

Neo-Bergsoncu Bir Yaklaşım: Jeffrey Shaw'un "Place-Hampi" İşi

A Neo-Bergsonist Approach: Jeffrey Shaw's "Place-Hampi" Work

ÖZET

Jeffrey Shaw, 1960'lı yıllarda başlayan görüntü ve sesin teknoloji destekli sanal görüntülere geçişinden bu yana aktif olarak üretim yapan, virtüelin ve edimselin hassas dengesini kurup gösterebilen öncü yeni medya sanatçılarından biridir. Shaw'un genişletilmiş sinema, interaktif mekânlar ve dokunsal medyaya yönelik çalışmaları; izleyicinin gerçekliğe tanık olma rolünü teknolojik ve hibrit mekânlara yansıtarak nesne ve izleyici arasındaki geleneksel ilişkiyi tamamen değiştirmeyi amaçlar. Sanatçı mekânın sınırlarını belirsizleştirmek için, izleyicinin çevre ile hem fiziksel hem de entelektüel etkileşime girmesini sağlayarak, anlam inşa edebildiği olay dünyalarında bedenlenme yaratır.

Bu çalışma, yeni medya sanatında Shaw'un öncü rolünü göstererek, genişletilmiş bir şimdiki an içinde, *duygulam* ve onun potansiyel taşıyıcısı olan *bedenlenme* kavramının *Neo-Bergsoncu* bir bedenlenmiş estetik fikri ile ele alınmasına dayanır. Bu estetik düşünce fikri, süre ve bellek teorileriyle tanınan Fransız filozof Henri Bergson'a dönüşün, aslında duygulama dönüşün bir ifadesidir. Dönüş fikri, Shaw'un yeni medya çalışmaları üzerinden Bergsoncu bir estetik incelemeye odaklanarak duyum temelinde ele alınır. Bergson'un günümüzdeki dijital süre temsillerinin beden aracılığıyla, Neo-Bergsoncu estetik deneyim içinde, nasıl açığa çıkarılabileceği Shaw'un katmanlı ve kendi içinde iletken olan *Place-Hampi* çalışmasından izlenebilir.

Anahtar Kelimeler: Güzel Sanatlar, Duygulama, Bedenlenme, Jeffrey Shaw, Bergsonculuk.

ABSTRACT

Jeffrey Shaw is one of the pioneering new media artists who has been actively producing since the transition of image and sound to technology-supported virtual images, which started in the 1960s, and who can establish and demonstrate the delicate balance of the virtual and the actual. Shaw's works for expanded cinema, interactive spaces, and haptic media; It aims to completely change the traditional relationship between the object and the audience by reflecting the audience's role of witnessing reality to technological and hybrid spaces. To uncertain the boundaries of the space, the artist creates an embodiment in worlds where the viewer can construct meaning by enabling both physical and intellectual interaction with the environment.

This study is based on a *Neo-Bergsonist* idea of *embodied* aesthetics, demonstrating Shaw's pioneering role in new media art, in an expanded present moment, the concept of *affect* and its potential carrier, embodiment. This idea of aesthetic thought is an expression of a return to the French philosopher Henri Bergson, who is known for his theories of duration and memory, a return to affect. The idea of return is handled based on sensation, focusing on a Bergsonian aesthetic analysis through Shaw's new media works. How Bergson's contemporary representations of digital time can be revealed through the body, within the Neo-Bergsonist aesthetic experience, can be traced through Shaw's layered and self-conductive *Place-Hampi* work.

Keywords: Fine Arts, Affect, Embodiment, Jeffrey Shaw, Bergsonism.

GİRİŞ

Duyusal veri girişinin hızlandırıldığı ve zaman-mekân ağlarının katmanlanarak üst üste bindirildiği bu yüzyılda, Henri Bergson'un saf süre teorisi yeni medya sanatına etkin bir çerçeve oluşturmada önemli bir kazanım olarak görülmektedir. *Bergsoncu saf süre*, geçmişle var olabilir; şimdi ile birleşip, mekânın aşılmasıyla yepyeni bir nitelik oluşturabilir. Süre; sınırları geçirgen, amorf ve birbiri içinde eriyen anların bir kaynaşması, bir dağılımıdır. Onun saf süresini Shaw'un sunduğu estetik deneyim içindeki hareket fikriyle keşfedip yaşayabiliriz. Yeni medya sanatçısı "Shaw'un dijitalleşmedeki derin estetik sonuçları, onu çağdaş yeni medya sanatının Bergsonculuğunu tanımlamadaki en sorumlu sanatçısı yapar" (Hansen, 2004: 52). "Bu sanatçının çalışmaları bizi tam anlamıyla bedenlerimizle görmeye zorlar" (Hansen, 2004: 67). Shaw'ın çalışmalarının, çağdaş yeni medya sanatına bağlı Bergsonculuğu izlemesindeki neden, onun virtüel olanı ortaya çıkarmak ve tetiklemek için teknolojiyi iyi bir araç

Hatice Merve Güç¹ 
Burak Boyraz² 

How to Cite This Article

Güç, H. M. & Boyraz, B. (2023). "Neo-Bergsoncu Bir Yaklaşım: Jeffrey Shaw'un "Place-Hampi" İşi" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:9, Issue:114; pp:8070-8077. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sss.71423>

Arrival: 02 July 2023
Published: 31 August 2023

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

* Bu makale birinci yazarın Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü dâhilinde kaleme almış olduğu sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

¹ Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, SBE, Sanat ve Tasarım ASD, Sanatta Yeterlik Programı, İstanbul, Türkiye, ORCID: 0000-0001-9330-4318.

² Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye, ORCID: 0000-0002-1373-7234.

olarak kullanmasıdır. “Bergson'un zekânın bir uzantısı olarak teknoloji anlayışına uygun olarak, Shaw'ın teknolojiyi estetik açıdan konuşlandırması, bedenın bir belirsizlik merkezi olarak işlev görmesidir” (Weibel, 1997). Gerçekleşen estetik deneyimin niteliği duyuma bağlı olarak, tüm bilinci içerecek şekilde beden seviyesinin altına nüfuz etme derecesine bağlıdır. Bergson, “duyumlardan başka bir şey vermeyen bir sanatın aşağı bir sanat olduğunu ifade eder” (Bergson, 2017: 21). Sanat onun için hayatın en yüksek ifadesinin bir örneğidir. Burada Bergson'un sözünü ettiği estetik deneyimin koşulu, bedenlenme canlılığının saf süre içinde kendini göstermesi olarak tanımlanır. Belirsizliğin merkezi olarak bedenın gerçekleşme potansiyeli, alımlayıcının saf süre içindeki virtüelin etkileşimiyle ancak mekânın sınırlarını aşarak açığa çıkabilir. Bu durumda, yeni medya sanatının “duygulamanın bedensel deneyimini yoğunlaştırdığı ve kapsamını genişlettiği ölçüde, zaman bilincini ve zamanın varlığını bedenlendirdiği söylenebilir” (Hansen, 2004b: 589).

Shaw, Bergson düşüncesini takip ederek “... beden düşüncesini daha geniş bir imgeler evrenine yerleştirmeye çalışır ve bedenın özerk bir bedenlenme kapasitesi olduğunu düşündürür; yeni medyada bedenlenmenin Neo-Bergsoncu bir kuramsallaştırması için mekân fikrini özgür kılar ve çalışmalarını genişletilmiş sinemayla birleştirerek mükemmel bir araç sağlar” (Hansen, 2004: 51). Neo-Bergsoncu düşünüş, Shaw'un virtüel sürekliliği sağlayan *Place-Hampi* çalışmasında, mekânın sınırlarının belirsizleştiği noktada kendini açığa çıkartabilmektedir. Dolayısıyla *Place-Hampi* yeni medya sanatıyla ilişkilenen Neo-Bergsonculuğun gündemini belirlerken, dijital bir estetik açılımın ve bedenlenmiş duygulamanın nasıl işlediğini bize gösterecektir. Konuya bu perspektif üzerinden yaklaşan makale *Place-Hampi*'ye odaklanan ve bunu yaparken nitel yöntemle dayalı literatür taramasından faydalanan bir akışı takip etmektedir. Alt başlıklar virtüelleşmeden aralığa düşmek kavramlarına dek bir genişlik arz ederken sonuç bölümünde genel bir değerlendirme yapılmıştır.

VİRTÜELLEŞME VE BEDENLENMİŞ DUYGULAM

Yeniden Bedenlenme Çağı olan bu yüzyılda, dijital dünyalardaki bedenimiz sadece fiziksel bedenimizle sınırlı değil, uçucu formların ya da duyuların sinestezik olanaklarını artık daha kolay ve daha bilinçli şekillerde deneyimleyebiliyoruz. Bergson'un Yaratıcı Evrim kitabında söylediği gibi, aslında “sürekli kendimizi yaratıyoruz” (Bergson, 1944: 7-9). Dijital görüntü zorunlu olarak bilginin kaynağında ve alıcısında yer alan şeyi işaret ederken virtüelin gerçekleşmesini sağlar. “Virtüelleşme, Bergsoncu yeni medya sanatının önemli bir ifade aracı olarak görülür. Beden, virtüelin gücünü süreklilik içinde deneyimler ve edimselle yaklaşma durumlarıyla katalize eder. Yeni medya sanatının virtüel boyutu, aslında eserin süreç deneyimindeki bedenlenmiş duygulamanın potansiyelini veren bir boyuttur” (Hansen, 2004: 145). Bu nedenle virtüel kavramını biraz daha açmamız gerekir.

“Aslında Bergsoncu “virtüel” kavramı, simülasyon teknolojilerinin üretimini açıklamak için kullanılan virtüel kavramına indirgenemez” (Lazzarato, 2017: 119, 120). Simülasyon kanallarındaki sanal ifade eden virtüel kavramı, ancak Bergsoncu virtüel ile edimselin dengelenmesinin bir öykünmesi olarak görülebilir. Shaw eserlerinde Bergsoncu saf virtüelin yansımaları, virtüel ile edimselin birbirlerine değdiği sınırda ve gerçek nitel derecelerinde yakalar. Bergson'un virtüel alanında yaşanan süre, zamanın sıfır noktası olarak kabul edilen sonsuz bir ölçüğü ifade eder. Burada, Bergson'un virtüel alanı, sıfır ölçekte bile doğası gereği nitelikseldir. Virtüel fiilen değil, potansiyel olarak varlığını korur. “İnsanların yaşam dünyasını oluşturan bedenlenmiş süreçlerin önemini tam olarak kabul eden bir virtüellik duygusunun yeniden kazanılması gerekir” (Hayles, 1999: 20). Günümüzün tüm kültürel yorumcuları arasında, bize virtüelin etkisinin net açıklamasını belki de Pierre Levy vermektedir: “Virtüelin yanlış, aldatıcı veya hayali olanla çok az ilişkisi vardır. Virtüel hiçbir şekilde gerçek olanın tam tersi değildir. Aksine, yaratılış sürecini genişleten verimli ve güçlü bir varlık biçimidir” (Levy, 1998: 16). Virtüel, gerçekleşme fiiline karşıt sürekli ilerleyen bir devrimin ve hareketin fikridir. Henüz gerçekleşmekte olan eylem, kendi gerçekliğini fiilen tanımlar. Bu durumu Deleuze, Fark ve Tekrar kitabında “virtüelin, kendi virtüelliği içinde tam bir gerçekliğe sahip olduğu” tanımıyla açıklar. Virtüel estetik deneyim açısından bakıldığında, alımlayıcının saf belleği, şimdi ile geçmiş arasında algısal bir deneyim tarafından gerçekleştirilme sürecindedir. Özellikle Shaw, zamanı yakalama, kaydetme ve zamanı esnetme konularında deneyimli bir sanatçıdır. İzleyicinin veya katılımcının zamanın katmanlanan geçiş deneyimini hissetmesi için elverişli ortamları çok önceden hazırlar. Dijital ekran hareketlerini kendi bedenlerimiz üzerinde haritalandırır ve bizler hareketi içten taklit etmiş oluruz. Onun yarattığı mekânlardaki beden ve dijital görüntü aralığındaki mikro karşılaşma, duygulam fikrini bize verir. “Duygulam, fiilen var olan, gerçeklikte görülen bu iki taraflılıktır. Duygulam, görsel metaforun dikkatli kullanılması koşuluyla, virtüel bir bakış açısı ve sinestezisi yaratır, duyuların birbirlerine katılımını ima eder... Duygulamanın özerkliği, onun virtüel olana katılımıdır” (Massumi, 1995: 96). Shaw, mikro karşılaşmalardaki belirsizlik merkezi olarak bedenın estetik deneyimini Bergsoncu bir tavırla vurgular.

Deleuze'ün Guattari ile olan *Felsefe Nedir?* çalışmasında, sanat eseriyle karşılaşan, kavrayan ve onun duygulamsal güçlerinin bizi değiştirme potansiyelini düşünmemize yardımcı olan bir dizi araç sunar. Guattari'ye göre estetik, doğası gereği viraldır ve "temsil yoluyla değil, duygulamsal bulaşma yoluyla bilinir... Kısaca, duygulam bir temsil

ve söylemsellik meselesi değil, varoluş meselesidir" (Guattari, 1995: 92, 93). "Sanat eserini algılayan kişi, bütünü oluşturan niteliklerin birbirlerinden ayrılmasına, hatta her birinin ayrı ayrı durmasına, ancak bu ayrımın arkasından aynı bütünün birbirleriyle kaynaşmış niteliklerinin birbirinin içinde eriyişine şahit olur" (Sütcü, 2021: 89). Alımlayıcının seçici filtre görevindeki bedeni, kendi bedeninden geçici olarak ayrılmaya veya ruh durumunu ayırtmaya yönlendirilir. Bedenin estetik deneyim sürecine girdiği imgeler evreni, aslında kendi bedenlenmiş kapasitesine göre kendiyile ilgili olanları seçmiş bir filtre dünyası olarak da tanımlanabilir. Bedenin filtreleme kapasitesi, bedeni anlamının koşulu olarak hizmet eden bir mekânsal dünya yaratır. Mekânın beden aracılığıyla dönüştürülmesi yine duygulamsal nitelikleri ön plana çıkaracaktır. Mark Hansen, Bergson teorisinin, "bedenin dijital görüntüleri dikkate alacak şekilde bilgiyi doğrudan filtreleyerek yeni görüntüler oluşturabileceğini" savunuyor (Hansen, 2004: 10). Hansen, burada sanatçının ve izleyicinin bilgi oluşturmadaki rolü arasında net bir ayrım yapmaz. Beden, gerçekten de bilgiyi filtreleyebilir, ancak bunu Bergsoncu sürenin tüm niteliksel değişkenliği içinde yapabilir. "Bedenin rolü anıları depolamak değil, yalnızca işe yaracak anıyı -nihai eylem amacıyla mevcut durumu tamamlayacak ve aydınlatacak anıyı- seçmek ve bu anıya atfettiği gerçek etki sayesinde belirgin bir bilince yol açmaktır" (Bergson, 2007: 132). Bergson hiçbir doğal algının sadece virtüel, gerçek ya da maddi olmadığını gösterir.

"Algılar filtrelenmiş görüntülerdir. Nesnelere veya görüntüler söz konusu olduğunda, doğa yasalarına göre etkileşimleri adeta şeffaftır. Bergson'un virtüel eylem dediği şey, o bedenin ihtiyaçları ışığında bazı özelliklerin seçilmesidir. Filtre metaforunun, belirli bir seçim sürecinin kalıntısı olduğu öne sürülür" (Olkowski, 1999: 27). Bergson'un bilinç durumlarının ortaya çıkardığı iki farklı yolu öne sürdüğü anlaşılır: "Beynimiz ya fiziksel dünyanın içimizde durmaksızın akan sayısız görüntüyü filtrelemekte normalin altında başarılı olduğunda, ya da kişisel bilincimizin farkındalığı, zihin akışımızdan uzak tutulduğunda ortaya çıkarlar (Lefebvre, 2012: 293). Filtre sürecinde "...potansiyel olarak bildiklerimizin çoğunu görmezden geliriz. Bizi çevreleyen şeyin sadece dış kabuğunu veya yüzey derisini algılarız. Bergson, içine daldırıldığımız görüntü akışının büyük çoğunluğunu filtrelemenin hayati önem taşıdığını vurgular. Bizi çevreleyen ve iç içe geçen evrensel akının sadece belirli bir alt kümesini algılar ve yorumlarız" (Lefebvre, 2012: 283, 284). Bedenlenmenin oluş sürecinde, filtre görevi neredeyse tamamlanmıştır ve seçilmiş bir estetik deneyimin sürekliliği korunmaya alınmıştır. "Beden bizim için bir eylem aracıdır ama aynı zamanda algılamayı engelleyen şeydir. Rolü her durumda faydalı olan hareketi yapmaktır; tam da bunun için, şu anki durumu aydınlatmayan anılarla birlikte, üzerinde hiçbir etkimizin olmadığı nesnelere algısını bilinçten uzaklaştırmak zorundadır. Bu, bir filtre veya bir ekrandır" (Bergson, 2013: 282). Görüldüğü gibi Bergsoncu bilinç ontolojisindeki oluşumun büyük bir parçası, yaratım sürecine dâhil olan duyguların dönüşüm ve değişim motivasyonlarındaki harekette gizlidir.

ZAMAN HAREKETİ

"Zamanı görünür kılmak, yalnızca fiziksel bedenlerin hareketini tasvir etme meselesi değil, aynı zamanda tüm nesnelere, hatta hareketsiz görünenlerin bile fiili zaman akışı içinde gömülü olduğunu gösterme meselesidir" (Tarkovsky, 1989: 63). Gerçekliğin sürekli bir akış olduğunu söylersek; onun sürekli bir açılım, sürekli bir değişim hali ve gerçek bir süre deneyimi olduğunu da söyleyebiliriz. "Gerçek hareket... yeniyi kendinde taşıyan, süreklilikle yaratmayı birleştiren zamanın hareketidir; öngörülemez ilerleyişiyle yeni yaşam biçimleri, yeni algılama, uygulanma tarzları, yeni kavramlar yaratan odur" (Deleuze, 2010: 9). Ve gerçeklik hareketidir.

Yapılmış şeyler yoktur, sadece oluşmaya devam eden şeyler vardır, sabit kalan durumlar değil, değişim sürecindeki durumlar vardır. Bu nedenle, tüm gerçeklik eğilimdir" (Bergson, 1907: 65). Eğilimi, süreklilik içindeki bir hareket fikriyle, estetik deneyimle keşfedip yaşarız. Bergson, belleği gerçekleştirmenin (yani, virtüelden görüntüye geçişin) hatırlama süreciyle ilgili tartışmasında, saf belleğin yalnızca "bedensel hareketle" hatırlanabileceğini belirtir (Bergson, 1988: 52). Beden hareketi kontur ve form ile sınırlı değil, içe de özgü olandır. Hareketin temel niteliği değişimin sürekliliğinde ve içtepi özelliğindedir. Onun felsefesi varlık için sürekli bir değişim sürecini işaret eder. Hareket, bir noktadan diğer noktaya yanal değil, sürekli bir etrafta dolanma veya gidip gelme hareketidir. "Hareketlilik, Bergson için özgürlüğün nihai ifadesidir. Bergson, hareketin nitel değişim olduğunu savunur" (Mullarkey, 1999: 12-16). Brian Massumi'ye göre, hareket ve duyum arasındaki içsel bir bağlantıdan yola çıkılırsa, "en küçük, en gerçek yer değiştirmede bile niteliksel bir farka yol açılır" (Massumi, 2002).

Hareketli dijital görüntü karşısında bedenin eğilimi, bedenin içsel taklididir. Bergson "bir hareketi izlerken, vücudumuz hareketsiz olmasına rağmen bir şekilde bedenimize uyum sağladığını ve bunu hissettiğimizi" söyler (Bergson, 1950: 13). İzleyicinin kendisini de hareket ediyormuş gibi hissettiği sürece onun propriyoseptif sempati kurduğunu söyleriz. "Yani eklemlerdeki, kaslardaki ve derideki reseptörler aracılığıyla kendi bedenimizin pozisyonları ve hareketleri hakkında bilgi edinmemiz, farkına varmamız; estetik bir his olarak da, güzelliği, zarafeti ve diğer estetik özellikleri deneyimlediğimiz bir histir" (Montero, 2016: 192). Böylece "izleyici görüntünün aktardığı hareket hissini fiziksel olarak kendinde hissedebilir ve hareket eden artık izleyicinin kendisidir. Shaw'ın

tüm çalışmalarının değişmeyen amacı, görüntüden veya bilgiden bedene aktarılan bu hareket duygusunun en üst düzeye çıkarılmasıdır” (Hansen, 2004: 51).

Kişinin bedeninin farkındalığı ister duyum ister hareket ister duygu ya da ince bir dikkat kayması yoluyla olsun, kişinin kendisi ile sanat eseri arasında ayırım yapma noktasında bir araç sağlar. Bir sanat eseriyle karşılaştığımızda anlam odağı algılayanın içsel deneyiminde yatar. “... İçsel dünyanın ortaya konulması, sanat ı, sanatın da ortaya konulması süreyi anlamada büyük bir öneme sahiptir” (Sütcü, 2021: 97, 98). Süreyi içimizde bir hareket fikriyle ve estetik deneyim sayesinde yaşarız. Bu birleşme ve taklit, geri bildirim döngüsünde bedeni dijitalle bağlayan bir bedenlenmiş duygulam üretir. İzleyicinin zamansal deneyimi, dijitalin kendi zamanıyla ve görüntüsüyle eşleştirilir. Bu durumda “duygulanım aralığı işgal eden şeydir, aralığı doldurmaksızın, kaplamaksızın işgal eder” (Deleuze, 2014: 94).

ARALIĞA DÜŞMEK

Her duygulam, dışarıdan alınan çok sayıda uyarı ile gerçekleştirilmek üzere hareketler arasında oluşan aralıkta yer alır. Dijital görüntü ile karşı karşıya kalan bedenin tepki vermeden hemen önce, henüz bilincin de devreye girmediği o an olarak tanımlanan duygulam, uyarılma ile eylem arasındaki aralıkta oluşur. Duygulamda seçimi kısıtlayan hiçbir şey yoktur, ancak davranış otomatikleştiğinde kaybolur.

Shaw, çalışmalarında izleyiciyi aralığa düşürme noktasında beklenilmedik durumlarla karşılaştırabilen bir sanatçıdır. İzleyiciyi, ilk hareketin gerçekleşmesi için aralıkta tutar. İzleyicinin hareket etmesiyle birlikte duygulam, aralığı işgal etmeye başlar. Bu perspektiften, öznenin kendi bedensel virtüelliğinin bir deneyimi ve içsel bir aralık olarak duygulam, Brian Massumi'nin "kişinin kendi canlılığının ve değişebilirliğinin algılanması olarak yankılanır” (Massumi, 1995: 97). Bedenler ya da şeyler arasındaki aralık, temas gerçekleşene kadar eylemin virtüel kalmasına izin verir. “Nesne ile beden arasındaki mesafe ne kadar azalır, virtüel eylem o kadar gerçek eyleme geçme eğilimi gösterir. Mesafenin sifra indirildiğini, algılanacak nesnenin bedenimizle örtüştüğünü, yani algılanacak nesnenin bedenimiz olduğunu düşünelim. O zaman bu virtüel bir eylem değil, gerçek bir eylemdir ve duygulam tam olarak budur” (Bergson, 1988: 57). Bergson'daki aralığın önemli unsuru, bedenin statik durumundan ayrılarak aralığa katılması, zekâyâ meydan okuyan bir pozisyona girmesi ve şimdinin ortaya çıkışıdır. Ona göre bedensel aralık, virtüel ve edimsel ilişkiler sürecinde; süre ve duygulam arasındaki içsel bağıntıyı çözerken aynı zamanda edimselleşmiş noktaları da birbirine bağlar. Bergson, aralık konusundaki dikkatimizi aynı zamanda süreçlere de yönlendirir. Bergsoncu saf süreyi deneyimlemek için belleğin, zaman aralıklarını yenmesi ve geçmişin şimdi olarak yeniden yaşanması gerekir. Bergson'daki bellek kavramı, hatırlanan geçmişle, o geçmişe erişme süreciyle ve eylemle ilişkilendirilir. “Aralık, deneyimlenen etki ile buna yanıt olarak tepki arasında zamanda bir boşluk yaratarak hareketin önüne geçen, zamansal bir figürdür” (Rodowick, 2011: 59). Zorunlu olarak açık bir varlık kipini ortaya çıkarır ve sonsuz bir akış içindeki sürekliliğini nitel anlarda, duraksama olmadan devam ettirir.

Bergson, Yaratıcı Evrim kitabında, “hareketin, iki durum arasındaki aralıkta gerçekleşen bölünmez bir süreklilik” olduğunu ifade eder (Bergson, 1944: 334). Hareket, iki an/durum arasında gerçekleşirken, zaman “iki an arasında... değildir, asıl olay bir ara-zamanda bulunmaktır” (Deleuze, Guattari, 2001: 141). Ara-zaman içinde; geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman, doğrusal olmayan biçimde, aynı anda var olurlar. “Beynin açtığı aralığı dolduran ve ortaya çıkmak için bundan yararlanan duygulanırlık; bedenin matematiksel bir noktadan başka bir şey olmasını gerektirir, ona uzayda bir hacim verir. Sonra belleğin anıları gelir. Bunlar anları birbirine bağlar ve geçmişi şimdiye dâhil ederler” (Deleuze, 2010: 65). Bir sonraki bölümde, Shaw'un *Place-Hampi* çalışmasının bu kademeli estetik süreci ve görüntünün belleğe yerleşimini yakından inceleyeceğiz.

NEO-BERGSONCU BİR ESTETİK DENEYİM OLARAK “PLACE-HAMPI”

1960'larda Shaw, genişletilmiş sinema ve enstalasyon denemeleri ile kullanıcı arayüzlü estetik arayışlarını üretmeye başlamıştır. Sanatçı, farklı medyumları bir arada kullanarak yeni ifade biçimleri yaratmada büyük başarılarla imza atmıştır. Dijital sanat, dijital kültür ve yeni medya alanının önemli düşünürü Lev Manovich, Shaw'un çeşitli arabirimleri bozmadan nasıl bütünleştirdiğini şu sözleriyle belirtir: “Shaw, farklı teknolojilerin arayüzlerini tek bir iş içinde yan yana getirerek, her birinin benzersiz görüntü mantığını, mekânsal erişimini ve kullanıcı davranışı özelliklerini ön plana çıkarır. İzleyici, estetik deneyimi kendini çevreleyen geniş fiziksel alanın içinde ve simüle edilmiş ortamda (panorama, VR) katmanlı arayüzlerde yaşar” (Manovich, 2001: 282).

Shaw, Neo- Bergsoncu kavramların dijital teknolojiye nasıl uygulanabileceğine dair farklı okumalar sunar. “Shaw'ın genişletilmiş sinemadaki deneyleri, beden etkinliğinin dinamik eşleşmesini vurgular; Bergsoncu imgeler evrenini, beden ya da bedenlerle bağıntılı seçici bir etkin virtüel ortamla ya da uzamla sınırlandırır” (Hansen, 2004: 52). Shaw'un hedeflediği estetik deneyim, mekanik zamanı insanın içsel zaman deneyimine taşımak ve saf süreye ulaştırmaktır. Heterojen saf süre, mekândaki bedenleri harekete geçiren gerçek bir süre olarak içeriden

deneyimlenir. Saf sürenin koşulu olan duygulam iletimi için öncelikle beden akışının nasıl gerçekleştiği ve duyum meselesinin süreçleri incelenecektir. Bu bakımdan genişletilmiş sinema için de iyi bir örnek oluşturan Shaw'un *Place-Hampi* çalışması bize bu konuda önemli ipuçları verir (Şekil 1).



Şekil 1: Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, 2006

Kaynak: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place>

“Duygulam; bedenlenmesi, hissedilmesi ve deneyimlenmesi gereken türden bir öneme sahiptir” (Henriques, 2010: 82). Deneyimin gerçekleşmesi, oluşa, sürekliliğe ve eyleme bağlıdır. İzleyicinin “... bedenleştirebilme yöntemlerinin en önemlilerinden biri, dokunma belleklerini uyandırmaktır” (Marx, 2020: 48). Bergson felsefesinde dokunma duygusu; sanatçı, eser ve izleyici arasındaki fiziksel teması vurgulayarak estetik deneyimi yeniden canlandırmak için önemli bir yol sağlar.

Duygulam, bedenler/şeyler arasındaki duyumları anlamak için bize teorik bir çerçeve çizer. *Haptik* (dokunma) ise etkin bedenlerin dijitalle olan temasında ya mesafe sifıra indirildiğinde ya da optik temas gerçekleştiğinde oluşur. İzleyicinin bedenlenme süreciyle ilgili duyuşal girdileri haptik görmeye bağlı olarak değişecektir. Beden çevreyle sürekliliğini kesmeden hareket ederken, haptik yansıma bir belirsizlik etrafında neredeyse tarif edilemez şekilde bedende veya onun dışında hissedilir. “Görme dahil tüm duyular, dokunma duyusunun uzantılarıdır ve cilt dokusunda meydana gelirler” (Pallasmaa, 2012: 12). Gözle görülemeyen, dile getirilemeyen ve duyu desteği gerektiren saf deneyimler bedendeki haptik yansımalar ile gerçekleştirilebilir. Bu noktada izleyicinin hazır bulunuşluğu ya da çaba belleği önem taşır. Çabanın, Bergson'un süresini kavramak ve akışı içerden hissetmek için gerekli olduğunu söylemek gerekir. Akış hissi, duyumun bir sonucu olan saf sürenin fikrini tarif eder. Zamanın geçişlerini, içimizdeki zamanın akışını ve içsel titreşimi, bağımsız bir çabayla duyumlara bağlı olarak yaşarız; çaba belleği ile bir seçimi ortaya koyarız. “... Bergsonvari bir film seyirciliği biçimi, bir izleyicinin ekrandaki imgelerin “dikkatli bir farkına varışını” içerir” (Marks, 2020: 203, 204). İstemli ve çaba gerektiren Bergsoncu bellek anlayışı bedensel hareket eğiliminin fikrine sahiptir. “Dikkat dağınıklığı ve oyalanma halindeki alımlama ile “temaşa ve dikkatini toplayarak yoğunlaşma” halindeki algılama arasında kökten bir karşıtlık vardır. Sanat eserinin karşısında dikkatini toplayıp yoğunlaşan insan, bu eserin içine girer... Oyalanan kitle ise, sanat eserini kendi içine alır, ona kendi yaşam ritmini aktarır, onu dalgalarının içine çeker” (Lazzarato:2017, 198). Bu yönden, Neo-Bergsoncu bir deneyim için bilinçli sanat izleyicisi hedeflenen estetik deneyimin yaşanması için önemli görünür. Shaw, Neo-Bergsoncu yeni medya sanatını kendi ifadesiyle şöyle anlatır: “Çalışmam, şu ya da bu şekilde, sinemasal görüntüyle ve sinemasal çerçevenin sınırını ihlal etme olasılığıyla görüntünün fiziksel olarak izleyiciye doğru fırlamasına ya da izleyicinin virtüel olarak görüntüye girmesine olanak tanıyan bir söylemdir” (Hansen, 2004: 46). Genişletilmiş virtüel deneyimin merkezindeki izleyici, bilinçli olarak ya da olmayarak şimdiki zamanda kuşatılmış katmanların varlığını kendinde filtrelemiş olur. “Şimdinin sürekli algılanım ve hatırayla ikilendiğinin bilincine varan kişi... rolünü otomatik olarak oynayan, kendini oynarken dinleyen ve izleyen aktöre benzer” (Deleuze, 2021: 100). Değindiğimiz tüm kavramsal çerçeveye iyi bir örnek oluşturması adına Shaw'un *Place-Hampi* çalışması, Neo-Bergsoncu bir iddiayı desteklemeye hizmet edebilecek haptik deneyime, yani Bergson'un “*Madde ve Bellek*” kitabındaki “duygulam” dediği şeye de gönderme yapar. Bu bağlamda çalışmanın bu aşamasında da Bergsoncu bir zaman ve hareket okuması yapılırken, dijital görüntü ile bedenin mikro alanda birbirlerinden etkilenme kapasiteleri de değerlendirilecektir.

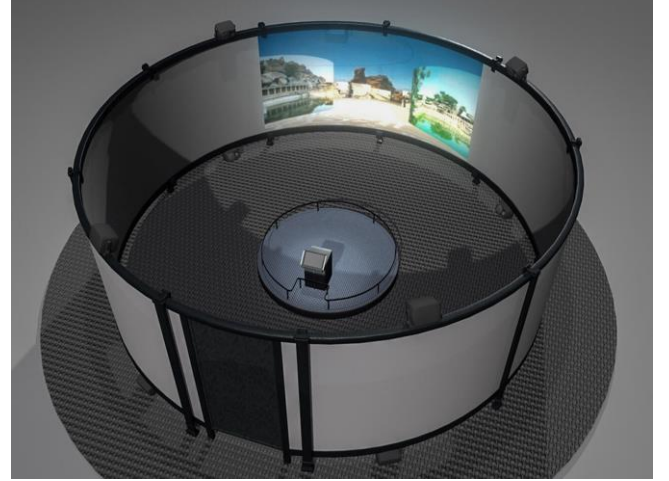
Place'in altı versiyonu vardır: *Place-A User's Manual* (1995), *Place-Ruhr* (2000), *Place-Urbanity* (2002), *Place-Eavesdrop* (2004), *Place-Hampi* (2006), *Place-Turkey* (2010). Shaw'un *Place* enstalasyonları arasında, medya arabiriminin diğerlerinden daha geliştirilmiş ve deneyimi artırılmış özelliğe sahip olmasından dolayı, *Place-Hampi*'nin (2006) incelenmesi uygun görülmüştür.

Place'in her bir versiyonundaki sanatsal paradigma bir sonrakinde daha etkileşimli olacak biçimde geliştirilmiştir. Hepsinin belirgin ortak özelliği; izleyicinin, 360 derece dönebilen silindirik bir platform üzerindeyken, kendilerini tamamen çevreleyen 9 metre çapında silindirik, etkileşimli sinematografik enstalasyonu; panoramik bir projeksiyon sistemi içinde deneyimleyebiliyor olmalarıdır (Şekil 2). Ayrıca projeksiyona yansıtılmış panoramik fotoğrafları veya panoramik video görüntüleri ekranın dış yüzeyinden de görebilmek mümkündür. *Place*'in kullanıcı sisteminde; izleyici sanal sahne boyunca ileri-geri, ve dönüş hareketlerini bir platformun üzerinde kumanda yardımıyla yapabilir; yakınlaştırma ve oynatma düğmelerini kullanarak silindirik ekran etrafına yansıtılan görüntünün dönüşünü kontrol edebilir (Şekil 3).



Şekil 2: Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, 2006

Kaynak: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place>



Şekil 3: Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, 2006

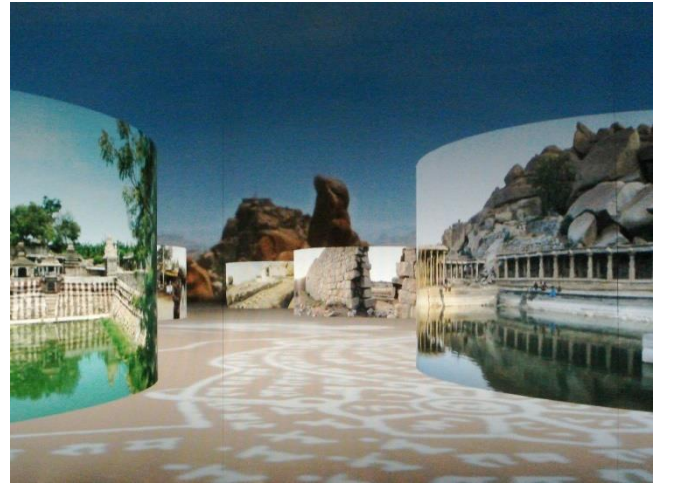
Deneyimin başlangıcında, dönebilen panoramik projeksiyonda, harita üzerinde konumlanmış farklı dijital görüntülere sahip panoramik dünyalar belirir (Şekil 4). İzleyici istediği silindire yön tuşlarıyla veya kumanda ile giriş sağlayabilir (Şekil 5).



Şekil 4: Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, 2006

Şekil 5: Jeffrey Shaw, *Place-Hampi*, 2006

Kaynak: <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place>



Bu panoramik silindirlerdeki görüntüler, sadece ilk versiyondaki, *Place-A User's Manual*'de hareketsizdir. Sonraki tüm diğer *Place* versiyonlarında, izleyici video görüntülerle karşılaşır. Shaw, *Place*'in her versiyonunda estetik kurguyu incelikli biçimde oluşturmuş ve senaryosunu güçlendirecek görüntüleri bu düzene göre kurmuştur. *Place-Hampi*'de; Hindistan-Hampi'ye ait antik kent manzaralarının etkileşimli bir sanal enstalasyonunu görürüz. Çalışma, izleyiciyi içine çeken 360 derecelik stereoskopik video, ses ve fotoğraflar içerir. *Place-Hampi*, Hindu mitolojisinin dramasını bedenlenmiş katılımcı için canlı bir mekâna dönüştürür. *Place-Hampi*'nin en tipik özelliği

hibrit arayüz sistemlerindeki estetik deneyim etkisinin konuşlandırılma biçimidir. Projeksiyondaki dijital görüntüler, sanal alanda gezinmeyi mümkün kılan ve uçsuz bucaksız dünyalara açılan çerçeveye yerleşir.

Seçim yaparak ilerleyen bedenlenmiş izleyicinin dikkati, sanal görüntünün dijital altyapısına çekilir ve izleyicinin virtüel olarak görüntüye girmesine olanak tanınır. Shaw'un dijital çağdaki bu estetik işlevi, teknik görüntüden çerçeveleme işlevine geçişi sahneler. *Place-Hampi*, "... anlam ve bilgi arasındaki içsel bağlantıda fayda sağlayan virtüel bir boyutun deneyimine ve bedeninin virtüelleşmesine fırsat sunar. Bu çalışmalar dijitali bedene kanalize ederek, bilgi ve insan bedenlenmesinin temel korelasyonunda kök salmış bir virtüel deneyime yol açar" (Hansen, 2004: 90). Shaw'un izleyici davranışını ön plana çıkardığını söyleyen Manovich, "izleyicinin silindirlerden birinin içine girdiğinde, sinemaya özgü bir algılama modundan Panorama geleneğine özgü bir algılama moduna geçtiğini" söyler" (Hansen, 2004: 87). Görüntülerin kendi kendine hareket etme kapasitesiyle, görüntü alanındaki hareket, etkili bir şekilde ikiye katlanır. Virtüel süreklilik sağlanırken mekânın sınırları kaybolur, belirsizleşir ve izleyicinin özerk bedenlenme kapasitesi onun zaman bilincini değiştirir.

Sanatçının kendi belleğini ve süresini içine katarak oluşturduğu bu manzaralar, yeni yer ve zaman içinde, izleyicinin şimdiki anını genişletecektir. Sürekli hareket ederek, hareketli görüntünün içine dalan izleyici, videonun kendine özgü zamansal doğasını bu kez kendi süre aralıklarıyla bütünleştirir; mekânda gerçek süreyi, zaman aralıklarında yakalamaya çalışır. Duygulama burada aralığı işgal eder. Shaw, *Place-Hampi*'de zamanın geçiş deneyimi için elverişli ortam deneyimini en başından itibaren bedenler üzerinde hareketlendirerek haritalamıştır. Etkili bir kurguya sahip bu çalışma, izleyici hareketinin içten taklit edilmesiyle duygulama deneyimini harekete geçirilmiştir. Hareket burada "... bir noktadan diğerine geçiş olarak hem zihinsel bir sentez hem de psikik bir süreçtir. Herhangi bir hareket, geçiş olarak kesinlikle bölünemez. Tüm hareketler içten eklemlidir" (Hauptmann, 2020). Estetik deneyimin yaşanmış süresi bu çalışmada kesintisiz geçişlerden oluşan bölünmez bir süreklilik hareketi sergiler. *Place-Hampi*, aynı zamanda Neo-Bergsoncu bir bellek ve hareket okumasıdır. Dijital ile öznenin mikro alanda birbirlerinden etkilenme kapasitesini kullanarak, temsile zor gelen duygulama kavramını virtüel içinde bedenlendirmeye çalışmıştır.

SONUÇ

Günümüz medya çalışmalarında Bergson'a dönüşün önemli bir kavramı olan duygulama, yeni medya sanatının bedenlenmiş Neo-Bergsoncu estetiğini özgürleştirmektedir. Bergson'un estetiği, gerçekliğin sürekliliğini keşfetmeye götüren ve kendi kendini icat eden özgürlükçü bir algı estetiğine dönüştüğü ölçüde estetik olarak kabul edilir. Görünür olmayı fiziksel dünyaya modelleme, ifade edilemeyen bedenlerde his ve temasa dönüştürebilme Bergsoncu bir felsefenin hatırı sayılır izlerini taşır. Farklı yeğinliklere sahip saf süreyi şimdiki anda ortaya çıkarmak için, zamanın sürekliliğindeki aralıkları estetik deneyim içinde yakalama fikri, günümüz medya sanatının hâlâ uzun araştırma konuları arasında yer alır. Shaw'un Bergson'u takip eden medya çalışmalarına yadsınamaz katkısı; zaman ve mekân deneyimlerine ve onların kavramsallaştırılma biçimlerine yeni modeller sağlaması, beden canlılığını korumak için estetik deneyimi teknik bir uzantı olarak değil, bedenlendirmeyi esas alan bir potansiyel olarak kullanmasıdır. Shaw, gerçek sürenin içsel bir görünümünü oluşturmak için zamanın doğrusal yapısını bozarak, mekândaki beden deneyimini çoklu ve beklenilmedik olasılıklara dönüştürür. Bu da, günümüz Neo-Bergsoncu düşünüşe ait gerçek estetik deneyimin, ancak saf süre içinde ve mekânın aşılması fikriyle gerçekleştirilebileceği bilgisini olumlar.

KAYNAKÇA

- Bergson, H. (2013). *Ahlakın ve Dinin İki Kaynağı* (Çev.: M. Mukadder Yakupoğlu), 2. bs. Doğubatu Yayınları.
- Bergson, H. (1944). *Creative Evolution*. Modern Library / Random House.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek* (Çev.: Işık Ergüden), Dost Yayınları.
- Bergson, H. (1988). *Matter and Memory*, Zone Books.
- Bergson, H. (2017). *Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri* (Çev.: M. Şekip Tunç), Dergah Yayınları.
- Bergson, H. (1950). *Time and Free Will*. 6. bs. The Riverside Press.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema I: Hareket-İmge* (Çev.: Soner Özdemir), Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2010). *Bergsonculuk* (Çev.: Hakan Yücefer), Otonom Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema 2: Zaman-İmge* (Çev.: Burcu Yalım, Emre Koyuncu), Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2001). *Felsefe Nedir?* (Çev.: Turhan Ilgaz), YKY.
- Guattari, F. (1995). *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Indiana University Press.

- Hansen, M. (Spring 2004b). *The Time of Affect, or Bearing Witness to Life*, Critical Inquiry, Vol. 30, No. 3, 584-626
- Hansen, M. B. N. (2004a). *New Philosophy for New Media*, The MIT Press.
- Hauptmann, D. (2020). *Architecture and the Time of Space: The Double Progression of Body and Brain*.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University Of Chicago Press.
- Henriques, J. (2010). *The Vibrations of Affect and Their Propagation on a Night out on Kingston's Dancehall Scene*. Body & Society 16 (1): 57–89.
- Lazzarato, M. (2017). *Videofelsefe* (Çev.: Şule Çiltaş Solmaz), Otonom Yayıncılık.
- Lefebvre, A. & White, M. (2012). *Bergson, Politics, and Religion*, Duke University Press Books.
- Levy, P. (1998). *Becoming Virtual Reality in the Digital Age*, Plenum Trade.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, The MIT Press.
- Marx, L. U. (2020). *Filmin Teni* (Çev.: Selin Yılmaz), Doruk Yayıncılık.
- Massumi, B. (2002). *Parables of the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press.
- Massumi, B. (Autumn, 1995). *The Autonomy of Affect, Cultural Critique*, No. 31, The Politics of Systems and Environments, Part II. 83-109.
- Montero, B. G. (2016). *Thought in Action Expertise and The Conscious Mind*, Oxford University Press.
- Mullarkey, J. (1999). *Bergson and Philosophy*, Edinburgh University Press.
- Olkowski, D. (1999). *Gilles Deleuze and the Ruin of Representation*. University of California Press,
- Pallasmaa, J. (2012). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons Ltd.
- Rodowick, D. N. (2001). *Gilles Deleuze'ün Zaman Makinesi* (Çev.: Ekrem Ekici), Küre Yayınları.
- Sütçü, Ö. Y. (2021). *Sinematografik İmge ya da Gerçekliğin Dolaysız Sunumu: Bergsoncu Bir Bakış*. Norgunk Yayıncılık.
- Tarkovsky, A. (1989). *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*, Faber and Faber.
- Weibel, P. (1997). *Jeffrey Shaw: A User's Manual*, ZKM.
- (<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place>), 1 Haziran 2023.