

Performance Art: A Dynamic Fraction with Culture Interactive

Performans Sanatı: Kültür Etkileşimli Dinamik Bir Fraksiyon

Doç. Dr. Engin Güney

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, engin.guney@omu.edu.tr
ORCID: 0000-0001-6555-6729

Öğr. Gör. Temel Şükrü Töre

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun Meslek Yüksekokulu, El Sanatları Bölümü, temel.tore@omu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-3702-7384

Abstract

The aim of the research is to evaluate the changes in the content, presentation, application form and role of art from postmodern culture to post-digital culture with the focus of "Performance Art" in the part-whole relationship. "Performance Art" is a part of art and "Art" is a part of "Culture". Considering performance art as a part/fraction of the whole, explaining the transformations in performance art in the part-whole relationship, and showing the interaction between cultural and artistic changes are the nature of the research. In this context, in the "Introduction" section of the study, cultural changes will be examined within the limitations specified, before associating the changes in art with culture, in the focus of performance art. Performance Art" has been applied in very different ways in the three cultures mentioned. The titles of "Postmodern Culture and Performance Art", "Digital Culture and Performance Art", "Post-Digital Culture and Performance Art" will be explained in relation to changes in culture, and a general evaluation will be made in the "Conclusion and Discussion" section. Teams that perform post-digital performance practices reflect today's culture and exhibit futuristic approaches that affect culture. This shows that performance art interacts with culture as a dynamic cultural/artistic fraction.

Extended Abstract

Introduction: When the 20th century entered, the trust in science and technology was established and innovations that make life easier and expand horizons have brought a different understanding of happiness than ever before. However, as the factories increased in industrial cities, trade competition and the race for enrichment began. This industrial order created by man has become a new problem. Thus, a type of anxious person was born, who was cut off from his own peaceful world, could not spare time for his family due to working hours, and tried to adapt to the new cultural ecology. Science and technology, which are shown as the trigger of directing people to a more comfortable, happy, free, comfortable and non-exploited lifestyle, have been used to turn them into masses that make the wheels turn.

Artists who previously produced art objects have now produced different works and ideas in the 20th century. Along with the effects of the Second World War and many social, social and political impulses; rejection, revolt and different artistic experiments of artists came to the fore. "There is no longer any point in thinking whether art should be realist, expressionist, impressionist or futuristic, fauvist, abstract, pop, minimal, and asking whether it should paint light or show its own skeleton. The boundaries between life and art have been erased.

Postmodern art has placed the emphasis on content rather than form and has created an attitude against the formalist elitism of art. The continuation of brutal war massacres, genocides, and the preference of policies that mask interests over ethical/universal values have led artists to protest attitudes/questions. Performance art is seen as a bridge where changes are made on the body by artists such as Yves Klein, Hermann Nitsch, Marina Abramovich, Dennis Oppenheim, Bruce Nauman, Carolee Schneemann, Chris Burden, Stelarc and Orlan. Artists such as Allan Kaprow and Joseph Beuys, on the other hand, focused on existence at the time of performance using the body.

Performance art is a set of unlimited approaches. Hundreds of performances can be mentioned, which will be explained in relation to the culture of the period. There are many performances in which the changes in culture and human perception and the wrong policies followed are criticized. In addition to this, artists focused on the future have sought technological developments and exceeding the limits of human performance. It is new media technologies that pave the way for this search.

The development and spread of computer, internet and mobile technologies in postmodern culture has been the determinant of unprecedented transformations. Until the end of the 20th century, it was impossible to implement practices that changed the concept of time-space, such as being able to instantly interact with people from any part of the World, to be able to be represented in more than one place without going anywhere, to be able to perform surgical interventions for a patient in another country without changing the place, to be able to handle institutional procedures from the place of residence. The possibilities of digital technologies that permeate every aspect of life, which are uncountable, are accepted as facts that should not be denied. However, it is not possible to evaluate digital culture as a life model shaped by the benefits of digitalization.

What is effective in digital cultural transformation is not the possibilities provided by technology, as in postmodern culture, but the way they are used. When the useful new media is evaluated holographically (multifaceted, transparent and holistic) together with ideologies, it is seen that it actually contains many paradoxes.

In digital culture, individuals enjoy using new media. They make it a part of their life. They participate voluntarily in most virtual activities without question. Power centers with ideologies masking their interests are thus always in the position of hegemony who rule and win. Individuals, to whom concepts such as digital generation, digital native, and generation z are attributed, mostly do not maintain their lives by using the control mechanism, by protecting their own self and by the decisions they take. They are shaped by the conformist attitude in line with the decisions of the hegemony. The ideological and hegemonic activities based on the interests that existed in the period before the development/dissemination of new media technologies throughout the world continued in digital culture as well. The idea that needs are the trigger of inventions, innovations and scientific developments should also be reconsidered. As technology progressed, the artist stopped questioning/criticizing the negative changes about human and society, questioned the performance limits of human and made works based on living integration with life forms.

As time progresses, the phase of defining, getting used to and adapting to the digital technologies that surround people as if they are something new is over. There is a process where digital and real life are intertwined. Augmented, virtual and mixed reality surrounds us. The boundaries of the virtual and the real have become almost invisible. The experiences in the digital world and the experiences in the physical life complement each other. It goes far beyond the vehicle environments and methods defined at the beginning of the digital era, where the living-machine symbiosis is widespread, artificial intelligence robots, smart assistants and other advanced technologies. For this reason, the concept of "Post-digital culture", which is used today in the sense of beyond digital culture, creates a new discussion area. In post-digital performance art, the indeterminacy between hybridity and virtual reality is at the forefront. Applications such as projection mapping, three-dimensional modeling and computer graphics are used together in the projects. Performances can be realized with robots, virtual fictions, holograms. In other words, in post-digital performance, the artist can enrich his performance with post-production and virtual productions. While presenting his performance, which he turned into a video, on the screen, he can construct a supporting installation in the gallery. He can share his video on the Internet and convert it to a format that includes the audience. This approach goes beyond simply reconciling digital imagery to real performance.

Method: The method of the study was determined as qualitative content analysis and hermeneutic approach. In this context, the changing production styles of performance artists, their philosophies, reasons, and the relationship between project presentations and cultural structure were investigated. Since this study was conducted in accordance with the document analysis method, it does not require ethics committee approval.

Conclusion and recommendations: Changes in performance art, which is the fraction of art, are examined in the relationship of culture. In order to comprehend the time-dependent changes in the application technique, art style, preparation method, presentation style, philosophy and content of the performance artists; performance art has been evaluated as a dynamic that is affected by cultural transformations and affects culture with its pioneering practices. Teams that perform post-digital performance practices reflect today's culture and exhibit futuristic approaches that affect culture. This shows that performance art interacts with culture as a dynamic cultural/artistic fraction.

Keywords: Post-digital Performance, Digital Performance, Performance Art, Cultural Changes

Özet

Sanatı genel olarak ele almak yerine onun fraksiyonlarından olan performans sanatındaki dönüşümler araştırıldığında postmodern kültürden post-dijital kültüre gerçekleşen değişimler ile paralel işleyiş ve sanatın/sanatçının yeni kültürel yapıyı oluşturma uğraşındaki potansiyeli gözlemlenebilir. Araştırmanın amacı performans sanatındaki değişimleri belirlemekten, sanatsal üretim biçimlerini tasniften / benzerlik ve farklılıkları belirlemekten öte, post-modern kültürden post-dijital kültüre sanatın içeriğindeki, sunumundaki, uygulama biçimindeki, rolündeki değişimleri “Performans Sanatı” odağında, parça-bütün ilişkisinde değerlendirmektir. “Performans Sanatı”, sanatın, “Sanat” ise “Kültür” ün bir parçasıdır. Performans sanatını bütünün bir parçası/fraksiyonu olarak ele alıp parça bütün ilişkisinde performans sanatındaki dönüşümleri açıklamak, kültürel ve sanatsal değişimler arasındaki etkileşimi göstermek araştırmanın mahiyetidir. Bu minvalde çalışmanın “Giriş” bölümünde performans sanatı odağında sanattaki değişimleri kültür ile ilişkilendirme öncesinde, belirtilen sınırlılıklarda kültürel değişimler irdelenecektir. Kültürel değişimler bilim, teknoloji, sanat, ideoloji, hegemonya, politika, ekonomi, inanç gibi olgular etik, ahlak, değer, estetik gibi unsurlar bileşkesinde açıklanacaktır. Bu değişimler kültür ilişkisinde “Postmodern Kültür ve Performans Sanatı”, “Dijital Kültür ve Performans Sanatı”, “Post Dijital Kültür ve Performans Sanatı” başlıkları açıklanacaktır, “Sonuç ve Tartışma” bölümünde genel değerlendirme yapılacaktır. Post-dijital performans uygulamalarını gerçekleştiren ekipler günümüz kültürünü yansıtmakla birlikte kültürü etkileyen, gelecekçi yaklaşımlar sergilemektedir. Bu da performans sanatının dinamik bir kültürel/sanatsal fraksiyon olarak kültürle etkileşim halinde olduğunu göstermektedir.

GİRİŞ

Bugünün entelektüel dünyasında post öneki post-kapitalizm, post-hakikat (post-truth), post yapısalcılık, post-dijital kültür, post-pragmatik, post-fordizm, post-kolonyalizm, post-feminizm, post-hümanizm, post-dijital performans... gibi birçok kavram türetilmiştir. Bu kavramlardan biri de Postmodern kültürdür. "Post" öneki İngilizce'de daha sonraki, bir şeyin sonrası, izleyen, ardıl vb. anlamlara gelir (Şaylan, 2009: 38). Postmodern kültür kavramında diğer türetilen bazı kavramlarda olduğu gibi durum farklıdır. Modern kültür ile postmodern kültür birlikte değerlendirildiğinde her ne kadar biri diğerinin devamı gibi görünse de postmodern kültürde çok farklı bir yönelim, modern kültürü eleştirme/reddetme durumu dikkat çekmektedir. Bundan dolayı postmodernizmin, modernizm sonrası ya da ötesi olarak değerlendirilmesi Habermas, Eagleton, Giddens gibi kimi düşünürler için doğru bir yaklaşım değildir.

20. yüzyılda yaşamı kolaylaştıran ve ufuk genişleten yenilikler ile farklı bir mutluluk anlayışı oluşmuş, bilim ve teknolojiye güven yerleşmiştir. Fakat, endüstri kentlerinde fabrikalar çoğalırken ticaret rekabeti ve zenginleşme yarışı da başlamıştır. İnsanın yarattığı bu endüstriyel düzen, yeni bir sorun haline almıştır. Böyle olunca, kendi huzurlu dünyasından kopmuş, çalışma saatleri nedeni ile ailesine eskisi kadar vakit ayıramayan, yeni kültürel ekolojiye uyum sağlamaya çalışan, eski yaşam alanından koparılmış kaygılı bir insan karakteri oluşmaya başlamıştır. İnsanları daha konforlu, mutlu, özgür, rahat, sömürülmeyen, özgür yaşam biçimine yöneltmenin tetikleyicisi olarak gösterilen bilim ve teknoloji, insanları sistemin devamlılığını sağlayan kitleler durumuna getirmek için kullanılmıştır.

Kapitalizme alternatif bir dünya sistemi olduğu ileri sürülen sosyalizmin ortaya çıkışı, 1917 Ekim Devrimi, iki büyük dünya savaşı, eski sömürge ve kolonilerin bağımsızlık mücadeleleri, soykırımlar, nükleer silah teknolojisi ve insan türünün ilk kez bütünü ile yeryüzünden silinme sorunu ile karşı karşıya kalması gibi durumlar postmodernleşme sürecini başlatan akla gelen ilk hareketlerdir (Şaylan, 2009: 20) "İkinci Dünya Savaşı'nda atom bombasının kullanılmasıyla bilimin etik tarafı tartışmaya açılmış; bu tartışmalar sonucunda bilimin kendisinin etik bir değer taşımadığı, bilimsel bilginin kullanılması sırasında etik faktörlerin ortaya çıktığı anlaşılmış, ve bilime olan aşırı güven makul seviyelere çekilmiştir" (Topdemir - Unat: 2012: 296). Bu nedenle postmodern kültür, geçmiş kültürel yapılanmalar ile uyuşmayan yeni toplumsal oluşumları yansıtmının yanında, çaresizliği ve umutsuzluğu ortaya koyan bir

oluşumu da sergilemekte/tanımlamaktadır.

Postmodern kültürde bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerin gelişmesi ve yaygınlaşması, öncesinde görülmeyen dönüşümlerin belirleyicisi olmuştur. Dünyanın herhangi bir noktasındaki kişi/kişiler ile anında etkileşimli iletişim kurabilmek, bulunduğu yerden, herhangi bir yere gitmek için vakit harcamadan yere farklı yerlerde temsili olarak bulunabilmek, başka ülkedeki hastaya mekan değiştirmeden cerrahi müdahalelerde bulunabilmek, kurumsal işlemleri oturduğu yerden halledebilmek gibi zaman-mekan kavramını değişime uğratan pratikleri 20. yy sonlarına kadar gerçekleştirmek olanaksızdı. Dijital teknolojilerin saymakla bitmeyecek yaşamın her alanına sirayet eden olanakları, yadsınmaması gereken gerçekler olarak kabul edilmekle birlikte dijital kültürü, dijitalleşmenin sağladığı faydalarla biçimlenen yaşam modeli olarak değerlendirmek de mümkün değildir.

Dijital kültürel dönüşümde etkili olan ise postmodern kültürde olduğu gibi teknolojinin sağladığı imkanlar değil onların kullanım biçimi olmuştur. "Biz araçlarımızı şekillendiririz ve araçlarımız bizi şekillendirir" diyen McLuhan teknolojik ilerlemenin insanlığı şekillendirirken, travmatize ettiğini belirtmektedir (Lovejoy, 2004: 272). Yani nasıl ki "kuantum fizikçilerinin" atomdan enerji üretmesinden çok "güç odaklarının" bu enerjiyi silah endüstrisine uyarlama ve anında binlerce insanı öldürmek için kullanma vakası, ahlaktan/etikten/değerlerden yoksun politika/siyaset/ideoloji/hegemonya ilişkisinde kültürel değişimlere yansıtırsa; dijital teknolojilerin sunduğu imkanlar kadar onların kullanım biçimlerinde de bu fenomenler bileşkesinde kültürü etkilemiştir. Bu bağlamda faydalı olan yeni medyanın, ideolojilerle birlikte holografik (çok yönlü, şeffaf ve bütüncül) değerlendirildiğinde, aslında birçok paradoksu içinde barındırdığı görülmektedir.

Yengin (2012), dijital teknolojilerin güç odaklarıncı "bireyi, toplumu hem eğlendirme hem tüketme hem kontrol etme (gözetim) hem de yönetme amacını hedeflediğini" (s. 117) belirtirken kullanım biçimindeki tehlikelere vurgu yapmaktadır. Özgül'e (2012) göre, "büyük mesafeleri yakına getirdiği söylenen yeni medya teknolojileri, olay ve olayın aktarımı arasındaki sınırların neredeyse ortadan kalkmış olması, olayın kendisinin gerçekliğinin önemini büyük ölçüde yitirmiş olması ve aktarımın aktarılan olaydan ya da bu olayın gerçekliğinden daha önemli hale gelmiş olması sebebiyle, aslında mesafeleri arttırmaktadır" (s. 4542). Sanal ortamda aşırı vakit geçirmenin bireyleri yalnızlaştırdığı da üzerinde durulan bilindik sorunlardandır. Çevremize baktığımızda dünyanın her noktasındaki gelişmelerden haberdar olan bireylerin yakınında ki vakalardan haberdar olmayışı; "dünyanın her yerinden insanların, fiziksel uzaklıktan etkilenmeden birbiri ile temas halinde olabilmesi, ancak, kapı komşularının kim olduğunu dahi bilmiyor olmaları!" (Türkoğlu, 2010: 70) davranış birlikteliğindeki değişimlerin aslında yalnızlaşma, birlik beraberliğin yok oluşu, samimiyetin azalması, sağlıklı komşuluk ilişkilerinin kaybolması, bölünme, parçalanma yönünde değiştiğini kanıtlamaktadır.

Dijital kültürde bireyler, yeni medyayı severek kullanmakta, onu yaşamının bir parçası haline getirmekte ve çoğu sanal aktiviteye sorgulamadan gönüllü dahil olmaktadır. Çıkarlarını maskeleyen ideolojileriyle güç odakları da bu sayede daima yöneten, kazanan hegemon konumundadır. Dijital kuşak, dijital yerli, z kuşağı gibi kavramlar atfedilen bireyler çoğunlukla yaşamlarını, denetim mekanizmasını kullanarak inandığı şekilde kendi benliğini koruyarak, aldıkları kararlarla değil, hegemonyanın kararları doğrultusunda konformist tavırla biçimlendirmektedir.

Yeni medya teknolojilerinin gelişmesinden/dünya genelinde yaygınlaşmasından önceki süreçte var olan çıkara dayalı ideolojik ve hegemonik faaliyetler, dijital kültürde de devam etmiştir. "Günümüz toplumunun içinde bulunduğu en büyük tehlikelerden biri ideolojinin kendi varlığını gizlemesi ve sistemin varolan ideolojiyi daha kolay bir şekilde dayatmasıdır" (Özgül, 2012: 4544). Bu bağlamda, tekno-kültürel yapıda buluşların, yeniliklerin, bilimsel gelişmelerin, yeni teknolojileri bağımlılık düzeyinde kullanımın nedeninin ihtiyaçlar olduğu algısı da sorgulanmalıdır.

Postmodern kültürle süregelen topluma enjekte edilen tüketme arzusu/motivasyonu giderek artarken, sonu

gelmeyen bu “trend”e uyma ve bu yaşam biçimini zorunluluk olarak algılama sürecinde sistemin işlemesi için kullanılan insanlar da sürekli tüketse de mutlu olamamaktadır. Modernizm ile geleceğe dair güzel hayallerin-“ütopyaların yerini postmodernizm ile “distopya”ya-umutsuzluğa-endişeye bırakmasından sonraki süreç, dijital kültür sonrası yeni medya teknolojileri ve ideoloji bileşkesinde “dijitopya” ya yani dijitalle mümkün olamayacak mutlu olma çabasına dönüşmüştür.

Dijital performanslarda bilgisayar ve donanımlarından faydalanılmıştır. Sanatçılar performanslarını sanal mecrada üretilen dijital, hareketli görüntülerle birlikte gerçek ortamda sergilemektedir. Artık bir galeride sergilenen sadece sanatçının kavramsal içerikli performansının yerini, sanatçının performansı ve ekrana yansıtılan önceden programlanmış sanal görüntü almıştır. Bu birliktelikte akışkan, senkronize, estetik aksiyon ön plandadır. Dijitalleşme öncesinde performans sanatçılarının zorlu, gerçek, içeriği ile iz bırakan aksiyonlarının eleştirel, protest tavırlarının yerini çoğunlukla sanal görüntü ile gerçek performans arasındaki senkron birliktelik ve uyum veya insan makine birleşimi ile gerçekleştirilen performanslar almıştır. Performans sanatçılarının sanal ile uyumlu hareketleri dijital kültürdeki davranış biçimleri ile ilişkilendirilebilir. Yeni estetik anlayışta teknolojinin sunduğu imkanları kullanıp yeni açılımların sağlanması algısal değişimlerin görüntüsel yansımalarıdır.

Dijital kültürde yeni medya teknolojileri gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Merakını, araştırma nasyonunu, öteleyici tavrıyla birleştiren sanatçılar ise artık farklı alan uzmanlarıyla birlikte hareket ederek sanal ve gerçeğin iç içe geçtiği (kültürde olduğu gibi) kompleks projelere yönelmektedir.

Günümüzde artık insanı kuşatan dijital teknolojileri yeni bir şeymiş gibi tanımlama, onlara alışma, uyum sağlama evresinin bittiği, gerçek olan ile sanal yaşamın, sanal karakterlerin, sanal ortamın iç içe geçip sınırların belirlenemez olduğu bir süreç yaşanmaktadır. Programlarla oluşturulan dijital gerçekliklerin etrafımızı sardığı, fiziksel hayattaki deneyimlerin sanal deneyimlerle desteklendiği canlı – makine simbiyozunun yaygınlaştığı, günümüz için, dijital kültür ötesi anlamında kullanılan “Post-dijital kültür” kavramı yeni bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Dijital kültür, emekleme evresi bitmiş yürümeye yeni başlayan çocuğa benzetilirse, belli bir yetkinlik sonrası çocuğun koşması farklı ritimlerle sıçraması, yüksekte atlamaktan keyif alması, tek ayak üstünde sekmesi, daha karmaşık folklorik hareketler öğrenme çabası vs. post dijital kültüre benzetilebilir.

Post dijital kültür sadece teknolojik gelişmelere bağlı kültürel gelişmeleri açıklamaz. Bu kültürel ilerleyişte makineler/mekatronik yapılar olabildiğince insanlaştırılmaya çalışılırken, nedense sorgulama, merhametli-vidanlı olma, diyargam davranma, hilm sahibi olma, paylaşma, etik-evrensel değerlerle yaşama gibi insani özelliklerin yok olduğu insanın adeta makineleştiği bir süreç yaşanmaktadır. Sanal olabildiğince gerçek halini alarak, cazip hale getirilirken, gerçek olan adeta tüketilip yok edilmekte yapaylaştırılmaktadır. Belki de günümüzde sanal-gerçek, makine-insan arasındaki sınır ihlalleri konuşulurken yakın gelecekte sınır tarafları yer değiştirmiş olacaktır.

1. POSTMODERN KÜLTÜR VE PERFORMANS SANATI

Geleneksel kültürden modern kültüre geçişte kentlerde akılcı yollar ve bilimsel gelişmeler ile daha konforlu, huzurlu, özgür bir yaşam modeline geçileceği, inanç odaklı baskıcı yönetimin biteceği beklentisi yerini hayal kırıklığına bırakmıştır. Çünkü yönetimde aristokrasinin yerini burjuvazi almıştır ve baskı/sömürü devam etmiştir. Savaşlarda bilimsel gelişmelerin güç gösterisine dönüşmesi insanlarda güven olgusunu sarsmıştır.

Önceleri sanat objeleri üreten sanatçılar 20. yüzyıla gelindiğinde daha farklı işler ve fikirler üretmiştir. “İkinci Dünya Savaşı’nın etkileri ve birçok toplumsal, sosyal, politik dürtülerle birlikte reddetme, baş kaldırı ve sanatçıların farklı sanatsal denemeleri öne çıkmıştır” (Ayteş,2014:1). "Artık sanat realist mi, ekspresyonist mi, empresyonist mi yoksa fütürist mi olmalı, fovist, soyut, pop, minimal mi olmalı diye

düşünmenin, ışığı resmetsin mi resmetmesin mi veya kendi iskeletini gösterebilir mi göstermesin mi diye sormanın anlamı kalmamıştı. Her şey zihindeydi" (Baudrillard, 2011: 22).

Lyotard'a göre, Kant, Hegel, Marx ya da başka düşünürlerin formüle ettiği büyük anlatılardan medet umma devri artık bitmiştir. Büyük anlatılar devrinin bitmesinin sanattaki karşılığı "yüce estetiğin terk edilmesi" şeklinde ortaya çıkmıştır. Yaşam ve sanat arasındaki sınırlar silinmiştir (Yılmaz, 2006: 343).

Örneğin 1974 yılında Marina Abramovic'in gerçekleştirdiği seyircinin aktif kendinin pasif olduğu "Ritim 0" (şekil 1) adlı performansta, savunmasızlık karşısında birbirinden güç alıp içindeki kötülüğü çıkarma eylemi ile sunulan imkanlar ve kuralsızlıkların doğuracağı sonuçlar gözler önüne serilmiştir.

Performansında tüm sorumluluğun kendine ait olduğunu belirten Abramovic, kendisinin bir nesne olduğunu seyircilerinde istediklerini yapmalarında özgür olduklarını belirtmiştir. Altı saat süren performans için seyirciye üzerinde 72 nesne bulunan bir masa hazırlamıştır. İçinde bıçak, tabanca, mermi, balta, makas, çekiç, testere gibi malzemelerin de olduğu nesnelere istediği şekilde kullanmakta özgür bırakılan seyirciler performansın ilk yarısında çekingen, sevecen ve iyimserken, sonrasında saldırgan hale gelmişlerdir. Kıyafetleri yırtılan, üzerine değişik yazılar yazılan sanatçının vücuduna derin kesikler atılmış ve kanı içilmiştir. Bu eylem ve şiddet performansının geldiği son noktadandır ve kuralsızlığın, nelere sebep olabileceğinin örneği olmuştur (Sanat, 2017).



Şekil 1: "Rhythm 0" Marina Abramović, 1974

Postmodern sanat "vurguyu biçim yerine içeriğe yüklemiş ve sanat sanat içindir idealizminin biçimci elitizmine karşı tavır yaratmıştır" (Erzen, 1997: 1508). Acımasız savaş kıyımlarının, soykırımların devam etmesi çıkarların maskelendiği politikaların etik/evrensel değerlere tercih edilmesi sanatçıları protest tavrılara, sorgulamalara yönlendirmiştir.

Beden, önceleri temsilen bulunduğu yerlerde artık bire bir kendisini sergilemiştir, hem nesne hem özne olarak kullanılmıştır. Böylece izleyici kendini bu sanatın içinde hissedebilmiş, sanat eseri önceleri izlenen bir olguyken izleyiciler tarafından yaşanan bir metafor haline gelmiştir. Böylelikle sanat ve topluluk arasında var olan sınırların hepsi kaldırılmıştır (Ceylan,2019: 10).

Sanatçının bedeninin esas materyal olduğu bu sanat tarzı, zaman zaman mazoşist unsurlar da içermektedir. Sanatçıların vücutlarına uyguladıkları şiddetle oluşturdukları performanslar 1960 ile 1980 yılları arasında Vito Acconci, Terry Fox, Chris Burden ve Ana Mandieta gibi isimlerin eserlerinde doruğa ulaşmıştır (Sözen, 2001:72). Gina Pane'in jiletle vücudunda çizikler oluşturup kanını sildiği pamukları sergilediği performansı (şekil:2) şiddet ve acı içeren örneklerden biridir.



Şekil 2: “Duygusal Eylem”, Gina Pane, 1973

Kimlik, ‘öteki’lik, cinsellik, iktidar, toplumsal normlar, beden gibi tartışma alanlarının mesele haline alışı performans sanatında belirleyici bir etkiye sahiptir. Bu sanat anlayışı, sanatsal nesneden çok toplumsal anlama odaklanan, cinsiyet ayrımcılığından ırk ayrımcılığına, medya eleştirisinden sanat kurumlarının eleştirisine uzanan, özünde belli güç ilişkilerinin şekillendirdiği toplumsal kodları irdeleyen sanatçıların pratikleriyle şekillenmiştir (Kıroğlu, 2018: 2; Antmen, 2008: 277).

Performans sanatı, Yves Klein, Hermann Nitsch, Marina Abramoviç, Dennis Oppenheim, Bruce Nauman, Carolee Schneemann, Chris Burden, Stelarc ve Orlan gibi sanatçılar tarafından beden üzerinde değişiklikler yapılan bir köprü olarak görülmektedir. Allan Kaprow, Joseph Beuys gibi sanatçılar ise bedeni kullanarak performans anında varoluşa odaklanılmıştır (Yılmaz,2006:283).



Şekil 3: “Amerika'yı Seviyorum, Amerika Da Beni” , Joseph Beuys, 1974

Amerikan yerlilerinin dramına ve yanlış Amerikan politikalarına dikkat çekmek isteyen Beuys (şekil 3), 3 gün boyunca vahşi kurt ile bir kafeste yaşar. Amerikalılar tarafından soyları tükenme tehlikesi geçiren 'coyote' yani kır kurdu Amerika topraklarına özgü bir türdür ve Kızılderilileri temsil eder. Geçmişin bir hesaplaşması olarak düşünülebilen bu yüzleşme ile; kurt ve Avrupalı karşı karşıya gelmiştir. Kurt, onu yok etmek isteyen Avrupalıların soyundan gelen Beuys'a karşı saldırgan bir yırtıcı olarak temsil edilmesine rağmen, beraber yaşamak zorunda olduğu bu yabancıya ve beraberinde getirdiği nesnelere alışmıştır (Menay-Özkan,2020:1623).

“Performans sanatı sınırsız yaklaşımlar bütünüdür ve dönemin kültürü ile ilişkilendirilerek açıklanacak yüzlerce performanstan bahsedilebilir. Kültür ve insan algısındaki değişimlerin, izlenen yanlış

politikaların eleştirildiği performanslar arasında geleceğe odaklanmış sanatçılarda teknolojik gelişmelere ve insanın performans limitlerini aşmasına yönelik arayışlara girmiştir.

Örneğin Stelarc 1980 sonrasında beden sanatını teknoloji ile bütünleştirerek birçok performans sunmuştur. İleri teknoloji ve tıp sayesinde, düşüncelerini eylemleriyle ortaya koymuştur. Stelarc'ın 2000'li yıllarda gerçekleştirmiş performansında (şekil 4), biyoloji biliminin ilerlemesinden faydalanarak koluna fazladan bir kulak dahil etmeyi planlamıştır. Sanatçının kulağından model olarak alınan fare hücreleri ile yapılmıştır ve bir cihaz içerisinde beslenilerek canlı tutulmuştur. 2006 yılında kola aktarılması için hazır hale gelen kulağa yerleştirilen bir mikrofon sayesinde sesler bluetooth teknolojisi sayesinde internete aktarılmıştır. Stelarc dünyanın neresinde olursa olsun olağandışı kulağının duyduğu sesleri takip edilebilmektedir (Ceylan, 2019: 17).



Şekil 4: “Ear on Arm”, Stelarc, 1996

Sanatçı mikrobiyal ikinci bir deri yetiştireceği performans projesinden bahsederken “Sanırım vücuduma yapacak işler bitmeden önce zamanım tükenecek” (Wired, 2012) söylemiyle devam eden heyecanlı arayışlarını vurgulamıştır. Stelarc kültürel biçimlenmeleri, algısal değişimleri, yaşam modellerini, insan davranışlarını eleştirmek yerine vücudun sınırlarını araştırma merakını, yaşamı nasıl gördüğünü, insanın performans limitlerini artırma olasılıklarını sorguladığı bir yaklaşım sergilemektedir. “Gelişen teknolojiye uyum sağlamak için işlevleri genişletilmiş olan insan vücudunu bir zorunluluk olarak görmektedir” (Hasgüler, 2012: 48). Toplumsal sorunlardan, yaşamdaki anlam arayışından beslenme, kaotik kültürel yapılanma sorunsallarına odaklanma, protest fikirleri sanatsal yaklaşımlarla yansıtmak eylemleri yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile açılım kazanmıştır. Kimi sanatçılar da dijital teknolojilerin gelişmesiyle, sanal-gerçek senkronizasyonuna dayalı performanslara yönelmiştir.

2. DİJİTAL KÜLTÜR VE PERFORMANS SANATI

Dijital kültür, dijital teknolojilerin gelişmesiyle ortaya çıkan, dijital görüntünün egemenliğinde görerek inanmaya yönlendirilen bireylerle dünya ölçeğinde gerçekleşen yeni kültürel oluşmaları ifade etmektedir (Güney, 2014:16). Yeni medya teknolojilerinin yaygınlaşması ve bunların kullanım tercihleri günlük hayatımızda birçok değişime neden olmuştur. Lovejoy (2004) algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olan teknolojinin “sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki ettiğini” vurgulamaktadır (s.13). Yeni medya, yüksek düzeyde ve çok yönlü bir etkileşim

içeren dijital teknolojiyi içermektedir. Sanata adapte olan teknolojik araçlar, aynı zamanda kültürel bir ortam, tekno-kültürel bir karakter, ideolojik ve ekonomik bir güç niteliği taşımaktadır (Yazar, Kurt, 2021:71).

Yapay yaşam formlarının, 3 boyutlu modelleme gibi programların, sanal mecraların, uzaktan kontrol sistemlerinin kullanıldığı birçok teknolojik donanımla desteklenen performanslardan bahsedildiğinde akla bilgisayar ve internet gelmektedir. Bu teknolojilerin yaygınlaşması “sanatçı paletlerini genişletmiş, ve performansları üzerinde daha kesin bir denetim imkanı sağlamıştır” (Wans, 2006: 17).

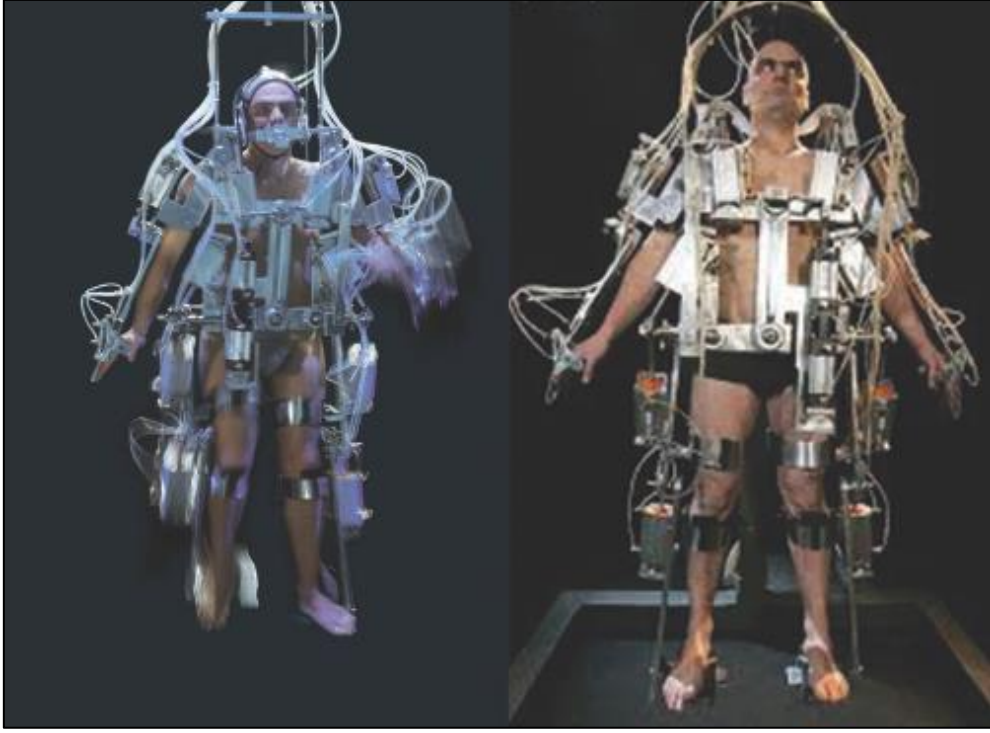
Stelarc’ın biyoloji tıp gibi alanların desteğiyle ilerlettiği kol üzerinde kulak projesi dijitalleşmenin var olmadığı çağda gerçekleştirilmiş sonrasında geliştirilmiştir. 1996 da koluna fazladan bir kulak dahil eden sanatçı 2006 yılında bluetooth teknolojisini kullanmıştır. Teknoloji ilerledikçe insanın performans limitlerini sorgulayan sanatçı yapay yaşam formları ile canlı entegrasyonuna dayalı çalışmalarda bulunmuştur.

90’lı yıllardan bu yana performans sanatçısı Stelarc, çalışmalarında “insan vücudunun modası geçmiştir” fikrine odaklanıp performanslarında mekatronik yapıları etkili bir şekilde kullanmıştır (Bulut, 2018: 27). 'Exoskelton' (Şekil 5) 1998'de yaptığı performanslardan biridir. Performansında vücut için özel olarak tasarlanmış altı ayaklı bir yürüyüş makinesi kullanmıştır. Ek işlevlere sahip insansı bir form olarak inşa edilen siborg, yarı insan yarı hayvan olan efsanevi karakterleri çağırıştırılmıştır. Stelarc bu performansıyla mekanik-insan evrimini öne çıkarmış ve insanın doğadan ayrılmasını sorgulamıştır (Bulut, 2018: 27).



Şekil 5: “Exoskelton”, Stelarc, 1998

“Siborg” kelimesi, “Mekanik Olarak Gücü Arttırılmış İnsan” anlamında kullanılmaktadır. (Akman, 1998: 220). Stelarc’ın performansında, kontrol insandır. Robot ve vücudun teknolojik uzantıları ile çalışan Marcelli Antunez Roca, robotik sanatı eşsiz nitelikli olarak görmekte; sanat ve kültürel bakış açılarını değiştirme gereğini savunmaktadır (Wilson, 2002: 554). Performans çalışmalarında dış iskelet kullanan Roca (Şekil 6) ise pasif konumdadır. Dış iskelet sensörler sayesinde izleyici tarafından harekete geçirilmektedir. Mekatronik iskelet içinde bulunan insan, yöneten değil uyum sağlayan/teslim olandır (Roca 1999).



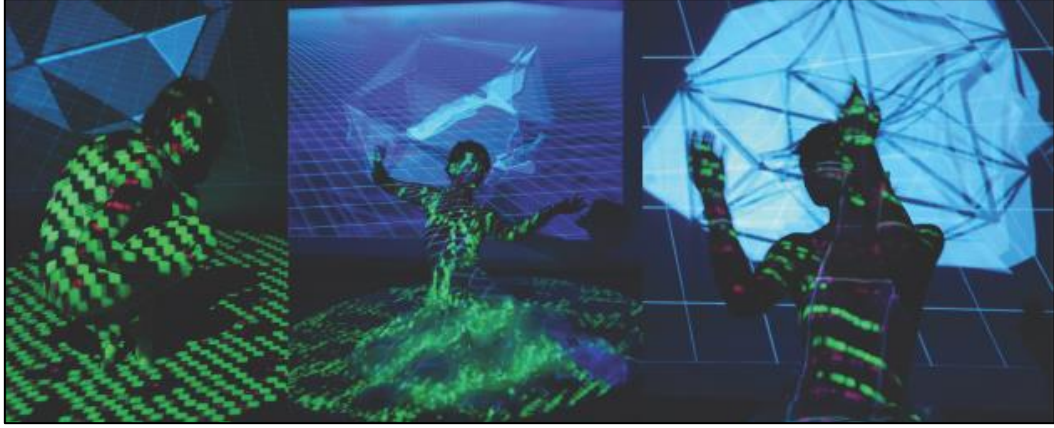
Şekil 6: "Requiem", Marcelli Antunez Roca, (1999)

Yapılan eylemler ve bunları icra edenlerin düşüncelerinden/amaçlarından çok bu eylemlerin kültür üzerindeki etkisi de tartışma konusu olmalıdır. Örneğin dönemin ABD başkanı Harry S. Truman'ın Hiroşima'ya atom bombası atılması emri vermesinin gerekçesinin daha fazla can kaybı yaşanmaması olduğu tarafınca ifade edilmiştir. Asıl gerçek ise ahlaki, etik, evrensel değerlerin hiçe sayılıp zaten teslim olma aşamasındaki bir ülkede gerçekleşen güç gösterisi yapma ve yarışta öne geçme hırsıyla binlerce masum sivil halkın katledilmiş olmasıdır. İdeolojik ve politik boyutu bir kenara bıraktığımızda bunun sosyolojik, psikolojik, toplumsal, kültürel etkileri ise büyük anlatıların sonu şeklinde özetlenebilir.

Bu bağlamda sanatçıların vermek istedikleri mesajları, fikirleri, yaşamı algılayış biçimlerinden çok kültür üzerinde bıraktıkları etki değerlendirildiğinde bazen savunuları, merakları, açılımları başka ideolojilerle etkileşime geçerek aslında distopik/dijitopik gerçekliğe ilerleyişte itici güç haline dönüşmektedir.

Gelecek, insanın eksik yönlerinin, hastalıklarının, yaşlanmasının önüne geçilebileceği yönündeki ideolojilerle kurgulanmaktadır. "Fiziksel ve bilişsel yeteneklerinin artırılması, yaşlanma ve hastalanma gibi istenmeyen yönlerinin ortadan kaldırılması amacıyla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren bir trans-hümanizm düşünce hareketi" ile yeni bakış açıları sunan sanatçıların öteleyici tavırları paralellik göstermektedir (Bilgen, 2014). Brooks (2011), bundan 10 sene önce, günümüz ve yakın gelecek için, "dünyada yapabileceğimiz ve anlayabileceğimiz şeyleri arttırmak amacıyla bedenlerimize robot teknolojisinin, silikonun ve çeliğin girmesini benimseyeceğimizi belirtmiştir" (s. 211). Atasoy ise (2013) "biyoteknoloji çağının belki en tehlikeli düşünün, genetik olarak mükemmel ve üstün insan nesli yaratmak olduğunu" vurgulamaktadır (s. 148). Makine insan etkileşimine dayalı robotik çalışmalarla, yapay zekanın kullanıldığı yapay yaşam formlarıyla birleşmiş farklı sanatsal yönelimlerden dijital teknolojilerin yaygınlaştığı dijital kültür öncesinde bahsetmek mümkün değildir.

Kültürleme, kültürlenme süreçlerinin sanal mecrada gerçekleştiği günümüzde, yazılımların ve farklı donanımların kullanıldığı robotik olmayan dijital performans çalışmalarına da sıkça rastlanmaktadır.



Şekil 7: “Dijital Performans” Edvard Ruiz, Mina Davidovich, 2011

Edvard Ruiz ve Mina Davidovich'in çalışmasında, bilgisayar yazılımları kullanılmış kurgunun tamamı orijinal bir müzik kompozisyonuna göre koreografiye dönüştürülmüştür. Projeksiyonlar ile biri duvara diğeri dansçının üzerine ve zemine yansıtılan video gösterimi ve müzik (ses titreşimleri) ile ilişkilendirilen dijital görüntüde multi-disipliner bir yaklaşım sergilenmiştir (Ruiz, 2011). Dijital kültürde insanların sanal olana duyduğu ilginin, tercihlerinin ve sanal ile uyumlu yaşam biçiminin dijital performans çalışmalarının içeriğine ve sunum biçimine yansıdığı bu örnekte (Şekil 7) görülmektedir.



Şekil 8: “Hakanai” Adrien Mondot ve Claire Bardainne 2013

3 boyutlu öğelerin, haritalamaların, hareket tutucuların ve dijital görüntülerin işbirliği, sahnede etkileşimli efektler oluşturmayı desteklemiştir. Adrien Mondot ve Claire Bardainne yönetiminde oluşturulan performanslar, video projeksiyon haritalama, dijital görüntüler ve hareket sensörleri ile birleştirerek sanatçıya dinamik bir yanıt sunmuştur. 'Hakanai' (Şekil 8) adı verilen özel dijital solo performansta, oluşturulan sesler ve görseller sanatçı ile yazılım arasında gerçek ve canlı bir ilişki yaratılmıştır. Dijital teknolojiler öncesinde gerçek zamanlı olarak oluşturulabilen ve canlandırılabilen video projeksiyon haritalama gösterileri veya kurulumları oluşturmak olası değildi (Bulut, 2018: 25).

Dijital performanslarda bilgisayar ve donanımlarından faydalanılmıştır. Sanatçılar performanslarını sanal mecrada üretilen dijital, hareketli görüntülerle birlikte gerçek ortamda sergilemektedir. Artık bir galeride sergilenen sadece sanatçının kavramsal içerikli performansının yerini, sanatçının performansı ve ekrana yansıtılan önceden programlanmış sanal görüntü almıştır. Bu birliktelikte akışkan, senkronize, estetik aksiyon ön plandadır. Dijitalleşme öncesinde performans sanatçıların zorlu, gerçek, içeriği ile iz bırakan aksiyonlarının eleştirel, protest tavırlarının yerini çoğunlukla sanal görüntü ile gerçek performans arasındaki senkron birliktelik ve uyum veya insan makine birleşimi ile gerçekleştirilen performanslar almıştır. Performans sanatçıların sanal ile uyumlu hareketleri dijital kültürdeki davranış biçimleri ile ilişkilendirilebilir. Yeni estetik anlayışta teknolojinin sunduğu imkanları kullanıp yeni açılımların sağlanması algısal değişimlerin görüntüsel yansımalarıdır.

Dijital kültürde yeni medya teknolojileri gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Merakını, araştırma nasyonunu, öteleyici tavrıyla birleştiren sanatçılar ise artık farklı alan uzmanlarıyla birlikte hareket ederek sanal ve gerçeğin iç içe geçtiği (kültürde olduğu gibi) kompleks projelere yönelmektedir.

3. POST-DİJİTAL KÜLTÜR VE PERFORMANS SANATI

Post-dijital çağ; artık ‘dijital’ kelimesini yepyeni bir teknoloji ve ayrı bir şeymiş gibi tanımlamadığımız, dijital ile gerçek hayatının iç içe geçtiği, arttırılmış, sanal ve karma gerçekliğin, etrafımızı sardığı, aradaki sınırların neredeyse görünmez olduğu, dijital dünyadaki deneyimlerle, fiziksel hayattaki deneyimlerin birbirini tamamladığı dönemdir (Çıtak, 2014: 564; Türk, 2018: 2; Cramer, 2014: 18; Önemli, 2017).

“Lemieux Pilon 4D Art”, ekibinin 30'dan fazla orijinal prodüksiyonunda ve İkarus (şekil 9) performansında; tiyatro, film, dans, şiir, görsel sanatlar, müzik ve sesi ustalıkla prodüksiyonlarına entegre ederek gerçeklik ve hayalin (sanalın) kusursuz bir şekilde iç içe geçtiği post-dijital uygulamalara yönelmektedir. Yönetmenliği Michel Lemieux ve Victor Pilon'un üstlendiği post-dijital performans örneğinde, göz kamaştırıcı hikâye anlatımı ve holografik gösterim teknikleri sanal gerçek sınırlarını ortadan kaldırarak izleyicileri içine çekmektedir (Artsemerson, 2012).

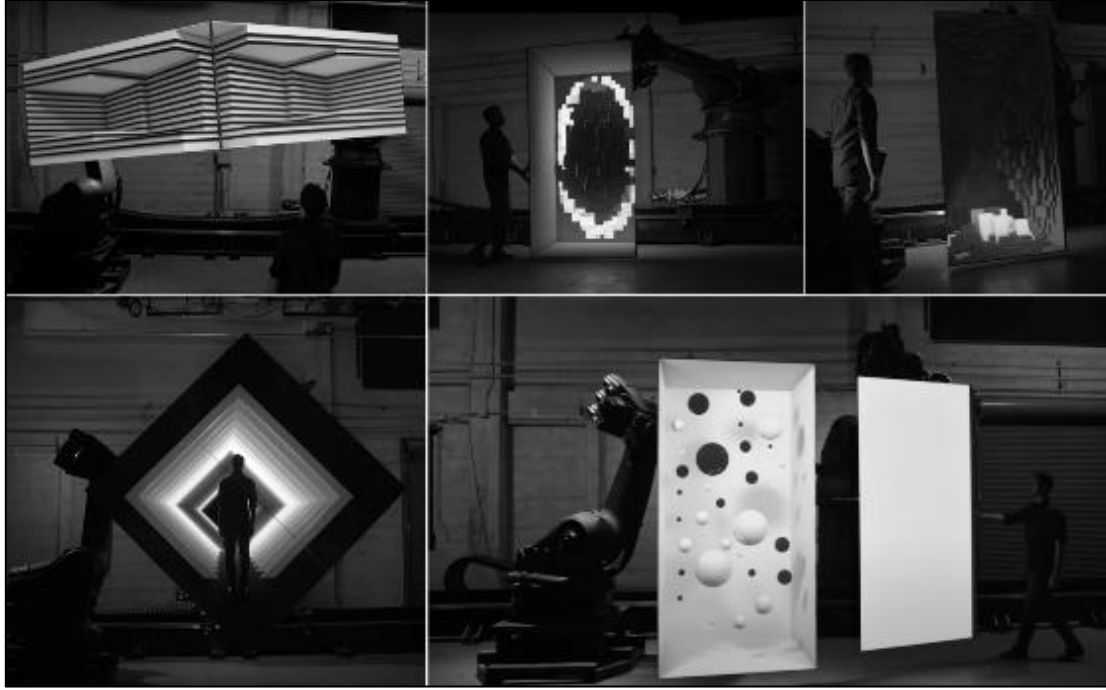


Şekil 9: “İkarus”, Michel Lemieux ve Victor Pilon, 2014

Dijital performanstaki 2 boyutlu veya saydam yüzeylere yansıtılan dijital kurgu ile performans birlikteliğine dayalı sanal gerçek birlikteliği ardından, yüzeyden kurtulmuş hologramlarla performanslar tasarlanmaktadır.

"Box" projesi de hareketli yüzeyler üzerinde izdüşümü-haritalama yoluyla gerçek mekân ve objeler ile

sanal mekân ve objeleri sentezleyerek, birbiri içine geçmiş, sınırları belirlenemez uyumlulukta sunan performanslardır. Otomasyon, robotik ve film yapımında uzmanlaşmış bir tasarım ve mühendislik stüdyosu olan Bot & Dolly, bu çalışmayı hem sanatsal bir açıklama hem de teknik bir gösteri olarak hizmet etmek için üretilmiştir. Büyük ölçekli, robotik, projeksiyon haritalama ve yazılım mühendisliği dahil olmak üzere çoklu teknolojilerin doruk noktasıdır. Proje sunumu Arthur C. Clarke'ın "Yeterince gelişmiş herhangi bir teknoloji sihirden ayırt edilemez" sözüyle bitmektedir (Box,2013).



Şekil 10: Box, Bot Dolly Şirketi (20 den fazla farklı alan uzmanından oluşan ekip), Performans sanatçıları: Tarık Abdel-Gawad, Iris (Robot), Scout (Robot), 2013

Box projesinde, gerçekte robotik kolların hareket ettirdiği bir yüzeyken üç boyutlu dinamik bir yapıya dönüşen ortam ile icracı etkileşime girmektedir. Yani performans robotik kol ve dijital efektlerle birlikte gerçekleştirilmektedir. Sunum başlarken, sahnede dengelenen düz bir duvar sihirli bir şekilde açık bir prizma haline gelir. Oradan, grafik formların tam anlamıyla fiziksel uzayda görüldüğü bir dünyaya tanık olunur. Bu, havaya yükselmenin mümkün olduğu, ışık ve gölgelerin gözlerinizin önünde akıllara durgunluk veren şekiller yaratmak için harmanlandığı ve yüzen çokgenlerin sahne boyunca ışınlandığı bir dünyadır. Bu imkânsız gerçeğin son gösteriminde, oyuncu başka bir boyuta açılan bir portal gibi görünen bir yoldan çıkar. Her illüzyon, gerçek ve dijital alanın bir sentezidir. 6 dakikada tamamlanan sunum için 6 ay boyunca 20'den fazla alan uzmanı birlikte çalışmıştır. Sunum sonunda ekipte görev alanlar sıralanırken isimleri molan iki robotun performans sanatçıları olarak belirtilmesi de dikkat edilmesi gereken bir husustur (Box, 2013).

Post-dijital performans sanatında melezlik ve sanal gerçek arasındaki sınır belirlenemezlik ön plandadır. "Video sanatı, enstalasyon, net sanatı, artırılmış gerçeklik, animasyon, performans" gibi sanatsal çalışmalar iç içe geçmektedir. Projelerde projeksiyon haritalama, üç boyutlu modelleme, bilgisayar grafiği gibi uygulamalar birlikte kullanılmaktadır. Performanslar robotlar, sanal kurgular, hologramlar ile gerçekleştirilebilir. Yani post-dijital performansta sanatçı performansını post prodüksiyon ile sanal üretimler ile zenginleştirebilir. Videoya dönüştürdüğü performansını ekranda sunarken galeride destekleyici bir enstalasyon kurgulayabilir. Videosunu internette paylaşıp izleyicinin dahil olduğu bir formata dönüştürebilir. Bu yaklaşım sadece dijital görüntü ile gerçek performans arasındaki uyumun ötesindedir. Nasıl ki kültürel biçimlenmede artık dijitale alışma, onu kabullenme, ona yönelme ve nasıl

hareket edilmesi gerektiğini öğrenme aşaması bittiyse performans sanatının değişim/gelişim seyrinde de bu durum gözlemlenmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Sanatın fraksiyonunu olan performans sanatındaki değişimler kültür ilişkisinde irdelenmiştir. Performans sanatçılarının uygulama tekniğindeki, sanat stilindeki, hazırlama yöntemindeki, sunum biçimindeki, felsefesindeki, içeriğindeki zamana bağlı gerçekleşen değişimleri kavramak için performans sanatı, kültürel dönüşümlerden etkilenen ve öncü uygulamalarıyla kültürü etkileyen bir dinamik olarak değerlendirilmiştir.

20. yüzyıla birlikte performans sanatının kavramsal boyutları ırkçılık, cinsiyet ayrımcılığı, gibi toplumsal sorunlar, zihinsel zorlamalar, politik yaklaşımlar, güç gösterisi gibi iktidar takıntıları, savaşlar, teknolojik gelişmeler vb. kavram/sorunlarla belirginleşmiştir.

20. yüzyıl sonrası değişimler irdelendiğinde inanç, gelenek, değer odaklı (etik, ahlaki, evrensel) kültürel sabitelerin giderek yok olduğu, bilim, teknoloji gibi kültürel dinamiklerle yeni endüstriyel düzende rekabetin arttığı, zenginleşme hırsıyla mutluluk arayışında doğadan kopuşun gerçekleştiği yaşam modeline geçildiği görülmektedir. Daha öncesinde hayıflanılan inanç sömürüsü ve aristokrasinin yerini emek sömürüsü ve burjuvazi almıştır. Sömürünün, savaşların, katliamların devam etmesi, çıkarların maskelendiği güç odaklarının hırsları, daha mutlu bir gelecek ütopyasının gerçekleşmeyeceği düşüncesinin yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu değişimlerin etkisi kimi sanatçılarda kavramsal eylemlerle ifade bulmuştur. Performans sanatçılarının yeni yaratımlara konsantre olmak yerine protestocu, eleştirel tavırla şiddet içeren performanslara yönelmesi, sosyolojik, psikolojik, politik, ideolojik sorunsallarla birlikte değerlendirildiğinde daha doğru anlaşılmaktadır.

Postmodern kültürel yapıda gelişen yeni medya teknolojileri ile dijital kültür, tekno-kültür gibi yeni kültürel tanımlamalarla değişimin epistemolojisi değerlendirilmiş “netokrasi”nin burjuvazinin yerini alan yeni güç odağı haline geldiği belirtilmiştir (Söderqvist, Bard, 2015).

Doğadan kopup kent yaşamına uyum sağlamaya çalışan davranış birlikteliği yerini dijitalleşme ile kitlesel sürüklenmeye bırakmıştır. Kaotik bir hal alan kültür olgusu dijital teknolojilerin yaşamın her alanına kısa sürede sirayet etmesiyle, hızlı/ivmeli dönüşümlerin yaşanmasına tanık olundu. İnsanların sorgulamadan yaşamının odağına aldığı dijital teknolojiler sanatçılar için de yeni açılımlar sağladı. Sanatçıların postmodernleşme sürecindeki kavramsal içerikli eleştirel yaklaşımı devam ederken, dijitalleşme sürecinde yeni medya teknolojilerinin sunduğu imkanlarla günceli takip eden ve gelecekçi yaklaşımlar sergileyen sanatçılar çoğaldı. Zamanla, zorlu/gerçek içeriği ile iz bırakan aksiyonlardan çok sanal mecrada üretilen dijital, hareketli görüntülerle veya mekatronik yapılarla birlikte senkronize performanslar yaygınlaştı.

Performans sanatçılarının sanal ile uyumlu hareketleri, teknolojinin sunduğu imkanları kullanıp yeni açılımlar sağlamaları, yeni estetik anlayışla birlikte, algısal değişimleri, dijital kültürdeki davranış birlikteliğini de yansıtan bir yapıya sahiptir. Dijital teknolojilerin kültüre entegre olduğu yaşam modeline uyum sağlama süreci yerini geleceğe yaklaşımlara bıraktı.

Gerçekten çok gerçekliklerin (sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik vs.) geliştirildiği, insandan çok, makinelerin insanslaştırılmaya/insanileştirmeye çalışıldığı, aynı zamanda insanın ve gerçeğin bilim yaparken diyalektikte nesneye dönüştürüldüğü, sorgulamaların azaldığı, sadece nadir sorgulayanların, tekno-konformist olmayanların garipsediği tehlikeli bir dönüşüm içerisindeyiz. Post-dijital performans sanatında artık dijitalleşme, dijitali performanslarla birleştirmeye çalışma, onu kabullenme, ona yönelme ve nasıl hareket edilmesi gerektiğini öğrenme aşaması bitmiştir. Projeksiyon haritalama, “3D/CG” gibi uygulamalarla birlikte kullanılmakta, sanatçı performansını post prodüksiyon ve sanal üretimler ile zenginleştirmekte, hologramlar, robotlar performans sanatçısına dönüşmektedir. Bu yaklaşım sadece dijital görüntü ile gerçek performans arasındaki uyumun ötesindedir.

Post-dijital performans uygulamalarını gerçekleştiren ekipler günümüz kültürünü yansıtmakla birlikte kültürü etkileyen, geleceği yaklaşımlar sergilemektedir. Bu da performans sanatının dinamik bir kültürel/sanatsal fraksiyon olarak kültürle etkileşim halinde olduğunu göstermektedir.

Çatışma Beyanı: Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. Sel Yayınları.
- Artsemerson. (2012). *Imagination as the Fourth Dimension a Look into Lemieux Pilon 4 d Art*, <https://artsemerson.org/2012/11/27/imagination-as-the-fourth-dimension-a-look-into-lemieux-pilon-4d-art-3/>
- Ayteş, E. (2014). *Kavram ve Eylem Boyutuyla Performans Sanatı*. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Box, (2013). *Box*. İMD. Erişim: <https://www.youtube.com/watch?v=y4ajXJ3nj1Q>
- Brooks, R. (2011). *Beden ve Makine Kaynaşması, Jhon Brockman (Ed.), Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*,. Nurettin Elhüseyni (Çev.), NTV Yayınları.
- Bulut, M. (2018). *Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts*. School of Journalism and Mass Communications Faculty of Economic and Political Sciences, Aristotle University of Thessaloniki
- Ceylan, H. (2019). *Teknolojinin Performans Sanatına Yansımaları*. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Konya
- Cramer, F. (2014). *What is Post Digital?*. APRJA, 3, 11-24
- Çıtak, E. (2014). *Postkolonyalizm ve Batı Sinemasında Doğu-Batı Ayrımına Yönelik Postkolonyal Öğeler*. Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 7 (2), 561- 578.
- Güney, E. (2014). *Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 16-77.
- Hasgüler, S. B. (2012). *Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc*. 5, 39 - 49, 01.04.2012
- Kıroğlu, H. (2018). *Postmodernizm Bağlamında Performans Sanatında İnanç Pratikleri*. TC. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, İstanbul
- Lovejoy, M. (2004). *Digital Currents Art in the Electronic Age*. London and New York: Routledge.
- Menay, M. S., & Meltem, Ö. (2020). Performans Sanatında Hayvan Bedeni Kullanımı: Joseph Beuys Örneği. *ulakbilge*, 55 1617–1626. doi: 10.7816/ulakbilge-09-55-12
- Önemli, S. (2017). *Post Dijital Çağa Hazır mısınız?*. İMD. Erişim: 04.05.2022, <https://digitalage.com.tr/post-dijital-cagahazir-misiniz/>
- Özgül, E. G. (2012). *“Bir Görme Biçimi Olarak Yeni Medya: Kamusal Bir Alan İmkanının Araştırılması”* Journal of Yasar University 26 (7), 4526 - 4547
- Roca, M. A. (1999). *Interactive Installation*. İMD. Erişim: 02.02.2014. <http://marceliantunez.com/work/requiem/>
- Ruiz, E. (2011). *Digital Video Performance Art*. İMD. Erişim: 08.05.2022 <http://edwardruizart.blogspot.com/2011/07/video-performance-piece.html>
- Söderqvist, J., & Bard, A. (2015). *Netokratlar - Fütürika Üçlemesi 1 Çev: Göral Erinç Yılmaz*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Sözen, M. (2001). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Sanat. (2017). İMD. Erişim: 10.05.2022. <https://seyley.eksisozluk.com/vucudunun-ve-seyircinin-sinirlarini-gormek-isteyen-m-abramovicin-unutulmaz-performansi-rhythm-0>

Şaylan, G. (2009). *Postmodernizm*. İmge Kitapevi Yayınları.

Topdemir, G. H., & Unat, Y. (2012). *Bilim Tarihi*, Ankara: Pagem Akademi.

Türkoğlu, T. (2010). *Dijital Kültür*. Beyaz Yayınları.

Wans, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*, Osman Akınhay (Çev.), Akbank Sanat Yayınları.

Wired. (2012). İMD. Erişim: 20.07.2022, <https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/>

Yaykın, M. (2010). *Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf*. Kalkedon Yayınları.

Yazar, T. & Kurt, B. (2021). *Kültür Tarihi ve Disiplinlerarası Sanat/Tasarım 1*, Artikel Akademi Yayınları, 171.

Yengin, D. (2012). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. Derin Yayınları.

Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. ÜtopyaYayınevi.

ŞEKİLLER

Şekil 1: “*Rhythm 0*” Marina Abramović, (1974), İMD. Erişim: 10.07.2022,

<https://blogs.uoregon.edu/marinaabramovic/category/rhythm-series/>

Şekil 2: “*Duygusal Eylem*”, Gina Pane, (1973), İMD. Erişim: 12.07.2022,

<https://glasstire.com/2013/06/08/parallel-practices-joan-jonas-gina-pane/>

Şekil 3: “*Amerika'yı Seviyorum, Amerika Da Beni*”, Joseph Beuys, (1974), İMD. Erişim: 20.07.2022,

<https://onedio.com/haber/joseph-beuys-tarafindan-gerceklestirilen-ilginc-bir-sanat-olayi-vahsi-bir-kurt-ile-ayni-kafeste-1-hafta-248994>

Şekil 4: “*Ear on Arm*”, Stelarc, (1996), İMD. Erişim: 13.07.2022,

<https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/>

Şekil 5: “*Exoskelton*”, Stelarc, (1998), İMD. Erişim: 13.07.2022,

https://www.researchgate.net/figure/Stelarc-28-ExoSkeleton_fig3_227275384

Şekil 6: “*Requiem*”, Marcelli Antunez Roca, (1999), İMD. Erişim: 15.07.2022,

<http://www.marceliantunez.com/work/requiem/>

Şekil 7: “*Dijital Performans*” Edvard Ruiz, Mina Davidovich, (2011), İMD. Erişim: 15.07.2022

<http://edwardruizart.blogspot.com/2011/07/video-performance-piece.html>

Şekil 8: “*Hakanai*” Adrien Mondot ve Claire Bardainne (2013), İMD. Erişim: 16.07.2022,

<https://www.youtube.com/watch?v=qAYAuJ9dIIE>

Şekil 9: *İkarus*, Michel Lemieux ve Victor Pilon, (2014), İMD. Erişim: 16.07.2022,

<https://4dart.com/en/creation/2014/icarus/>

Şekil 10: *Box, Bot & Dolly Şirketi* (20'den fazla farklı alan uzmanından oluşan ekip)

Performans sanatçıları: Tarık Abdel-Gawad, İris (Robot), Scout (Robot), (2013), İMD. Erişim: 16.07.2022,

<https://www.youtube.com/watch?v=y4ajXJ3nj1Q>