

T. C.
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

BİR İLETİŞİM SÜRECİ OLARAK
BEDEN TEKNOLOJİ ETKİLEŞİMİ

Yüksek Lisans Tezi

AYÇA DÖNMEZ

İstanbul, 2009

T. C.
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

BİR İLETİŞİM SÜRECİ OLARAK
BEDEN TEKNOLOJİ ETKİLEŞİMİ

Yüksek Lisans Tezi

AYÇA DÖNMEZ

Danışman

Yrd. Doç. Dr. BAŞAK ŞENOVA

İstanbul, 2009

ÖZET

BİR İLETİŞİM SÜRECİ OLARAK BEDEN TEKNOLOJİ ETKİLEŞİMİ

Ayça Dönmez

İletişim Bilimleri Bölümü Yüksek Lisans Programı

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Başak Şenova

Haziran 2009

Bu projede bedenin teknoloji ile olan etkileşim sürecinde, içinde bulunduğu mekana dair cevaplandırmaya çalıştığı sorular ve cevapları üzerinden nasıl bir iletişim sürecine girdiği, açıklanmaya çalışılacaktır. Bu noktadan hareketle bedenin kılavuzluğundan faydalanan teknolojilerin sanatla olan ilişkisine değinilecek ve sanatsal platformda bedenin sınırlarının ne olduğuna dair cevaplar aranmaya çalışılacaktır. Beden teknoloji etkileşimi sonucu ortaya çıkan sanat yapıtlarının yarattığı etkinin; teknolojilerin bedeni geri plana ittiği düşüncesinin aksine, teknolojilerin sanatsal tüketimi söz konusu olduğunda, bedenin ayrıcalıklı ve önemli bir konuma sahip olduğu, sanatsal, kültürel ve bilimsel anlamda farklı üretimlere sebep olması ve yeni araştırmalara yol açması açısından ele alınacaktır. Bedenin mekan içerisinde kendi kurallarıyla var olması veya yok olması noktasında, teknoloji bedeni ele geçiren bir sistem olarak değil, derdini anlatmasını sağlayan bir dil, bedene eklenen bir protez olarak ele alınacaktır. Farklı okumalara olanak vermesi düşünülmüş “Performans Sanatçılarından Örnekler” bölümünde beden ve teknolojinin bir arada kullanıldığı projelere ait görseller ve kısa açıklamalar yer

alacaktır. Bu tez çalışması süreci teknoloji ile girdiđi ilişki sonucu önce yok olan sonra da çok olan bir bedenden yola çıkarak kendi mantıđını yaratan bu döngüsel durumu simgeleyen interaktif bir enstalasyonla sonlandırılacaktır.

Anahtar Sözcükler. Beden, teknoloji, etkileşim, mekan

ABSTRACT

BODY TECHNOLOGY INTERACTION AS A COMMUNICATION PROCESS

Ayça Dönmez

M.A. Program in Communication Studies

Advisor: Assist. Prof. Dr. Başak Senova

June 2009

In this Project questions and answers about the space in which the body and technology interact will be explained. Starting from this point the relationship between the technologies which take advantage of the body's guidance and art will be explored and answers will be sought about the boundaries of the body in an art platform. Some noticeable influences of the art works which are based on the body and technology interaction will be explored. In the course of the artistic approach, applied to any kind of technology, the body is exceptional and has an important place which can open new ways for research. In this respect, instead of undermining the notion of the body, this thesis will explore technology-based modes of production. When the body exists or disappears in a space through technology, "prosthesis" attached and/or implemented to the body produces its own language without applying a system, conquering the body. In this thesis, there is a section which focuses on the visuals and the short explanations of some projects which include body and technology interaction by performance artists. The end result of this thesis is an interactive installation, symbolized by a cycling logic manifesting situation

based on cause and effect relationship of technology with body which simultaneously disappears and multiplies.

Key Words: Body, technology, interaction, space

-

TEŞEKKÜR NOTU

Bu tezin yazılma sürecini benimle beraber yaşayan, deneyimleyen, gözleyen, bana fikirleri, eleştirileri, yorumları ile destek veren tüm kişileri tek tek anmam olanaksız. Burada katkısı bulunan herkese şükranlarımı sunarım. Tez aşamamın her anında desteğini benden esirgemeyen, bu sürecin benim için ne kadar zor olduğunu düşünerek önermelerimi her zaman açık fikirlilikle, hızla ve samimiyetle dinleyen, eleştiren tez danışmanım, Yrd. Doç. Dr. Başak ŞENOVA'ya teşekkür ederim. Yüksek lisans programı boyunca verdiği destek için Program Koordinatörü Yrd. Doç. Dr. Levent SOYSAL'a ve tez konumun oluşma sebebi olan "Performans Araştırmaları" dersini veren, yorumları ile tezime ayrıca katkıda bulunan hocam Doç. Dr. Çetin SARIKARTAL'a teşekkür ederim. Tez sürecinde yoğun bir şekilde fikir alışverişinde bulunduğum tüm arkadaşlarıma ve aileme de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul, Haziran 2009

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ŞEKİL LİSTESİ	9
1. GİRİŞ	10
1.1. Projenin Amacı.....	10
1.2. Projenin Kapsamı.....	10
2. PROJE	12
2.1. Projenin Oluşumu.....	12
2.2. Projenin Gelişimi.....	16
2.3. Proje Teknik Taslak.....	24
2.4. Mekan Süre.....	24
2.5. Malzeme.....	24
3. SONUÇ	25
4. PERFORMANS SANATÇILARINDAN ÖRNEKLER	27
4.1. Hachiya.....	27
4.2. Gravicells.....	28
4.3. Telegarden.....	29
4.4. Pumapaint.....	31
EKLER	33
1. Proje Sürecindeki Gözlemler.....	33
2. @ İşaretin Orijini.....	33
GENİŞLETİLMİŞ KAYNAKÇA	35
Video CD	
Maket - Fotoğraflar - 3D Çizimler	

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	12
Şekil 2: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	13
Şekil 3: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	13
Şekil 4: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	13
Şekil 5: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	13
Şekil 6: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	14
Şekil 7: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	14
Şekil 8: Proje Sürecindeki Görsel Çalışmalarımın Örnek Fotoğraf	14
Şekil 9: 3D proje taslağı	17
Şekil 10: 3D proje taslağı	19
Şekil 11: 3D proje taslağı	21
Şekil 12: 3D proje taslağı	22
Şekil 13: Hachiya	28
Şekil 14: Gravicells	29
Şekil 15: Telegarden	30
Şekil 16: Pumapant	32

1. GİRİŞ

1.1. Projenin Amacı

Bu tezin amacı beden teknoloji etkileşimini bir iletişim süreci olarak değerlendirirken, içinde bulunduğumuz mekana dair sorduğumuz sorular üzerinden cevaplar bulmaya çalışan bir proje tasarlamaktır.

Teknoloji ile sınırları genişleyen bir beden anlayışından yola çıkarak, fiziksel varlığına ihtiyaç duymadan “seyyar” hale gelerek çoğalan beden, interaktif bir enstalasyonla, içinde bulunduğu mekana dair konumu sorgulanmaya çalışılacaktır. Bu projede, beden teknoloji ile etkileşim sürecindeki döngüsel durumunun, kendi içinde oluşturduğu mantık bütünlüğü anlatılmaya çalışılacaktır. (Yardımcı 2009)

Keşfedilmeye açık, sınırlarını zorlayan beden, teknolojinin gelişim hızıyla beraber fiziksel varlığına ihtiyaç durmadan çoğalarak içinde bulunduğu mekanın sınırlarını da zorlayan, aynı zamanda kendi içinde bütünlük oluşturan bir uyumla ele alınacaktır. Bedenin mekan ile olan ilişkisinde, teknolojinin yarattığı döngüsel ortam ve mekanla sağladığı uyum açıklanmaya çalışılırken “izleyici” olarak içinde bulunulan mekanla interaktif bir ilişki kurulmaya çalışılacaktır. Beden teknoloji etkileşiminin, bir iletişim süreci olarak ele alındığı bu projeyi hazırlarken, teknolojinin beden üzerinde yarattığı etki sürecinin, içinde bulunduğu mekanla nasıl bir iletişime girdiğini de anlatan interaktif bir ortam yaratılmaya çalışılacaktır.

1.2. Projenin Kapsamı

Günümüzde sınırları oldukça zorlanan sanatsal ufkun sanatçıya sunduğu belki de en yakın ve en uzak eylem alanı 'beden', birçok alanda sanatçının olmazsa olmaz tek

malzemesi gibi kabul ettiđi sanatsal bir platform haline gelmiřtir. Sanat, var olan en etkili iletiřim biçimidir (Dewey 1934: 49) ve günümüz teknolojileri bedeni kullanarak yeni iletiřim yöntemleri geliřtirmektedir. Sanatçılar için insan bedeni; yalnız biyolojik veya tinsel deđil aynı zamanda karmařık ve keřfedilmeye açık bir yapıdır. Bedenin bu canlı yapısı itibariyle, kendiyle uğrařmak hayatla kurulan, kendinle ve başkasıyla paylařıma açık interaktif bir yöntem haline gelmiřtir. (Çabuklu 2004: 53) Bu proje süresince bahsedilen beden kavramı da, sanatsal platformda yer alan, keřfedilmeye çalıřılan ve sınırlarını zorlayan bir konumdur.

Bedeninin günümüz teknolojileriyle sanatsal platformda yer almasının yarattıđı deđiřim, sanata bir deney görüntüsü vermektedir. Bu noktadan hareketle bedenin kılavuzluđundan faydalanan teknolojilerin sanatla olan iliřkisinin, geleneksel anlamıyla sanat, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici kavramını deđiřtirdiđini de söylenebilir. Sadece sanatçının deđil belirli uzmanlık alanlarından ekiplerin katılımını gerektiren projeler, bedenin fiziksel olarak varlıđına ihtiyaç duyulmadan etkileřime girilen, izleyici olmaktan çıkıp kullanıcı olmaya imkan veren, mekan kavramından koparak tüm dünyayı hatta uzayı bile bir sunum alanı haline getiren deđiřimi gözler önüne sermektedir. (Gülizar Çuhacı 2008) Bu projenin kapsamında da, bedenin teknoloji ile girdiđi etkileřim sanatsal bir platformda sunulmaya çalıřılacaktır. İzleyici olmaktan çıkıp projeye dahil olunan interaktif bir ortam oluřturulmaya çalıřılarak geleneksel sanat, sanat yapıtı ve izleyici anlayıřının teknolojiyle olan iliřkisindeki deđiřimi de sorgulanmaya çalıřılacaktır.

2. PROJE

2.1. Projenin Oluşumu

Bu proje, self-portrait fotoğraf ile ilgilenen sanatçıların işlerinde bedenlerini hangi amaçla kullandıklarını sorgulayan bir süreçte başlamıştır. Self-portrait fotoğraflarda “kendiyile derdi olan” bir beden kullanımının, bedenin içini boşaltıp onu bir malzeme gibi algılanmasına değil, ayrıcalıklı bir konumda olmasına odaklanan sanatçıların işleri gözlemlenmiştir. Aynı zamanda bu sürecin nasıl işlediğini daha iyi anlayabilmek adına self-portrait fotoğraflardan oluşan çalışmalar yaparak “kendi bedenimi” kurguladığım sanatsal projelerin nasıl bir etki yarattığı sorgulanmıştır. Aşağıda yer alan bazı örneklerde kendi bedenimin sınırlarının ne olduğu, algıladığım “ben” ile karşımda duran “ben” arasında nasıl bir fark olduğu ve bedenimin paylaşımına ne kadar açık olduğunun gözlemlendiği süreç, bu projenin başlangıç noktasını oluşturmaktadır.



Şekil 1



Şekil 2



Şekil 3



Şekil 4



Şekil 5



Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8

Daha sonra performans sanatlarında beden odaklı çalışan sanatçıların işlerini değerlendirirken, teknoloji ile olan etkileşim sürecinin yer aldığı çalışmalarda bedenin hangi konumda olduğu sorgulanmaya çalışılmıştır. (Dance-tech) Bu süreçte eğitimliliğini beden ve teknoloji odaklı “Bodig” adlı oluşumun kurucuları, dans eğitmeni Aylin Kalem ile dansçı ve koreograf Beliz Demircioğlu’nun yaptığı, “Bedenimde Işık Dolaşıyor” adlı çalışmaya dahil olunmuştur. (Bodig) Bu atölye çalışmasında, beden hareket ettirilip, ışığın oluşturduğu bedenle hareket edilip, farklı zamanları aynı anda yaşayarak, ışıkla beden arasında bir ilişki kurulmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada sürecinde, bedenin algılanan halinden bir takım teknolojiler sayesinde farklı bir noktaya taşınması gözlemlenmiştir. Bedenin fiziki varlığına ihtiyaç duyulmadan içinde bulunduğu mekanda çoğalması ve başkasıyla paylaşımına açık interaktif bir ortam yaratılarak farklı deneyimlere imkan vermesi de beden teknoloji etkileşimini sorgulanma sürecinde bu projeye farklı bakış açıları kazandırmıştır. Ayrıca Armando Menicacci’nin “Beden Odaklı Sanat Atölyeleri 15-Isadora Yazılımıyla Dans Çalışmaları” adlı etkinliğe de dahil olunarak beden üzerinden teknoloji ile girilen ilişki ayrıntılı bir şekilde gözlemlenmiştir. (Santralistanbul) Çalışmalarında teknolojiyi birleştirmek isteyen dansçıların kullanabileceği bir bilgisayar yazılımı olan Isadora sayesinde, sahne sanatları ve enstalasyonlarda interaktif ortamlar yaratılması, bu projenin gerçekleştirilme sürecinde teknik olarak nasıl imkanlardan faydalanılabileceği konusunda derinlik kazandırmıştır.

Santralistanbul tarafından düzenlenen, sayısal ve etkileşimli ortamların geniş ölçekli kullanımının sağlandığı “Uncharted/Haritasız” sergisinde yer alan, beden teknoloji etkileşiminin yer aldığı pek çok interaktif çalışma ziyaret edilmiş ve interaktif projelerin pek çoğu deneyimlenmiştir. Bu projelerde, beden teknoloji etkileşiminin yer aldığı sanatsal platformda teknolojinin bedene eklenen bir “protez” gibi ele alındığı ve içinde bulunulan mekana dair olan algıyı da farklılaştırdığı gözlemlenerek, “beden” kavramının teknoloji ile girdiği etkileşim sürecinin, içinde bulunduğu mekana dair yeni iletişim süreçleri yarattığı fark edilmiştir. Beden teknoloji etkileşimini anlatan interaktif bir enstalasyon tasarlama fikri tüm bu süreçlerin sonunda ortaya çıkmıştır.

2.2. Projenin Gelişimi

Teknolojinin, hayatımızın bir çok noktasında vazgeçilmez bir yerde olması, içinde bulunduğumuz mekanı farklılaştırması ve bedenimizin sınırlarını bize yeniden hatırlatması noktasından çıkarak, sanatsal platformlardaki kullanımı gözlemlenip, kendi mantığını yaratan bu iç içe geçmişi ifade edebilmek için nasıl bir mekan oluşturulması gerektiği sorgulanmıştır. (Cem Yardımcı 2009)

Teknoloji ile olan etkileşiminde tamamen bedeni ele geçiren bir sistemden bahsedilmediği için, teknolojiyi komplike bir şekilde anlatım yerine, “simgesel” bir anlatım yolu tercih edilmiştir. Beden teknoloji etkileşim süreci, kendi içerisinde bir bütünlük ve mantık oluşturmakta, aynı zamanda döngüsel bir durumu da işaret etmektedir.

Bu projede, teknolojiye sınırlarını açan beden sürekli bir “hareket” içerisinde olacaktır. Bu “hareket”, teknolojinin sürekli gelişimi ve beden bu gelişiminden etkilenişi, içinden çıkılmaz bir labirent olarak tasarlanmıştır. Bahsedilen döngüsel durumu ifade etmek için tasarlanan labirent, teknolojinin en önemli ve bilindik simgelerinden biri olan “@” işareti ile bir mekana dönüşmüştür. @ işareti içinde girip dolaşılan bir labirent olarak teknolojinin simgesel anlatımını ifade etmektedir. @ işaretini kullanılmasının bir çok sebebi bulunmakla beraber en önemlisi, hem teknolojinin kendisini simgelemesi hem de mekana dair “orda olma” durumunun anlatımını desteklemesiydi. Bu işaret, döngüsel yapısı itibariyle, teknolojinin içine girip kayboluşumuzu ve mekana dair cevaplandırmaya çalıştığımız bir takım soru ve cevapların etrafında dolaşma durumumuzu da anlatmaktadır. @ işaretinin internet üzerinden mail yolu ile iletişim kurmak için kullanılan bir sembol olması da, iletişim süreci olarak beden teknoloji etkileşimini anlatımını desteklemektedir.

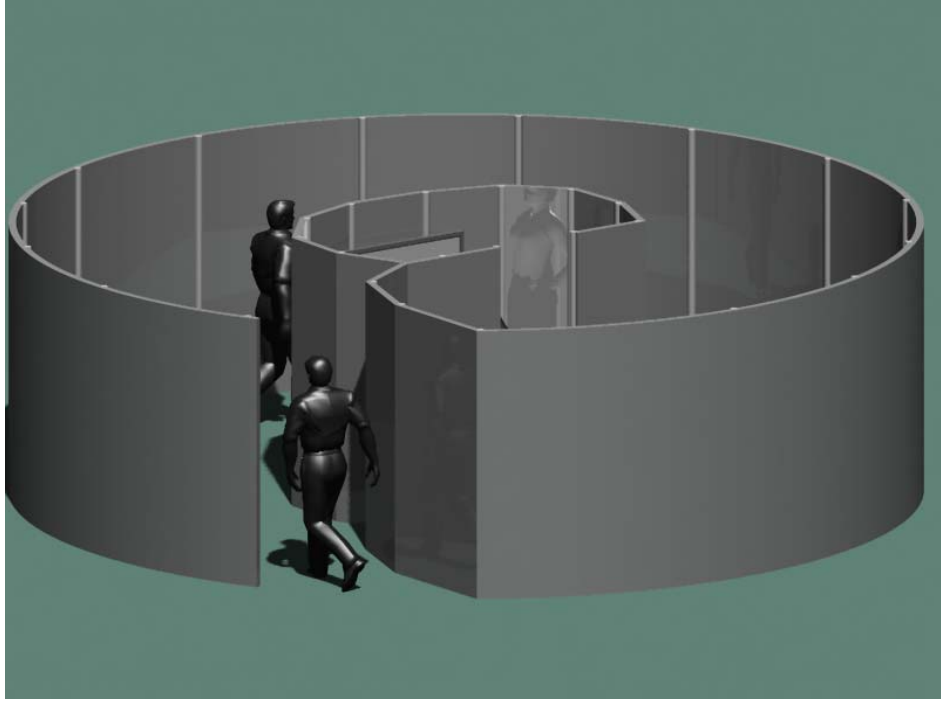


Şekil 9

İnternetin hayatımıza girişiyle birlikte günümüzde en çok kullanılan sembollerden biri olan “@” işareti E-posta adreslerinde kullanıcı ismi ile gönderilen hedef alanını

ayırmak üzere kullanılmaya başlanmıştır. Bu durum aslında “bir yerden diğer yere geçişi” anlatmaktadır. Bu projede de bedenın fiziki varlığına ihtiyaç duymadan teknoloji sayesinde “ bir yerden diğer yere geçişi” söz konusudur. İnternet teknolojisi sayesinde bedenın sınırları içinde bulunduđu mekanı aşmış ve hız kazanmıştır. İnterneti bedene eklenen bir protez olarak ele alınırsak, eklendiđi andan itibaren orada yeni bir yer kurduđunu söyleyebiliriz. Böylece bedenın yeni deneyimleriyle mekan algısında farklılık yaratacađını da söyleyebiliriz. (Stelarc 2005: 28)

İngilizce'den çevirerek "at sign- at işareti" dediđimiz bu işaret “burada olma” halini de ifade eden, içinde bulunulan mekana dair “orada olma” halini anlatan teknolojinin imkanları ile bir mesafesizlik de yaratan, mekanlar arası geçişi sağlamayı sembolize eden bir şekilde bu projede yer almıştır. (Bringhurst 2002:272) Ayrıca bu projede @ işareti, internete bađlı olmanın ve hızın bir sembolü olarak teknoloji ile girdiđimiz etkileşimdeki derinliđi ve döngüselliliđi ifade eden bir labirente dönüşmüştür. Aslında geçmişte kullanım şekline de baktığımızda ticari sembol olması bir yana uzak mesafeler arası ticareti simgelemesi veya “yanında, içinde” gibi anlamlarla kullanılması da, mekana dair bir durumu ifade etmektedir. Teknolojinin mekana dair sınırları kaldırması ve mesafeleri kısaltması anlamında, bedenın içinde bulunduđu mekana dair “orda olma” ve “burada olma” durumunu yaratması da @ işaretinin kullanım amacını desteklemektedir. Yani “ ben şimdi buradayım” ve “şimdi de ordayım” durumu aslında daha önce bahsedilen, bedenın önce yok olması ve sonra da fiziki varlığına ihtiyaç olmadan çođalarak başka yerlerde olması durumunu anlatmaktadır. Tüm bunların ortasında, arasında, içinde olma durumlarını ise yine @ işareti simgelemektedir.



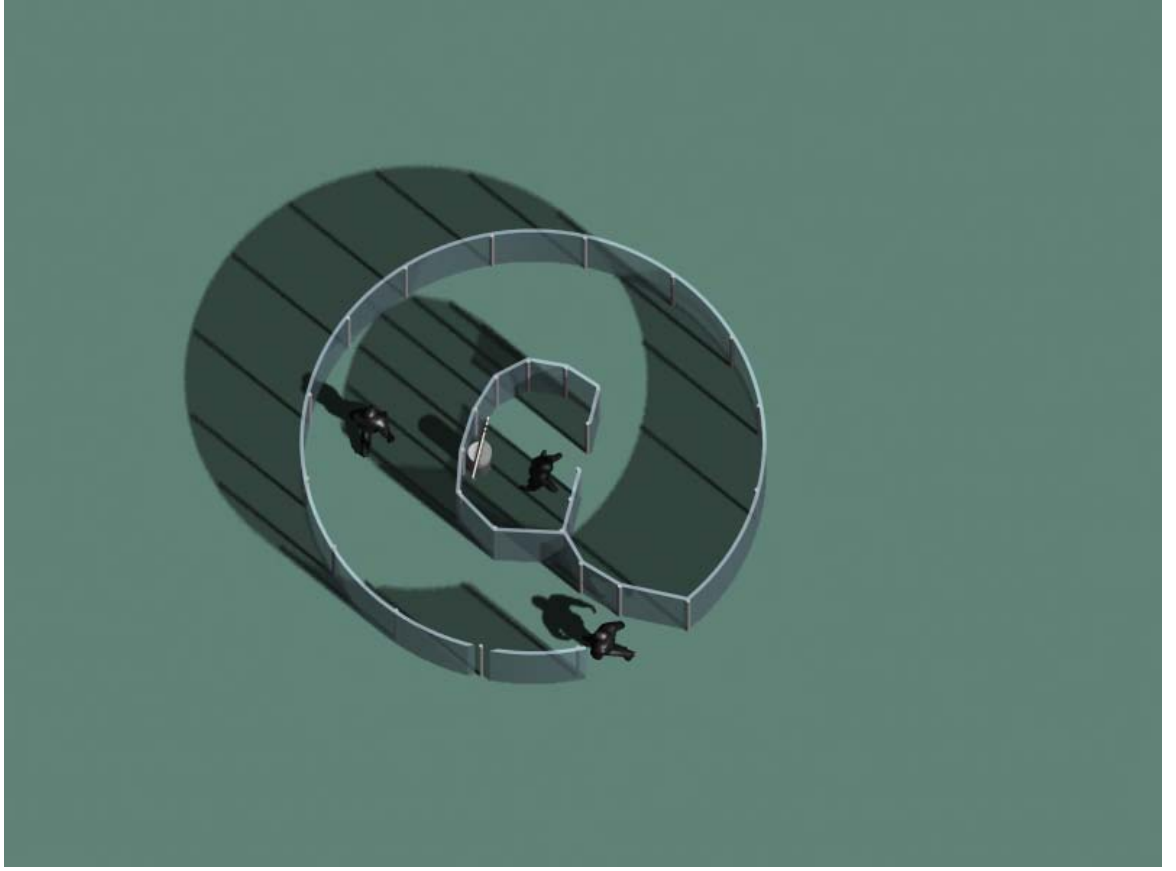
Şekil 10

Teknolojinin hızının mekana dair bedeni yok etmesi ve de çok etmesini bir serüvene benzetirsek @ işaretini, teknoloji ve teknolojinin gelişiminin, beden sınırlarını daha hangi noktalara taşıyacağını bilinmezliğini anlatan, içinden çıkılmaz bir labirent olarak ele alındığında, bedenin fiziki varlığına ihtiyaç duymadan mekanlar arası geçerek çoğalmasında bir aracı rolü de üstlendiğini söyleyebiliriz. (Virilio 2003: 70)

Labirentin oluşturulduğu paravanlar, içinde en az iki izleyicinin dolaşacağı genişlikte olacaktır fakat hedeflenen, tüm labirenti dolduracak sayıda izleyicinin aynı anda mekanda yer almasıdır. Paravanlar arasında fazla sayıda izleyici olmasının yaratacağı sıkışıklık durumu, hem izleyicilerin kendi bedenlerinin farkına varmalarını, hem de diğer bedenler ve mekan ile daha fazla etkileşim içerisine girmelerini sağlayacaktır. Karanlık bir ortamda yer alması planlanan @ labirentinin girişinden itibaren tabana konumlandırılan ve iç bölümlere doğru azalan ışıklandırmalar izleyiciyi labirente

yönlendirecektir. Karanlık seçme sebebini açıklamaya, Jacques Lacan'ın benliğe ve bedene dair öne sürdüğü fikirler yardımcı olacaktır. Lacan'a göre benliğin oluşumu, bedene dair ilk deneyimlerimizin bastırıldığı bir süreçtir. Bu ilk deneyim, parçalı bir deneyimdir: ben bir ayak parmağıyım, ben elimim, ben dizim, ben gözüm vs. bu parçalı deneyimde aslında bedenimizi unuttuğumuz bir süreçtir. (Lacan 1977: 4)

Örneğin ip üstündeki bir cambazı izlerken veya bir dans gösterisi izlerken aslında bedenimizin ne kadar hantal olduğunu veya ne kadar korkak olduğunu hissedebiliriz. Bedenimizi fiziksel olarak riske atmadığımız fakat sınırlarını aşamayacağımızı da bildiğimiz noktada da onu unutmaya çalışabiliriz yani, benliğimiz bedenimizi bastırır. Fakat içinde bulunulan fiziksel bir ortamın riskli olabileceği düşüncesi bize bedenimizi hatırlatır. Yani karanlık bir ortamda bedenimize dikkat etmeye, onu nerden geleceği belli olmayan risklere karşı korumaya çalışırız. Bu projede karanlık bir ortam, “bedeni hatırlatmak” amacını desteklemek için seçilmiştir. Karanlıkta dikkatimizin daha çok arttığını ve bedenimize daha fazla hakim olmaya çalıştığımızı düşünürsek, tüm bunların bedenimizi hatırlama çabasını desteklediği söylenebilir. Böylece atacağımız her adımda karanlığın gerektirdiği dikkatli olma durumundan dolayı bedenimizi daha çok hissetmiş ve onu hatırlamış olacağız. Kendimize ve bedenimize daha fazla hakim olmaya çalışma gayretimiz, bizi bedenimizle yeni bir iletişim sürecine sokacaktır. Ayrıca bedeninin içinde bulunduğu mekana dair algısında da farklılık yaratacaktır. @ işaretinin simgelediği “burada” olma durumu, ışığın azalması sayesinde bedenimize, mekanda bulunduğu yeri hatırlatmasını da desteklemektedir. (Kalem 2007)

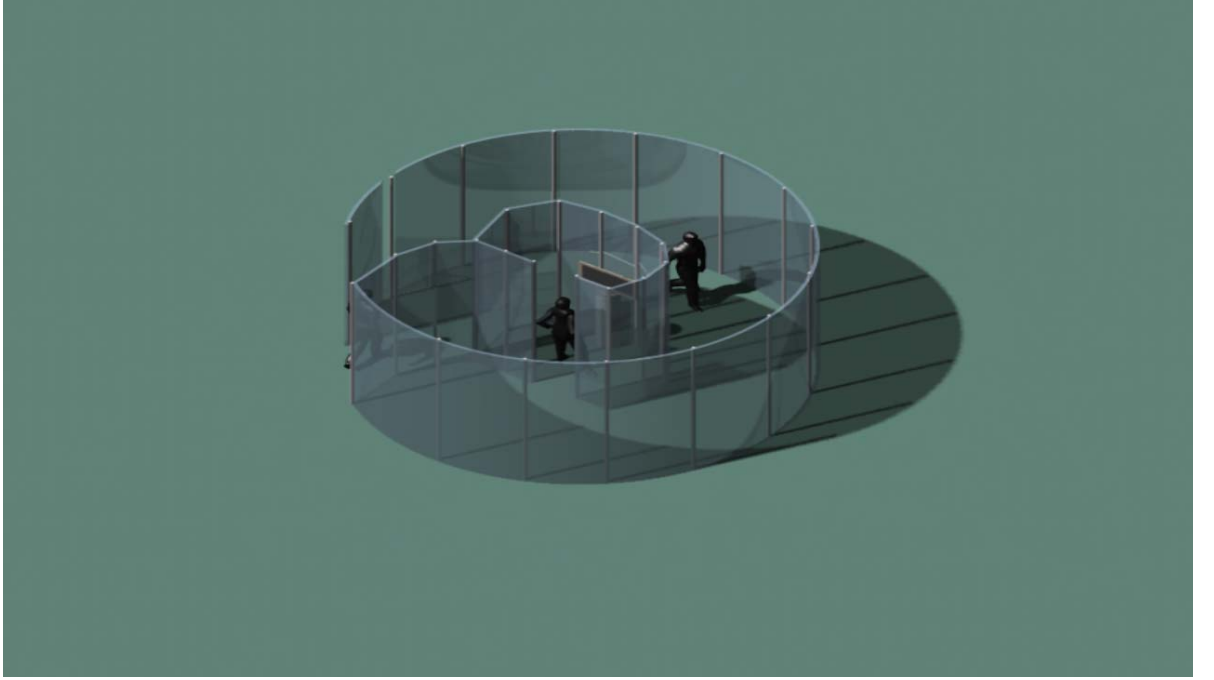


Şekil 11

@ labirentinden giderek azalan bir ışıktaki ilerleyen izleyici, en iç bölümdeki alanda ne olduğunu bilmeden devam ederken, aslında nasıl bir mekan içerisinde bulunduğunu öğrenmesi ve projenin anlatmak istediğini göstermek için, karşısına mekana dair bir simülasyon panosu çıkacaktır. Bu panoda aslında ziyaretçilerin içerisinde dolaştığı labirentin @ işareti olduğu ve teknolojik bir döngüyü simgelediği anlatılmaya çalışacaktır.

Bu panodan sonra iç alanda yer alan görüntü ve sesin ne olduğunu görmeye yönelmesini beklenen izleyici kapıdan içeri girecektir. İzleyici içeri girdiğinde kendini yuvarlak bir odada bulacaktır. Kapı girişinin sol üst köşesinden tüm duvara

yansıyacak açılarda yerleştirilen projeksiyon makineleri bulunacaktır. Duvarda ise aralıklarla tekrarlayan video bulunmaktadır. Duvardaki görsel, kendi çekmiş olduğum fotoğraflardan oluşan, bir tasarım programı aracılığıyla renk, kontrast ve mekansal anlamda bir takım değişimler yapılarak montaj programı ile oluşturulmuş, saniyede dört fotoğraf karesinin değiştiği bir kolaj ile sürekli duvara yansıyacak bir videodur.



Şekil 12

Bu videoda amaçlanan, bedenin teknoloji ile etkileşiminde mekana dair kaybolmuşluğunu anlatmaktı. Burada bedenin rolü, sürekli yok olan ve aslında çok olan bir yer değiştirme ve en nihayetinde sınırları değişen bir mekan algısını yaratmaya yardımcı olmaktı. Teknolojinin eklendiği mekanda, bir yer yaratmasını da video içerisindeki mekan üzerinde yapılan değişikliklerle anlatılmaya çalışılacaktır.

Aşağı doğru inen merdivenler, başka bir yerde yukarı doğru karşımıza çıkarken, bir diğer yerde yatay bir şekilde konumlandırılmıştır ve bedenimiz bu mekanlar arasında “bir orada, bir burada olma” halini simgeleyen bir şekilde hızlıca hareket etmektedir. Bu videoda ayrıca, bedeninin bir “yer” olarak mekanla olan ilişkisinde, sınırları dönüşen ve sürekli hareket halinde olan, yeni bir mekana dönüşmesi anlatılmaya çalışılmıştır. Bedenin mekana dönüşmesi, bedeninin içinde bulunduğu mekanda uzantıları (teknolojik protez) ile birlikte yeni bir “yer” olmasını ifade etmektedir. Böylece beden varlığı ve oluşturduğu bütünlük ile içinde bulunduğu mekandan farklılaşmıştır.

Videoda hızlı bir şekilde yer değiştiren bir beden söz konusudur. Hızlı olmasının nedeni teknolojinin sürekli ilerleyen hızını simgelemektedir. Bedenin içinde bulunduğu mekan, bedeninin sınırları olmaktan çıkıp, teknoloji sayesinde hızla çoğalarak tamamlamaktadır. Bu durum da sınırlarını teknolojiye açan ama kendi içerisinde bir bütünlük oluşturan beden kavramını desteklemektedir. Duvara yansıyan videonun bir bölümünde video kesintiye uğrayacak ve duvarın o bölümünde ayna yer alacaktır. Odanın içerisine giren izleyici duvarda hızla hareket eden, bir küçülüp bir büyüyen bedeni izlerken bir anda kendi bedeniyle karşılaşacaktır. İzleyiciye interaktif bir sürece girerek, teknolojik döngüde O'nun da yer aldığını ifade etmek anlamında ayna kullanılmıştır. Teknolojinin döngüsünde yer alan bedenini ona göstermek, hatırlatmak ve algısını içinde bulunduğu mekana karşı farklılaştırmak adına duvarda akıp giden görüntülerin içinde kendisiyle buluşacaktır. Videoda sürekli yer değiştiren bazen yok olan ama sonra tekrar var olan bedeni izlerken, kafasını çevirdiği noktada kendi bedenini görecek ve aynanın içerisinde

de yine diđer duvardan aynaya yansıyan videodaki bedeni görecektir. Bu durumun yaratacağı etki “burada” olma halinin altını da çizmektedir. Bir başka açıdan değerlendirildiğinde ise; bir sergiyi gezme sürecinde izleyici pozisyonunda olan bedenin bir an için kendini izlemesi de bedeniyle girdiği başka bir iletişim sürecini ifade etmektedir.

Aslında projenin final noktasını oluşturan iç alanda, izleyicinin teknoloji sayesinde bedeniyle ve mekanla etkileşime girmesi ve beden-teknoloji etkileşiminin içerisinde kendi etkileşimini yaratması, içinde bulunduğu mekana dair kafasında oluşan soruları cevaplamaya çalışırken de yeni bir iletişim süreci başlatmış olması beklenmektedir.

2.3. Proje Teknik Taslak

2.4. Mekan- Süre

İç Mekan

Gerçek Boyut: 15 m²

Maket: 1/30

Video Süresi: 4:35 sn loop

Odanın kurulması 6 saat

2.5. Malzeme

Projeksiyon: 2 adet

Boy aynası: 1 adet

Aydınlatma: 6 adet

Labirent yapımı için 1cm eninde fiberglas

Paravan: 60 m² / yüksekliği 2 m

Renk: Beyaz

Yer için siyah halı 30x1 m

Kamera 1 adet

Odanın kurulması 6 saat

3. SONUÇ

Günümüz teknolojik gelişmeleri ve bu ortamın bedenle kurduğu ilişki, tarihsel süreçte bahsettiğimiz korunmaya çalışılan “saf ve bütün beden” kavramının sınırlarını aşmıştır. Beden kendi sınırlarının dışına çıkmıştır ve başkaca şeyleri içselleştirmiştir. Bedeni tamamlayan ve onun içselleştirdiği eklentiler beden sınırlarını bize hatırlatmış ve yeniden belirlemiştir.

Beden teknoloji etkileşimi sonucu ortaya çıkan sanat yapıtlarının yarattığı etki, elbette birçok noktada bazı değişimler yaratmıştır. Bu değişim ile teknolojilerin bedeni geri plana ittiği düşüncesinin aksine, teknolojilerin sanatsal tüketimi söz konusu olduğunda, beden ayrıcalıklı ve önemli bir konuma sahip olmuş, sanatsal, kültürel ve bilimsel anlamda farklı üretimlere sebep olmuştur.

Bu noktadan yola çıkarak çağın mümkün kıldığı teknolojiyle etkileşim içerisine giren bedenler, “gömülü” olma durumundan kurtulmuş ve teknolojiyle yüzleşmek durumunda kalmıştır. (Atıf Ahmet Akın 2007)

Bedenin teknoloji ile etkileşiminde çıktığı serüvende, sanat aracılığıyla duyularımızın sınırlarının ne olduğu, bedenin bizim anladığımız ve hissettiğimiz varlığı dışında ne olduğu, teknoloji sayesinde nasıl bir iletişim kurabileceğimize dair, içinde bulunduğumuz mekana dair nerede olduğumuzu ve nerede olacağımızı sorgulatmaya başlatmıştır. (Lepecki 1999: 129–140) Teknolojinin hızına kaptırdığımız bedeni unuttuğumuzu hatırlamak, bedenimizle girdiğimiz en esaslı etkileşimdir. Çünkü teknoloji ile olan ilişkimizde bedenin sınırlarının genişlediğini ve arzulanan şeylere erişebilme gücünün artmış gibi hissedilmesi, insanın iç dünyasını da harekete geçirmiştir. Böylece hayal dünyamızın veya içinde bulunduğumuz dünyaya dair, hız ve güç kazandığımızı öne sürebiliriz. Yani bedenin, teknoloji sayesinde fiziksel varlığına ihtiyaç duyulmayacak bir şekilde yok olması ve daha sonra yine teknoloji sayesinde fiziki sınırsızlığa kavuşarak çok olması bize, içinde bulunduğu mekanı kurgulama ve dilediği gibi tasarlama alternatifleri geliştirmiştir. (Harraway 1993: 34) Böylece bedenin arzuladığı sınırsızlığı belirleyebilme özgürlüğüne kavuşması ve unuttuğu “ben”i hatırlamaya başlaması süreci başlamıştır.

Bu proje boyunca keşfedilmeye açık ve sınırlarını zorlayan ve teknoloji ile etkileşime giren bedeni anlatırken, tasarlanan enstalasyon ile izleyici arasında interaktif bir süreç yaratmak hedeflenmiştir. Teknoloji ile etkileşiminde ayrıcalıklı bir konumda olan bedeni hatırlatmanın yolları aranmıştır. Birçok sanatsal platformda yer alan beden, teknolojiyle olan etkileşiminde daha sade ve simgesel bir anlatımla bu projede yer almıştır. Asıl hedeflenen izleyicinin kendi bedeniyle bir iletişim süreci yaratarak teknolojinin bedenle olan ilişkisini sorgulamasıdır.

4. PERFORMANS SANCILARINDAN ÖRNEK PROJELER

4.1. HACHIYA

İki kişinin bedeninin sınırları nerede baslar nerede biter, teknoloji ile bu soru yeni bir anlam kazanmaktadır. Hachiya'nın bu çalışması 7. İstanbul Bienali'nde de sergilenmiştir. Oldukça basit bir teknoloji ile başlıklar üzerine takılı kameralar ve başlığın etrafındaki mikrofonlarla gerçekleştirilen bu projede, başlıklardan birinin canlı kayıtları diğer başlık içerisindeki ekrana aktarılmaktadır. Böylelikle iki kişi aynı anda başlıkları taktığında, kişi kendi başlığında diğerinin gördüklerini görür, duyduklarını duyar. Bu şekilde kişi, diğerinin bedeni içinde hareket ettiği izlenimine kapılır. Diğer kişi kendisine baktığında, başlığının içinde kendi görüntüsü ile karşılaşır aynaya baktığı izlenimine kapılır. (Dijital Sanat ve Beden)

Hachiya'nın bu çalışmayla amacı, teknolojinin iletişimi güçlendirdiği ya da çeşitlendirdiği gibi bozuk, hatalı iletişime de yol açabileceğidir. Ayrıca teknoloji ile bedenimizin sınırlarını aşarak içinde bulunduğumuz dünyaya dair yeni sorular sorup dünyayı algılayışımızdaki rolümüzün değişimini de yeniden hatırlatmaktadır.

Benim projemde de Hachiya'nın anlatmaya çalıştığı gibi, beden sınırlarını aşarak yine içinde bulunduğu mekana dair yeni sorular ve bu soruların cevapları üzerinden yola çıkılacaktır. Hachiya'nın projesinde, teknolojinin bedenle etkileşim sürecinde beden sınırlarını zorlamasını, teknolojik bir protez kullanarak açıklarken, benim projemde ayna bedeni hatırlatan analog bir materyal olarak kullanılıp beden sınırları sorgulanmaya çalışılmıştır.



Şekil 13

4.2. GRAVICELLS

Bu proje bize teknoloji ile giydirilen bedenimizin varlığı ve sınırları konusunda ipuçları vermektedir. Gravicells projesi sergi mekanının bir bölgesinde, bölge üzerinde dolayan kişilere yerçekimini normalden güçlü olarak hissettirerek bedenini yeni bir algılanışına yol açmaktadır. (Dijital Sanat ve Beden)

İzleyici bu alan üzerinde gezinerek kendi hareketlerinin ve ağırlığının yarattığı etkiyi ve aynı zamanda diğer katılımcıların yarattığı etkiyi zemin üzerinde görsel olarak görebilmekte ve duyabilmektedir. Alan üzerindeki etkiler oluşturduğu etki sensorlar aracılığıyla sese, ışığa ve geometrik şekillere dönüşmektedir. Aynı zamanda sergi mekanının koordinatları GPS aracılığıyla uydudan kaydedilmekte ve yine aynı zemin üzerine yansıtılmaktadır. İzleyici böylelikle dünya üzerindeki varlığını algılamakta hem de içinde bulunduğu mekanın dünya üzerindeki varlığını algılayabilmektedir. Yani teknoloji aracılığıyla kişinin duyuları genişlemekte dünya dışına taşabilmektedir. Benim projemde ise izleyicinin duyularını bedeninin etkileşim içerisine girdiği teknolojik bir sistemle değil, sadece karanlık bir ortamla yaratılmaya

çalışılmıştır. Bu projede bahsedilen duyuların sınırlarının genişlemesi fikri, benim projemde bedenın sınırlarının teknoloji sayesinde genişlemesi şeklinde anlatılmaya çalışılmıştır. Bedenin teknoloji sayesinde aynı anda birden fazla yerde olabilmesini anlatmak amacıyla hazırladığım video da sürekli bir “oluş” halindeki, “seyyar” bir beden anlatılmaya çalışılmıştır.



Şekil 14

4.3. TELEGARDEN

Ken Goldberg ve Joseph Santarromana ya ait olan bu proje bugünün cemaat anlayışını sorgulama girişimidir. Bir metre karelik bir alana kurulu gerçek toprak ve bitkilerden oluşan bir bahçe, web sitesi üzerinden izleyicilerin çeşitli zamanlarda su vermesiyle, ışığı kontrol etmesiyle, gerekli ilaçları robotik bir kol aracılığıyla bitkilere vermesiyle yaşatılmaktadır. Bahçenin canlı kalması, bitkilerin yaşaması site ziyaretçilerinin internet üzerindeki tıklamalarına bağlıdır. Dijital çağda, farklı mekanları, farklı zamanları, farklı hayatları yasayan bireyler yalnızca ortak bir amaç için, organik doğanın yaşatılması için bir araya gelmektedirler. Yani birbiri ile başka hiçbir bağı olmayan kişiler Telegarden'ın yaşaması için bir eylemde

bulunmaktadırlar. Bu da sosyal protez bir topluluk olma kavramının, teknolojinin gelişiminden nasıl kaynaştığını göstermektedir. (Dijital Sanat ve Beden)

Telegarden projesinin benim projemle ilişkisi, teknolojiyi bir protez olarak ele alması ve bedenın fiziksel varlığına ihtiyaç durmadan başka bir mekanda olması, içinde bulunduğu mekân algısını deęiřtirmesidir. Beden fiziki olarak o mekanda olmasa da teknoloji ile girdiđi etkileřim sayesinde varlığını devam ettirebilmekte, çoęalabilmektedir. Telegarden projesinde daha çok sosyal bir bütünlük amacı var. Benim projemde ise sadece birey olarak bedenın teknoloji ile etkileřimi anlatımıyla sınırlandırılmıřtır.



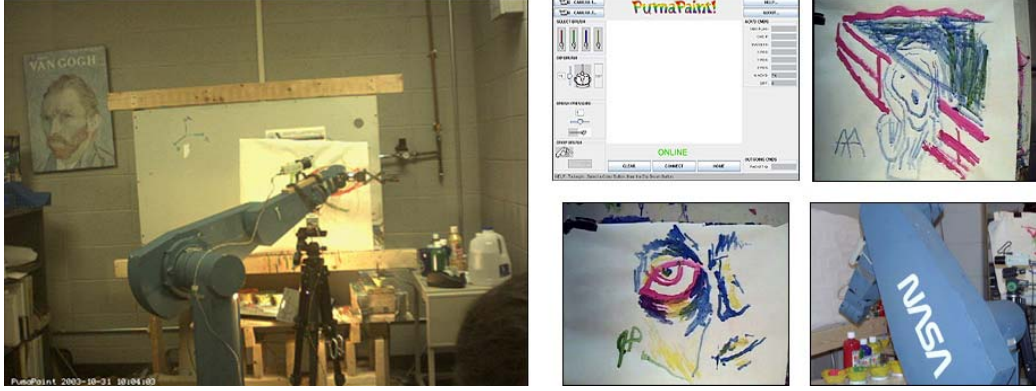
Şekil 15

4.4. PUMAPAIN

Çağdaş sanat ile birlikte faks makinesiyle resim siparişi verilerek ya da telefonda resmin tarifi yapılarak gerçekleştirilen sanat eylemleriyle, medeniyet ve teknolojiler değiştiğçe sanatın ve sanatçının da değiştiğine işaret edilmişti. (Dijital Sanat ve Beden)

Birçok farklı örneğine rastlamış olabileceğimiz Pumapaint adlı bu projede, izleyiciler, bir web sitesi üzerinden özel bir ara yüz kullanarak Amerika'daki bir üniversitede bulunan robotik bir kolu kumanda edebilmektedirler. Bu robotik kol, web sitesi üzerinden gelen komutlarla, gerçek bir tuval üzerine gerçek boyalarla, web sitesi üzerinde yapılan resmi gerçekleştirmektedir. Burada izleyicilerin sanatçı kimliği taşıyıp taşımadığı ya da ortaya çıkan şeyin sanatsal değer taşıyıp taşımadığı ayrı bir tartışma konusudur: önemli olan teknolojilerin önümüze ne gibi yenilikler koyabildiği ve bu yeniliklerin sanata nasıl etki edebileceğidir. Projenin web sitesinde ekibin bundan sonraki hedefinin iki boyutlu yerine üç boyutlu bir heykeli şekillendirebilecek bir teknolojiyi geliştirmek olduğu belirtilmektedir. Basit ancak sanatçının konumuna ilişkin önemli bir farklılığı ve yeniliği ortaya koyan bir projedir. Ayrıca beden ve içinde bulunduğu mekanın farklılaşması bedensel uzuvların sınırlarının dönüşmesi açısından da örnek oluşturacak bir projedir. Fiziksel olarak bedenin aynı zamanda aynı mekanda var olmadan da fark yaratılabileceğini göstermektedir. Bu projeyi Santralistanbul tarafından düzenlenen “Uncharted/Haritasız” sergisinde deneyimleyen bir izleyici olarak, teknolojinin sınırlarının, sanat anlayışını çok farklı noktalara taşıdığını ve teknolojinin gelişimin

sanatı daha hangi noktalara taşıyacağını bilinmezliğini düşünmeye davet ettiğini ve disiplinler arası bu ilişkinin sonuçlarının çok etkili olduğunu söylemek mümkün. Bu projede beden teknoloji etkileşimin geleneksel sanat anlayışına farklılık getirmesini en iyi şekilde temsil etmektedir. (Santralistanbul)



Şekil 16

EKLER

1. Proje Sürecindeki Gözlemler

Cie MULLERAS Dans Topluluğu, “Traces (96 Détails)”, 2009

Başak Şenova, Aksanat, “Sergi Kurmak: Mekansal Tasarım” 2009

Aylin Kalem, Bilgi Üniversitesi Santral Atölye, “Bedenimde Işık Dolaşıyor” 2009

Armando Menicacci, Bilgi Üniversitesi, Beden Odaklı Sanat Atölyeleri 15 “Isadora Yazılımıyla Dans Çalışmaları” 2009

Bilgi Üniversitesi Santral İstanbul, “ HARİTASIZ//UNCHARTED” Sergisi 2009

Esra Yurttut, Noland Dans Performansı, “Onlar”, 2009

Kerem Kurdoğlu, Garajİstanbul, “İstanbulda Bir Dava” 2008

2. @ İşaretin Orijini

@ işaretin orijini hakkında net bir bilgi bulunmamaktadır. Bazı kaynaklarda yer alan bilgilere göre, @ işaretini Ortaçağ keşişleri yaratmıştır. Matbaanın icadından önce çoğunluğu din konulu olan kitapların her bir kopyası keşişler tarafından elle yazılıyordu. “tarafına, doğru, halinde içinde, yanında, hususunda, üzerinde” gibi çeşitli birçok anlama gelen, Latince “ad” kelimesinden türemiş “at” kelimesi çok fazla tekrarlanması nedeniyle tek el hareketi ile yazılacak şekilde, “t” yi a'nın üzerinden sola doğru aşırarak @ şekline dönüştürmüşlerdir. Giorgio Stabile isimli İtalyan bir araştırmacı tarafından yapılan araştırmalarda, 14. yüzyıla ait

bazı ticari Venedik belgelerinde belirgin bir şekilde "@" işaretinin bir miktar ölçüsü ve uzak mesafeler arası ticareti ifade eden bir simge olarak kullanıldığını ortaya koymuştur. Dilbilimcilerin büyük bir çoğunluğu ise "@" işaretinin daha yakın bir tarihe, 18. yüzyılda birim başına verilen fiyatı temsil eden ticari bir sembol olduğunu öne sürmüşlerdir. E-posta adresinin bir parçası olarak ise ilk defa 1977 yılında Roy Tomlinson tarafından, kimsenin adında bulunmayan ve karışıklığa yol açmayacak bir işaret olması sebebiyle kullanılmıştır.

GENİŞLETİLMİŞ KAYNAKÇA

Akın, Atıf, A. 2007. "Mecra Et-Beden." *İzinsiz Gösteri.net*. Erişim tarihi: Haziran 2008 http://www.izinsizgosteri.net/asalsayi149/atif.akin_149.html

Ali Taptik. Erişim tarihi: Ocak2009 <http://www.alitaptik.com/blog/>

Arda, Talat, B. 2004. "Siberfeminist Nihilizm" *Davetsiz Misafir.org*. Erişim tarihi: Mart 2009 <http://www.davetsizmisafir.org/index.php/2004/03/02/siberfeminist-nihilizm/>

Arkitera. Erişim tarihi: Eylül 2008

<http://www.arkitera.com/v1/sanat/2002/09/haberler/orhon.htm>

Artfacts. Erişim tarihi: Ocak2009

<http://www.artfacts.net/index.php/pageType/artistInfo/artist/3205>

Artnet. Erişim tarihi: Mayıs 2009

<http://www.artnet.com/artwork/425390770/796/bruce-nauman-the-negative-shape-of-the-right-half-of-my-body-carved-into-a-tree.html>

Bodig. Erişim tarihi: Ocak 2009 <http://www.bodig.org>

Bolat, E. 2008. "Sanatta Disiplinler Arası Bir Yaklaşım" *Art-e.sdu.edu.tr*. Erişim tarihi: Ocak 2009 <http://art-e.sdu.edu.tr/docs/bolat.pdf>

Bringhurst, R. 2002. *The Elements of Typographic Style*. Canada: Hartley & Marks

Çabuklu, Y. 2004. *Toplumsalın Sınırında Beden*. İstanbul: Kanat Yayınları.

Çabuklu, Y. 2006. *Bedenin Farklı Halleri*. İstanbul: Kanat Yayınları.

Çimen Günay. Erişim tarihi: Aralık 2008 <http://cimengunay.net/cimweb/beden.pdf>

Dance-tech. Erişim tarihi: Mart 2009 <http://www.dance-tech.net/>

Davetsiz Misafir. Erişim tarihi: Ağustos 2008

<http://www.davetsizmisafir.org/index.php/2004/03/02/siberfeminist-nihilizm/>

Dempsey, A. 2007. *Modern Çağda Sanat, Amy Dempsey*. İstanbul: Akbank Yayınları.

Dewey, J. 1934. *Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Dijital Sanat ve Beden. Erişim tarihi: Mart 2008

http://www.gulizarcuhabi.com/newmedia_sunum/index.html

Durmuşoğlu, Ö. 2006. “Dokunmanın Dişil Dinamiği”. *Kargabar.com*. Erişim tarihi:

Ocak 2009 <http://www.kargabar.org/viewArticle.aspx?articleId=75>

Eco, U. 2006. *Güzelliğin Tarihi*. İstanbul: Doğan Kitapçılık.

Ertem, Gurur. 2007. “Tekerle-me: A-kabı'nın Bedeni”. *Dansistan.blogspot.com*.

Erişim tarihi: Ocak:2009 <http://dansistan.blogspot.com/2007/02/teker-leme-devam.html>

Ertem, Gurur. 2007. “Bedenin Hafızası” *Dansistan.blogspot.com*. Erişim tarihi:

Ocak:2009 <http://dansistan.blogspot.com/2007/09/bedenin-hafzas-ariv-olarak-beden.html>

Franko, M. 1986. *Dancing Body in Renaissance Choreography*. Birmingham: Suma Publications.

Google. Erişim tarihi: Haziran 2008

http://images.google.com.tr/imgres?imgurl=http://www.anomos.org/mosign/assets/Dysfashional_Wh%2520LOW%2520RES.jpg&imgrefurl=http://www.anomos.org/mosign/dysfashional.htm&h=1106&w=850&sz=27&hl=tr&start=44&um=1&usg=__mOfa8TwMrj4geMJqbogYUTw3mZ4=&tbnid=1DR1-

n1q9Nw5eM:&tbnh=150&tbnw=115&prev=/images%3Fq%3DShirtologie%26st
art%3D36%26ndsp%3D18%26um%3D1%26hl%3Dtr%26sa%3DN

Google. Erişim tarihi: Ekim 2008

http://images.google.com.tr/imgres?imgurl=http://vr-arts.com/vr-arts/Portfolio/Installation/GirlSkins2.tif&imgrefurl=http://vr-arts.com/vr-arts/Portfolio/Installation/Install1.htm&h=361&w=550&sz=86&hl=tr&start=20&um=1&tbnid=4YWVS6h5p8R6cM:&tbnh=87&tbnw=133&prev=/images%3Fq%3Ddonna%2Bharaway%2B%26svnum%3D10%26um%3D1%26hl%3Dtr%26lr%3Dlang_tr%26sa%3DG

Güney Murat. 2007. “Donna Haraway ile Siborglar ve Yoldaş Türler Üzerine.”

Davetsiz Misafir.org. Erişim tarihi: Şubat 2009

<http://www.davetsizmisafir.org/index.php/2007/02/08/donna-haraway-ile-siborglar-ve-yoldas-turler-uzerine/>

Haraway, Donna, S. 1993. *Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*

Shilling, C. the Body and Social Theory. London: Sage Publications.

Işık, E. 1998. *Beden ve Toplum Kuramı*. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Kalem, A. 2007. *Visitations: Kürasyonla Doğan Bir Parça*. Erişim tarihi: Mart 2009

http://aylinkalem.blogspot.com/2007_04_01_archive.html

Kalempereş. *blogcu.com*. Erişim tarihi: Mayıs 2009

http://kalempereş.blogcu.com/iktidar-cinsiyet-cinsellik-ve-beden-diyalektigi_17337671.html

Kaplan Mustafa, Sızanlı Filiz. 2008. “Self Unfinished ve

Solum.” *Dansistan.blogspot.com*. Erişim tarihi: Nisan: 2009

<http://dansistan.blogspot.com/2008/02/self-unfinished-xavier-le-roy-ve-solum.html>

Kunt, Esen. 2008. "İktidar, Cinsiyet, Cinsellik ve Beden Diyalektiği."

Kalemperest.blogcu.com. Erişim tarihi: Haziran 2009

http://kalemperest.blogcu.com/bedenin-tarihi-uzerine_17920657.html

Kunt, Esen. 2008. "Bedenin Tarihi Üzerine." *Kalemperest.blogcu.com*. Erişim tarihi:

Haziran 2009 http://kalemperest.blogcu.com/bedenin-tarihi-uzerine_17920681.html

Lacan, J. 1977. *Ecrits: A Selection*. New York: Norton.

Lebriz. Erişim tarihi: Nisan 2009

<http://www.lebriz.com/pages/lsd.aspx?articleID=115§ionID=2&lang=TR>

Lepecki, A. 1999. "Skin, Body and Presence in Contemporary European

Choreography." *The Drama Review.com*. Erişim tarihi: 2008

http://muse.jhu.edu/journals/the_drama_review/v043/43.4lepecki.html

Manning, S. 1988. *Modernist Dogma and Post-modern Rhetoric*. London:

Routledge.

Mariangoodman. Erişim tarihi: Temmuz 2008

<http://www.mariangoodman.com/mg/artists/woodman/past/1.html>

Milliyet. Erişim tarihi: Mayıs 2009

<http://www.milliyet.com.tr/default.aspx?aType=msnSonDakika&Kategori=yasam&ArticleID=758747&Date=24.05.2008&ver=27&reftype=1>

Ozan, Nihan. 2008. "Sanat İçin Makineleşmek." *Medya Kronik.com*. Erişim tarihi:

Nisan 2009 <http://www.medyakronik.com/haber/497/>

- Öğüt, Hande. 2008. "Arzunun Karanlık Nesnesi." *Radikal.com.tr*. Erişim tarihi: Mayıs 2009 <http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=48473>
- Roche, D. 2005. *İçeride Kısacık Bir Zaman*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rush, M. 1999. *New Media in Late Twentieth Century Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Sanal Müze*. Erişim tarihi: Nisan 2008
<http://www.sanalmuze.org/paneller/Mtskm/23yes.htm>
- Santralistanbul*. Erişim tarihi: Mayıs 2009
www.bilgi.edu.tr/pages/.../santralistanbulcocukatolyeleriprogram.doc
- Schlemmer, O. 1996. *Man and the Art Figure, the Theater of the Bauhaus*. Vienna: PAJ Books.
- Selfselector*. Erişim tarihi: Mart 2008 <http://www.selfselector.com/wp-content/uploads/2007/03/francesca2.jpg>
- Sherman, C. 2002. *Photographic Works Elisabeth Bronfen*. London: Te Neues Pub Group.
- Stelarc, S. M. 2005. *The Monograph*. Cambridge: MA: M.I.T. Press.
- Tate*. Erişim tarihi: Ocak 2008 <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/nauman/>
- Undo*. Erişim tarihi: Şubat 2009 <http://www.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/cgi-bin/undo/magazines/magazines.pl%3Fid%3D933692064%26riv%3Dvirus%26home%3D>
- Virilio, P. 2003. *Enformasyon Bombası*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wegenstein, B. 2006. *Getting Under the Skin: The Body and Media Theory*. London: The Mit press.
- Wikipedia*. Erişim tarihi: 2009 http://tr.wikipedia.org/wiki/Kuyruklu_a

Wilcox, Emily, E. 2005. *Dance as L'intervention: Health and Aesthetics of Experience in French Contemporary Dance*. London: Routledge.

Yardımcı, C. 2009 “*Space and Architectural Reflex*” Erişim tarihi Nisan 2009
<http://r-e-f-l-e-k-s.net/esperanto.html>

Yazıcı, Müjde. 2006. “Beden ve Mekanın İşle İş'i.” *Radikal.com.tr*. Erişim tarihi:
Nisan 2008

<http://www.radikal.com.tr/Default.aspx?aType=HaberYazdir&ArticleID=939134>