrudan bir yaklaşımla izleyici katılımı, öznellik, ilişkisel estetik gibi konularda yeni yaklaşımlar getiriyor.

*Pad Thai* (1990) isimli projesinde Tiravanija, New York SoHo'da bir galeride kendi pişirdiği köriyi izleyicilere ikram etti. Yemek hazırlarken arta kalanlar ile yemek sonrası sofrayı ve artıkları bir yerleştirme olarak bıraktı. Tiravanija bazen kendisinin yerine, aynı becerilere sahip bir başkasını koyuyor. İzleyicilere hizmetin dışında, her seferinde kendi (veya bir başkasının) bedenini de sunuyor. "İnsanları yemeğe davet etmek en rahat ve samimi iletişim olanaklarını yaratıyor."

Arzuları harekete geçiren bir yemek davetiyle, Tiravanija eşsiz bir iletişim armağanı sunuyor. Georges Bataille'ın dediği gibi, saf verme eylemi öznel kimliği yoksun bırakır. Tiravanija projelerine ayrılan kaynakları izleyicilerine bir armağan sunmak için harcayarak, sanatçıyı bir özne olarak gören geleneksel batılı anlayışa karşı duruyor. "Durum seni ele geçirmeden önce, durumu ele geçirebileceğin bir yol düşün."<sup>7</sup> diyor Tiravanija. Bu anlamda, etkinliğini hayata geçirmek üzere yaptığı özenli araştırma, sürekli hareket halindeki bu sanatçının önemli bir yönü.

Sanatçının Glasgow'daki *Sakin Bir Kavşak İçin Mahalle Sineması (Oldenburg'a karşı)* (1999) adlı film gösterim projesi, birlikte varoluş için daha da berrak bir örnek oluşturuyor. Bu projede, farklı kuşaklardan insanlar tarafından seçilen dört film, bir dört yol ağızına yerleştirilen bir küpün dört yüzündeki ekranlarda gösterilmişti. Farklı insanların aynı mekanı paylaştıkları bir durumun aracısız hayata geçirilmesiydi bu. İnsanların arzularını harekete geçiren bu projeler, ortamı hareketlendiren ve birlikte varoluşa dayalı, yeni değişken ilişkilerin farkına varmamızı sağlıyorlar. Bunlar doğal olarak mevcut arzuların bir kategorisi haline gelecekler.

Tiravanija, Marcel Duchamp ve John Cage'i kendi sanatını etkileyen iki sanatçı olarak anıyor. Duchamp, izleyicileri işin içine katarak, kendi eserlerinin "sanatsal derecesi"ni ölçerdi. Eserinin

yorumlanmasını izleyicilere bıraktığı entelektüel oyunlara girişirdi. Cage'de Tiravanija'yı etkileyen ise, şans kuramı ve izleyicilere yaratıcı öznellik sunuş tarzı.

Buradaki ortak nokta yaratıcı öznellik: bir sanat eserini kim tamamlar? Fark şu ki, Tiravanija tamamen izleyicinin tarafında, diğer bir deyişle, izleyici ile birlikte varoluyor. Sanatçı ve izleyici arasındaki ilişki, mesaj gönderen ve alan ilişkisi değildir. Tiravanija hem alıcı, hem de vericidir. Bu durum, salt verme eylemiyle, vericinin daha zenginleştiğini öne süren felsefeyle örtüşmektedir.

### 2.3. Kolektif Zeka

"Burayı denetleyen ne? Koloniyi yöneten, öngören, planlayan, dengede tutan kim?"

(Maurice Maeterlinck)

"Eğer kolektif zeka sürecine kendimizi adarsak, bir grup olarak düşünmemizi sağlayacak teknolojileri, işaret sistemlerini, sosyal örgütlenme ve işletim biçimlerini zamanla yaratır, entelektüel ve tinsel güçlerimizi birleştirir, kaçınılmaz olarak karşılaşacağımız karmaşık sorunlara gerçek-zamanlı pratik çözümleri tartışarak buluruz."<sup>8</sup>

Kolektif zeka olarak tanımlanan şey, yeni dil, işaret sistemleri ve sosyal örgütlenme gibi "kolektif"leri mümkün kılacak teknolojilerdir.

Potansiyel bilgi paylaşım ve alışverişinin, bilişim/ağ araçlarındaki buluşlar ve siber-uzayın genişlemesi yoluyla daha yüksek bir kolektif zeka düzeyine yol açıp açmayacağı sorulabilir. Bilgisayarlara, ağlara ve bilgiye doğrudan erişebilen nüfusun sayısı arttıkça, bilgi akışı değişikliğe uğradı. Televizyon çağında, medyadan tek yönlü olarak bilgi alan kitlesel tüketim kuşağı öznellikten mahrum kalmıştı. Diğer yandan, bilgisayar erişimi olan insanlar olayların merkezindedirler. Birbirleriyle etkileşen ve farklılıklarına saygı gösteren kişiler olarak, tüketici olmaktan ziyade, üreten ve elde edendirler.

En büyük değişiklik, fikir alışverişindeki hızda ve bağlantıların karmaşıklığında yaşanıyor. Ayrıca, bilgisayar ağlarının, bireyler, topluluklar, gruplar arasında ve içinde karşılıklı iletişimi mümkün kılması da çok önemli. "The Internet for Thinkers" gibi URL erişimiyle ilgili çok sayıda kitap ve site, yeni bir iletişim ahlakı geliştirme ve insanların içerikleri birlikte oluşturma olasılıklarına işaret ediyor. Bu olasılık, Kolektif Bilinç bölümünde sözü edilen alanın oluşumunda da etkili olabilecektir.<sup>9</sup>

Kolektif zeka araştırmaları robotbilim, yapay zeka ve bio-sistem alanlarında yapılmaktadır. Daha ilkel bir zekaya sahip böceklerin kolonyal zekası üzerine yapılan araştırmalar yeni bir olguyu kanıtlamıştır: Böcekler, merkezi denetim ve büyük programlara ihtiyaç duymadan, öz-denetim sahibi ve kendine yeterli bir sistemi, koloninin bireyleri arasındaki doğrudan veya dolaylı etkileşim ile kurabilmektedirler. Kolonyal zeka sistemleri devamlı değişen koşullara anında uyum gösterebilmektedir.<sup>10</sup>

Bu araştırma sonuçlarını duyurmak amacıyla bir Japon robotbilimcisi olan Hiroaki Kitano, insanlar gibi top oynayabilen bir robot futbol takımı geliştirmek üzere RoboCup'ı (Dünya Robot Kupası) düzenledi. Yapay zeka ve robotbilim araştırmaları alanında yeni bir standart amacı ortaya koyan bu proje, bu alanlardaki araştırmaları ilerletmeyi amaçlıyor. Doğrudan sosyal ve ekonomik bir etkisi olmasa da RoboCup, kamunun ilgisini çeken anıtsal bir projedir.<sup>11</sup> [Şekil. 6]



1997'deki ilk RoboCup futbol maçlarının ardından, bugün projede bine yakın araştırmacı ve öğrenci ile otuz beş ülkeden yüz kadar takım yer almaktadır. Bu, sadece robotlar tarafından oynanan futbol maçları değil, simulasyon liglerinden (yazılım üreticilerinin ligleri) oluşan, ilgili teknolojilerin gösterimlerinin ve teknik konferansların yapıldığı, sonuçların paylaşıldığı, kolektif zekaya yönelik bir araçtır. Her robotun nasıl akıllı kararlar verdiği ve her birinin takım içinde nasıl bir rol oynadığına ilişkin RoboCup ekip oyunu simulasyonu araştırmalarına dayalı olarak, Kitano ayrıca deprem ve diğer doğal afetler gibi acil yardım gerektiren durumlar için tasarlanmış kurtarıcı robotlar arasında da bir RoboCup düzenlemeyi planlamaktadır.

Sergide yer alan sanatçılardan biri olan Mika Taanila, insanların yer aldığı futbol karşılaşmalarından pek de farklı olmayan RoboCup oyunlarındaki heyecanlı izleyicileri, robot oyuncuların gözlerinden bakarak gösteriyor. RoboCup projesi, daha önce bilgilerini birbirlerinden gizleyen, rekabetçi bilimciler arasında kolektif zekanın biçimlendiği ve düşlerin paylaşıldığı yeni bir alan açtı. Sanatçılar, en baştaki amaç belirleme ve projenin görseelliğini sergileme için yaptıkları kavramsal çalışmalarını birbirlerine sunma imkanına sahip oluyorlar. Ekonomiye veya topluma doğrudan bir faydası olmamakla birlikte, sanatçılar düşlerin ve vizyonların tesadüfi, oyunla dolu faktörler olarak yaratılmasına katkıda bulunuyorlar.

Sanatsal ve yaratıcı eylemler oldukça gelişkin bir bütünleştirme yeteneği gerektirdiği için, sanatçılar arasında işbirliği kolay değildir. Böyle bir işbirliği, farklı akımlardan uzmanlar arasında daha da zordur. Ne var ki, 90'lı yıllardan beri sanat dünyasında, dengelenmemiş açık bir sisteme doğru yönelim giderek artıyor ve işbirliğine dayalı, disiplinlerarası, sınırları aşan yaratıcı eylemlere olan eğilim hızla gelişiyor. Kolektifliğe ön ayak olan teknolojilerin gelişmesi bu artışta kesinlikle önemli bir rol oynadı.

Kolektif Zeka adlı kitabında Pierre Lévy, geleneksel sanat biçimleri ve siber-uzay iletişim çevreleri yaratan yeni mimarlar arasındaki ilişkiyi tanımlıyor. Yazar, sanatçıların 19. yüzyıldan beri yaratmaya çalıştıkları dönüşümün, siber-uzayın oluşumuyla birlikte ne kadar hızlandığını anlatıyor. Örneğin, artık sanatçı ve izleyici ilişkilerinde verme-alma ve yapma-yorumlama arasında bir fark kalmamış durumda. "Gelişmekte olan eser" (work in progress) deyiminde vurgu artık "eser"den "gelişme"ye kaydı. Sanatçılar artık sanat eseri yapan insanlar olmaktan çıkıp, iletişim ortamları kuran icracılar ve araçlar haline geliyor.<sup>12</sup> "... Sanatçı artık, alıcılarını ima eden, yorumcularını eylemci yapan, yorumu kolektif eylem çemberine sokmayı başaran bir ortam, bir iletişim ve üretim sistemi, bir kolektif etkinlik kurmaya kalkışıyor. Anlaşılacağı üzere, "açık eser" (open work) böylesi bir düzenlemeyi önceden canlandırıyor..."<sup>13</sup>

Bu makalede açıklandığı üzere bu tür görüşler, yakın zamanlardaki çağdaş sanat hareketinde gözlemleniyor. Lévy bu harekete siber-uzayın kolektif zekası çerçevesinden bakıyor. Sanatçı imgesi, düşünce (işaret sistemleri, entelektüel teknolojiler), eylem (tele-değişim, uzaktan operasyon) ve iletişim (erişim hakları, fiyat politikaları) ortamları üreten bir mimar olarak tanımlanıyor. Sanatçılar bir yandan geleneksel sanat eğitimi kökenli olmalarına rağmen; ağ ve arayüz tasarımcısı, yazılım programcısı, uluslararası standart kuruluşları temsilcisi ve bilişim avukatı gibi bir çok başka şey de olabilirler. Burada köken terimi sanatın dilinin evrimleştiği ve olası bir anlayış eksikliğinin, topluluğun dilini ve işaretlerini sürekli yeni bir perspektiften kavrayarak alt edildiği yaratıcılık tarihine işaret ediyor.

Siber-uzay her durum için yegane öngörü modeli olamaz. Ancak, Levy'nin öne sürdüğü yönelim alışlagelmiş sanat anlayışına farklı bakış açıları sunuyor.

### 3.Egofugalliğin Yorumlanması

Çeşitlilik, kolektiflik, sonsuz etkileşimli ilişki biçimleri, hayatta kalmak için yeni bir düzen... Ne tür ifade biçimleri egofugal tavra uyar? Çeşitli yorumların yapılması mümkündür. *Egofugallık*, 7.Uluslararası İstanbul Bienali'nin teması ve sergi konsepti aklın çoklu-ağ sistemlerinin yapısı ve başlangıç ilkeleri esas alınarak oluşturuldu (Şekil. 7)

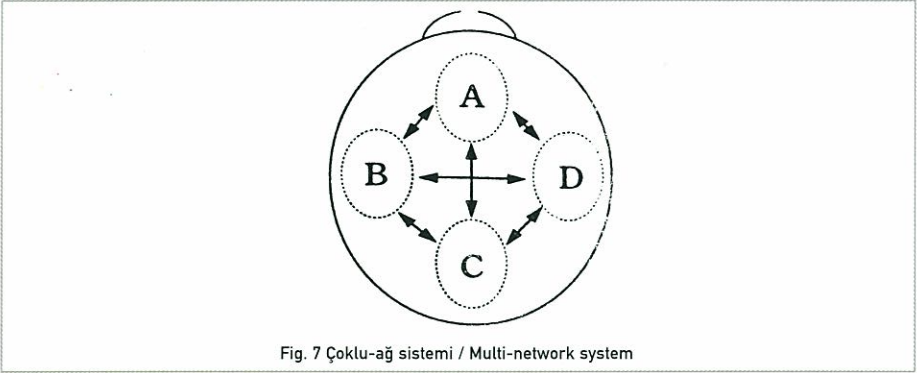


Fig. 7 Çoklu-ağ sistemi / Multi-network system

Her ağ farklı yorum yaklaşımları öne sürebilir. Ana Maria Tavares'in 12 x 4.5 m. boyutlarındaki aynası, bir uçak rampasına benzetilmiş çelik bir merdiven üzerindeki izleyiciyi ve Michael Lin'in Aya İrini kilisesinin zeminine bir platform olarak yerleştirilen resmini de içine alacak biçimde, tüm mekanı yansıtır. Bu, bir bilinç ve havada asılı bir mekan oluşturmak üzere tasarlanmış bir sahnedir. İzleyiciler bu bilinç sahnesine her türlü alt-temayı veya alt-sistemi yerleştirebilirler.

Sanat eserleri egofugallık arayışının çeşitli örnekleri olarak sergileniyor. Farklı faktörlerin oluşturduğu alt sistemler ve ağlar söz konusu: (A) uyku ve meditasyon gibi egodan uzak derin bilinç durumları, (B) teknoloji seçme ve onları yönlendirme becerileri, (C) başkaları ile yakın işbirliği yaparak yaratma, (D) hayal dünyasını uyarma ihtimali olan alegori. Bir alt-sistem başka bir alt-sistemi içerir. Örneğin, bir alt-sistem olan "alegori" (D), "hayvan" (D-1), "siborg" (D-2) ve "özel duyu sahibi" (D-3) gibi ikincil alt-sistemler halinde kategorize ediliyor. Bir sanat eseri çok sayıda alt-sistemin altında yer alabilir. Örneğin, Evgen Bavcar'ın eserleri, hem "alegori"ye, hem de "yakın işbirliği"ne ait. Tüm ağlar da birbirleriyle etkileşim içindedir. Sanatçı ve eserlerin seçim sürecinde, aynı mekanizma kullanıldı. Diğer bir deyişle, bir alt-sistem/ağ bir araç oldu, diğer yeni ağlarla etkileşti ve kendi düzenini kurdu.

#### 3.1. Hayatta Kalma Bilgisi Olarak Sanat

İnsanın yaptığı ilk resimler hayvan pençeleri kullanılarak mağara duvarlarına çizilmişti. Resim yapmanın ilk fikri hayvanlardan gelmişti.

Yazılı dili olmayan kültürlerde resim yazının yerine geçer. Avusturalya aborijin kültürü bunlardan biridir. Avusturalya'da Alice Springs'in kuzey-batısındaki Yuendumu köyünde,



Fig. 8 Yuendumu Kapısı / Yuendumu Door

öğretmen, hizmetli, işçi, polis gibi farklı mesleklerden on altı kişi, okullarının on iki kapısının üzerine kendi "Kanun"larını, yani yaşamlarını yönlendiren gerekli bilgileri resimlemişler (Şekil.8). Onların ataları da çocuklarını eğitmek için toprağa ve kayalara resim çizerdi. Ama şimdi, çocuklar okula gidiyorlar ve bu sefer onlar çocukların öğrenmek için gittikleri okulda, "düşzamanı" olarak nitelendirdikleri değerlerini ve kanunlarını korumaya çalışıyorlar.

"Bu Düşleri okul kapılarına çizdik, çünkü çocukların "Kanunlarımızı" öğrenmeleri gerekli. Çocuklar bunları bilmiyorlar. Beyaz insanlar gibi hiç öğrenmeyebilirler ve biz bunun olmasını

istemiyoruz. Düşzamanı'nın gerçek hikayelerine bağlıyız. Çocuklara bunları gösteriyor ve kendi "Kanunlarımızı", kendi "Düşlerimizi" öğrenmeleri ve bilmeleri gerektiğini anlatıyoruz."<sup>14</sup>

Fildişi Sahili'nde Bete Kabilesi'nden bir rahibin oğlu olan Frédéric Bruly Bouabré yirmi yedi yaşına kadar sıradan bir yaşam sürdürmüştü. Bir gün çalışmaya giderken, "güneşin farklı bir görüntüsü"yle karşılaşmış. Son derece dramatik biçimde güneş yedi renge dönüşmüş, yedi güneş olmuş ve kaybolmuş. Tanrı'nın varlığı konusunda Bete dilinde bir mesaj almış. O zamandan beri ona Cheik Nadro (Unutmayacak Olan) deniyor ve peygamberlik misyonu başlıyor. "Her yaşam Tanrı yaratısındır ve Tanrı tarafından bir anlam verilmiştir." Böylece Bouabré, günlük olayları, günlük yaşam bilgilerini, gelenekleri, batıl inançları, gökteki olayları ve evrende olup biten her şeyi inceler ve bunların anlamlarını yorumlamaya çalışır.

Bouabré yüzden fazla kitap yazmıştır: şiir, hikaye, felsefe, sanat ve diğerleri. Resimleri yazılarını yansıtır ve evreni kavrayışını temsil ederler. Kartpostal büyüklüğündeki bu yüzeylerde hayvanlar, köy yaşantısı görünüşleri ve evren gibi çeşitli imgeler Bete dilinde el yazmaları ile birlikte yer alırlar. Bu binlerce resim evrenin kodunu çözmemizi sağlayacak bir çeşit mandala gibidir. Bunlar imge değil, işaret ve anlamlardır. Bouabré, kolektif bellekten silinen şeyleri anıtsallaştırarak ve dönüştürerek, başka bir bellek biçimine eklemektedir.

Rachel Berwick'in *may-por-e*'si, fethedilmiş ve yok olmuş bir kabilenin dilini yeniden canlandırmayı amaçlayan eleştirel yönünden daha çok, biçimi nedeniyle ilgi çekmiştir. Berwick'in yerleştirmesi Maypure dilinden en fazla kırk kadar sözcüğü kayıtlara geçirdikten sonra Latin Amerika'dan dönen doğa tutkunu, kaşif ve bilimci Alexander von Humboldt'un hikayesine dayanır. Humboldt beraberinde, yok edilmiş Maypure kabilesine ait olan bir de papağan getirir. Dilleri onlarla birlikte yok olmuştur. Sadece uzun ömürlü papağan bu dili konuşmaya devam eder. Berwick de bir papağanı bu sözleri konuşmak için eğitmiştir. Papağanı bir yağmur ormanı yerleştirmesinin bir parçası olarak kullanmakta ve sadece silüetini göstermektedir. Hayatta kalma bilgisi tam da onun seçtiği formattır, yitik dil değil.

### 3.2. Alegori: Kolektif Bilinci Miras Almak ve Hayal Gücünü Kanatlandırmak

"Siborg parçalara ayrılmış, yeniden bir araya getirilmiş, postmodern kolektif ve kişisel benlik. Feministlerin kodlaması gereken ben budur".

Haraway, D. J., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991

Tokyo'da 2001 yılında Playstation'ın "Final Fantasy"sinden bıkmaya başlayan bir dostum, "Post-modern'den beri sanatçılar sadece kendi bireysel meselelerinden bahsediyorlar. Günlük yaşantının kolay metaforlarından bıktım, çünkü gerçeklik metaforlardan çok daha heyecan verici. Ben metafor yerine alegori istiyorum. Ya da edepsiz bir kurgu mu, demeliyim? Ben dünyayı değiştirecek bir kurgu istiyorum."

Siborg, bir hayvan, sefil bir köle olarak Asyalı kadın (beyaz olmayan kadın)

Bir siborg, bir sibernetik organizma, makina ve organik maddeden oluşmuş melez bir yaratıktır. Sosyal bir gerçekliği yaşadığı gibi aynı zamanda bir kurguda da yaşar. Sibernetik sözcüğü yol alma sanatı, diğer bir deyişle hayatta kalma bilgisidir. Lee Bul, geleneksel olarak erkek-hakim Kore toplumunda kendi kimliğini bulmaya çalışıyor. Kendi iradesine sahip, bağımsız bir kadın olmak, asi ve canavar olmak demektir. Önce, kendini sefil bir köleye dönüştürdü ve toplumu tehdit etmeye kalkıştı.

Lee Bul önceleri, acayip bir hayvan bedeni kuklasının içindeki bir canavar olarak performans yapmaya başladı ve kendi imgesini batı ve doğu kültürlerinin ilginç bir karması olarak yansıttı. Daha sonra, kendini bedeninden ayırma fikrine vardı ve ruhunu başka bir kabuğa aktardı: bir siborg. Onun siborgu konsept olarak heykelden daha çok bir oyuncak bebeğe yakın; diğer bir deyişle, heykelde olduğu gibi, insan bedeninin ve insanlığın bir temsili değil, bir kap (bir kabuk veya zırh) olarak gösteriliyor. Geç dönem işlerindeki gelişim ve evrim, "farklılaşım"dan ziyade "deri değiştirme" olarak tanımlanmalıdır. Lee, Yunan mitolojisindeki kahramanları tanrı ve insan karışımı melezler olarak görüyor. Siborg da Yunanlı bir kahramanın evrimleşmiş bir türevi. Diğer yandan, Lee canavarı, melezleşmenin başarısız bir türevi olarak görür. "Tarih boyunca her zaman canavarlar ve siborglar olmuştur", diyor. Siborg serisinin ardından, siborg ve canavar melezi olan "si-canavar"ı yarattı. Bu başka bir evrim, başarısız bir türev değil. Bize geleceği, hayatta kalma bilgisini gösteren bir canavar.

Lee, Hong Kong B sınıfı filmlerinin doğaüstü güçlere sahip güzel perisi ve bilim kurgu Japanimation'daki kadın kahraman gibi periferinin alt-kültür imgelerinden etkilenmiştir. Bu imgeler, en ilkel ve aracısız biçimiyle alegori arketiplerini miras alan kültürün durağan bir parçasıdır. İlkel basitlikleri onları, yaşamın en son biçimiyle kolaylıkla bağdaştırır. Sibernetik ve alegorinin bu bileşimi erkek-hakim ara döneme ait değildir, bu nedenle de evrimin mantıksal ideolojisinden bağımsızdır. Lee, *Kabuktaki Hayalet*'ten oldukça etkilendiğini belirtiyor. Onun eserleriyle, kurgu politikaları ve gelecek oluşumun alegorisi daha güçlü ifade edilmiş bir gerçeklik kazanıyor. *Kabuktaki Hayalet*'in kahramanı Teğmen Kusanagi'nin babası yoktur. Kusanagi şeffaflaşır ve çevresindeki dünyanın içinde eriyerek görünmez hale gelir. Başkalarının beyinlerine girer ve orada bulunan her türlü zeka ve/veya kötülüğü paylaşır. Ancak, onu tehdit edecek hiçbir zeka, hiçbir kötülük yoktur. Hiçbir güç ona zarar veremez.

Lee'nin bir eserinde, omzundaki bir kesikten müthiş parlak renkli nöronlar görünmektedir (Şekil 9). Bedenin minimal ve sıkı çerçevesinin altından kaotik bir organizma açığa çıkar. Son dönem eserlerinden *Çarpışma*'da ise, çerçeve/kabuk yok olmuş ve geriye kristal nöronlardan oluşan bir yapı ile şeffaf, yayılan bir organizma kalmıştır. Lee bugüne kadarki en büyük yerleştirmesini İstanbul Bienali'nde Yerebatan Sarnıcı'nda gerçekleştiriyor. Bu eser, suyun içinden yeni bir organizmanın doğuşunu gösterecek ve bir evrim öyküsü anlatılacak.

Jan Fabre, Homo sapiens'ten daha uzun bir tarihi olan böceklerin varlığı üzerine düşünüyor. İnsanların aksine, böceklerin kabukları var. Böcekler öldükten ve iç organları eriyip gittikten sonra, kabukları sanki hala yaşıyorlarmışçasına parlaklıklarını korurlar. Bu, böceğin neredeyse sonsuz bir zaman süresince sürdürdüğü ikinci hayatıdır. Fabre bu kabukları kullanarak sanat yapıyor. Bu zırhları haç veya melek gibi ölüm ötesi figürler üzerine yerleştirdiğinde, onları ölümlü varoluşumuz ve yavaş yavaş öldüğümüz gerçeği hakkında metafizik sorulara dönüştürüyor.

Magnus Wallin, özel fiziksel durumu olan bir kişinin perspektifinden fiziksel deneyimler aktarıyor. Sağ elinin özürülü olması Wallin'in sıradışı fiziksel durumunu hayal gücü ile bağlamasına olanak vermiş. *Fiziksel Cennet* adlı video yerleştirmesinde özürülü insanlara bile yüksek hızda müthiş bir deneyim sunuyor. "Özürülü insanlara bile" demek aslında doğru değil. Onların kısıtları gerçek zamanda yaşanan imgeye kökten bir hız kazandırıyor. Video görüntülerinde Wallin bir bilimci nesnelliliğiyle, fizikseliğin ve gücün abartısını ve kırılmasını inceliyor.

Görme engelli bir fotoğrafçı olan Evgen Bavcar'ın, fotoğraflarının üzerinde bıraktığı ışık izleri kendi dokunma duyusuymuş izlenimi uyandırıyor. Kaybettiği görme yetisi ışıktan eller olmuş, modelin vücuduna dokunuyor. Bu fotoğraflar, görme duyusunun yerini alan dokunma ve diğer duyuları ima ediyorlar. İnsan bu fotoğraflara bakarken, fotoğraf çekim seansının seslerini, hararetili konuşmaları, yoğunluğu duyabiliyor. Bavcar önce sağ gözünde, üç yıl sonra da yavaş yavaş sol gözünde görme yetisini kaybetmiş. Görme engelli olmanın bu uzun sürecinin son aşamasında, Bavcar "duyuların bir sonraki bilinmeyen dünyası"na bir an önce ulaşmak için heyecan duyuyormuş. Bilinmeyen duyuların yeni dünyası bizim zayıf hayal gücümüzün tamamen ötesindeki zengin karanlığın bir diğer adı.

### 3.3. Eşleniklik: Yakın İşbirliği

Eşleniklik, yaşlanmış ve zayıflamış bir organizmanın gençleşmek üzere diğerleri ile birleştiği ve gen alışverişinde bulunduğu süreçtir. Egofugallık, başkalarıyla bağlantı kurma ve etkileşme yoluyla gerçekleşen bu yeni kendini düzenleme sürecini içermektedir.

Gençleşmek ve yeniden kendimizi düzenlemek için işbirliği olanaklarını nerede bulabiliriz? Bilim ve sanat arasındaki işbirliğinden bir örneğe bakalım. Bilim sayısız uzmanlık alanına bölünmüş olduğu için, bu ikisi arasındaki bilgi uçurumu akıllı bir işbirliğini mümkün kılamayacak kadar geniştir. Mevcut yöntem, sosyoloji, antropoloji veya doğa bilimleri gibi farklı dalların araştırma sonuçlarını kullanmak ve herhangi başka bir malzeme kullanır gibi bunları akıllı malzemeler ve metodoloji olarak sanata mal etmektir. Sanatçıların, başlangıçtaki tema seçimi aşamasında farklı dallardaki araştırmalara destek vermeleri ve görüşlerini sunmaları da mümkündür. Sergide yer alan sanatçılardan Sascha Haghghian sosyolojik ve tarihsel araştırma malzemeleri kullanıyor. Carsten Nicolai ise kar kristali üzerine yapılan araştırmaların sonuçlarından faydalanıyor.

Medya sanatçılarının çoğu içerik ve arayüz arasındaki ilişkiye çok duyarlıdırlar. İçerik sanatının kendisi tarafından yaratılabilir, ama erişilebilirliği sağlamak için arayüz genellikle mühendis ve programcılar ile yapılan işbirliği sonucunda gerçekleştirilir. Sanatçıların konseptleri hem içerik hem de arayüze uygulanır. Kazuhiko Hachiya'nın kendisi için "bilinç mühendisi" (bilinci inşa eden kişi) demesi gibi, mühendisler sadece sanatçıların yardımcıları değil, akıllı işbirlikçileridir. Bölüm 2.3'de Lévy tarafından açıklandığı üzere, arayüz akıllı bir ortam olarak geliştirildiğinde, siber-uzayın bir mimari eseri haline geliyor.

Sergideki çeşitli sanatçılar kendilerine ait vizyonları ifade ederlerken, aynı zamanda belli bir düzen içinde bir manyetik alanda bütünleşmiş izlenimi de veriyorlar. Philippe Parreno'nun eserleri bende hep bu düşüncüyü uyandırır. Son on yıl boyunca yaptığı çalışmalarını büyük çoğunlukla başkaları ile işbirliği içinde gerçekleştirdi. *Daha Fazla Gerçeklik İstemiyoruz (Protesto Gösterisi)* isimli video çalışmasında, Güney Fransa'da bir okul bahçesinde gösteri yapan ilkokul öğrencilerini görüntülemişti. Filmde çocuklar ellerinde flamalar ve pankartlarla slogan atıyorlar. İlkokul öğretmenleri ve öğrencileri ile yapılan bu işbirliği garip bir önseziyi çağırıyor. "Daha fazla gerçeklik gerçeklik" sözleri herhangi bir tavır veya isyan sözleri değil; sadece görüntünün arkasındaki her bir çocuğun gerçekliğini incelikle dışa vuruyorlar. Bu sözler/işaretler ve gösteri bir manyetik alan yaratıyor, çeşitli faktörleri harekete geçiriyor ve birbirleriyle etkileşiyor. Bu etkileşim onların gerçekliğini izleyici üzerinde daha da arttırıyor.

*Hayalet Değil, Sadece bir Kabuk*, Parreno'nun Pierre Huyghe ile başlattığı sanatçılar arasında yeni bir işbirliği biçimi. İki sanatçı, bir Japon animasyon ajansından sadece 46.000 ¥ (38.20 USD) karşılığında bir manga karakterinin telif haklarını satın aldılar. Daha sonra, Dominique Gonzalez-Foerster ve Rirkrit Tiravanija gibi başka sanatçılar da bu ekibe katıldı ve bu karaktere hayat vermek ve görsel imgelerini yaratmak üzere bir dizi proje başlatıldı.

"Hayalet" ve "kabuk" kavramları muhtemelen *Kabuktaki Hayalet*'ten alınmıştı. Sanatçılar, sadece kabuktan bir kız olan Annlee'nin içini ne tür hayaletlerle dolduruyorlar? Parreno'nun (kendi notlarında) bu karakterin değeri ve neden bu kadar ucuz olduğu hakkındaki analizi yerindedir. Bu karakterler editörlerin onlar için yarattıkları durumlara uydukları takdirde kullanılırlar. Bu durumlar, karakterin kendini ispatlaması ve yeteneklerini sergilemesi için birer fırsattır. Karakterler, öykülerde (verili psikolojik tanımları ve kişisel tarihlerinin belirleyiciliğinde) yaşamlarını sürdürebilme olasılıklarına göre fiyatlandırılırlar. Çok sayıda sıradan ve kolaylıkla yeri doldurulabilecek karakterin kaderi sadece bir iki sayfada ya da birkaç saniye gözüktükten sonra, ölüp gitmektir.

Annlee geleceği olmayan, "herhangi bir öyküye dahil olmak üzere tasarlanmış, ama hiçbir öyküde hayatta kalma şansı olmayan" bir karakter. Sanatçılar bu karakteri alıp, kitlesel tüketim için üretilen basmakalıp öykülerden çok farklı öyküler ve kurgularla Annlee'yi tekrar tekrar canlandırmaya çalışıyorlar. Bu proje, sanatçının kitlesel medyaya karşı asi bir araç olarak rolünü berraklaştırıyor. Aynı zamanda, *Daha Fazla Gerçeklik İstemiyoruz (Protesto Gösterisi)* ile aynı yapı burada da mevcut. Her bir sanatçı karaktere bir hayalet veriyor ve bu Annlee adlı karakter/işaretin ruhsal dünyası/manyetik alanında oluyor. Annlee kolektif olmanın ve bireyselliğin alanları arasında dolaşiyor.

Parreno'nun *Dünyada Herhangi Bir Yerde* adlı çalışmasında, Annlee ekranda içi boş, cansız bir kabuk olarak gözüktür. Renksiz gözleri ve dudaklarıyla soğuk bir robota benzer. İlk tasarlandığı haliyle şirin ve tatlı kız Annlee, bu kez kendinden nefret eden bir edayla adını tekrarlayarak kendini tanıtıyor. "Benim sesim yok. Sadece bir işaretim. Hayalet değil. sadece bir kabuğum". Eğer Annlee bir işaret/kabuk olmasaydı, ona hayat verilmesi de mümkün olmayacaktı. Bir başka deyişle, Annlee bir işaret/kabuk olmakla, işbirliğinin manyetik alanına girdi ve ona yeni bir hayat verildi. Bu benzetme tam da egofugallığın özünü temsil ediyor. Pierre Huyghe'nun *Zamanın İçinden İki Dakika*'da Annlee ona tanınan kısıtlı sürede kendisine bakmaları için seyirciye yalvarıyor: "Hayal gücünüz peşimi bırakmıyor. Benim sizden istediğim de bu". Sonra, teknede bir kızın resmine bakar, çok etkilenir ve yok olur; iki dakikanın bitiminde dünyadan koparılıp yok edilmiştir.

Dominique Gonzalez-Foerster'in *Ann Lee Güvenlik Alanında* filmi Annlee'yi çift imgeli olarak gösteriyor: biri Japonca konuşuyor, diğeri de ona İngilizce çevirmenlik yapıyor. Annlee, öznenin biri tarafından istila edilmesi ve zor kullanarak duygularından koparılması tehlikesinden bahsediyor. Böyle bir durumda güvenli bir bölge olamayacağını söylüyor. Huyghe'nun Annlee'ye getirdiği varoluşçu yaklaşımda, karakterin varlığı film ortamında izlenmeye ve başkalarının varlığına bağlıyken, Foerster, onu kopma ve istila edilme tehlikesi içinde bir özne olarak gösteriyor.

Yutaka Sone'nin performans ve video çalışmaları başkaları ile işbirliği yapmanın çok özel örnekleridir. Sanatçı, fiziksel olarak imkansız ve kesinlikle çelişkili durumlar kurgulayarak başkalarını bu durumlara dahil ediyor ve böylece pozitif beklentiler ve heyecanlarla dolu manyetik bir alan yaratıyor. Bu yoğunlaştırılmış zaman akımında, onun "güzel olayları" zaman heykelleri biçimini alıyor. Pratik eylemler içine girmesi ve ortak düşleri paylaşması nedeniyle Sone'nin metodolojisi Dr. Kitano'nun RoboCup projesine benzer. Ancak, RoboCup



Fig. 10 Sema Ayini / Rumi Dance Fotoğraf / Photo: Kamil Fırat

gerçekleşmesi mümkün bir süreci paylaşırken, Sone'nin projesi başarmaya doğru gidiyormuş izlenimi verse de, aslında gerçekleşmesi mümkün olmayan bir süreci paylaşır. Bu içsel çelişki hayal gücünü hızlandırır. Burada bilim ve sanatın klasik olarak ayrılmış rollerini görüyoruz: Bilim yanıtlar veriyor; sanat ise sorular soruyor, gizemler sunuyor. Sanatçılar kendi yöntemleriyle "çevre ve iletişim sistemleri"nin daha geniş bir tanımının inşasında yerlerini alıyorlar.

#### 3.4. "Benlik"i Kaybetme Durumu

Semazenlerin dönerek yaptıkları ayinde transa geçmeleri gibi, benlikten uzaklaşan merkezkaç kuvvetine farklı yollardan erişilebilir (Şekil 10).



James Turrell aleve bakmayı odaksız bir durum olduğu için meditasyona benzetir. Ve "benlik"ten en fazla uzaklaştığımız durum budur, Turrell tarafından her türlü referans noktasının ve odağın yok edildiği ve sadece madde olarak ışıkla doldurulan mekanda izleyici meditasyona benzeyen bir durumu yaşar.

Peki, uyku nedir? Uykudayken bile, beyin ve bilinç aktiftir. Düş görmeye başladığımız aşamaya geldiğimizde, göz sinirinin beyindeki ucu ile neokorteks arasındaki diyalog tekrar kurulur ve beyin, tamamen olmasa da, hayal görmeye başlar. Normal uyku sırasında bastırılan 40 Hz ritm tekrar oluşur ve algısal aktivite başlar. Bu anlamda, düşler hayal görmenin bir devamıdır. Algı silsilesi de, geçmişte algılanmış olanla kısıtlıdır. Bu nedenle uyku benlikten ayrılmış bir durum olarak tanımlanabilir.

Uyku, dünyaya yayılan bilgi temelli küreselleşmeden farklı bir bilinç düzeyinde ortaya çıkan ortak bir manyetik alandır. Burada zaman bilgiyi unutmak için akar. Bu durum beyni dinlendirir ve insanlar paylaşılan unutmaya eylemi ile birbirlerine bağlanırlar. Sergiye katılan sanatçılardan Ma Liuming'in uykusu bu durum için bir metafor olarak görülebilir. Ma performans öncesinde uyku hapları alıyor; performans başladığında da uyumuş oluyor. Ma çıplak vaziyette, omuzlarına dökülen uzun saçlarıyla ve yüzünü bir kadın gibi boyayarak bir sandalyede oturuyor, başını arkaya itiyor ve uykuya dalıyor. Ziyaretçiler için yanına bir sandalye daha konuyor. Ziyaretçi bu sandalyeye oturabilir ve Ma'ya istediğini yapabilir. Ma kendini ziyaretçiye teslim ediyor. Bu durum iki ögenin karışımı - son derece narsist bir öge ve kendini terk etme ögesi. Ma gerçek anlamıyla kendini terk ederek yabancılara veriyor. Performans yerinin önüne bir fotoğraf makinesi yerleştiriliyor. Ziyaretçiler bu makineyi kullanarak fotoğraf çekebiliyorlar. Ma olup biten hiçbir şeyi hatırlamıyor. Uyku, uyunan yerin zaman ve mekanını önemli ölçüde etkiliyor ve manyetik bir alan yaratıyor.<sup>15</sup> İnsanlar Ma'nın yanına merak veya istek duydukları için değil, onun belleğinin boş olması ve "benliğinden uzaklaşmış olması" nedeniyle geliyorlar ve sonuçta önyargılarından ya da onları kısıtlayan kavramlardan kurtularak kendilerini özgürleşmiş hissediyorlar.

Fiziksel egzersiz sırasında, çalışırken ya da ellerimizle bir iş yaparken benliğimizden uzaklaştığımızı fark ederiz. Daha önce belirtildiği gibi, bedenın sahip olduğu zekanın son dönemde tekrar gündeme gelmesi, bir örnek çoğaltım teknolojileri ve post-modernizmin kabulü sonucunda unuttuğumuz bazı becerilerin yeniden canlandırılmalarına yol açtı. Teknolojideki karmaşık gelişmeler yeni bir beceri kavramı yarattı. Bu kavram, hem geçmişin zanaatçılarının el becerilerini, hem de günümüzde beceri alanını genişleten manipülasyonları içermektedir. Fiziksel zeka ve yeni beceri kavramı, daha önce sözü edilen disiplinlerarası yaratıcı etkinliklere gerçek anlamda hız kazandırdı.

1960'ların sonlarında doğan yeni neslin üyeleri bu becerileri sayesinde çok farklı malzeme ve aracı büyük bir esneklikle kullanabiliyorlar. Örneğin, Motohiko Odani dalga, plise ve şelale gibi şeylerin ince ahşap yontularını yapabilecek beceriye sahip olduğu halde, bir dalgayı yontmak gibi normal heykel teknikleriyle ifade edilemeyecek konular için bilgisayar çizimleri kullanmayı tercih ediyor. Odani, sahile vuran dalgayı "yontuyor" (Şekil. 11). Sanatçı, biçim verme becerisinde mükemmele ulaşmayı başarırken, aynı zamanda heykelin mevcut çerçevesini de yeniden icat etmeye çalışıyor.