

amber '08

7-16 kasım/november

sanat ve teknoloji festivali
arts and technology festival

“interpasif persona”

talimhane tiyatrosu
lush hotel sümerbank binası
BM suma
akbank sanat
istanbul modern
çıplak ayaklar stüdyo
cihangir çocuk parkı
çatı dans stüdyosu

etkileşimli yerleştirmeler
sahne gösterileri
gamerz-etkileşimli oyunlar
seminerler
atölye çalışmaları
müzik performansları

amber'08

sanat ve teknoloji festivali
art and technology festival

Bu sene **amberFestival**'in ikinci yılı. 2007'de başlattığımız etkinliğin yurt içi ve yurt dışındaki birey ve kurumların desteği ve işbirliği ile sürüyor olmasından dolayı mutluyuz. Bu yıl İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansının da desteğini almış olmaktan dolayı ayrıca onurluyuz. Bireysel veya kurumsal tüm bu destekler, **amberFestival**'in yapısı, içeriği ve yaklaşımı ile zamanında ve önemli bir girişim olduğunu gösteriyor.

Bu yıl da, Sanat ve Teknoloji alanında, üzerine düşünülmesini ve konuşulmasını önemli bulduğumuz konuları, tartışma gündemine ve sanat ortamına getirmeye devam ediyoruz. Bu senenin teması; dijital kültür, yeni teknolojiler ve sanat alanında yeni arayış ve düşüncelerin tartışılmasına zemin oluşturacağına inandığımız **“İnterpasif Persona”**. Tema hakkında daha ayrıntılı bilgi, bu kataloğun ilerleyen sayfalarında bulunabilir.

Bu sene **amberFestival**'in bir bölümünde Aix-en Provence'den (Fransa) M2F Crations ile işbirliği yapıyoruz. Gamers sergisi M2F ile birlikte oluşturuldu. Tema etrafındaki etkileşimli enstalasyonlardan oluşan sergimizin yanı sıra **amber'08**'de yer alan ikinci sergi olan Gamers, sanatçılar tarafından geliştirilen etkileşimli oyunları içeriyor. Gamers'daki işler, eğlenceli olmalarının ve sanatsal değerlerinin yanı sıra, oyun konusuna da yeni bir yaklaşım getiriyor.

amber'08, 65 uluslararası sanatçıyı bir araya getirerek, **amberFestival**'in hedeflerinden birisi olan İstanbul'da uluslararası yaratıcı bir işbirliği platformu oluşturulması konusunda yeni bir adım daha atıyor.

amber'08, BIS'in diğer bir projesi olan **amberNetwork**'ün ilk toplantısına da ev sahipliği yapıyor. 10 ülkeden katılan sanatçı ve sanat yöneticileri, yeni işbirlikleri ve değişim için olanakları tartışıyor. **amberNetwork**, Sanat ve Teknoloji alanında henüz uluslararası sanat dolaşımında etkin olmayan ülkeleri odağına alarak, geniş bir coğrafyada etkin olmayı hedefliyor. Ermenistan, Gürcistan, Filistin, İran, Lübnan, Yunanistan, Kırgız Cumhuriyeti, Fransa, Belçika ve Türkiye **amberNetwork**'ün kurucu üyeleri.

Diliyoruz **amber'08**, bizi ve Sanat ve Teknoloji alanında uğraş veren herkesi, heyecanlı yeni açılımlara doğru itecek verimli bir etkinlik olur.

Ekmel Ertan / Sanat Yönetmeni

This is the second year of **amberFestival**. We are happy that the movement we started in 2007 keeps going with the support and the cooperation of individuals and institutions in Istanbul and abroad. This year, we are also proud of having the support of Istanbul 2010 European Capital of Culture Agency. All these support either individual or institutional show us that **amberFestival** with its content, structure and approach is valuable and timely.

This year we are continuing to bring the topics that we find important on the table and on the exhibition rooms. This year's theme is "**Interpassive Persona**" around which we believe that the digital culture, new technologies and art will find a new plane to exchange ideas. More information on the theme, can be found in related chapters of this catalogue.

This year we are also collaborating with M2F Creations from Aix-en-Provence, France. Gamers exhibition is curated and implemented in collaboration with M2F. Beside the interactive artworks, we have a second exhibition of interactive games, which were developed by individual artists. They are fun, artistically powerful and bring a new approach to gaming.

amber'08, brings 65 artists together from all over the world and takes another step in achieving **amberFestival**'s initial objectives, which is to provide a platform in Istanbul for more international creativity and more collaboration internationally. **amber'08** is also hosting the first **amberNetwork** meeting, which was initiated by BIS. Artists and art managers from 10 countries will meet to discuss possibilities. **amberNetwork** mainly aims at creating a new platform among the countries which are not widely active in the global art scene, considering the art and technology field, of course the network also includes the countries which already have a developed art and technology scene. Armenia, Georgia, Palestine, Iran, Lebanon, Greece, Kyrgyz Republic, France, Belgium, and Turkey are the founding members of **amberNetwork**.

We hope **amber'08** to be another productive event that will encourage us and everybody else for further achievements.

Ekmel Ertan / Artistic Director

tr festival teması.inter-pasif persona

Dijital etkileşim (interactivity), gündelik hayatımıza getirdiği rahatlık ve kolaylıkla, yarattığı estetik ve pratik çözümlerle, gittikçe daha çok benimseniyor ve kullanılıyor. Verimlilik, hız, akışkanlık, kesintisizlik ve dijital dünyadaki sanal imkanların ve varlıkların çoğalması, etkileşimin bu kadar önem kazanmasının akla ilk gelen boyutları. Etkileşimli (interactive) teknolojiler, kendi kendimizle ve başkalarıyla olan ilişkilerimizi yeniden şekillendiriyor.

Bugünün dijitalleşen dünyasında, ağa bağlı kişisel bilgisayarlarımızdan küresel ölçekli kapalı ve görünmez sistemlere, ticari ve sosyal iletişim ağlarına çok çeşitli ve etkin biçimde ulaşıyoruz. Etkileşim üzerine kurulu bu ilişkiler ağında, hem niceliksel hem de niteliksel olarak daha fazla rol alıyoruz. Bedensel konumumuz ve devinimimiz de istemli ya da istem dışı olarak bu etkileşime katılıyor. Makineleyle ve başkalarıyla etkileşiyoruz, başkalarıyla makineler üzerinden etkileşiyoruz. Bu etkileşimin sonucunda üretilen ve taşınan bilgi, bir grup veri olarak bağımsız bir varlık haline geliyor ama öte yandan bizi, “gerçek” kişiliğimizi temsil etmeye de devam ediyor. Öte yandan, bağımsız bir varlık haline gelen bilgi, bize “ait olmak”tan çıkıyor ve dış dünyayla kurduğumuz bağın sınırlarını bizim adımıza belirleyen aktif bir özne haline geliyor.

İçinde yaşadığımız bu dünyada, dijital teknolojilerin belirlediği “şimdi ve burada” gerçekten ve tümüyle aktif özneler miyiz? Yoksa Dijital Dünya’da interaktif bir kişiliğin yanı sıra interpasif bir kişilikten de mi söz etmeliyiz?

festival theme.inter-passive persona^{en}

Interactivity is celebrated and enjoyed for the comfort and convenience it brings into our lives, and the aesthetic and practical possibilities it opens up for all creative activity. Efficiency, speed, fluidity, a frictionless flow of things, precision of form and an infinite multiplication of virtual possessions in the digital universe come to mind. Interactive technologies rearticulate our relations to ourselves and to others.

In today's digitalizing world, we access closed and invisible systems that operate on a global scale via our network-connected personal computers. We take on an ever-increasing role in this network of relations that is itself based on interactive technology. Our bodily disposition and movement, consciously or unconsciously partakes in digital interactivity. We interact with machines and others as we interact with others through machines. The information produced as a result of this interaction takes on an independent life as data but continues to somehow represent our real self. On the other hand, the information as an independent existence, does not belong anymore to ourselves and becomes an active subject, which determines the limitations of our connection to the external world on our behalf.

In this brave new World, in the "now and here" determined by digital technologies, are we really and completely active subjects? Or do we also need to talk about an interpassive personality?



tr etkileşimli yerleştirmeler.

en interactive installations

9

alexa wright

paul sermon

luka frelih

janez janša

geska helena andersson

robert brecevic

harco haagsma

umut tasa

markus kison

umut özbay

kristis pudzens

tr alter ego.
en alter ego

alexa wright

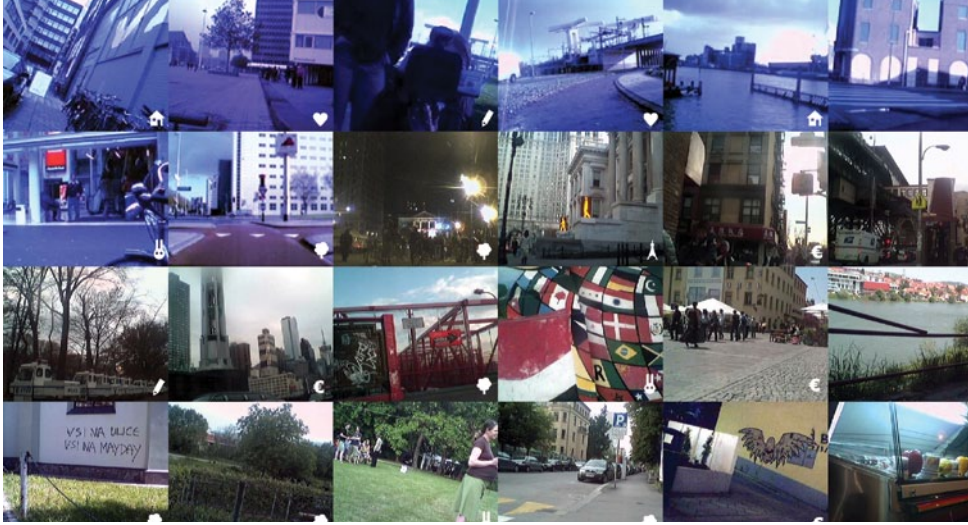
BM Suma

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Alter Ego, kullanıcının aynadaki yansımasıyla etkileşime giriyor gibi görüldüğü, fakat aslında kullanıcının görüntüsünün bir avatar yüzüne eşlendiği ekran temelli bir yerleştirmedir. Çalışma, kendinin dışında olmanın tanıdık duygusunu araştırır ve “kendi”nin bir yönü üzerindeki kontrolün kaybedilmesi deneyimi ile oynar. Bilgisayar kullanımıyla karşısında oturan kişinin yarı-otonom kopyasını üreten eser, bireyleri kişiliklerinin farklı yüzlerini sorgulamaya davet eder.

Alter Ego, is a screen-based installation where the user interacts with what appears to be his or her own mirror image but which is, in fact, an avatar onto which the face of the user is mapped in real time. It investigates the familiar sense of being outside of (beside) oneself, and plays with the experience of a loss of control over an aspect of the self. Using a computer to produce a semi-autonomous replica of the person sitting in front of it, the work invites individuals to question the various facets of their own identity.



Frída V. - Serbestçe Sürülen Veri Toplama Aracı, şehrin kamusal alanlarını güvenli, etkin ve eğlenceli bir şekilde keşif ve haritalama için kullanılan dayanıklı ve rahat bir bisiklettir. Bisiklet için uyarlanan arayüz, açık kablosuz ağları saptamada ve internet sunucuları ile eş zamanlı uyumda, konum işaretli ortamların kolay üretimini sağlar.

Free Ride Data Acquisition Vehicle is a rugged and comfortable bicycle equipped for efficient, safe and enjoyable exploration and mapping of public urban spaces. The optimized-for-bike interface enables easy creation of location-tagged media, automated mapping of open wireless networks and opportunistic synchronisation with a server on the Internet.

tr imza olayı.
en signature event context

janez janša

BM Suma

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



2007 yazında, üç Slovenyalı sanatçı isimlerini resmen Janez Janša olarak değiştirdiler. Bu üçlü, işlerinde imzanın sorgulanmasına ve daha çok da imzanın kamusal alandaki rolüne yoğunlaşıyorlar. Farklı yaklaşımlarla Derrida'nın imza kavramıyla ilgili ifadesini, imzanın özgünlük ve tekrarla olan paradoksal ilişkisinden yola çıkarak araştırıyorlar.

In the summer of 2007, three Slovenian artists officially changed their names to Janez Janša. Their work focuses on the question of signature, and - more particularly - on the role of signature in public space. In their various approaches, they explore Derrida's famous statement on signature and its paradoxical relationship towards originality and repetition.

kayan çocuklar ^{tr} *. kids on the slide* ^{en}

geska helena andersson & robert brecevic

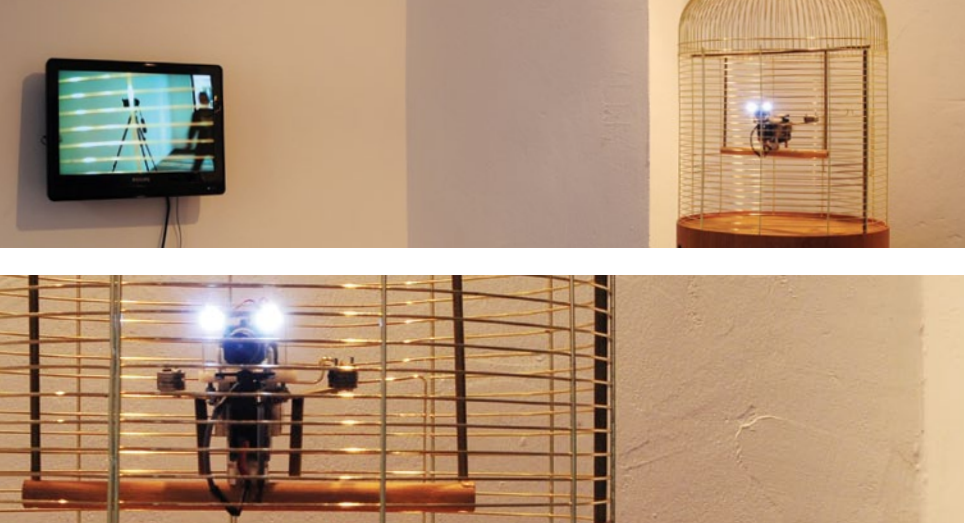
BM Suma

8-17 kasım 2008. 8-17 november 2008



Çocuklar tahmin edilemez varlıklar. Bir anda gözden kaybolabilirler. Ortaya çıktıklarında da hep durumla alakasız gibidirler. Geniş yansıtma yüzeyi ve algılayıcılarla çalışan Kayan Çocuklar, hareket ve hareketin yarattığı etkinin düşüncedeki yansılmasını merkezileştiriyor. Kısım dans, kısım film biçiminde gösterilen çalışma izleyiciyi zorluyor. Kim kimi etkiliyor? Ekrandaki çocuk mu beni yönlendiriyor yoksa gösteri benim sayemde mi gerçekleşiyor?

Children, you never know where they are. And when they appear, they always seem to be out of context. Working with large projections and sensors, the work centers around movement and reflection. It is partly dance, partly film that challenges the role of the spectator's persona: Who is conjuring who? Does the kid on the screen prompt me to perform, or are they performing because of me?



Kafeste robot kuş. Lorre isimli bu yerleştirmede, odaya girdiğinizde kanat çırpmaya başlayan, gözlerinde ışıltılarla size bakan ve sesler çıkaran mekanik bir kuş vardır. Bir süre sonra kuşla ilişki kurduğunuzu hisseder ve şaşırırsınız. Yan duvardaki ekran kuşun gerçekliğini daha da artırır. Orada kuşun gözünden kendinizi görürsünüz. Gerçekten, burada mekanik bir kuştan daha fazlası, vardır.

Robotic bird in a cage. In this installation called Lorre, there is a bird that starts to clap its wings, stares at you with shining eyes or makes a noise as soon as you enter the room. Soon, you realize that you communicate with the bird. The screen on the side wall emphasizes the reality of the bird. There you see yourself through the bird's eyes. There clearly is more than a mechanical bird here.

merhaba dünya! tr *.hello world! en*

umut tasa

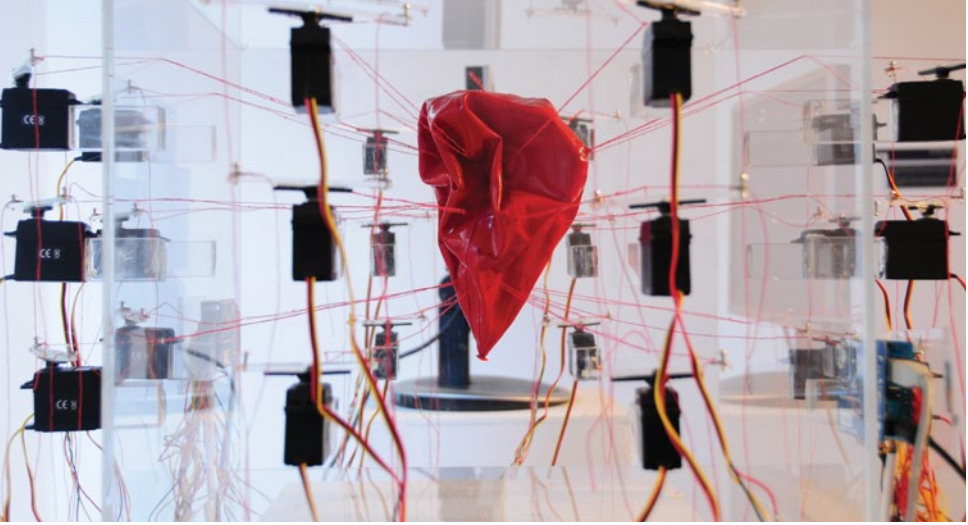
BM Suma

8-17 kasım 2008. 8-17 november 2008



Bu gerçeğin izleyicisi, başka bir gerçeğin sanat nesnesine dönüşürse ne olur? Üstelik bu öteki gerçeklikte ne sanatçı, ne sanat işi, ne de izleyiciler “gerçek değil”! “Merhaba Dünya!” sizi “İkinci Hayat” adı verilen sanal bir dünyaya, dünyalar arası bir yolculuğa davet ediyor. Dijital kopyanızla, bu avatar dünyasındaki bir sanat işinin parçası olarak karşılaşmaya ve avatarlar üzerindeki üstünlüğünüzden gönüllü olarak vazgeçmeye hazır olun. Sorular kaçınılmaz: Şimdi burada(!) iki sanatçı mı var? İki sanat işi mi? İki tür izleyici mi? Yoksa, sanal bir sanat yapıtına dönüşen gerçek izleyicinin kanalıyla, hepsi bir mi oluyor?

What if the audience of this reality becomes the artwork of another reality, where the artist, the artwork and the audience are “non-real”? “Hello World!” invites you to the virtual world of “Second Life”, to meet your digital ‘replica’ as part of an art installation in this world of avatars; and to lose your superiority over them. You may ask, are there two artworks here(!)? Two artists? Two kinds of audience? Or does all become one through the channel of the real spectator who turns into the virtual artwork?



Nabız, “<http://www.blogger.com>”daki kişisel web bloglarında kısa zaman önce yazılmış duygusal ifadelerin görselleştirilmesidir. Bu ifadeler eşanlamlılar listesine göre dilbilgisine uygun olarak ayrıştırılır ve Robert Plutchik’in psiko-evrimsel temel duygular teorisine benzer şekilde yaratılan, fiziksel organizma benzeri şekil değiştiren nesneyi dönüştürür.

Pulse is a live visualisation of the recent emotional expressions written on the private weblogs of “<http://www.blogger.com>”. These emotional expressions are parsed according to a list of synonyms and transform a physical organism-like shapeshifting object, which was created analogous to Robert Plutchik’s psycho-evolutionary theory of emotion.

piyasalar dalgalanıyor ^{tr} markets fluctuate ^{en}

markus kison

BM Suma

8-17 kasım 2008. 8-17 november 2008



Küresel pazar, her gün milyarlarca işlemin yapıldığı, çağımızın en büyük sibernetik sistemlerinden biri. Sibernetik özelliği, her ekonomik aktörün pazarın durumuna bağlı bir şekilde hareket etmesi ama pazarın da aynı aktörlerin hareketleri sonucu şekillenmesinden ileri geliyor. Böylesi döngüsel bir sistem olması ve teknolojik bir altyapıya sahip olması, küresel pazarı bugünün teknoloji-güdümlü etkileşim ortamlarından biri yapıyor. Bu yüzden sanatçılar tarafından sanatsal bir bakışla yaklaşılmayı hak ediyor.

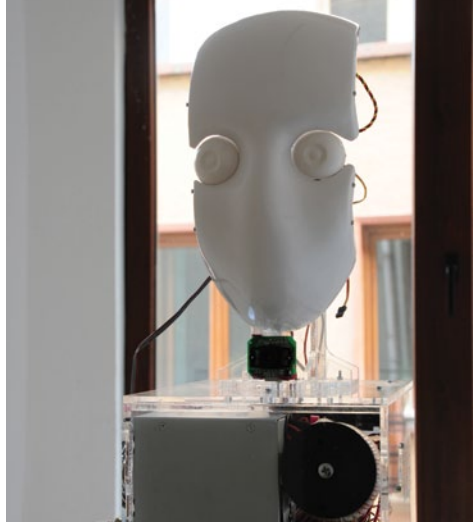
Global market is one huge cybernetic system of our time, with billions of transactions everyday. It is cybernetic because every economic actor behaves according to conditions of market, which in turn are determined by the behaviours of those actors. Being such a telematic looping system and having a technological infrastructure, global market contains the substance of today's technology-driven interactive environments. Therefore, financial markets deserve to be treated from an artistic standpoint by digital artists.

^{tr}profesör dowell'ın başı. ^{en}professor dowell's head

kristis pudzens

BM Suma

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Bir robot duygulanabilir mi ve bu duyguları anlayabilir mi? Ya da robot, doğuştan insan ırkına köle, mekanik bir araç olarak mı kalacak? İnsan mimiklerini soyut bir tavırla taklit eden bu mekanik baş, robotik ruhun hüznünü umutlu ve biraz da naif bir bakışla resmetmeye çalışır..

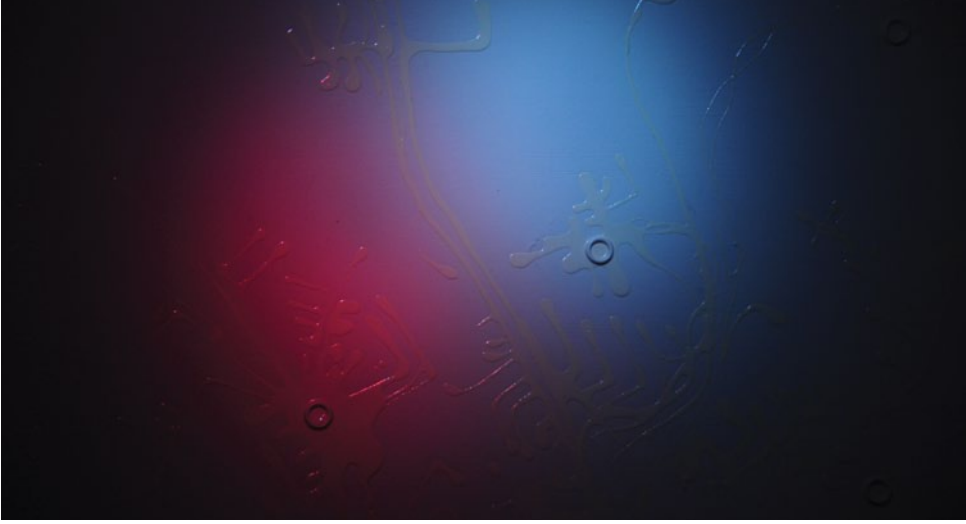
Does a robot ever have feelings and understanding of those feelings? Or will they always will stay as mechanical devices, born to be slaves of human race? This mechanical head, which simulates human mimics in abstract manner, tries to portray sadness of robotic soul, depicted by hopeful and somehow naïve look.

fraktal evrende gezinti ^{tr} *.surfing in fractal universe* ^{en}

ece düNDARALP, burçkaan güRGÜN

BM Suma

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



“Uzay zaman dokusunda fraktal düzendeki evrenler arası yelken yapmak, küresel ısınma, hızla nesli tükenen türler, sevgi yerine nefretin artması, nükleer silahların hiç olmadığı kadar çoğalması, isaac asimov’un robot yasasının aksine, artık insan öldüren robotların ve drone’ların olması, gibi kuramlara duyarlı olan her insan, gelecek konusunda ümitsizliğe kapılabilir. Bu eserde minik karadelikler, kısa bir süre için yaratılıp yok olurken, umut nasıl yeşertilebilir bunu araştırmak istiyoruz. bu eser-de kullandığımız metafor, fikir olarak kaos ve fraktal ilhamlar ile üretilen resimlerin zaman içinde değişen ışıklarla ara boyutlarda bir yolculuğa çıkmak olacak. En azından hayallerimizde...”

“Each person sensitive to theories such as; intersailing on the space time web of universes on fractal systems, global warming, species on the verge of extinction, the increase in hatred instead of sympathy/love, the reproduction of nuclear weapons more than ever before, the existence of human killing robots and drones -on contrary with Isaac Asimov’s Laws of Robotics-, can be driven to desperation about the future. In this artwork, while little black holes appear and disappear for short instances, we wish to explore how hope can be regenerated again. The metaphore we use in this piece ,will be setting out on a journey within interdimensions by means of the changing lights of images produced by chaos and fractal inspirations as an idea. At least in our imaginations...”

tr etkileşimli oyunlar.

en interactive games

21

dardex-Mort2Faim art group

bastien vacherand

christophe martin

clara boj

& diego diaz

djeff regottaz

& loïc horellou

emrah kavlak

kostas moschos

& mariela nestora

lois roussillon

mustafa bağdath

& osman koç

& salih alp tugan

pascal silondi

paul destieu

pierrick thébault

stéphane kyles

tolga özuygur

& cem uzunoğlu





“8-Bit Ayna” 18. yüzyıl tarzı yaldızlı tahta çerçeve içinde bir LCD ekrandan oluşan bir yerleştirme. Aynanın yansıtıcı özelliğinden faydalanarak, klasik estetiği güncel teknoloji ile karşı karşıya getiriyor ve gerçekliğin basit ve düşük tonlu bir temsilini yaratıyor. Bunu da günümüzde resim sanatıyla yakın ilişki içindeki “grafik tasarım”ın bir parçası olan 80’lerin bilgisayar oyunlarının parlak renkli görsel kodlarıyla yapıyor.

“8-Bit Mirror” is an installation made-up of an LCD screen adorned with an 18th century gilded wood frame. It functions by means of the reflective quality of the mirror, confronting classical aesthetics with contemporary technology. The work offers a simplified and toned down representation of reality, by using the visual codes of video games from the 80’s with their bright colors and visible pixels, which are today part of a “graphic design” closely related to painting.

tr göbek dansı seti.
en belly dancing kit

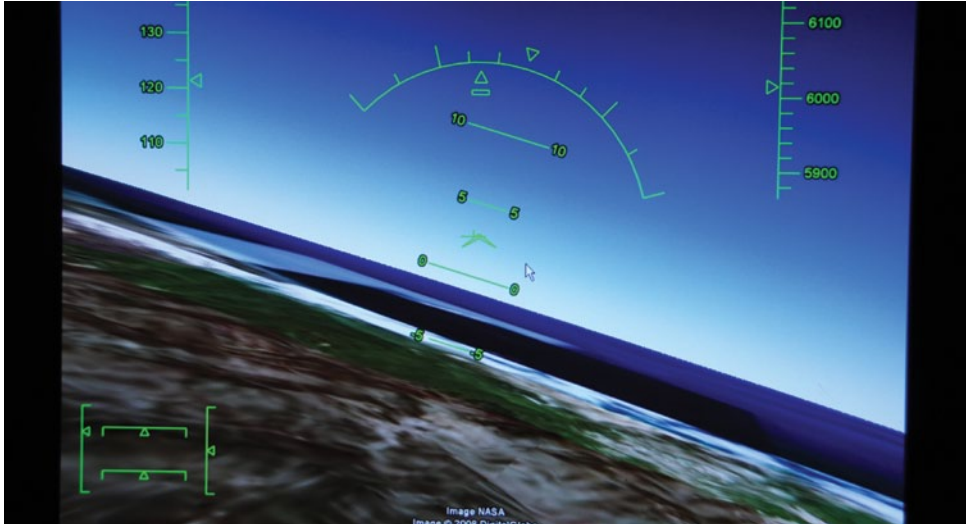
mustafa bağıdatlı & osman koç & salih alp tungan
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Hayli etkileşimli bir proje. Bilhassa göbeği oynatmak ve doğru tempoyu yakalayabilmek işleri zorlaştırdığı kadar eğlenceli hale getirecek. Türkiye’de oldukça yaygın olan oryantal dans, bu projenin ana ilham kaynağı.

This is a highly interactive project. Especially, shaking the belly and finding the right tempo will make things harder but also more entertaining. Oriental dancing, which is very common in Turkey, is the inspiration for this project.

kostas moschos & mariela nestora
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008

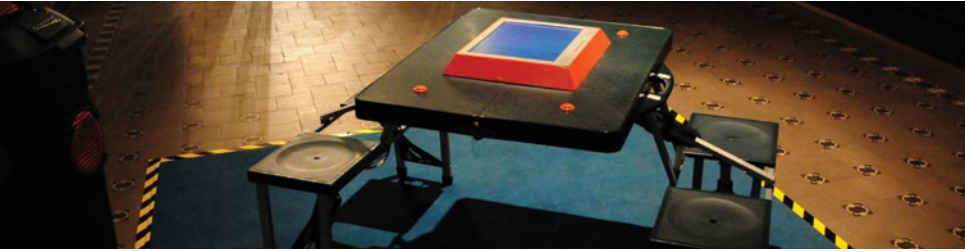
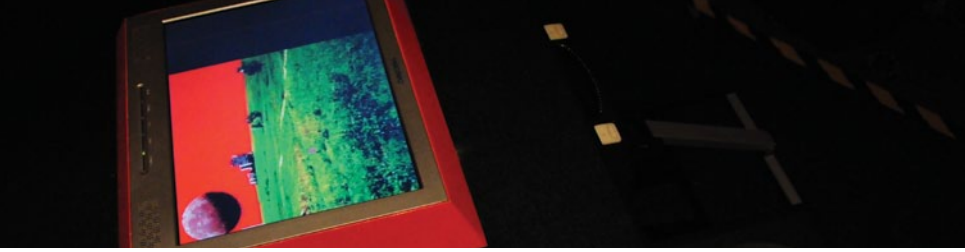


Oyun, beden hareketleri ile kontrol edilen bir uuş simülasyonudur. Oyuncu uçuyormuş gibi ellerini iki yana açar ve ekranda üzerinde uçtuğ u manzaraları görür. Bedenini ve ellerini hareket ettirerek bir uma hissi yaşarken, ekrandaki görüntüler konumuna bağı lı olarak değı ştirilerek gereğ e yakın bir uma ortamı yaratılır. Bilgisayar kontrollü bir vantilatör de uma hissini kuvvetlendirir.

The game allows the players to use their body in order to simulate flying. The user stands with hands extended on both sides, as if flying with open wings, looking at the screen which projects 3D landscapes viewed from the sky. By moving his body and hands he will simulate a flying process, viewing the landscape moving respectively on the projection while a computer controlled air fan will enhance the sense of flying.

tr kamp alanı. en camping station

dardex-Mort2Faim art group
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



“Kamp Alanı” tekno video ve sesler üretmek üzere tasarlanmış basit bir arayüz. Üzerine dört düğme ve bir ekran yerleştirilmiş katlanabilir bir kamp masasından oluşuyor. Güçlü bir ses sistemine dönüştürülmüş bir konteynerle çalışıyor. Birkaç kuşağın estetik kodlarını alıp, tasarımı ve geri-dönüşümü 70’lerin kampçılarıyla 90’ların tekno kültürü arası bir yerde bir araya getiren, eğlenceli bir yerleştirme.

A minimalist interface between techno video and sound, “Camping Station” consists of a foldable camping table equipped with four push-buttons and a lat screen. It works with a tuning bin made into a heavy sound system. It is a playful installation which takes up the aesthetic codes of several generations, combining design and recycling, half-way between the camper of the 70’s and the techno-culture of the 90’s.



Cyporn, Cyworld adlı Kore iletişim ağına avatarlarından ilhamla yapılmış beş tane, sarsıcı “pixel porno” sahnesinden oluşuyor. Bu “kitsch” parodi, “şirinlik kültürünü” eleştirmeyi ve seks endüstrisinin gözardı edildiği Güney Kore’deki paradoksal cinsel davranışları ele almayı amaçlıyor. Cyporn, 24-29 yaş arası Güney Korelilerin %90’ının üye olduğu Cyworld’da görebileceklerinizin tam tersini içeriyor. Açık saçık ve ayıp.

Cyporn is a subversive set of five animated “pixel porn” scenes inspired by the avatars of the Korean social network called Cyworld. This kitsch parody aims to criticize the “cult of cute” and point out the paradoxical sexual behaviors of the South Koreans in a country where the sex industry is unacknowledged. Cyporn is, in fact, the exact opposite of what you can see on the Cyworld portal, where 90% of 24 to 29-year olds have an account. It is “sexplicit” and dirty.

tr doom gibi.
en doom like

sylvain huguet

sümerbank binası.sumerbank building

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Önceki filmlerinin devamı niteliğinde, bir “bilgisayar oyuncusu”nu konu edinen yeni oto-kurgusunu sunuyor Sylvain Huguet. Ekrana yansıyan yalnızlık, kurgunun çıkış noktasını oluşturuyor. Baş kahraman, şiddet dozu yüksek oyunu oynarken aklını yitirip, neredeyse bir şizofreni haline yaklaşıyor.

In continuity of his previous films, Sylvain Huguet presents his new auto-fiction, which stages a player of video games. The loneliness facing the screen is the starting point of this fiction. The main character loses his mind playing this super violent game, to be at the end in a state of near schizophrenia.



EC-101 projesi doğal ortamda gerçekleşmiş birtakım olaylardan ilham alıyor. Video, Slovenya'da Maribor'u Ljubljana'ya bağlayan tren yolunda çekilmiş. Raylara 100 metre boyunca yerleştirilmiş renkli mendiller, bir renk saldırısı yaratıyor. İzleyici, rengarenk bir manzara karşısında beklenti içine sokulup, tren birden kadrardan çıkarılarak sahne bozuluyor.

The EC-101 project finds its origin in a series of happenings in natural landscape. The video was shot in Slovenia by the railway track joining Maribor to Ljubljana. A shade of coloured napkins, was set on 100 meters along the track, to create an attack of colours. The viewer, is put in a situation of expectation in front of gloomy landscape, when suddenly the arrival of the train emulates the scene.

tr yüz üreteci. en faces generator

christophe martin

sümerbank binası.sumerbank building

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Yüz Üreteci, dik olarak duvara yerleştirilen ekranda sergilenen bir bilgisayar programı. Yapıtın kökeni, portre ressamlığına uzanıyor. Son ürün gerçekten de bir portre oluyor. Program, saç, göz, burun, ağız, çene gibi uzuv görüntülerinin bulunduğu bir veritabanından rastgele seçimler yaparak, altı milyardan fazla, yani dünya nüfusunu aşacak sayıda değişik yüz üretebiliyor.

Faces Generator, is a computer program presented on a flat screen hung vertically on a wall. Faces Generator is in the tradition of portrait painting. It is a portrait. Picking elements randomly from a database of hair, eye, nose, mouth and chin images, Faces Generator potentially generates more than six billion faces, as many as the world's population.

melez oyun alanı ^{tr} .hybrid playground ^{en}

clara boj & diego diaz

cihangir çocuk parkı.cihangir park

15-16 kasım 2008.15-16 november 2008

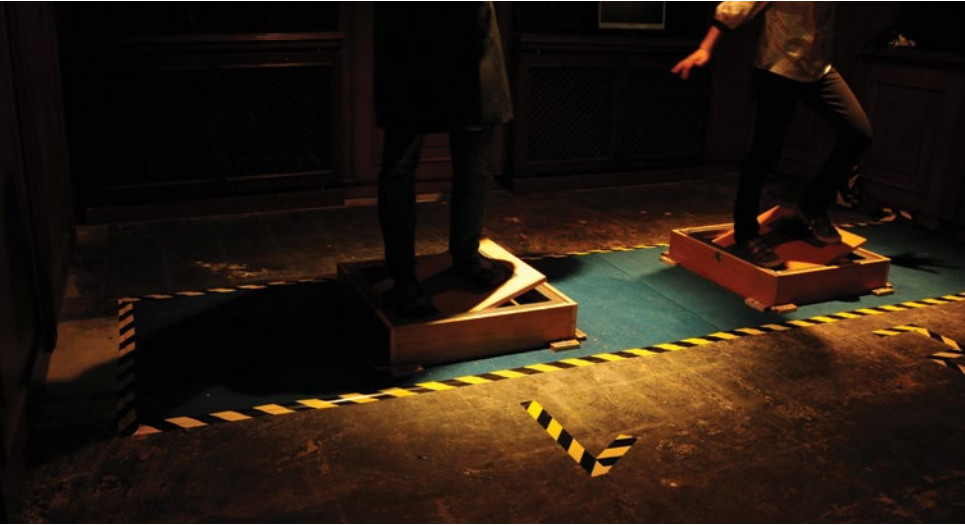


Melez Oyun Alanı, şehrin oyun alanlarında fiziksel hareketlerle oynanabilecek bilgisayar oyunları için yeni bir ortam yaratıyor. “Melez şehir” kavramından yola çıkarak, Melez Oyun Alanı Projesi, klasik oyun parklarının görsel-işitsel etkileşimli oyun alanlarına dönüştürülmesi için bir öneride bulunuyor. Oyun parkındaki aletler, bilgisayar oyunu benzeri deneyimler yaşatan elle tutulur arayüzler halini alıyor.

Hybrid Playground is a new game environment for playing videogames through physical movement in urban playgrounds. Based on the idea of hybrid city, the Hybrid Playground Project, proposes the transformation of the public playgrounds into audiovisual interactive gaming spaces. Urban playground’s devices become tangible interfaces that allow computer game- like experiences.

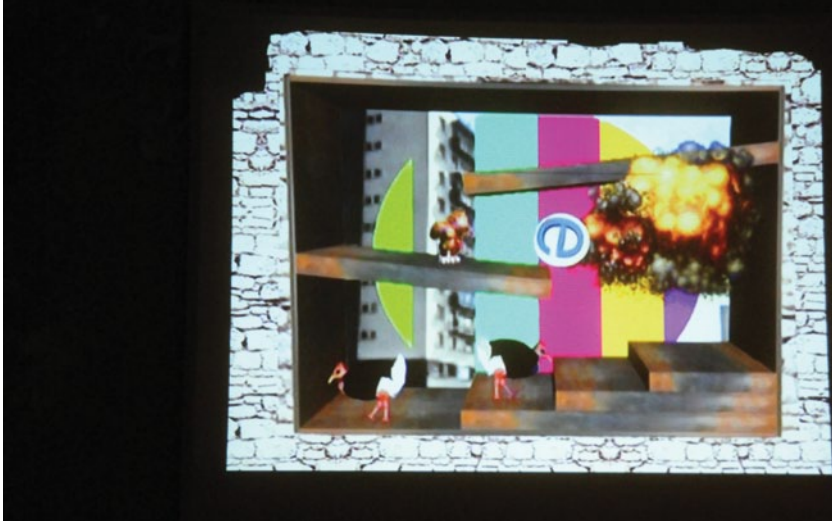
tr hiper olimpiyat.
en hyper olympics

djeff regottaz & loïc horellou
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



HiperOlimpiyat, Konami'nin "Track and Field" oyununu başka bir şekilde oynamak üzere tasarlanmış bir düzenek. Olimpik 100 metre koşusunun simülasyonu olan oyun, özellikle joystick'in kullanıldığı dönemlerin oyunseverlerine hitap ediyor. Joystick yerine insan bedenini koyarak, fiziksel deneyin gücünü artırıp gitgide yükselen bir ritimle oyuncuyu içine çekiyor.

Hyper Olympic is a device to play the arcade game of Konami "Track and Field" game. Simulation of the olympic 100 m, this game especially recalls the old gamers' intensive use of the joystick. Substituting the joystick for a body interface, Hyper Olympic seeks to intensify the physical experiment and to have the player experience an increasingly frantic rhythm.



Video 3 boyutlu ve 8 bit grafikleri bir arada kullanıyor, ilhamını da Donkey Kong oyunu ve oyunun baş kahramanından alıyor. Donkey tarafından atılan variller mevcut kitlesel medyayı temsil eden birtakım nesnelere dönüştürülüyor. Üç ayrı bölümde, topluma farklı eleştirel bakışlar öne sürüyor. Ana karakterler de oyunda kahramanlar olarak değil, kaçınılmaz ölümlerine doğru ilerleyen pasif erkek hindiler olarak yer alıyor.

This video mixes 3D and 8 bit sprites and finds its inspiration in the famous Donkey Kong game and its main character. The barrels usually thrown by Donkey, are transformed into a series of objects representing the current mass media. On three different levels, it offers a critical view on our society. The main characters are not heroes but passive turkey cocks, moving inevitably towards their own destruction.

st phane kyles

s merbank binası.sumerbank building

8-17 kasım 2008.8-17 nov ember 2008



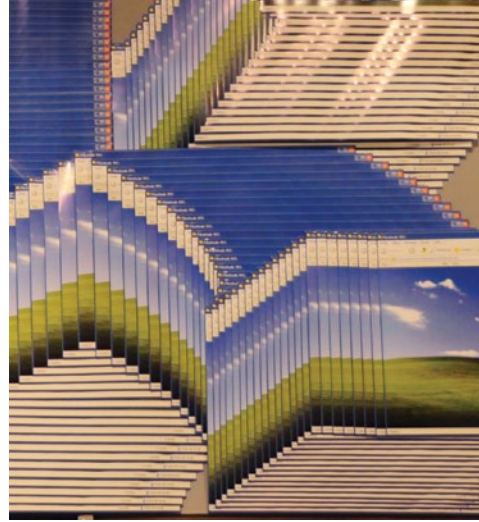
On yıl  nce “Street Fighter 2 Turbo”  ok satan bir oyundu, hatırlıyor musunuz? Bu yerleřtirme, size bu meřhur oyunu yeniden oynama řansı veriyor. M.U.G.E.N 1999’dan beri kullanımda olan, kahramanları, sahne ve arka planları sizin belirleyebildiđiniz bir d v ř oyunu motoru. Siz de bu oyunla kahramanınızı se ip d nya hakimiyetinden daha fazlası i in d v ř n! Meřhur veya deđil her t rl  kiřiyle olan benzerlik tamamen tesad ft r.

Do you remember ten years ago when “Street Fighter 2 Turbo” was a best seller? This installation will give you a chance to play it again. M.U.G.E.N is online since 1999 and enables you to customize game characters, scenes and backgrounds, props as well. Choose your character and fight for more than world domination! All similarity with other characters or known personalities will be pure coincidence.

en sevdiğim manzara ^{tr} *.my favourite landscape* ^{en}

paul destieu

sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



En Sevdiğim Manzara, 500 adet 70'e 50 ofset baskıdan oluşuyor. Windows XP'nin meşhur masaüstü resminin yeniden düzenlenmiş hali. Bilgisayarın zayıflığından faydalanarak, sıradan bir imgeyi bağlamından koparıp duvara yerleştiriyor, hem de çok daha büyük bir ölçekte. Meşhur resim normal çerçevesinin dışında kendine yeni bir görsel ortam buluyor.

My Favourite Landscape is made of 500 70×50 cm offset prints. It is a reappropriation of the well known Windows XP desktop. Taking advantage of the weakness of the computer, it sets the common bug out of its context, on a wall, expanding it to a much bigger scale. The famous picture finds a new landscape shape out of its usual frame.

tr taş-kağıt-makas. en rock-paper-scissors

tolga özuygur & cem uzunoğlu
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Bu bildiğiniz taş-makas-kağıt oyununun mekanik bir kola karşı oynanan hali. Üç kez yumruğunuzu sallayıp elinizi açıyorsunuz, aynı anda robot kol da... Berabere mi kaldınız? Tekrar edin.

Playing rock-paper-scissors with a robot by using physical interaction. Robot arm is watching you through a webcam. It is a fair game, no cheating!

shout'em up ^{tr} **.shout'em up** ^{en}

emrah kavlak

sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



“Shout‘Em Up!” bir veya birden çok kişinin katılabildiği, ses ve hareketlerle oynanan basit (ve hızlı!) bir araba yarışı oyunudur. Oyunda amaç, engellere ve diğer arabalara çarpmadan yarışı en kısa zamanda bitirmektir. Oyunun ana özelliği, arabaların ses şiddetiyle hızlanıp yavaşlaması ve vücut hareketleriyle yönlendirilmesidir.

“Shout‘Em Up!” is a simple (and fast!) racing game, played with sounds and motion by one or more players. Purpose of the game, is finishing the track within the shortest time, without hitting the obstacles and other cars. The main attraction, is that the cars speed up and slow down by the power of the driver’s voice and are steered by the movements of the driver’s body.



Tchouri, değişik ortamlar ve diller arası ağda işleyen bir etkileşimli yerleştirme: Video, ses, üç boyutlu sanal ortamlar ve nesneler. Bütün bu ortamlar, VRML dili ve Unreal Tournament motorunu kullanan üç boyutlu dinamik bir görsel-işitsel mimaride yerini alıyor. Görsel ve anlatıma dair düzen, kullanıcının lateks bir alete bıçakla vurmasıyla üretiliyor.

Tchouri, is an interactive installation that plays on network with different media and languages; videos, sounds, virtual 3D spaces and objects. These media, are parts of a dynamic and audio visual 3D architecture, based on a mix in between VRML (Virtual Reality Modeling Language) and the Unreal Tournament 3D engine. The user, punching a latex device with a knife, produces the visual and narrative rhythmus.

urban proof ^{tr}
.kent geçirmez ^{en}
dardex-Mort2Faim art group
sümerbank binası.sumerbank building
8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Kent Geçirmez, dev bir ekran ve anaglif gözlüklerden oluşan, izleyicinin tipik kent ortamına sokulduğu bir video yerleştirmesi. Yerleştirme, izleyiciye iki yönlü gezme imkânı sağlarken, etkileşim sadece bu mahşeri manzarayı okumaya indirgenir. Dokunmatik bir yüzey, izleyiciye 3B stereoskopik ortamda gerçekleştirilmiş bu sanal dünyada hareket etme imkânı sunar.

Urban proof, is a video installation, using a giant screen and anaglyphic glasses, in which the viewers are immersed in an urban setting. This installation proposes to the viewer, a unidirectional strolling, where interactivity is reduced to reading apocalyptic landscape. A touchpad allows viewers to move in this virtual world, realized in 3D stereoscopic.

**tr sanat değil terörizm yapıyoruz.
en we make terrorism not art**

bastien vacherand

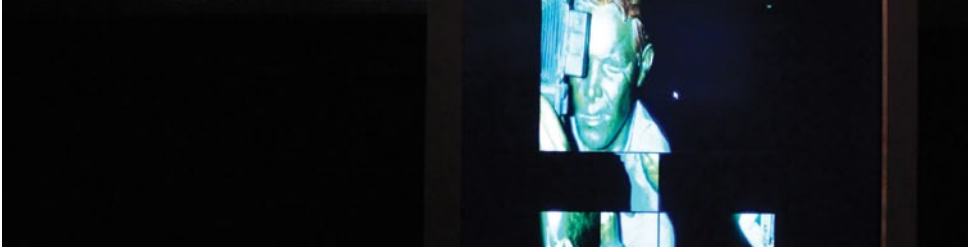
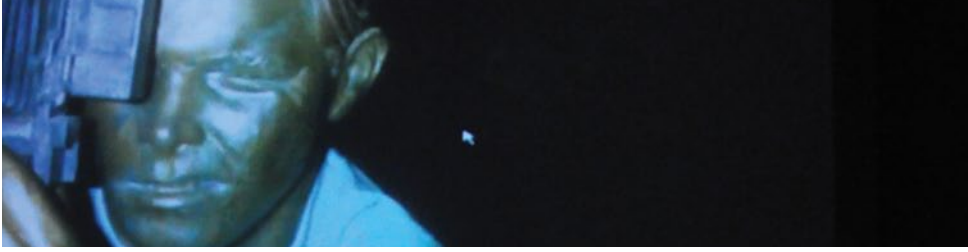
sümerbank binası.sumerbank building

8-17 kasım 2008.8-17 november 2008



Bastien Vacherand, atış simülatörü cyber_dardaix v1.0 (nam-ı diğer “Sanat değil terörizm yapıyoruz”) ile sanat okulunu yok etmeyi öneriyor. Counter-Strike oyunundan yola çıkılarak hazırlanmış programda, oyuncu Aix-en-Provence Sanat Okulu’nun birebir kopyası olarak yaratılmış sanal ortamda, terörist olup etrafa korku saçma ve insanları rehin alma gibi işler yapabiliyor.

Bastien Vacherand proposes to blow up his art school with the shooter simulator cyber_dardaix v1.0 (a.k.a. We Make Terrorism Not Art). The tool allows players to train to be a terrorist inside a virtual space that recreates with accuracy, the real conditions of spreading fear and taking hostages at the Aix-en-Provence School of Art. The program is based on the game Counter-Strike.



Bu yerleştirme, iki oyunu bir arada içerebiliyor: Oyuncu öncelikle parçalanmış karelerin arkasına gizlenmiş resmi bulmaya çalışıyor, daha sonra diğer resimleri görmek, için en az hamleyle en iyi skoru elde edeceği başka bir hafıza oyunu oynuyor.

This installation, could be two games in one: the solver tries to uncover the web picture hidden beneath the decomposed squares, then comes back and replays a memory challenge puzzle to try to beat his best score for fewest tries in order to access the next web pictures.

tr **performanslar.**

en **performances**

compagnia TPO

palindrome

IMMEDIATE project

diffus design

CIANT

43



oklo fenomeni ^{tr} .the oklo phenomenon ^{en}

palindrome

talimhane tiyatrosu.talimhane theater
7-8 kasım 2008.7-8 november 2008

21:00



Hareket kontrollü müzik ve sahne ışığı, sahnede canlı müzik kullanan bu dans-tiyatro çalışması seyirciyi bir uçurumun kenarına getiriyor. Eser felaketler, düşler ve tamamıyla uyanık olmakla ilgili. Belki felaketler korkunç bir konu ama bir tebessüm ile anlatılıyor.

Oklo Fenomeni'nin bu yeniden düzenlenmiş gösterimi, amberFestival prodüksiyon ortaklığıyla, İstanbul'da bir aylık bir çalışma sonucunda gerçekleştirildi.

yönetmen : Robert Wechsler **prodüksiyon** : Delphine Lavau **kompozitör/müzisyen** : Dan Hosken **kompozitör/müzisyen (çellist)** : Madeleine Shapiro **grafik tasarım/etkileşim mühendisi** : Thomas Ploentzke **dansçılar** : Allie Keppel, Aşlı Öztürk, Ecem Alfani, Esra Yurtut, Jennie Gerdes, Jonathan Buckles, Lisa Stockinger, Munibe Millet, Serhat Kural, Yeşim Coşkun **prodüksiyon ortağı** : amberFestival

This dance-theater piece uses live music, movement-controlled music, and movement controlled stage lighting to bring the audience to the edge of a cliff. The piece is concerned with catastrophes, dreams and the desire to be fully awake. It is, of course, about the catastrophe within. Perhaps a horrible theme, but it is told with a smile.

This new version of The Oklo Phenomenon is produced in co-operation with amberFestival with a one month residency in İstanbul.

director : Robert Wechsler **production manager** : Delphine Lavau **composer/musician** : Dan Hosken **composer/musician (cellist)** : Madeleine Shapiro **graphics/interactive engineering** : Thomas Ploentzke **dancers** : Allie Keppel, Aşlı Öztürk, Ecem Alfani, Esra Yurtut, Jennie Gerdes, Jonathan Buckles, Lisa Stockinger, Munibe Millet, Serhat Kural, Yeşim Coşkun **production partner** : amberFestival

tr japon bahçesi. en japanese garden

compagnia TPO

talimhane tiyatrosu.talimhane theater

8-9 kasım 2008.8-9 november 2008

11:00-12:00, 13:00-14:00



TPO genç izleyicileri japon bahçe mimarisinden esinlenerek yaratılmış bir sahnede duyuşal bir yolculuğa çıkıyor. Japon Bahçesi, harekete ve spontane eyleme teatral bir değer vererek tasarlanan dijital-doğal bir ortam yaratıyor. Bu projede, her biri farklı bir duyu ve algı durumları öneren beş küçük bahçe yarattık. Başlangıçta oyuncuların biri bir hikaye başlatıyor, sonra da genç izleyicilerini bahçeye keşfe çıkmaya ve oyun içinde kendi yaklaşımlarını bulmaya davet ediyor.

yönetim : Francesco Gandi, Davide Venturini **oyuncular** : Claudie Decultis, Eda Yapanar **dans** : Piero Leccese **dijital tasarım** : Elsa Mersi **ccc sistem projesi** : Martin von Gunten, Rossano Monti **ses tasarımı** : Spartaco Cortesi **metin ortak yazım** : Stefania Zampiga **multimedya konsolu** : Andreas Fröba, Marco Galardi **organizasyon** : Valentina Martini, Francesca Nunziati, Valeria Castellaneta

TPO proposes a sensorial journey inside theatrical environments inspired by the architecture of Japanese gardens. Japanese Garden is a digital-natural environment devised to give theatrical value to movement and spontaneous action. We have indeed created five little gardens, each of which proposes different sensory and perceptive mode. An actress tells a little story at the beginning; she then invites the young participants to explore the gardens, letting them find their own approach to the play.

direction : Francesco Gandi, Davide Venturini **actors** : Claudie Decultis, Eda Yapanar **dance** : Piero Leccese **digital design** : Elsa Mersi **ccc system project** : Martin von Gunten, Rossano Monti **sound design** : Spartaco Cortesi **collaboration on script** : Stefania Zampiga **multimedia console** : Andreas Fröba, Marco Galardi **organization** : Valentina Martini, Francesca Nunziati, Valeria Castellaneta



**tr kostüm koreografi-
dinamik desenler, reaktif bedenler.**
**en costume choreography-
dynamic patterns, reactive bodies**

diffus design
talimhane tiyatrosu.talimhane theater
15 kasım 2008.15 november 2008
20:30



DIFFUS Costume Coreography projesinde en eski teknolojilerden biri olan tekstil ile en yeni teknolojilerden biri olan sensör teknolojileri arasındaki ilişkiyi araştırıyor. Bilgisayar teknolojisi kumaşa onu etkileşimli yapacak ve temel karakterini değiştirecek şekilde entegre ediliyor. Bu da kumaş desenlerinin çevredeki değişimlerle bağlantılı olarak şekil ve renk değiştirebilmesi anlamına geliyor.

sanat yönetimi : Hanne Louise Johannesen ve Michel Guglielmi **teknik :** Asbjørn Holland Christensen **koreografi :** Tomomi Yamauchi

In Costume Coreography DIFFUS investigates the relationship between textiles, one of our oldest technologies and sensor technology, one of the newest. It integrates computer technology into textile so that the latter becomes interactive to the extent that they can change character. This means that textile patterns can change shape and colour according to modifications in the surrounding environment.

artistic direction : Hanne Louise Johannesen and Michel Guglielmi **technics :** Asbjørn Holland Christensen **choreography :** Tomomi Yamauchi



tr golem (geliştirme sürecinde gösterim).
en golem (work in progress presentation)

IMMEDIATE Project

talimhane tiyatrosu.talimhane theater

10 kasım 2008.10 november 2008

21:00



GOLEM çalışması teknolojik sanat alanında uluslararası bir ortak prodüksiyon çalışması; gelecek prototipleme ve hayatın fabrikasyonu konularına eğiliyor. Görsel sanatlar, gösteri sanatları, ses sanatı, dans, robotik, bilgisayar bilimleri, biyoloji, biyoteknoloji, genetik, yapay zeka ve felsefe alanlarında çalışan uzmanları bir araya getiren proje bir çok Avrupa ülkesinde sunulacak bir gösteri gerçekleştirmeyi amaçlıyor.

sanat yönetimi : Pavel Smetana (CZ) **elektronik müzik :** Luka Princic (SI) **dansçı & müzik performansı :** Jurij Konjar (SI) **hareket yakalama & 3D :** Michal Masa (CZ) **prodüksiyon & ışık tasarım :** Stephane Kyles (FR/US) **görüntü tasarım :** Romain Senatore (FR) - Quentin Destieu (FR) **teknik prodüksiyon:** Jan Sebek (CZ) **proje ortakları :** CIANT (CZ), LMR (DE), M2F Creations (FR), Zavod Projekt ATOL (SI), BIS (TR), A4 (SK)

GOLEM creation is an international co-production performance in the field of technological art with a strong emphasis on “future prototyping and fabrication of life”. It brings together practitioners from areas of visual arts, performing arts, sound art, dance, robotics, computer science, biology, biotechnology, genetics, artificial life, artificial intelligence, and philosophy in order to realize a performance to be presented and toured in several European countries.

artistic director : Pavel Smetana (CZ) **original electronic music :** Luka Princic (SI) **dancer & musical performer :** Jurij Konjar (SI) **motion capture & 3D :** Michal Masa (CZ) **production & light design :** Stephane Kyles (FR/US) **video creation :** Romain Senatore (FR) - Quentin Destieu (FR) **technical production:** Jan Sebek (CZ) **project partners :** CIANT (CZ), LMR (DE), M2F Creations (FR), Zavod Projekt ATOL (SI), BIS (TR), A4 (SK)



53

tr **atölyeler.**
en **workshops**

*confipop
& sidabitball
palindrome
diffus design
djeff regottaz
loïc horellou
CIANT*





Yeni başlayanlar için LSDJ: LSDJ, 4 kanallı kayıt imkânı sunan ve sesleri GameBoy'un 4bit'lik yonga setinde tasarlayabildiğiniz bir müzik dizme yazılımı. Atölye projektöre bağlanmış bir Nintendo Superness ile yapılıyor. Katılımcılar GameBoy'da değişik sesler üretmeyi ve müzik yapmayı öğreniyorlar.

Yeni başlayanlar için Devre Bükme: Devre bükme, eski elektronik oyuncakları kurcalayıp değiştirerek nasıl yeni müzik aletleri yapmaya dayanıyor. Oyuncakların elektronik devreleri üzerinde değişiklikler yaparak elde ettiğimiz pitch, döngü, glitch gibi küçük eklemelerle zenginleştirdiğimiz sesleri GameBoy müziğine ekleyeceğiz. Katılımcılar mevcut birçok oyuncaktan-bozma aleti kullanabilir ama utangaç olmayıp kendi oyuncaklarını getirmeleri tavsiye edilir.

LSDJ initiation: LSDJ is a music tracker software which composes music with 4 channels and designs the sound on the 4bit chipset of the GameBoy. The initiation will be done with a Nintendo Superness connected to a video projector which allows many people to see the screen. This way, people will learn how to make different sound on GameBoy and how to write music on it.

Circuit bending initiation: Circuit bending consist on modifying old electronics games/toys to make some new music instrument with it we will modify electronic circuitry of toys, we will put some pitch, loop, glitch on it, and after we have had put an audio out on it, we will play with our new instrument on a GameBoy groove. Several toys already modified could be used by public, but don't be shy and bring your own toy so that it can become an alien toy.

tr **dansta hareket izleme.** *en* **motion tracking**

palindrome

çıplak ayaklar stüdyosu.barefoot studio

9-11 kasım 2008.9-11 november 2008

13:00-16:00



Motion Tracking, performansçının hareketlerini algılamaya yarayan sensörleri kullanarak elde edilen verilerin müzik, görüntü, sahne aydınlatması gibi sahne elemanlarını yönetmekte kullanılmasını sağlayan bir sistemdir. Bu çalışmada Motion Tracking teknolojisinin “mekan” ve “beden” odaklı modları inceleyerek prototip performanslar üreteceğiz.

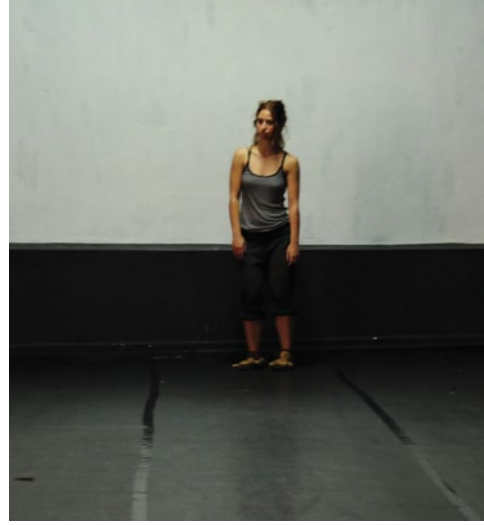
Motion tracking is a system that detects the movement of the performer by devices, sensors and uses the data comes from the performer's movement to control stage elements such as light, music and image. In these workshops, we will describe the Motion Tracking system in its “environment oriented” and “body oriented” modes and will create prototype performances.

dinamik desenler, reaktif bedenler ^{tr} **.dynamic patterns, reactive bodies** ^{en}

diffus design

çatı dans stüdyosu.cati dance studio
11-15 kasım 2008.11-15 november 2008

11:00-16:00



Bu atölyenin ana konusu giysiler aracılığıyla kurduğumuz iletişimin hallerine bakıp onunla etkileşmek ve ondan bir şeyler öğrenmek ve bunu bilgisayar teknolojileri ve kumaşın özelliklerinden faydalanarak farklı bir düzeye taşımak. Atölye bu yeni bireysel anlatım potansiyelinin hedefleri, sınırları ve sonuçları üzerine yoğunlaşacaktır. Atölyenin hedef kitlesi öncelikle tekstil/moda ve kostüm tasarımcıları, dansçılar, programcılar ve etkileşimli sistemler konusunda uzmanlaşmış öğrencilerdir.

The main issue of the workshop is to look at, experience with and learn from situations of communication through what we wear and bring that to a higher or different level through the combination of computer technology and the materiality of fabric. The workshop will elaborate on the goals, boundaries and consequences of such new potential for the individual expression. This workshop will be addressed to textile/fashion and costume designers, dancers and programmers and students with an advanced level knowledge of interactive systems.

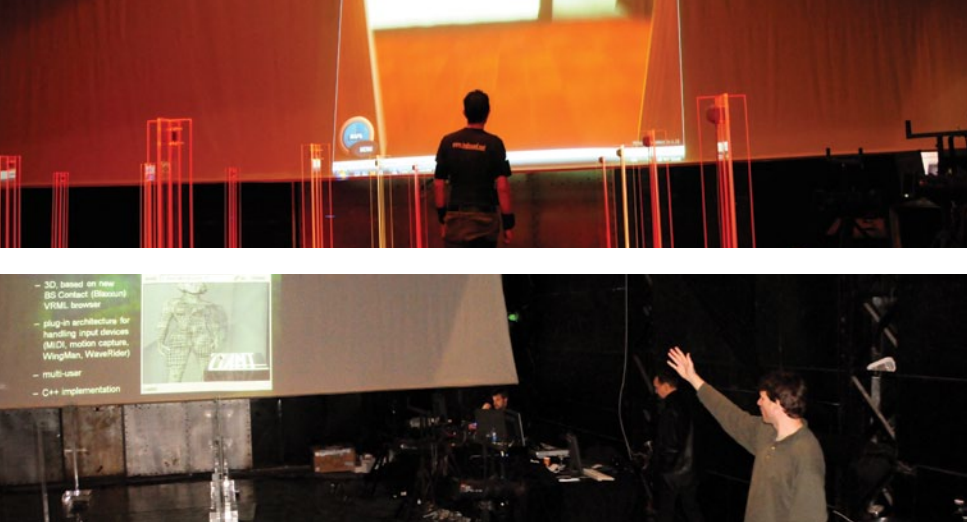
tr MoCap-hareket yakalama. **en MoCap-creative potential of motion capture**

CIANT

talimhane tiyatrosu.talimhane theater

11-12 kasım 2008.11-12 november 2008

11:00-16:00

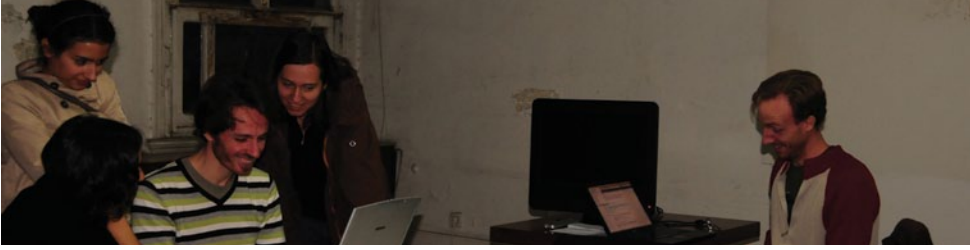


Bu yaratıcı ve disiplinlerarası atölye, hareket yakalama teknolojisi ve onun biyomekanik araştırma, robotik, sinema ve oyun animasyonlarındaki farklı kullanımları üzerinde yoğunlaşıyor. 2 günlük yoğun bir programla, katılımcılar hareket yakalamanın potansiyelini ve limitlerini öğrenerek, ortaklaşa bir proje yapmak üzere bir ekip oluşturuyorlar.

The emphasis of this creative cross-disciplinary workshop is on the motion capture technology and its various uses in biomechanics' research, robotics, cinema and animation in games. During the intensive 2-day workshop participants examine the potential and limitations of the motion capture technology and form a team that will develop and carry out a collaborative project.

filmi ara ^{tr} .call movie ^{en}

djeff regottaz & loïc horellou
sümerbank binası.sumerbank building
10-11 kasım 2008.10-11 november 2008
16:00-19:00



E1000 projesinde izleyicinin filmle cep telefonu aracılığıyla etkileşebileceği bir aygıt geliştirmiştik. Şimdi bu mobil teknoloji üzerine bir atölye düzenliyoruz. Atölye, bu etkileşimli sinema örneği üzerine ortaklaşa ve yaratıcı düşünmeyi teşvik edecek. Çalışma kapsamında arayüz tasarımının yanı sıra etkileşimli filmler de üretilecek. Katılımcılar atölyede üretilen arayüzün kullanım hakkına sahip olacak ve çalışmaları “filmi ara (call movie)” adı altında ilk etkileşimli filmler serisini oluşturacak.

During the project we developed a tool that allows the viewer to interact with a film with a mobile phone. We now organize a workshop on this mobile device technology. This workshop will foster collective and creative thinking around the example of interactive cinema. The workshop will include interface design as well as the production of interactive films. The workshop will validate the ability of ownership of the device by the authors and creators of films and will be the first interactive film catalog under the name “call movie”.

61

tr **amberNetwork.**





Abdo Nawar* (SHAMS, Beirut, Lebanon)

Amirali Ghasemi (Iran)

Arpi Adamian* (Utopiana, Armenia)

Claudine Dussollier* (ZINC-ECM, Marseille)

Deniz Erbaş (BM-Suma, İstanbul, Turkey)

Ekmel Ertan* (BIS, Turkey)

Erfan Abdi* (Iran)

Kostas Moschos* (IEMA, Greece)

Lika Dadiani (TRAM Foundation, Georgia)

Mesut Arslan* (0032, Belgium)

Nafiz Akşehirlioğlu* (BIS, Turkey)

Özlem Alkış* (BIS, Turkey)

Ricardo Mbarkho (Lebanon)

Samar Martha* (Art School Palestine)

Shaarbek Amankul* (B'Art Contemporary: Bishkek Art Center, Kyrgyz Republic)

Shervin Afshar (Iran)

* founding members who joined the first meeting in 16th of November 2008

* 16 Kasım 2008'de gerçekleşen ilk toplantıya katılan kurucu üyeler

amberNetwork, Orta Doğu, Kafkas Ülkeleri ve Türki Cumhuriyetleri odağına olarak Doğudan Batıya geniş bir coğrafyada, Sanat ve Teknoloji alanında sanatçı, araştırmacı, sanat yöneticisi olarak çalışan ve üreten bireyleri ve kurumları bir araya getiren yeni bir ağıdır. Türkiye, İran, Filistin, Kırgız Cumhuriyeti, Ermenistan, Lübnan, Fransa, Yunanistan ve Belçika'dan katılımcıların 16 Kasım 2008'de İstanbul'da buluşmalarıyla temelleri atılmıştır.

Böyle bir ağ üye ülkeler arasında ve daha geniş bir coğrafyada sanatsal ve kültürel değiş tokuşun gelişmesi için önemlidir.

İnaniyoruz ki amberNetwork sanatçı ve kurumlara ve uzak yakın komşularına yeni ilişki olanakları sağlayacak, iletişim ve işbirliği temelinde kurumsal bir altyapı oluşturacaktır. Sanat ve Teknoloji kesişimde düşünmek ve üretmenin yaşadığımız global dünyayı anlamak ve anlamlandırmak için başat bir araç olduğu kavrayışla amberNetwork, Sanat ve Teknoloji alanında her türlü değiş tokuşun bütüncül ve çağdaş bir dünya anlayışının gelişmesine katkıda bulunacağını öngörür ve önyak olmayı hedefler.

Hedefler

amberNetwork, hedef ülkelerde ve daha geniş bir coğrafyada Sanat ve Teknoloji alanında çalışan kurumları, STK'ları, bireysel sanatçı, araştırmacı, teknisyen ve sanat yöneticilerini iletişim ve işbirliğine sokmayı hedefler.

Bölgenin sosyal ve politik koşullarını ve Sanat ve Teknoloji alanını göz önüne alarak:

- Sanatçı, araştırmacı, sanat yöneticisi ve kurumlar arasında bilgi ve deneyim değiş tokuşunu desteklemek
- Kültürel değiş tokuş sağlamak amacıyla sanatçı ve sanat eserlerinin hareketliliğini sağlamak
- Bölgede ve daha geniş bir coğrafyada uluslararası işbirliklerine olanak sağlamak
- Teknolojiyi sanatsal bir anlatım aracı olarak tanıtmak ve sanatta kullanımını arttırmak
- Sanat ve Teknoloji kesişiminde, hedef ülkelerde yeni ve daha geniş bir seyirci ve katılımcı kitlesi yaratmak
- Farklı kültür ve birikimlerden gelen sanatçıları bir araya getirerek yeni sanatsal anlatım olanakları için bir zemin yaratmak
- Hedef ülkelerdeki sanatçı ve sanat eserlerinin dünyada tanınması ve ulaşılabilir olmasını sağlamak
- İstanbul üzerinden Hedef ülkelerle Avrupa ve diğer dünya ülkeleri arasında kolaylaştırıcı ve yumuşak bir geçit yaratmak

amberNetwork is a new network with a special focus to the region of Middle East, Caucasian, Balkan and Turkic Countries, between individual artists and organizations working and producing in the field of Art and Technology. The first meeting held on 16th November 2008 in İstanbul with the participations from Turkey, Iran, Palestine, Kyrgyz Republic, Armenia, Lebanon, Marseille, Greece and Belgium.

Such a network is important for developing cultural exchange of an artistic dimension among countries that become members of the network as well as the larger regions they form part. We believe that it will constitute an institutional framework of production and communication that will be beneficial to the artists and to their far and close neighbors. In a broader sense, this project aims to promote and serve the idea that exchange of all sorts promotes contact and that contact bears an unconditional potential for universal understanding. We believe that the uncanniness and inherent curiosity of the art form is a good means for cultural exchange and contact.

The Purpose

amberNetwork aims at connecting institutions, NGOs, individual artists, art technicians and organizations that are working in the field of Arts and Technology, in Middle East, Caucasian, Balkan and Turkic Countries and Europe.

Considering the political state of the region that we all live in and the field of art and technology, the main objectives of the network are:

- To support exchange of experience and knowledge among artists, art technicians and cultural institutions,
- To provide physical mobility for the artist and the art works in order to develop cultural exchange,
- To increase international cooperation,
- To promote digital technology as a medium of art and increase the usage of digital technologies in art,
- To create a larger audience in the member countries
- To create a ground for the development of new forms of artistic expressions within the global art and technology scene by bringing together diverse artists together
- To make the artists and their works from this vast and culturally nuanced region, visible and accessible worldwide,
- To create a smooth passage over İstanbul between European countries and middle eastern and Turkic countries

tr **seminerler.**

en **seminars**

*barbara musil
mathias fuchs
mladen dolar
robert pfaller
bojana kunst
zeynep gündüz*



seminerler hakkında ^{tr} *.about the seminars* ^{en}

Çağdaş sosyo-politik konsensusun mantralarından bir tanesi etkileşimlilik (interaktivite) kavramının daha çok verim, saydamlık, hız, katılım vs. sağlayan yeni bir araç olarak sorgusuz biçimde kutlanması. Etkileşimlilik bu gün varolduğu şekliyle demokrasinin değişmez bir parçası haline geldi. Bir çok kişiye göre bu kavram sanattan politikaya ve ekonomiye uzanan bir yelpazede yeni olanakların anahtarı olarak görülüyor.

Geçmişte etkileşimli işler sergilemiş ve gelecekte de etkileşimli işler sergilemeyi planlayan bir sanat kuruluşu olarak bu kutlama korosunda biz de yer alıyoruz. Ancak bu yıl, bu pozisyonundan biraz olsun uzaklaşmaya ve bu kavramı sorgulamaya karar verdik. Gerçekten, etkileşim (interaktivite) nedir? Sadece taraftarlarının söylediği şey olabilir mi? Birinci terimini seminer davetlilerinden Avusturyalı felsefeci Robert Pfaller'den ödünç aldığımız bu yıllık festival teması "Interpasif Personae" interaktivite kavramını yeniden düşünmeyi amaçlıyor. Interpasivite kavramını ortaya atan bu konuda uzun yıllardır yazan Pfaller bu seminerde Slovenyalı felsefeci Mladen Dolar, Avusturyalı sanatçı ve medya eleştirmeni Mathias Fuchs and Avusturyalı sanatçı Barbara Musil ile birlikte yer alıyor.

One of the mantras of the contemporary socio-political consensus is that the notion of interactivity is unquestioningly celebrated as a new tool that brings about more efficiency, transparency, speed, participation etc. Interactivity is part and parcel of democracy as it exists today. interactivity, many assume, is the key to new possibilities in spheres ranging from art to politics and economics.

As an arts organization that has exhibited and plans to exhibit interactive artworks, we partake in this celebratory chorus. This year, however, we intended to move slightly from this position and put this well-known concept into question. Indeed, what is interactivity? Can it only be what its proponents purport it to be? The festival theme "Interpassive Personae" with its first term borrowed from one of our seminar invitees, the Austrian philosopher Robert Pfaller, aims to rethink the concept of interactivity. Pfaller, who has coined the term interpassivity and has long published about it is joined in the seminar that follows by the Slovenian philosopher Mladen Dolar, Austrian artist and media critic Mathias Fuchs and Austrian artist Barbara Musil.

tr **interpasif persona**

barbara musil & mathias fuchs & mladen dolar & robert pfaller
akbank sanat
8 kasım 2008
10:30-18:30



01

İnterpasiflik kavramını 1996'da kullanırken, kişinin kendi hazzını devretmesi şeklindeki bir davranışa teorik bir isim koymaya çalışıyordum: televizyon izlemektense video çekimi yapan izleyiciler, kitabı okumak yerine fotokopisini çeken entelektüeller ve kendisi artık içmediği halde davetlilerinin kadehlerini dolduran alkoliklerin hepsi interpasif personalardır. Hazlarını devrettikleri ikameler, onlar için interpasif medya işlevi görür.

02

İnterpasiflik kavramının anlaşılır kıldığı şey, bizlerin yalnızca işleri değil ("aktiflik") bazen tüketimi de ("pasiflik") başka insanlara, hayvanlara ya da makinelere devrettiğimiz gerçeğidir. Her ne kadar bilindik iktisat teorilerinden biri (homo economicus) daha fazla tüketebilmek için daha az çalışmaya yöneldiğimizi iddia etse de, interpasiflik pratikleri tüketimle olan ilişkimizin hiç de sanıldığı kadar sorunsuz olmadığını göstermektedir: Açıkçası, tükettiğimiz şeyleri, örneğin hazlarımızı, her zaman istemeyiz. Tabii ki buradan yeni sorular türetilir: neden hazlarımızı istemeyiz? Neden insanlar televizyon izlemez, sanat yapıtlarını incelemez, gülmez, sevişmez, yemek yapmak ya da arkadaşları ile buluşmak istemez de, bunları kendilerine vekâlet eden failerin (agent) yaptığını görmek isterler? Ve neden ikameye bu kadar ihtiyaç duyulur? Neden insanlar bu şeylerin sadece var olmasına izin vermezler?

03

Bu genel ve rahatsız edici sorulardan başka, interpasiflik teorisinin açıkça eleştirdiği bir hedefi vardır. Bu da interaktiflik (etkileşimlilik) teorisinin temel varsayımlarıdır. Bunlar, (1) gözlemcilerin sanat yapıtıyla etkileşim içinde olabileceği ve onu dönüştürebileceği durumlardan, sadece sanat yapıtını gözlemleyebilecekleri durumlara oranla daha çok zevk aldığı ve (2) sanattaki etkileşimin siyasi özgürlük için bir model (hatta örnek) olduğudur.

Bu varsayımlara karşı interpasiflik teorisi iki anahtar bakış açısına sahiptir. Bunlar da, (1) gözlemcilerin sanat yapıtıyla etkileşime girmek ya da onu dönüştürmek istemedikleri, çoğu zaman yapıtı gözlemek bile istemedikleri, dolayısıyla etkileşimin estetik hazzı arttırdığının söylenemeyeceği ve (2) etkileşimin siyasi özgürlüğün kaynağı olarak görülemeyeceği, çünkü iddia edilenin aksine etkileşimin çoğu zaman halka gerici ve hatta faşist iktidarlar tarafından sunulduğu ve asıl bu tekliflere uzak durmanın özgürleştirici bir tutum olacağı şeklindedir.

04

İnterpasiflik teorisinin getirdiği eleştiri yalnızca etkileşim teorisini değil, katılım gibi ideolojileri de ilgilendirir. Bunlara tezat oluşturacak şekilde, interpasiflik teorisinin felsefi duruşunu derin bir güvensizlik olarak tanımlayabiliriz: aktifliğin genel olarak iyi, hem zevkli hem de siyasi olarak özgürleştirici olduğu varsayımına duyulan güvensizlik...

Eğer Louis Althusser'in özneleşmenin ideolojik nesneleşmenin ana mekanizması olduğu yönündeki tezini ciddiye alırsak, aktif olmak (özne olmak) evrensel bir siyasi ve estetik çözüm olarak düşünülemez (Althusser, 1969). Aynı şekilde, Michel Foucault da etkili iktidar yapılarının ancak ve ancak bireyler aktif oldukları, katıldıkları ve kendi özgür iradeleri olarak adlandırdıkları şeye kendilerini adadıkları takdirde kurulabileceğini söyler. Dolayısıyla, bireylerin bu tür "özgür" aktiviteleri iktidar yapılarını etkili/verimli yapmak için gereken en önemli katkılardan biridir.

Bu yüzden interpasiflik üzerine düşünmek, 1968'den bu yana hemen hemen tüm özgürlük hareketlerinde sorgulanmadan kullanılan varsayımları sorgular: aktif olmak pasif olmaktan iyidir; öznellik nesnellikten iyidir; kendilik yabancılıktan iyidir; değiştirilebilen değiştirilemeyenden iyidir; maddi olmayan maddi olandan iyidir; kurulu olan özsel olandan iyidir vb.

Bu varsayımlar, Gianni Vattimo'nun "yeniden kendine mal etme" paradigması olarak adlandırdığı Althusser'in ve daha sonra psikanalitik teorisinin de eleştirdiği (Grunberger/Dessuant, 1997) teorik hümanizma felsefesini karakterize eden paradigmayla ilintileniyor (Vattimo, 1990: 28). Yeniden kendine mal etme paradigması neo-marksizmin (yabancılaşma ve şeyleştiriminin eleştirisiyle), aynı zamanda feminizmin (kadınların nesne statüsü eleştirisiyle) ve yakın zamanda popülerleşen "materyal olmayan emek" teorisinin önemli kısımlarını biçimlendirmiştir (Maurizio Lazzarato, Paulo Virno, Hardt/Negri ve diğerleri). Bu paradigmanın eleştirisi yalnızca interpasiflik teorisinde değil, hali hazırda nesnesinin "pratik halinde", interpasif pratikte bulunabilir.

05

İnterpasif davranış küçük ritüellerden oluşur. Bu ritüellerin hemen hepsinde "gibi yapmak" ögesi bulunur: televizyon hayranları videonun kendileri yerine programları izleyebileceğini, akademisyenler fotokopi makinesinin kendileri yerine kitapları okuyabileceğini, pornografinin post-cinsel hayranları porno kahramanlarının kendileri yerine ilişkiye girebileceğini, Tibetliler (Slavoj Žižek'in ünlü örneği için bkz. Žižek 1989, 33) dua çarkının kendileri yerine dua edebileceğini vb. varsayarlar. Bu bize devretmenin her zaman ikili bir şey olduğunu gösterir: ilk olarak, hazzın devredilmesi (televizyon izleme, okuma, cinsellik, dini pratik), ikinci olarak ise inancın devredilmesi. Çünkü "gibi yapmaya" inanan kişi, interpasif öznenin kendisi değildir. Hatta davranışlarının içerdiği yanılsama ile pek de kendilerini özdeşleştirmezler. Üstelik inanmanın çok ötesinde, bunu hiç düşünmezler bile. Sadece "gibi yaparlar" ve bunu yaparak kendilerine özgü belirli bir interpasif rahatlatma sağlarlar. Sembolik bir ersatz (ikame) davranışın gerçek davranışın yerini tamamen tatmin edici bir biçimde aldığı varsayıldığı için bu "sihirli" bir rahatlamadır: vahşi diye tanımlanan insanların düşmanlarının imgelerini bozarak aslında kendilerini düşmanı gerçekten öldürmekten alkoymaları gibi, interpasif televizyon hayranı da kayıt cihazını dikkatlice programlayarak aslında tüm gece televizyon izlemekten kendini korumuş olur.

İkili devretme, ikili özdeşleşmeme anlamına gelir. Özdeşleşmemek, Althusser'in terimleriyle söylersek – çağrılmadan (interpellation) sakınmak, bir çağrıya cevap vermemektir. İnterpasif kişiler tüketilebilir metanın çağrısını ("benden haz al!") yanıtlamazlar, ama aynı zamanda bu davranışın içerdiği yanılgıya da ("bana inan!") bir cevap vermezler.

Dolayısıyla interpasif personanın pozisyonu bir ideolojik özne, yani Althusser'in öne sürdüğü gibi "Evet! Buradayım!" diyen bir çağrılmanın öznesi değil, ya da Octave Mannoni'nin (Mannoni, 1964) tarif ettiği gibi "Gayet iyi biliyorum ama yine de..." bir tanınamama (disavowal) öznesidir.

06

Dolayısıyla interpasif davranışın küçük sihirli ritüelleri ("gibi yapmak") özneleştirme/ nesneleştirmeden uzak durmak, (Althusser'in kullandığı anlamda) özne olmama-ya uğraşmak şeklinde anlaşılabilir. Ancak diğer taraftan bu bulgu tüm sihirli ritüel davranışlar için de söylenebilir. Yalnızca interpasiflikte sihirli ritüeller yoktur; tüm sihirli ritüellerin interpasif bir boyutu vardır.

Sihir özdeşleşmemeye dayanır (Sigmund Freud fetişizm üzerine yazdığı makalesinde, Ludwig Wittgenstein ise Frazer'ın Altın Dal'ı hakkındaki ifadelerinde bu konuya değinmiştir).

07

Eğer interpasif boyut sadece küçük sihirli interpasif hareketlere değil de tüm sihirli hareketlere mahsus ise, o zaman “dünyanın büyüünün bozulması” süreci hakkında (Max Weber'in 1905 yılında kullandığı ünlü formül aslında günümüzü daha iyi tanımlamakta) ne düşündüğümüzü; bir diğer deyişle bizleri zarif ve göz kamaştırıcı zevklerden, yani bütün kültüründen, içki içmekten, cinsellik ve cinsellik içeren bir dil kullanmaktan ve arttırılmış formalizmiyle gündelik özel davranışlar ile sınırını kati bir biçimde çizen kamusal davranışlardan alıkoyması hakkında ne düşündüğümüzü kendimize sormamız gerekir.

Eğer sihir inanmamaya dayalı ise dünyanın büyüünün bozulmasını, inanmama pratiklerinin terk edilmesi çabası şeklinde anlamlandırabiliriz. Aydınlanma hareketi olarak adlandırılan şeyin, aslında bir içselleştirme hareketi ve özneleştirme/nesneleştirmenin artışı şeklinde anlaşılması gerekir. Bu tam da Max Weber'in teorisinin ana fikridir, çünkü Weber açıkça büyü bozulması sürecinin bilimle ya da materyalist felsefeyle değil din aracılığıyla olduğunu ifade eder.

Günümüz sanatında da benzer bir hareket görebiliriz. Kabaca düşünürsek şunları sorabiliriz: acaba sanatın genel görünümü 80'lerde pek çok renkli ve figüratif materyale dayalı “Katolik” tip iken, 90'larda söze ve ciddi ahlaki konulara dayalı “Protestan” tipe mi dönüştü? Sanatın siyasallaşması adına içerik daha önemli sayılırken, formlar git-tikçe daha da ihmal edilmeye ve geleneksel, “burjuva”, metafizik bir sanatın kalıntıları olarak görülmeye başlandı. İnterpasiflik bakış açısından bakıldığında bunun, sadece haz anlamında değil, duygulanımlarla başa çıkmayı sağlayan bir araç anlamında da kavramsal bir kazanım mı yoksa kayıp mı olduğunu sormak gerekir. Sanatın “cazibesini” bir tarafa koyarak kişi belki de sanatın en etkili kapasitesini, yani imgelemi dönüştürücü özelliğini, dolayısıyla da en önemli siyasi tarafını bir kenara itmiş olur.

08

Günümüzde pek çok sosyal alanda pratikler ile bu pratikleri gözlemleyen ya da taklit eden insanlar arasındaki ilişkiyi tartışıyoruz. Bu ilişki genellikle futbolsever ile futbol oyuncular arasındaki ilişki gibi (“ayna nöron” varsayımı, yalnızca gözlemlemenin bile futbolseverin becerisini arttırabileceğini açıklamaya çalışıyor) bir özdeşleşme ilişkisi olarak tasavvur ediliyor. Ancak pek çok durumda, pratikleri gözlemlemenin (ya da taklit etmenin) özdeşleşme ile ilgili olmadığını kabul etmek lazım. Pek çok insan tam da yemek pişirmek için televizyondaki yemek programlarını izler ya da pahalı yemek kitapları alır. (Nöron bilimlerinin bunu açıklamak için “yansıtmayan nöron” varsayımını ileri sürmesini merakla bekliyoruz.)

Şiddet içeren bilgisayar oyunları ile gerçek şiddet, pornografi tüketimi ile gerçek cinsel şiddet ya da Nazi kostümlü S/M oyunları ile gerçek faşist siyasi aktivite arasındaki ilişkileri düşünmek açısından, belirli bir gerçek pratikten biraz uzaklaşarak o hareketi gözlemleme ya da daha ufağını taklit etme prensibini incelemek gerçekten de çok önemli. Bu taklitlerin, tıpkı sihir hareketlerinde olduğu gibi savunma oluşturma işlevini yerine getirdiğini düşünmek mümkün değil mi? Gerçek şiddetten sakınmak için yapılıyor olabilirler mi? Bir arada bulunan gençlerin gün içinde, içlerindeki saldırganlığı bastırdıklarını ve ertesi gün okula sakin bir biçimde gidebilmek için bilgisayarlarında birkaç saat ateş ettiklerini düşünemez miyiz?

Son yıllarda yaygın görüşün oyun oynamayı gerçek hareket için bir hazırlık olarak görme eğilimini, interpasif teori açısından baktığımızda, teorik bir zayıflık olarak adlandırmamız gerekir: günümüz kültürü, oynamanın savunmacı, “katartik” etkisini iyice hayal edemez hale geldi. Teorideki ve tahayyüldeki bu gerileme, “dünyanın büyüünün bozulması” sürecinin bir etkisi olarak anlaşılabilir. Yaygın düşünceye bir oyunun içeriği ile gerçek hareketin içeriğini karşılaştırmaktan başka bir seçenek sunmayan ve bu karşılaştırmadan yavan sonuçlar çıkaran (ancak bu kuralı asla satranç ya da bowling gibi oyunlara uygulamayan) bir tür “ikonografik naiflik” hâkim oldu.

Bu yaygın düşüncenin, içerik benzerliği açısından farklı pratiklerin farklı işlevlerini kavrayabilmesi oldukça güçtür, bu pratikler arasındaki “eklemleme” sorusunu soramaz. (Althusser, 1993: 149). Halbuki kültürel teori belirli bir çağa özgü bu tür teorik engellerin farkına varmalı, onlarla yüzleşmeli ve onları analiz etmelidir.

09

Günümüz düşüncesindeki bu epistemolojik engeller, çok sayıdaki oynayarak sakınma pratiğinin de onlara eşlik ettiğini düşündüğümüzde gerçekten daha da hayret verici hale geliyor. Şu sıralar “kültürel kapitalizm” olarak adlandırılan şey tam da bu sakınma işlevinden ibaret. Slavoj Žižek’in de belirttiği gibi, kültürel kapitalizm ürünleri gün geçtikçe daha çok bir yaşam tarzı ya da inanışın gereklilikleri haline geliyor (Žižek, 2002: 118). Örneğin meyveler yalnızca meyve olmaktan çıkıp sağlıklı bir yaşamın anahtarı ya da ekolojik bir protestonun malzemesi olabiliyor. Bazı spor ayakkabıları yalnızca spor ayakkabısı olmuyor, çocuk işçiliğine karşı olmanın bir kanıtı ya da üzerindeki markanın ne olduğuna bağlı olarak marka çılgınlığına belirli bir karşı çıkış haline gelebiliyor (Ullrich, 2003: 128).

Elbette kapitalizmin tarihine bakıldığında anlam “yüklenmeyen” bir ürün bulmak oldukça güçtür. Roland Barthes Mitolojiler adlı eserinde bunu açıkça gösterir (Barthes, 1964: 76ff). Citroen’in ünlü arabası “DS” yalnızca bir araba değil, bir mittir – bu örnekte modernlik ve ütöpik bir zarafet sözü verir. Eğer kültürel kapitalizm ile emek gücünün kapital tarafından klasik sömürüsü arasındaki farklılığı göstermek istiyorsak, ilk bakışta yalnızca niceliksel bir kayma olduğunu söyleyebiliriz (ürün değerinin yüzde 50’sinin azından, kültürel, “mitolojik” emeğin sağladığı yüzde 50’nin üzerindeki bir orana doğru).

Ancak eğer keskin bir ayrım çizgisi varsa, bu bir mitin varlığı ile yokluğu arasından geçmez. Soru, bir mitin olup olmadığı değildir. Elzem olan asıl soru şudur: bu bir katılım miti midir, yoksa çağımızda tipik bir biçimde görülebilen interpasif sakınma, boyutunun bir göstergesi midir? Citroen DS sürücülerini görünür bir biçimde yeni bir modernlik çağına katılırlar ve bunu gösterirler. Günümüz tüketicileri, bunun aksine, arazi tipi bir araç ya da S.A.T (“Spor Amaçlı Taşıt”) alır ancak şehirlerde yaşar ve hiçbir zaman araziye gitmezler. Arazi tipi bir araç sayesinde kendilerini orada olmalarına gerek olmadan “arazide” hissedebilirler. 20. yüzyıl düşünürü Alain’in açıkça ifade ettiği gibi, “Şehirde oturanların kırsal hakkında en sevdikleri şey oraya gitmektir; hareket arzulanan objeyi beraberinde taşır” (Alain 1973: 242). Bugün kültürel kapitalizm koşulları altında bu formülün tersine çevrilmesi gereklidir: SAT-sahibinin kırsal hakkında en sevdiği şey aslında oraya gitmiyor olmasıdır. Sakınma arzuladığı objeyi (ve bunun doyumunu) beraberinde taşır. SAT bizim yerimize kırsaldır, elma bizim yerimize sağlıklıdır ve spor ayakkabı bizim yerimize sportiftir (gerçekte spor ayakkabılar hiç spor yapmayanlar tarafından giderek daha çok kullanılmaktadır). Kültürel kapitalizmin ürünleri vekaleten yürütülen hayatların tüketicileridir; ürünler interpasif medyadır.

Peki neden insanlar kendi hayat ve zevklerini kendileri yaşamak istemezler? Neden kendi yerlerine başka bir şeylerin geçmesini amaçlarlar? Gördüğümüz üzere, interpasiflik kültürdeki kutsal kavramıyla ; tam olarak “gündelik hayattaki kutsal” ile (Michel Leiris[1938]) ilişkilidir. Interpasif davranışı her zaman sakınmayı amaçladığı için, bunu kutsaldan sakınmayı da amaçlayan bir davranış olarak tarif edebiliriz. İnsanlar kutsal bir şeyle yakın temas kurmaktan korktukları için interpasif davranışa yönelirler. Bu tam da boş zamanlardan sakınmak için kültürel kapitalizmin boş zaman araçlarının kullanılması için de geçerlidir. Çünkü hayatın kendisi gibi boş zaman da, Paul Lafargue’ın [1883] çok iyi anladığı üzere, paganizmin kutsal tanrılarına aittir.

Bu sakınma gayreti, kültürde kutsal olana karşı en eski ve içten ilişkinin ipuçlarını ortaya çıkarır: yüce utangaçlık (ya da daha teorik terimlerle ifade etmemiz gerekirse, kutsal anksiyetesi). Çünkü kutsal, uygun ya da hazmedilebilir olmaktan uzaktır. Aksine, belirsizdir; dolayısıyla hem “yüce” hem de “iğrenç” anlamına gelen kelimelerle ifade edilir (Freud [1912-13]: 311). Bu arka plan düşünüldüğünde, günümüzde insanların bazı şeylere “katılımcı” olarak dokunmalarını teşvik eden pratiklerin nasıl yanıltıcı olduğu açıkça ortaya çıkıyor. Örneğin, günümüzde özelleştirilen “otonom” müzelerin kullanışlılığının ziyaretçi sayısı açısından değerlendirilmesinde bu görülebilir. Ancak müze gibi yerler yalnızca ziyaret edilerek işlevlerini yerine getirmezler! Tam tersine, en önemli hizmetleri kişinin sanat eserlerinin orada olduğunu, onların iyi yerleştirildiğini bilmeleri ve eserleri incelemek için kişinin sürekli müzeyi ziyaret etmesinin gerekmemesidir. Bu tür mekânların yapıtların önünde sürekli olarak insan yüzleri belirmediği takdirde kullanışsız olacağı fikri, kültürel unutkanlıktan kaynaklanan garip bir düşüncedir. Bu fikir, gündelik hayatta arazi tipi araçlar gibi şeyleri kullanma kaynaklanan körlükten doğar.

Bu açıdan bakıldığında, günümüzde katılım için yürütülen mücadelelerin bireylerin özdeşleşmelerini arttırmaktan başka bir işe yaramadığı görünür olur. Max Weber’e atıfla bu teşebbüslerin dini olduğunu söyleyebiliriz. Richard Sennett’e (1977) atıfla, bu katılıma yönelik teşebbüslerin “mahremiyet tiranlığı”nın (tyranny of intimacy) büyümesine katkıda bulunduğu iddia edilebilir: yüz yüze bulunma ideali ile toplumun bütününe değil, cemaatin mahrem, küçük sosyal yapısını hedeflerler. Özdeşleşmenin artmasını kişisel varoluş ve aktif katılım ile başarmaya çalışırlar. (Buna karşı olarak Jacques Rancière estetik meselelerde aktifliğin değil pasifliğin sömürülen işçilerin özgürleşmesini sağladığını vurgular. Rancière 2006, 82).

Dolayısıyla günümüzde kullanılan katılım kavramının Antik Yunan’da kullanılan methexis kavramının yanlış yorumlanmış haline dayandığı görülebilir. Günümüzdeki kavram, yalnızca yüz yüze bulunan ve aktif bir biçimde dayanışma içinde olan ya da bir şeye katkıda bulunanların o şeyden faydalanabileceğini varsayar. Ancak, sermayeden öğrenmemiz gereken bir şey varsa o da bunun doğru olmadığıdır. Sermayeye bakarsak, belli bir şeyden faydalananların orada bulunan ve o şeye doğrudan katkısı olan kişiler olmadığını görürüz. Çıkar sahipleri, o şeyin o sırada orada bulunmayan, görünmez ortaklarıdır. Methexis’in doğru tercümesi katılım değil ortaklıktır; bunun özgürleştirici bir amaç olarak ele alınması gerekir. Interpasiflik stratejisine bağlı kalarak, siyasi hedefimizi netleştirebiliriz: hedef, bulunmamak, özdeşleşmemek ve kapitalizmden farklı olarak, bütün üyelerin uzaktan, bağlı olmadan kendisinden faydalanabildikleri bir toplumdan yararlanmaktır.

Bibliografya:

Alain

1973 On Happiness. New York: Frederick Ungar Publishing

Althusser, Louis:

[1969] Ideology and Ideological State Apparatuses

<http://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm>

1993 Écrits sur la psychanalyse. Freud et Lacan, Paris: Stock/ Imec

Barthes, Roland

1964 Mythen des Alltags, Frankfurt/M.: Suhrkamp

Freud, Sigmund

[1912-13] Totem und Tabu, in: ders., Studienausgabe, Bd. IX, Frankfurt/M.: Fischer

1993: 287-444

[1927] 1989 Fetischismus, in: ders., Studienausgabe, Bd. III, Frankfurt: Fischer, S. 379-388

Grunberger, Bela/ Dessuant, Pierre

1997 Narcissisme, Christianisme et Antisemitisme. Etude psychoanalytique. Arles: Actes Sud

Lafargue, Paul

[1883] Das Recht auf Faulheit. Widerlegung des 'Rechts auf Arbeit' von 1848

<http://www.sozialistische-klassiker.org/Lafargue/lafargue01.html> (last visited: 2005-06-13)

Leiris, Michel

[1938] Das Heilige im Alltagsleben, in: ders.: Die eigene und die fremde Kultur. 2. Aufl. Frankfurt/M.: Syndikat, 1979: 228-238

1994 L'homme sans honneur : notes pour Le sacré dans la vie quotidienne. Paris: Place

Mannoni, Octave,

1964 "Je sais bien... mais quand-même". La Croyance, in: Les Temps Modernes, April 1964: 1262 - 1286

Pfaller, Robert

1996 Um die Ecke gelacht. Kuratoren nehmen uns die Kunstbetrachtung ab, Video-recorder schauen sich unsere Lieblingsfilme an: Anmerkungen zum Paradoxon der Interpassivität, in: Falter 41/ 96: 71

2000 (Hg.): Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen, Wien/ New York: Springer

Rancière, Jacques

2006 Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. Berlin: b_books/Reihe PoLYpeN

Sennett, Richard
1977 *The Fall of Public Man*. New York: Knopf

Ullrich, Wolfgang
2003 *Tiefer hängen. Über den Umgang mit Kunst*, Berlin: Wagenbach

Vattimo, Gianni
1990 *Das Ende der Moderne*, Stuttgart: Reclam

Weber, Max
[1905] *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, in: id., *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie I*, Tübingen: Mohr, 1988: 1-206

Wittgenstein, Ludwig
1993 *Bemerkungen über Frazers Golden Bough*, in: ders., *Philosophical Occasions 1912-1951*, Ed. by James C. Klagge and Alfred Nordmann, Indianapolis & Cambridge: Hackett, 1993: 115-155

Zizek, Slavoj
1989 *The Sublime Object of Ideology*, London, New York: Verso, 6th impr. 1997

2002 *Die Revolution steht bevor. Dreizehn Versuche über Lenin*, Frankfurt/M.: Suhrkamp

Psikanaliz Etiği (Paris 1986) isimli seminerinde Lacan, Grek tragedyelerindeki koronun rolü üzerine şunları yazar:

“Gece tiyatroydayken ufak tefek dertleriniz aklınıza gelir, gün içinde kaybettiğiniz kalemi ya da ertesi gün yazmanız gereken çeki düşünürsünüz ... Sağlıklı bir teatral temayül, duygularınızı halleder. İşte koro bunu yapar. Duygusal eleştiriniz yapılr ... Dolayısıyla her tür endişeden kurtulursunuz. Hatta hiçbir şey hissetmiyor bile olsanız, Koro sizin yerinize hisseder. Hem, o kadar titrememiş olsanız bile üzerinizde bir etki oluşacağını neden hayal etmeyelim? Gerçeği söylemek gerekirse, izleyicinin pek de titredğini düşünmüyorum.” (sf. 294-95)

Ashında bunda çok daha ilginç bir mekanizma vardır: korku ve acıma hislerimizi Koro’ya devredebiliriz; Koro bizim yerimize hisseder, acı çeker, titrer, bizi katılım ve duygu yükünden kurtarır. Performansa katılırken ne düşünüyor ya da hissediyor olursak olalım, yerimize geçen şey aracılığıyla korku ve acımayı devrederek bu duyguları ‘objektif olarak’ hissederiz. Bu noktaya sık sık değinen (ilk değindiği yer Liebe Dein Symptom wie Dich selbst!, Berlin 1991, sf.49-52) Zizek, bu mekanizmanın farklı örneklerinden bahseder: örnek olarak dünyanın belirli bölgelerinde hala sürdürülen bir pratiği, yakını kaybetmiş birinin yerine ağlaması ve yas tutması için tutulan kadınları ele alalım; Budist rahiplerin dua çarklarını düşünelim; ve gündelik deneyimimize daha yakınlaşmamız gerekirse, pek çok TV dizisinde yer alan (‘sitcom’) ve bir makinenin bizim yerimize gülerек bizi, deyim yerindeyse, haz alma yükünden kurtardığı konserve- kahkahaları düşünelim. İnsan bu konuya eğilmeye başladığı anda o kadar çok örnek ortaya çıkıyor ki, bu fenomen henüz adlandırılmadığı halde yaygın olarak ortada olduğu görülebiliyor. Bu son adımı ise isabetli bir biçimde ‘interpasiflik’ kavramını icat eden Robert Pfaller attı ve bu başlık altında giderek artan bir biçimde uluslararası bir tartışma başladı.¹

İnterpasiflik teriminin avantajı, her şeyden önce, interaktifliği etkisiz hale getirmesi ve onun ters tarafına işaret etmesidir. İnteraktiflik günümüzün sloganlarından biri, yeni medya ve yeni medyanın iddia edilen avantajları ile baş edebilmek için bir anahtar sözcük, hatıta izleyicilerin katılımını amaçlayan bir dizi yeni sanatsal form ve pratiğin parolasıdır. İnterpasiflik ise ortaya çok farklı bir imaj koyar, interaktifliğin gizlediği belirli bir haz şeklini kasteder. Örneğin konserve- kahkahalardan ne tür bir haz alınmaktadır? Şurası kesin ki bu daha çok insanın kendisine özel alanda yapma izni verdiği reddedilemez bir zevktir; kesinlikle sapkınlığın sınırındadır, suçluluk duyulan bir zevkler, gizli bir haz. Kişi bazı şeylerin ipini eline alarak, onları kendi yaratıcılığı doğrultusunda şekillendirerek, var olanlara kendisinin bir şeyler ekleyerek, empoze edilmeye izin vermeyerek, karşılık vererek, kısacası özne olarak (gerçi biraz belirsiz anlam bir taşıyan küresel dünyanın köylüsü gibi) kendisini interaktiflik kahramanı olarak takdim edebilir. Peki interpasiflik? Bu duruşun çekicilik yarışına girecek hali yoktur, hatta kendisinde biraz utanç barındırır. Çünkü özne olabilmek için, inter olsun olmasın, en azından pasifliğin zıddı bir şey yapmak gerekir gibi görünmektedir. Kısaca anlatmak ve geçici bir başlangıç noktası sağlayabilmek açısından, interpasifliğin özne olmanın arka yüzü, her zaman ölüme mahkum tarafı, öznelliği çevreleyecek, azaltacak, huzurunu bozacak sürekli bir tehlike olduğunu ve ayrıca kendini bir cazibe, sürekli bir baştan çıkartma, Sirenler’in şarkısı, boş vermeye ve bu reddedilemez hazza boyun eğmeğe bir davet olarak sunmakta olduğunu söyleyebiliriz.

1 Bkz. Robert Pfaller (ed.), Interpassivität, Vienna 2000. Bu kitap konu hakkında uzun süreden beri yapılan çalışmaları özetler. Ayrıca konu hakkında 1996’da Linz’de ve 1997’de Nürnberg’de olmak üzere iki uluslar arası konferans düzenlenmiştir. Yukarıda değindiğimiz kitapta Pfaller bu zamana kadarki en kapsamlı özetlerden birini sunar. Zizek’in konu hakkındaki görüşleri için bkz. The Plague of Fantasies, London/New York, 1998.

(Gerçi Sirenlerin şarkısıyla pasif bir şekilde çekime kapılmamak için, ilginçtir ki bu örnekte aktif strateji çaresizce bir direğe bağlanmış olmaktadır.)

Önünde sonunda bir çıkmaz, bir alternatif bulunur: ya bir özne olacak ve etrafındaki dünyayı şekillendirecek ve onunla etkileşime girecektir, ya da kendini hazza bırakacak, (inter)pasifliğe emanet edecek, şeylerin kendisi yerine gülmesine ve ağlamasına izin verecektir. Ya özne ya da (pasif, sapkın) haz...

Şimdi interpasifliğin tarih öncesine bir bakış atarak başlayalım. Hazır kahkaha fenomeninin ve interpasiflik fikrinin doğuş yerinin, ya da en azından embriyon aşamasının, bulunabileceği kısa bir eser vardır. Bu, “La machine à gloire” (“Şöhret makinesi” ya da “Şöhret veren makine”) isimli kısa bir yazıdır. 19. yüzyılın pek bilinmeyen Fransız yazarlarından Villiers de l’Isle-Adam (1838-1889) tarafından yazılmış ve ilk olarak 1874’te Paris’te La Revue littéraire et artistique’de yayınlanmıştır. Daha sonra 1883’te en bilinen eserlerinden biri olan Contes cruels (Zalim Öyküler) isimli kitabının bir bölümüne dahil edilmiştir (burada yeni baskısından alıntı yapılmaktadır, Paris 1980). Kitap, ilginç bir biçimde, yakın arkadaşı Stéphane Mallarmé’ye ithaf edilmiştir.

Villiers de l’Isle-Adam aristokrat bir kökenden gelmektedir (hatta 1863’te kısa bir süre için Yunan tahtı için düşünüldüğü söylenir) ve bu durum ‘hayatında ve çalışmalarındaki’ temel yaklaşım ve davranışları belirlemiş gibi görünmektedir. Hemen hemen tüm yazılarında görülebilecek izleklerden biri, burjuva medeniyetinden, onun yapay değerlerinden, ilerleme fikrinden, 19.yüzyıl boyunca süren korkutucu ve gülünç zafer yürüyüşünden, ruhsuzluğundan, karactersizliğinden, cesaretsizliğinden duyulan korku ve bu medeniyetin reddidir (ona göre burjuva medeniyeti daha çok bir terimler çelişkisidir). Villiers, taklit ve alayda usta bir kişiliktir. Tüm burjuva öğretilerini fantastik, grotesk, garip, iğneleyici şeylere dönüştürür; gizli varsayım ve fantezilerinin maskesini düşürüp, düşünce şekillerini uzatıp abartarak bunlara absürt bir biçim verir, ancak yüksek komedinin maskaralıkları hiçbir zaman trajik ve ölümü hatırlatır olmaktan uzaklaşmaz.

‘Şöhret makinesi’ üzerine yapıtı bize İngiliz Mühendis Baron Bathybius Bottom’ın hari-kulade icadından bahseder (Bottom kelimesinin İngilizce’deki bariz anal imasının yanı sıra, A Midsummer Night’s Dream – Bir Yaz Gecesi Rüyası’ndaki ölümsüz Bottom ve eşeğinin kafasını da hatırlatır). Yanılmaksızın şöhret üreten bu müthiş yeni makine, çok eski bir makinenin devamıdır; tiyatronun icadı kadar eski olduğundan şüphelendiğim ve Fransızca’da eşsiz derecede ekonomik ve çağrışım yapmaya olanak veren bir isme sahip: la claque (şakşakçılık). Kelime, ‘organize alkış’ anlamındadır; genellikle maddi bir mükafat kazanmak amacıyla (ya da dostluk, düşmanlık, bazı geleneklere sadakat vb. nedenlerle) bu işi yapan ve seyircinin arasına yerleşerek önceden ayarlanmış bir biçimde alkış tutan bir grup alkışçı için kullanılır. Kelimenin Fransızcası o kadar mükemmeldir ki İngilizce ve Almanca bu kelimeyi ödünç alırlar.² Oldukça uygun bir biçimde kelimenin Fransızca’daki ilk anlamı ‘şaplak, tokat, yumruktur’; diğer anlamları arasında ise ‘genelevi’ buluruz. La cloaque (lağım) kelimesi ile yakınlığından ise hiç bahsetmiyorum.

2 Brewer’in Deyim ve Fabl Sözlüğü şöyle bir açıklamada bulunuyor: “Tiyatro vb. yerlerde bir grup kiralınmış alkışçı; M. Sauton tarafından bulunduğu ya da systematize edildiği söylenir. Sauton 1820’de Paris’te dramatik performansların başarısını sağlayabilmek için bir büro açmıştır. Müdür gerekli sayıdaki claqueur’ü (şakşakçı) sipariş vermektedir. Şakşakçılar kendi aralarında da gruplara ayrılırlar: Commissaire oyunu ezberler ve başarılı noktalarını sesli bir biçimde dile getirir; rieur kelime oyunu ve şakalara güler; pleureur genellikle elinde mendil hazırlayan ve duygulu bölümlerde ağlayan kadınlara verilen addır; chatouilleur izleyiciyi keyiflendirir; ve bisseur ‘bir daha’ diye bağırır.” Bu fenomen 19. yüzyılda o kadar yaygındır ki Villiers’dan önce pek çok yazar bu konuya eğilmiştir (özellikle Emile Souvestre Le monde tel qu’il sera, 1846). Aralık 1842’de çıkan Revue et gazette musicale’de anonim bir not claque yerine bir makinenin geçmesini önermiş ve İngiltere’de bu tür bir aygıt zaten varmış numarası yapmıştı.

Şakşakçılık tabii ki yalnızca alkışı değil, hem olumlu hem de olumsuz pek çok tepkiyi içerir. Villiers'nin pitoresk terimleriyle, iyi organize edilmiş bir claque şunları sunar:

“Korkmuş kadın Çıglıkları, boğuk İç Çekişler, tesirli Gerçek Göz Yaşları, Konuyu anlamakta güçlük çeken bir izleyicinin anı Küçük Kıkırdamaları (altı sterlin ekstradan verilerek), büyülenmiş bir adamın sığınması gereken tütün kutusu Tıkırtıları, Yaygaralar, Boğulmalar, Bir Dahalar, Kullanıma Hazırlar, sessiz Göz Yaşları, Tehditler, Çıgıllık Kullarıma Hazırlar, resmi izin İmzaları, ifşa edilen Fikirler, Hükümdarlık, Kurallar, Mahkûmiyetler, ahlaki Eğilimler, epilepsi Atakları, Doğumlar, Tıslamalar, İntiharlar, tartışma Gürültüsü (Sanat için sanat, Form mu fikir mi, vb.)” (sf. 100)

Bu büyüleyici envanteri bir uyarı izler:

“Burada duralım. Çünkü izleyici kendisinin de istemeden de olsa şakşakçılığın bir parçası olduğunu düşünebilir (bu mutlak ve tartışmasız bir doğrudur); ancak aklında bununla ilgili bir şüphe bırakmak daha iyi.” (age)

Şakşakçılık, Grek tragedyalarındaki koronun garip bir mantıklı karşılığıdır, interpasifliğin olağanüstü anlarından biri olarak iş görür. Koro, izleyicinin yerine geçer ve onu sahnedeki temsil eder; korku ve acıma duygularından kurtarır, bu duyguları izleyicinin yerine hissedere ve ifade eder. Şakşakçılık, onun izleyiciler arasındaki temsilcisi, yanında oturan ve sahne dışında gereken tepkileri verme işini halleden ‘ikinci benliğidir’ – onun yerine alkışlar, yuhalar, güler ve ağlar, hissetme ve haz alma yükünü üstünden alır. İzleyici rahatlar, şakşakçılık gerisini halleder. Peki o zaman şakşakçılık ile izleyici arasına bir çizgi çekebilmek mümkün olur mu? Şakşakçılık izleyiciyi ve izleyicinin tepkilerini el altından nüfuz edip en sonunda onunla örtüşmez mi? Şakşakçılıktan ayrı ve tamamen onun dışında kalan bir izleyiciden bahsedebilir miyiz? Villiers, şakşakçılığın bilinçaltından bağımsız olduğunu düşünmez, izleyici bilgisi olmadan (à son insu) onun bir parçası olur, yanında oturan, gösteri alanını ve zamanını paylaştığı ve kendisinden basitçe uzaklaştıramadığı ‘öteki’ ile isteği dışında bir bağa sahiptir. Bilinçaltında ‘o konuşuyor’dan önce ‘o şakşaklıyor’un geldiği söylenebilir, ya da ‘o şakşaklıyor’un ‘o konuşuyor’un modeli ve somut örneği olduğu... İzleyici hiç ‘Şakşakçılık yeter! Ben kendi otantik tepkilerime dayanarak izlemek istiyorum!’ diyebilir mi? Ancak bu da çoktan şakşakçılığın öngördüğü bir şeydir:

“Şakşakçının kendisi ‘Şakşakçılıktan bıktık artık!’ diye bağırıp o ana kadar kendisine bunu yapması dayatılıyormuş gibi davrandıktan sonra, oyunun sonunda sanki şimdi gerçek İzleyiciymiş ve roller tersine dönmüş gibi alkışlamaya başladığında Sanatın son aşaması teklif edilmiş olur; böylece aşırı harareti düşürmüş ve kısıtlamaları getirmiş olur.”

Öyleyse şakşakçılık takip edilebilir değildir, sınırları sürekli muğlaklaşır, belirli bir alana atfedilemez. Eleştirisini kendinde barındırabilir ve belki de doruk noktası ‘Kahrolsun şakşakçılık!’ diye bağırarak, kendisine yönelik savaş çıgıllıklarını üstlendiği, omuzlarına yalnızca izleyicilerin oyuna yönelik tepkilerini değil, kendisine yönelik tepkilerini de aldığı andır. Şakşakçılık, şakşakçılığın reddi ve onun kendisini reddi, şakşakçılığı daha güçlü yapar, her yerde bulunur hale getirir. İzleyici böylece gerçekten de rahatlayabilir, çünkü şakşakçılığa karşı beslediği güç duygular bile şakşakçılığın kendisi tarafından ele alınır. Cesur Atinalı amatör aktörler gibi Shakespeare’in Bottom’ının önerisine “Ben aslan değilim, Snug’ım, sizin gibi bir adamım!”³ diye karşılık verdiğinde zirveye erişir.

3 Bottom: “İnsaflı hanımlar! İsterim ki, ya da rica ederim ki, ya da yalvarırım ki sizler korkmayın, korkudan titremeyin: benim hayatım sizindir. Buraya bir aslan olarak geldiğimi düşünüyorsanız, bu benim yaşamım için incitici bir şeydir. Hayır, böyle bir şey değilim; diğer adamlar gibi ben de bir adamım – ve tam da orada onun adını vermesine izin verir ve onlara açıkça doğramacı Snug olduğunu söyler.” (A Midsummer Night’s Dream, III/1)

Bu izleyiciyi en iyi ısırdığı, aslan pençeleriyle onu ikiye ayırdığı zamandır. ('Bu bir aslan değildir' cümlesi Freudyen 'Bu annem değildir' cümlesi gibi okunmalıdır. PFL 11, sf. 437)

"İzleyicilerin ortasında tamamen aydınlık içinde duran bir yaşayan heykel olarak Şakşakçılık, kalabalığın, duyduğu şeyin değerini kendi kendine anlama kapasitesinden yoksun olduğunun resmi belgesi, bariz sembolüdür. Kısaca, Yas Tutan kadınlar ile Acının ilişkisi neyse, Şakşakçılıkla teatral İhtişamın ilişkisi de odur." (Villiers, sf. 100)

Gördüğümüz gibi Villiers, interpasif özelliklerden haberdardır ve kendisi de interpasifliğin zirvesindeki örneklerden birini verir. Hatta birkaç sayfa sonra "İlerlemeyi ilgilendiren şeylerin öncüsü olarak Çinlilerin dua çarkları" (sf. 105) ile bir karşılaştırma önermesinden, kendisinin de interpasiflik üzerine okumuş olduğu izlenimini edinebiliriz.

Villiers'nin kalabalığa, kalabalığın kendi kararlarını verememesine ve kendi yargılarını oluşturmamasına karşı kökleşmiş yukarıdan bakışına kızabiliriz. Ancak şakşakçılığın mekanizması, Villiers'nin önyargılarının çok ötesine geçer. Çünkü soru şudur: Otantik olanı, suni olanın içinden nasıl çekip çıkarabiliriz? Aralarında net bir çizgi var mı? Kişi 'zaten çoktan ve her zaman' şakşakçılığın bir parçası değil midir? Şakşakçılığın bulunmadığı herhangi bir tiyatro, ya da hatta bundan bir parça nasiplenmemiş herhangi bir sanat türü var mıdır? Şakşakçılıktan kurtulabilir miyiz? Şakşakçılığı performansın öncesine, yani bizi ilk başta tiyatroya çeken şeye kadar uzatabiliriz: reklâmlar, eleştiri yazıları, medyada konuya yer verilmesi, arkadaşların fikirleri, dedikodular... Ancak biçimleri çok daha müzmin ve sinsidir: yüzyıllardır biz daha bir tiyatroya, konser salonuna, galeriye, kütüphaneye ayak basmamışken oyunları bizden önce görmüş, kitapları bizden önce okumuş, resimleri bizden önce beğenmiş, müzikleri bizden önce dinlemiş tuhaf bir şakşakçı grubunu oluşturan insanlar vardır. Bunlar işitilemez bir şakşakçılık yapar, hafif bir söylenti çıkarılır: Bu korku ve acı uyandıran bir oyun, bu gülmek için bir oyun, bir diğeri ağlamak için, bu ise alaya almak için... Hepsini bizden önce izlediler ve dinlediler, bizden önce bunlardan zevk aldılar, alkışladılar ya da yuhaladılar, bize nasıl tepki vereceğimizi gösterecek uygun yolları belirlediler. Hiç kimse o görünmez şakşakçılık bunun yapılması gereken bir şey olduğu söylentisini yaymadan önce bir tiyatroya ayak basmış mıdır? Şakşakçılık geleneğin bir başka adı değil midir? Şakşakçılık olmadan bir kültür var olabilir mi? Bir noktada şakşakçılığa başvurmayacak bir otantiklik standardı mevcut mudur? Kişi, ona karşı çıktığını hayal ederken bile, şakşakçılığın bir nebze desteği, arka plandaki sesi olmadan, bağımsız bir biçimde 'otantik bir yargı' oluşturabilir mi? Gördüğümüz gibi şakşakçılık, karşı çıkmanın da habercisidir. Bu belki de bize "Şakşakçılığı takip etmeyin!" diyen en sinsi şakşakçılık şeklidir ve buna muhalefet etmek, daha naif ve doğrudan şekillerine muhalefet etmekten güçtür. – Tomurcuklanma aşamasındaki burjuva kitle kültürünün aşağıladığı ve bozduğu aristokratik değerlerin savunucusu Villiers, şakşakçılığın büyümesi ve yaygınlaşmasını, zamanın bir semptomu, değerlerin düşüşü, gerçek değeri tanıma beceriksizliği ve sahtekar otoritelere dayanma ihtiyacı olarak saptamıştır.

Aristokratik kültür ayırt etmeye dayalıdır ve elitleri ayırt eden şey gerçek değeri ayırt edebilmesi, şakşakçılığın peşinden gitmemesidir. Fakat burada bir tuzak da vardır. Çünkü bu yaklaşım gerçek şakşakçılığı sahte şakşakçılıktan ayırma şeklinde edilebilir ve gerçek şakşakçılığın 'şakşakçıları takip etmeyin' diye bağırınlar olduğu düşünülebilir. Fakat şakşakçılık dışında bir ayırım olabilir mi ki?

Bu organize alkış (ışık ve yuhalama da) yüzyıllardır süre gelmektedir; önyargı ve tarafgirliğini ortaya çıkarmanın kolay bir yolu yoktur, çünkü bu önyargı olmadan acaba biz nasıl olurduk sorusu akıllara gelmektedir. Bizim yerimize haz alan bir damla şakşakçılık olmadan sanat zevk alınabilir, kültür tüketilebilir mi? Entrainé olmadan?

Burada hiç 'içkin değer' bulunmadığından söz etmiyorum, daha çok içkin değer kavramının kendisinin bir noktada şaşakçılığa dayanmak zorunda olduğundan bahsediyorum. Bir noktada kişinin şaşakçılığın içkin değer olduğuna güvenmesi gerekir. Bir noktada kişinin şaşakçılığın yüzyıllardır, binyıllardır 'klasik eserleri' sardığını bilmesi ve böylelikle oluşan bilgisine güvenmesi gerekir. Ve eğer şaşakçılığın teşvik ettiği belirli bir değeri, daha gerçek olduğuna inanılan başka bir değerle değiştirmek istiyorsak, bu belki de bir tür şaşakçılığı başka bir tür şaşakçılıkla değiştirmektir. Şaşakçılığın iyi 'bildiğine inanılır', ama aynı zamanda doğasında kendisiyle çelişmek vardır.

Burada interpasifliğin çizgisini aşabilmek için yalnızca küçük bir adım gereklidir: nasılsa geçmişte de günümüzde de şaşakçılık bizim yerimize haz alma işini yapmıştır, neden tiyatroya gitmekle uğraşalım ki? Belki de burada otantik yaklaşım evde oturmak, şaşakçılığın bizim yerimize zahmetli kültür işlerine katılmasını beklemek, hazzımızı onlara devretmek ve evde rahatlayıp – ne yapmak? Hazır kahkahalı sitcom'ları mı izlemek? Biraz daha haz mı devretmek? Şaşakçılığın dışında kalan bir haz var mı?

Tabii ki, bu sadece sanat ve kültür için geçerli değildir. Şaşakçılık her şekliyle şöhet kazandırır: "Her şöhetin kendi şaşakçılığı vardır, yani gölgesi, yapay tarafı ve hiçbir şeyliği (çünkü Hiçbir Şeylik aslında her şeyin köküdür)..." (sf. 97). Öyleyse her şöhetre sürekli ve ayrılmaz biçimde eşlik eden ve tarihin arka plandaki sesi, duvar kağıdı, vızıltısı arasında görünmez ve duyulmaz hale gelen, alkuşlayan ikizi, ötekisi vardır ve onu kimin ve ne vaatle kiraladığı unutulabilir da çok zaman olmuştur. Ya da belki de hiçbir zaman düzgün bir biçimde tutulmamış ve ödemesi yapılmamıştır, belki de kendisi 'zaten her zaman' entraînéedir, kökenlerini kavrayamadığımız bir şaşakçılığı sadece takip ediyordur (mitler için iyi bir malzeme: ilk şaşakçıyı kim tuttu?). 'Kim şaşakçıyı tuttu?' şeklindeki paranoyak soruyu sormaktansa 'biri tutmamış olduğu halde nasıl oluyor da şaşakçılık bu kadar iyi işliyor?' sorusunu yöneltmemiz daha anlamlıdır. Aynı anda başarısız ve kurtuluşunu korurken aynı zamanda değerini gizli planlara, uydurmaya ve yanıltmaya, parıltısını karanlığa, varlığını hiçliğe mahkûm eden bir şöhetin parçasıdır. Popoya şaplak, genelev ve lağama dair tarafı da vardır. Kültür, gelenek ve tarihin tümünün içine şaşakçılık işlemiştir. Şaşakçılık: büyük Öteki, Lacan'ın grand Autre'u için ne de müthiş bir isim!

Her şeye rağmen, dahi baron Bottom şaşakçılığı bir makineye dönüştürmek gibi parlak bir fikre sahipti – 'zaten her zaman' olduğu bir şeye... "Aslında şaşakçılık insanlıktan mamul bir makinedir, dolayısıyla mükemmelleştirilebilir" (sf 97). Mükemmel olmayan insan makinesi mükemmelleştirilebilir, arızı tarafları elenebilir, insan hammaddesi mekanik bir aletin doğruluğu ve tahmin edilebilirliği ile değiştirilebilir. Makine tiyatro binasına yerleştirilebilir, mimarisine dahil edilebilir: 'fonograflar' heykel ve dekorasyonların gözlerine yerleştirilebilir ve uygun zaman geldiğinde "hepsi de izleyiciye ait olan, fakat mükemmelleştirilmesi gereken vay vay seslerini, çığlıkları, 'entrikacıları çıkarın!' sözlerini, gülmeleri, iç çekmeleri, bir dahaları, tartışmaları, tütün kutusu tıktırılarını vb." (sf 102) yayabilirler. Edison⁴ fonografi, sesleri kaydeden ilk makineyi, icat ettiğinden beri bundan daha kolay bir şey yoktur ve 'hazır kahkaha' bunun ilk 'doğal' sonuçlarından biri gibi görünmektedir, Villiers de bunu hemen fark eder. Makine gaz yaymak gibi bir eklemeyle mükemmelleştirilebilir, böylece gerektiğinde ağlamaya ya da gülmeye yol açacak gazlar yayabilir. Her koltuğa odundan eller tutturabilir, sahneye çiçekler ve defneler atacak mekanizmalar konulabilir.

⁴Thomas Alva Edison, Villiers de l'Isle Adam'ın bir başka meşhur kitabı olan L'Ève future (Geleceğin Havvası) (1886) isimli kitabında geçen bir başka kurgusal karakterdir. Bu kitapta tüm hikaye mekanik bir biçimde üretilmiş bir kadın etrafında döner ('android', "elektro-insan otomat, modern bilimin buluşları sayesinde tamamen bir insan hissi uyandırabilmektedir" (sf 105)) ve icadı gerçekleştiren Edison olarak geçer. Şaşakçılığın bu yeni avatarına feminist eleştirisi tarafından yöneltilen yoğun ilgi dolayısıyla, yakın zamanda bu kitap da şöhet sıralarındaki yerini almıştır. Yazının İngilizce orijinalinde cock-pit şeklinde yazılan bu ifade bir tabanca horozuna, dolayısıyla da bütün hareketi başlatılan bir parçaya da gönderme yapar.

Tüm bunlar suflör girintisine yerleştirecek sofistike bir kontrol odasından yönetebilir, böylece burası hakiki bir 'kokpit'e dönüşebilir. Hiçbir şüpheye yer yoktur: bu şahane makinenin içine girer girmez herhangi bir oyunun başarılı olmaması için bir şüphe yoktur, hiçbir kaza olamaz. Direnmek nafiledir.

Bunların da üstünde, Bottom'ın makinesinin bir uzantısı da tiyatro eleştirisine laf atabilir. Aşışlageldik klişeler ve sıradanlıklar mekanik bir biçimde bir araya getirilebilir, boşluklardaki bazı isimler değiştirilebilir ve ortaya sonuç mütevası insan çabaları olduğuka epey aşacaktır. Eleştiri şakşakçılığın zaten her zaman bir parçası olmuştur, doğası gereği zaten mekaniktir. Ruh bir makinedir ve şakşakçılık Pascal'ın tavsiyesinin bir başka anıdır: önce makine ve sonra ruh onu izleyecektir.

Bottom'a Shakespeare'in dokumacı Bottom'ının isminin verilmesi tesadüfi değildir. Yeni Bottom gibi eskisi de teatral hilekarlıkta ustadır. Ancak hayatı bir fark vardır: eski Bottom tiyatroya için sihire ve bunun izleyici üzerindeki tesirine inanıyordu. Bu da onu, temel kaygısı nasıl biraz *Verfremdungseffekt* üreteceği olan bir Brecht'iye avant la lettre'e (kesin biçimini almamış) çeviriyordu. İzleyiciyi tatmin etmek ve gözünü açmak istiyordu – "bu yalnızca bir oyun, bunlar gerçek kılıçlar ya da aslanlar değiller".⁵ Sonsuz bir safdillikle, izleyicinin sonsuz safdillğine inanıyordu. Onun için tiyatro kendi içinde şakşakçılık gerektirmeyecek kadar çok ikna ediciydi, böylece aktörlerin rolü bunun tam aksi oluyordu: fazla coşkuyu engellemek, yanlışlıyı kırmak. Oysa ki yeni Bottom her sihrin uydurma olduğunu bildiği için, bunun zıddı bir derde sahiptir: izleyiciyi nasıl harekete geçirmek ve onu nasıl inandırmak gerektiğini düşünür. Yaptığı numaralar eski Bottom'ınkiler kadar kaba ve barizdir, ancak insan yine de bunları yutar. İzleyicinin, Kraliçe Titania gibi büyülenmiş bir biçimde eşeğin kafasına sırlısklam aşık olmaktan başka bir çaresi yoktur.

Öyleyse şöhret muammasının son çözümünü dipsiz Bottom'da bulduğunu söyleyebiliriz: "Bu Sfenks kendi Oedipus'unu buldu" (sf. 107).

Bu yazıdan pek çok soru çıkmaktadır. Her şeyden önce, 'gerçek' bir interpasiflik örneği mi ele almaktayız? Başlığımızın altını çizen belirsiz bir çizgi var, ancak soru, bu sınır çizgisinin sonuna kadar korunup korunamayacağı. Bu soruya Villiers'nin elzem terimi *entraîné* ile yaklaşılabilir – teşvik etmek, dayatmak, teşvik etmek, harekete geçirmek. Ona göre makinenin amacı, şakşakçılığın ilk yaydığı tepkileri, insan ya da mekanik bir şekle sahip olmaları fark etmeksizin teşvik etmektir. Şakşakçılık izleyiciye kahkaha, gözyaşı, fikir vb. bulaştırmalıdır, ki bunlar 'gerçek' numarası yapan yapay formu öncel-erler (ya da bazen kabaca fizyolojik uyarıcılar devreye girer ve interpasiflik tamamen ortadan kaybedilir). Şakşakçılık bana alışılatmak için alışılar, beni güldürmek için güler. İzleyicinin 'otantik' hisleri yapay olanla harekete geçirilir, böylece aradaki farkı artık kendisi de göremez hale gelir. Ancak interpasifliğin yaptığı şey bu mekanizmanın biraz yerinin değiştirilmesidir: insan ya da mekanik mekanizmalar bizim yerimize tepki vermeyi üstlenirler, böylece haz almaktan kurtulur ya da (insan ya da mekanik) ötekiye hazzımızı havale etmiş olmanın garip hazzına boyun eğ-eriz. Hazır kahkaha beni güldürmez, bunun yerine, bizim gülmemizi engeller. Her ne kadar hayali her zaman orada olsa da, Villiers bu kıvrımda birden durur – şakşakçılık dediğimiz anda, havale edilmiş bir haz varsayımı vardır. Şakşakçılığı izlemeye beni sevk eden şey 'haz alması beklenen özneyi' cisimleştirmesidir (yalnızca bilmesi gereken bir özne yerine); böylece bana bu hazza katılma isteği bulaştırır. Ancak aldatıcı eşik de buradadır: şakşakçılığın haz aldığını varsaydığım an, cazibe bırakılamayacak kadar büyük bir hale gelir ve olayın içinde yer almaktansa şakşakçılığın benim yerime haz almasından haz duyarım.

5 Bottom: "Bana bir giriş yazısı yaz ve bu yazının kılıçlarımız bir zarar vermeyecek ve Pyramus ölmedi dermiş gibi yapmasını sağla: ve daha iyi bir garanti için Ben Pyramus'un Pyramus değil doğramacı Bottom olduğunu söyle, bu onların korkusunu giderir." (III/1)

Haz alma varsayımı haz almayı sağlar ve bu özel tür zevk, interpasifliğin temelini oluşturur. Hatta bu mekanizmanın kültürün de göbeğine oturduğu tezi öne sürülebilir.

Büyük şehirlerdeki kültür dergileri (örneğin Londra'da Time Out, New York'da Village Voice, Paris'te Pariscope) ile ilgili ortak bir deneyimden söz edebiliriz: Sunulan tüm gösterilerle ilgili olarak saatlerini, yerlerini ve bilet fiyatlarını da içerecek şekilde göz alıcı tarifler verirler. Her bir görülecek şeye ipuçları, beğenilecek noktalar, nasıl kullanılacağı, önemli özellikleri; haz alınacak belirli açılara da içeren eleştirel bir yorum eşlik eder. Bunların tümü kullanıcı dostu olmak, gereken reklamı yapmak ve tüm bu görkemli özelliklerden haz alma, bu özelliklerin auralarına katılma isteği uyandırmak amacıyla hazırlanmıştır. Ancak bu dergilerin genellikle yarattığı etki hem bir istek uyandırmaları hem de kendi uyandırdıkları isteği tatmin etmeleridir. Kişi tüm bu muhteşem gösteriler hakkında bir şeyler okuyarak gösterilere gitmiş kadar olur; sayısız olasılık karşısında 'bu gece harikulade şeyler yapabildim, öyleyse neden evde oturmuyorum ki?' der. Tüm kültürel eleştirilerde, sanat dergilerinde, müsrif kataloglarda (gün geçtikçe daha da müsrifleşirler), tüm büyük ve yaygın kültürel kuruluşlarda, dedikodu ve kanaatlerde, yapılması ve yapılmaması gerekenlerde, uygun davranışlarda, şık olan ve olmayanlarda, fikir endüstrisinde bir eşik bulunur. Kuşkusuz kültür karşılama ve beğenme işi olmaksızın var olamazdı, analiz kültürü ayakta tutar. Ancak aynı zamanda ortada belirli bir tür haz alma da vardır: tüm çalışmalarından bizim yerimize zevk alan, bunları beğenen bir özne, bizim yerimize doğru biçimde haz alan, her şeyi izleyen, okuyan ve dinleyen biri... Vekaleten, dolaysız katılım ile, evinden hiç ayrılmadan bir parçası olarak kültüre katılmakla ilgili belirli bir tür kültürel haz vardır (ve zavallı eğitimsiz ilkelerin bunda yer almamasına da acımak – onlar da evlerinden hiç ayrılmıyorlar, ancak onlar ne kaçırdıklarından haberdar değiller, biz ise bunlar hakkında bilgi sahibi olduğumuz için kaçırıyor sayılmayız). (İstanbul'da Time Out okumak pek bir işe yaramaz. İnsanın sayısız olanaklara kendini verebilmesini sağlayacak olan özgür seçim sansısına sahip olabilmesi için orada olması gerekir, her ne kadar kişi hiçbir yere gitmese de). Ve elbette tüm bu kültürel eleştiri ve reklam, klişe, bayağılık ve stereotiplerin yeniden dönüşümü ile epey mekanik bir şekilde olur ama bu biraz daha haz getirir, çünkü mekanik doğası apaçık görüldüğü için insan kendisini daha da zeki hisseder. 'Tabii ki bu eleştirmenlerin söylediklerine inanmıyorum, çoğu aptal ve kalın kafalı, ama yine de...' (Bu konserve kahkahalar karşısında da olur, çünkü zevk veren noktalardan biri tam da kendini zeki, düşük seviyeli mizahlı gülünç bulmayacak kadar yukarıda hissetmektir). Ama tüm bu dergilere verilen her kuruşa değerdir, zira insanlara 'gerçek' kültürün verdiğinden çok daha fazla zevk verirler. Bir Paris kahvesinde oturup Pariscope okumaktan ve dünya kültürünün en iyilerini parmaklarının ucunda hissetmekten daha fazla ne haz verebilir ki? İşte sorun buradadır: kültürün yerine geçecek bir şey olmadan kültür var olamaz, tüm bu başkasının yerine yapılanlar o şeye içkindir ve eğer bunlar olmasa o şey uçup gider. Kültür, kültür yerine geçen şeylerin, yerine geçme kapasitesine sahip şeylerin kültürüdür.

Yerine geçmenin iki tarafı vardır: bir taraftan, eksik olanı telafi edecek bir mekanizma olarak anlaşılabilir. Kişi o şeyi hemen elde edemez, dolayısıyla bunun yerine en iyi ikinci ihtimale başvurur – eğer bir şeyden zevk alamayacaksam başkası benim yerime alsın, (Kafka'dan bir örnek vermemiz gerekirse) benim içmeme izin verilmeyen birayı bir başkası içsin, ya da benim mahrum olduğum zevki almak için bir makine görevlendirilsin. Bir parça yapay zevk hiç olmamasından iyidir, öyleyse diğerinin zevk aldığını bilerek zevk alayım. Bu herhangi bir nedenden ötürü doğrudan ulaşılamayan gerçek şeyin yerine yetersiz bir ikame koyma mantığıdır. Ancak bu interpasifliğin gerçekte amaçladığı şey değildir; zayıf bir ikame değil de başka bir yoldan elde edemeyeceğim şekilde yeni bir tür zevk üretme sorusu olarak ele alındığında daha iyi anlaşılabilir ve burada bulunan paradoksu gösterebilir. İşte burada kültürel yerine koymanın uygun işlevi ortaya çıkar: hazzın kaybolmasını, yasaklar ve kısıtlamalarla kültürün bize dayattığı ağır bedelleri, doğal

dürtülerin bastırılmasını, bunun yarattığı hoşnutsuzluğu, interpasif olanlar da dahil olmak üzere kültürel aletlerin telafi etmesi değil, daha önce görülmemiş yeni hazların icat edilmesidir. Mesele dürtülerin sosyal kısıtlamalara uyum sağlaması ve gerçek şeylerin yerine geçen şeylerle tatmin edilmesi değildir; doğaları gereği uyumsuzdurlar ve ehlileştirilemeleri sosyal uyum değildir; ancak yerine koyma yapısı içinde her zaman yeni nesneler üretirler. İnterpasiflik ile kültür kendini ikiye katlar diyebiliriz: yeni nesneler, kültürel ürünler, sanat çalışmaları – yerine geçen şeyler olarak – ikincil bir hareketle nesnenin kendisi olarak, arayışı taşıyan şeyin kendisi olarak, en yüksek iyilik olarak görülürler, yerine geçen şeyler olarak bu nesnelerin kendileri önerilen kültürel hazın nesneleridirler. Kültürlü bir insanı eğitimsiz barbarlardan ayırt eden de budur: bu insan kültürel nesnelere değer vermeyi ve bunlardan uygun şekilde hoşlanmayı, onlar arasında nasıl hareket edeceğini, onlara nasıl tapınıp nasıl dalkavukluk yapacağını bilir. Ancak burada ikinci bir erteleme olarak interpasiflik devreye girer: bunlardan bizim yerimize haz alan, bunları bizim yerimize beğenen makineler icat etmek. Böylece bir sanat yapısı aslında yerine konan bir şey, dürtülerin tasfiyesi ile yaşam bulmuş sözde taklit bir haz ise interpasiflik, yerine geçen bir şeyin, ilk derecedeki taklidin sağlayacağı var sayılan hazın yerine geçendir. İki defa ertelenmiş hazdır. Ancak bu ikili yapı, kültürün kendisi kadar eskidir. İnterpasifliğin belki de en eski mekanizması olan şaşakçılık, iki işleve sahiptir: bir taraftan kültür nesnelerini seçer, bize sanat çalışmalarını işaret eder, onlardan nasıl haz alınacağını gösterir, kültürel girişimlerin pek çok kolunu destekler, bizlere yargı ve fikir sağlar. Ancak öbür taraftan, yalnızca bizi içine çekmek, eğitmek ve gereken duygularla doldurmak için değil, bizim yerimize eğlenmek, gülmek ve ağlamak, yargılarımızı açıklamak için de oradadır. Böylece havale ederek, temsilcilerim aracılığıyla kültür işlerine katılabilirim – ki bu yine belirsizdir: hem ‘otantik’, yani kültürel açıdan uygun bir duruştur; havale edilen haz, kültürden ayrıştırılması mümkün olmayan bir mekanizmadır, havale etmeye dayalı otantiklik onu imler (otantikliğin otantik havesi), hem de afra tavra, kibirlik, kendini önemsemeye doğru bir meyil vardır, çünkü bu yaklaşımı benimsemişimde kendimi kültürün her zamanki tüketicilerinden çok daha sofistike hisseder, kendimi kültürün üstüne yerleştirir, kültürlü oluşumu başkalarının kültür işlerini benim yerime yapmasını sağlayarak gösteririm, doğrudan kültüre katılmayarak daha yüksek derecede bir kültür sergilemiş olurum. Dolayısıyla bu tavır hem gerçek hem mağrur, ya da hem mütevazı hem de küstah olmaktadır – eğer mesele kendi egonun hazzını bir başka şeye, bir makineye havale etmek, hazzın merkezden uzaklaşmasından hoşlanmak ve ‘onun’ haz almasından memnun olmak ise mütevazılık; fakat mesele bu şekilde egonun büyümesi, kendini beğenmişliğin artması ve kültürel kapitalin arttığı sanısı ise küstahlıktır. Bunlara, insanın kamusal alanda itiraf etmek istemeyeceği interpasifliğin kirli zevkleri ile böbürlenerek kendini gerçek bir erbab olarak göstermek arasındaki ince çizgi eşlik eder.

Şaşakçılık kültür kadar eskiyse de yine de bir tarihi vardır. Villiers’nin yazdıkları bir dönüm noktasını gösterdiği için önemlidir. Belki de ancak 19. yüzyılda şaşakçılığın yalnızca bir makineden ibaret olduğu ve salt mekanik bir biçimde hizmetlerinin temin edilebileceği, gerçekten kültüre bağlı bir mekanizma olduğu, kendisini destekleyen bir kültürel makine bulunduğu, her ikisinin de bulaştırma yoluyla haz ürettiği ve tüketicinin yerine haz aldığı anlaşıldı. Fonografa ve pek çok teknik ustalığa yazısında yer vererek ileride ortaya çıkacak teknolojik gelişmelerin habercisi olan Villiers’nin yazdıklarının önemi de buradan gelir. Video bizim yerimize film izleyebilir, fotokopi makineleri bizim yerimize kitap okuyabilir, kültüre katılmamızın yerine geçecek şeyler olarak turistik kültürel gezilerimizin fotoğraflarını çekeriz, hazır kahkahalar bizim yerimize güler. Kültürün istiflenebilmesi ve kaydedilebilmesi, yerine geçme yapısını kuvvetlendirir, kendimiz haz almaktan bizi eskisinden daha da fazla kurtarır. Keskin bir zeka örneği olarak Villiers, yeni teknolojilerin şaşakçılık mekanizmasına dayanacağını ve kültür kadar eski bir mekanizmanın nakledileceğini görmüştür.

İnterpasiflik bir açıklıkta, basit psikanalitik terimleri kullanmak gerekirse, arzu ile dürtünün kesişme noktasında durur. Hem arzu hem dürtü havale etme yapısına dayanır, ancak bunu iki farklı, hatta zıt şekilde yaparlar.

Havale etmek ne demektir? İnsan hareketinin havale edilmesinin olağanüstü bir tarafı yoktur. Hatta bir hareketin ilk başta havale edilerek özellikle insani bir hal aldığı söyleyebiliriz – ya bir şeye, bir alete havale edilir (bir tanıma göre insan ‘alet-yapan’ hayvandır, bkz. Marx ve Franklin), ya da hareket buna paralel bir şekilde, başka bir insana, ‘konuşan bir alete’ (Aristo’nun köle tanımı), emirleri yerine getirecek birine havale edilir: bunlar kişinin hareketini bir başkasına devretmesinin iki yoludur ve her ikisi de tam da tarihin malzemesi, teknolojinin ilerlemesinin ve bunu sınıf ilişkilerinin gelişmesinin izlemesinin temelidir (nostaljik Marksist terimlerle ifade etmek gerekirse, üretim araçlarının ve üretim ilişkilerinin). Hareketin havale edilmesi jesti hem ‘insanın doğasını’ tanımlar hem de getirdiği aracılık ile bu doğayı ‘yabancılaşmaya’ maruz bırakır. (kim aletlere sahiptir? Kim kölelere sahiptir? Üretim araçlarına kim sahiptir? Sınıf ilişkileri anlamında üretim ilişkilerinin tüm oyunu buradadır). Dolayısıyla insan hareketi, tanımı gereği, ‘inter’dir.

Kişinin pasifliğini havale etmesi bu kadar açıkça görülebilecek bir şey değildir. Bünyesinde barındırdığı pek çok paradokstan biri de, asıl pasiflik ve aktiflik arasında bir çizgi çekilip çekilemeyeceğidir. Sorunun iki tarafı vardır. Gülmek, ağlamak, dua etmek, korku ve acıma duymak, video izlemek vb. – bunlar pasif midir? Pasiflik nerede başlar, aktiflik nerede son bulur? Gülmek bir pasiflik midir? Elbette – genellikle – bir teşvik sonucu gerçekleşir, doğası gereği bir şeye tepkidir, ama yine de, tepki olmayan herhangi bir hareket mevcut mudur? Kişi teşvik edilmemiş bir harekete başlayabilir mi? Kant’ın Saf Aklın Eleştirisi’ndeki meşhur üçüncü karşıtlığın *causa noumenon*’unun kendisi etki olan bir sebep değil midir? Algı gibi uç bir örnekte bile, duyularımız yalnızca dışarıdan gelen stimullerle etkilenirken, Kant’tan sonra kişi bunun artık yalnızca pasif bir biçimde olduğunu iddia edemez. Çünkü Kant’ın vurgusu tam olarak nesnenin ‘zaten her zaman’ algılanan şeye katkıda bulunduğuudur. Kahkahanın bir başkasına devredilmesi (insan ya da makine) elbette paradoksaldır ama belki de bu öncelikle pasifliğinden kaynaklanıyordur. Daha çok ‘hesaplanamaz’ karakteri onu böyle yapar, mahrem bir biçimde insan gibi görülmesi (ve hatta insanı ‘gülen hayvan’ olarak tanımlamak gibi yaygın bir öneri vardır), indirgenemez bir biçimde insan gibi oluşu dolayısıyla havale edilemez (bu diğer mahrem duygular için de geçerlidir – yas tutma, korku, acıma vb.). ‘Alet-yapan’ hayvan zorunlu olarak havale ederken, ‘gülen hayvan’ bunu yapmak zorunda değildir – en azından hazır kahkaha icat olana kadar. – Öyleyse ‘duygu’ hiçbir zaman pasiflik olmuş mudur? Eğer ilk başta bir tepkiyse (fakat bu her hareket için geçerlidir), kendisi ancak ‘aktif’ olarak kendini ifade ettiğinde, ‘eyleme vurulduğunda’, görünür yapıldığında, bir şekilde dışsallaştırıldığında, üzerine çalışıldığında ve bütün bunlar aracılığıyla kendisi başka tepkilerin nedeni olduğunda hissedilebilir olur; dolayısıyla aradaki çizgi her zaman bulanıktır.

Belki de meselenin açıklanması zor tarafı sınırları hiçbir zaman belirlenemeyen bir pasiflikte değil, haz alma kavramında yatar. Haz, interpasiflik kataloğunda sıralanan ‘mahrem hislerin’ en altında yatar; bir yandan (nihayetinde sayılamadığı ve ölçülemediği için)⁶ aktarılabilen bir şey değildir ama öte yandan bir bonus, ödül, kazanç, yarar, bereketidir – böyle bir şeyi insan neden havale etmek istesin ki? – öyleyse belki de interpasiflik yerine ‘inter-hazdan’ bahsedilebilir. Bu da bizi başlangıçtaki yaptığım noktaya getirir – (‘pasiflikteki’) haz, ‘aktif’ öznenin arka yüzüdür. Pasifliğin açıklanması güç yanı, içerdigi hazdır.

6 Hazzın hesaplanamazlığı bizi daha da onu hesaplamaya çalışmaya iter. Aydınlanma sürecinde haz hesabını (‘le calcul des jouissances’) bir takıntı haline getirmiş bütün bir düşünce akımı vardır ve göz alıcı sonuçlar elde etmişlerdir. (Bkz. Bentham)

Ama böylece sorun yer değiştirir, insan aktiflikten haz almayı kolaylıkla anlayabilir – peki pasiflikten alınan haz diğerinde olduğu gibi kaçınılmaz ve utanç verici midir? Ve haz yalnızca pasif midir? Haz nasıl havale edilebilir? Havale etmek onu pasifliğe çevirir mi?

Burada psikanalizin müdahale etmesi gerekebilir ve bence bu kaçınılmazdır. Hızlıca anlatmak gerekirse, diyelim ki haz insanların peşinde olduğu bir şeydir. Öyleyse arzu kavramı ile tamamlanabilir, tamamlanması gerekir. Dolayısıyla kavramsal arzu ve haz çiftine ulaşırız. Bu çift belki de biraz şüpheli aktiflik/pasiflik çiftinin yerine geçebilir. Fakat uyarlar mı? Arzu gerçekten haz peşinde midir? Arzu hazzı arar mı? Eğer Lacan'ın *Écrits*'sinin (Paris 1966)'sinin 825. sayfasını açarsak şu kısa cümleyi, Lacan'ın meşhur deyimlerinden birini bulabiliriz: “Arzu bir savunmadır, hazdaki bir limitin ihlaline karşı bir savunma [outré-passer]”. Bu başlangıç seviyesindeki psikanalitik öngörü – yani arzunun amacının haza karşı bir savunma olduğu – sorumuzu iyice karmaşıktırır gibi görünmektedir ama belki de tamamıyla basitleştirecektir.

İnteraktif olması, arzunun tam da doğasından kaynaklanan bir şeydir. Bir noktada entraîné olmamış arzulayan bir öteki tarafından tahrik ve teşvik edilmeyen bir arzu yoktur. Kişi ötekinin arzusuna dayanarak arzular, dolayısıyla arzunun ortaya çıkabilmesi için her şeyden önce öteki ile başlangıç aşamasında bir özdeşleşme gerekir. Bunu şakşakçılıkta da görebiliriz – kişinin tepkileri, yargıları ve fikirleri her zaman girişleri, yaklaşımları, cevap vermenin uygun yollarını belirleyen ve katılma arzumuzu kışkırtan şakşakçılık tarafından bir şekilde çerçevelenir. Kişi ‘zaten her zaman’ istemeden de olsa katılmaya başlar. Lacan hiçbir zaman öznenin arzusunun, ‘ötekinin’ arzusu olduğunu tekrarlamakta yorulmamıştır – bu cümleyi yeniden kurmamız gerekirse: şakşakçılığın arzusu. Arzuda, kişi, diğerini bu harekete sürükleyenin ne olduğunu anlayabilmek için o harekete sürüklenir (bu arzunun interaktifliğinin merkezinde yer alır). Ötekinin başlamasını sağlayan nedir? Nenin peşindedir? Neden ve nasıl arzular? Nelerden zevk alır? Ya da hiç zevk alır mı? Kişi yalnızca arzunun kendisini üstlenerek bu soruların yanıtını bulabilir, ki bu arzu Öteki'nin arzusundan başka bir şey değildir. Öteki'nin (şakşakçılığın) bildiğini varsaymaktan başka, bir de Öteki'nin haz duyduğu varsayımı vardır. Dolayısıyla kişi, haz ödülünü alacağı ümidiyle şakşakçılığı takip eder. Ancak pürüz buradadır; arzuyu engelleyen değil, onu kuran pürüz...

Arzu, desteğini aldığı özdeşleşme ile birliktedir, ancak haza uzanmaz – sürekli tatmin edilmeden bırakılır. Öteki'ndeki haz varsayımı, haza götürmez, daha çok bunu önlemenin bir yoludur. Arzu canlı tutulmak isteniyorsa, eksik olduğu gibi bırakılmalıdır. Özne eksikliğini sever, eksikliği dışında her şeyden vazgeçebilir. Varsayılan haza ulaşırsa, burada özne ve arzu eş anlamlı olduğu için, özne konumu ortadan kalkar.

İnterpasifliğin ilk şekli buradan çıkar. Eğer gerçekten arzu haza karşı bir savunma mekanizması ise, insanın kendisini korumasının en zekice yollarından biri hazzı başkasına emanet etmektir. ‘Öteki zevk alıyor, o zaman ben de zevk almak istiyorum’dan ‘Öteki zevk alıyor, öyleyse Tanrıya şükür ben almak zorunda değilim, bu ne rahatlık!’a doğru giden bir meyil vardır. Şakşakçılığın yapması gereken şeyi yapmasına izin verin, örneğin haz almasına, ama benim yerime... İnsanlar hiç izlemeyecekleri şeyleri (örneğin videodaki filmleri) itina ile kaydedirler. Öyleyse en sevdiğim filmleri video benim yerime izlesin, yoksa onlardan ben zevk almak zorunda kalırım ve bunun getireceği hayal kırıklığını önceden sezebiliyorum, varsayılan haz ile boy ölçüşecek bir haz elde edemeyeceğimi görüyorum. Memnuniyeti ötekine bırakarak, arzunun tatmininin salimen sağlandığını varsaymaya devam edebilirim. Eğer öteki benim yerime zevk alırsa, arzunun doğasına uygun olarak, kendimi haz karşısında savunup arzum tutabilir ve koruyabilirim.

Burada takıntılı nevrotiklerin stratejilerini fark etmek güç değil.

Bu yönü daha önce Robert Pfaller takdire şayan bir biçimde inceledi.

Ancak bu tür bir akıl yürütme şekli yine de interpasifliği interaktifliği alanı içine yerleştirir. Arzu açmazına bir cevap, bu çıkmazın etrafından dolaşmak için olası bir strateji, ve tam da bu hareketle, bunu uzatmanın bir yoludur. Özünde interaktif olan arzunun sınırdaki örneğini sunduğu yerdir, ancak yine de olası bir sonucu olarak onun mantığını izler. Arzu, içindeki interaktiflik çıkmazı ile baş edebilmek için, pasiflik var sayar. Hazdan uzak durabilmek için pasiflik taklidi yapar – ancak yine de bu şekilde etrafından dolaşarak yine de bir parça haz almaz mı? Eğer özne (tanımı gereği) arzu öznesiyse ve eğer arzu (tanımı gereği) hazza karşı bir savunmaysa, özne yine de bir parça haz duymaz mı? Beden ve ruh karşısında kendisini koruduğu şeyi alır mı? Kişi ötekinin zevk almasına izin vererek zevk alabilir ve böylece kendi iyileşmesi mümkün olmayan memnuniyetsizliğini kabul edip, ona teslim olur mu? Ve interpasifliği ‘inter-haz’ ile değiştirmeyi önerdiğim için, şunu da sorabiliriz: Haz ‘inter’ midir? Eğer arzu özünde ‘inter’ ise, aynısı haz için de söylenebilir mi?

İşte burada psikanalitik bir terim olan dürtüyü gündeme getirmeliyiz. Tezimi biraz basit bir biçimde ifade etmeye çalışırsam, interaktifliğin ipucu arzuda, interpasifliğin ipucu ise dürtüde bulunur diyebilirim. Arzu ve hazı düzgün bir biçimde bir zıtlık içine yerleştirdiğimiz için, buradan yola çıkıldığında haz, dürtünün tarafına düşer. Çünkü arzu sürekli tatmin edilmeyerek korunabiliyorsa, dürtü de her zaman haz ve tatminin yolunu bulan bir şeydir.⁷ Hazın bir türü de, insanın arzusunun tatmin edilmemesinden kaynaklı bir yan üründür. İnsan arzusunu tatmin etmemiştir ancak yine de haz almıştır – bu bir ‘artık hazdır’, faydasızca haz arama sürecine el altından sızan artı bir hazdır. Dolayısıyla, eğer arzu hiçbir zaman hazza erişemezse (hatta hazı arıyormuş gibi görünerek hazza ulaşmamak için elinden geleni yapar), dürtünün sorunu da bunun zıddıdır: kişi hiçbir zaman hazdan kurtulamaz. Bu amacına ulaşamamış etkinin sağladığı garip bir tür hazdır, daha çok dürtü bunun etrafından dönerek tatmin edilir. Dürtü “amacına ket vurularak”, zielgehemmt, engellenerek tatmin edilir, ancak yine de amacını kaçırmaz. Lacan aşlında İngilizce’deki amaç ve hedef ayırımını kullanır, Fransızca’daki ‘Le But’ kelimesinde bu ayırım gözden kaçır.⁸ Dürtü amacına hedefini tutturamadan da ulaşır, oku bir bumerang gibi hedeften döner – ancak özneye değil, çünkü özne özünde arzusunun öznesidir, dürtü ise, bir parça artık hazı ile, özneye sahip değildir (Lacan’ın sıradan anlamı da dahil olmak üzere, en azından sıradan anlamdır).⁹ Dürtünün kökeninde özne yoktur, yalnızca arzu öznesi Öteki ile bağından ortaya çıkar, haz ise onun yan ürünüdür. Dürtünün kaynağı ve bitim noktası, maddesi ve öznesi yoktur; çünkü yalnızca yolun yan ürünüdür, tek dayanak noktası ufak bir parça hazza giden dairesel harekettir.

Dürtüde de hazın havale edildiği görülür. Burada mesele kişinin basit bir biçimde elde edeceği bedensel bir haz değil, bedenün uzantısı ile haz almasıdır. Tüm dürtü nesneleri basit bir biçimde bedene ait olmayan ama yine de bedenün tam da dışında olmayan bir alana aittirler. Ne içeride ne dışarıda, tam da aradaki çizgiyi bulanıklaştıran ve özne ile nesne, kendi ile dünya ayırımını sorgulayan bir yerdedir. Kişinin kendi hazını orada bir yerde bulunan ve ne özne ne nesne olan ‘ona’ değil, onları hem bir arada tutan hem de ayıran bir dış mahrem alana havale ettiği söylenebilir.

7 Miller bunu seçkin bir biçimde ifade eder: “Freud’un dürtü olarak adlandırdığı şey, her zaman başarı kazanan bir harekettir. Kesinlikle başarıya gider. Ancak arzu kesin bir bilinçaltı yapısına götürür, yani bir işi yüzüne gözüne bulaştırmaya ya da sürmeye: ‘Sıramı kaçırdım’, ‘Anahtarlarımı unuttum’ gibi. Bu arzudur. İtki, bunun aksine, her zaman anahtarları elinde bulundurur.” (J.-A. Miller “Commentary on Lacan’s Text”, içinde: Feldstein, R., Fink, B. & Jaanus, M. (ed.), Reading Seminars I and II, Albany 1996, sf. 426)

8 Lacan, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis, sf. 178-9 ve 206.

9 Burada hileli bir mesele olan ‘dürtünün öznesini’ bir kenara bırakıyorum. En azından şu söylenebilir, bu standart Lacancı anlamdaki bir özne değildir, ancak Lacan’ın ilginç bir biçimde bazı yerlerde “başsız bir özne” olarak adlandırdığı birşeydir. Daha iyi bir kelime bulmak gerekirse, “metaforik olarak başsız bir öznelleşme şeklinde adlandırdığım şey, öznesiz bir öznelleşme, bir kemik...” (sf 184)

Öznesiz bir hazdır, çünkü öznellik arzuya mahsustur, yani nesneyi kıyıda tutmaya. Hazzın havale edilmesi dürtü mekanizmasının merkezindedir: kişi onu kendine saklayamaz, onu kendisine saklamamız gereken herhangi bir kendilik yoktur, ancak kişi ondan kurtulamaz da. 'O zevk alıyor' vardır (ça jouit, Lacan'ın geç döneminde kendisi için bilinçaltının ça parle'ından daha önemli bir hale gelmiştir), burada özne de Öteki de tereddüttedir.

Bu anlamda dürtünün aktif ve pasif ayrımından sakınabildiğini düşünüyorum. Elbette Freud dürtülerin değişimlerini ele alırken, en önemli maceralarından birinin aktiflik ve pasifliğin yerinin değiştirilmesi olduğunu gösterir. Ancak yine de merkezde "her dürtünün aktifliğin bir parçası olduğunu; pasif dürtülerden bahsedecek olursak, yalnızca amaçları pasif olan dürtülerden bahsedebileceğimizi" (PFL 11, sf 118) söyler. Böylece pasiflik, onlara içkin aktifliğin çıkarımsal bir alt dalı şeklinde ortaya çıkar. Ancak dürtünün uygun modunun, ya da uygun 'sesinin' daha ortada, dilbilgisindeki aktif ve pasif ifadelerin 'arasındaki' orta ifade olduğunu, yani ne biri ne öteki olduğunu iddia edebileceğimizi düşünüyorum. Dürtü 'nötr', 'kayıtsız' bir biçimde dönüşür, gerçi hem aktif hem de pasif 'ifadeleri' ve etkileri çağırabilir. Herhangi bir özne aktif biçimde onu amaçlamadan ya da pasif bir biçimde ona boyun eğmeden 'olan', 'meydana gelen', 'vuku bulan' bir şeydir. Belki de hem aktiflik hem de pasiflik arzusunun ve onun değişimlerine ait bir alandır, ki burada pasiflik, aktifliğin uç örneği olarak ortaya çıkar. Belki de dikkatli bir biçimde 'fili seslerle' ilgili başka bir sınıflandırma önerilebilir. İlk bakışta aktif ve pasif ifadeler arasındaki ayrım en önemlisi gibi görünse de, garip bir 'orta' sıralamasına göre oluşturulmuş başka bir değerlendirme, filin tanımladığı öznenin 'içerilmesi' / 'içerilmemesi' gibi daha elzem bir ayrımı ortaya çıkarabilir. Bu şekilde, hem aktif hem pasif ifade (öznenin ya hareket etmesi ya da harekete maruz kalması) aynı kategoriye dahil olur, 'orta' ifade ise bir başka kategori oluşturur.¹⁰

Dolayısıyla interpasiflik psikanalizdeki çok önemli bir noktaya işaret eder. Her ikisi de, farklı biçimlerde de olsa, hazzın havale edilmesine dayanan arzu yapısı ile dürtü yapısı arasındaki kesişme noktasında bulunan bir paradoksun adını koyar. Öteki ile hazda söz konusu olan 'o' arasında her zaman sorunlu olmuş bir ilişkiyi adlandırır. Haz ile ilişkili olarak öznenin kurulmasına aittir, bedeninin kurulmasının bedeninin uzantılarını da ne şekilde içereceğini çerçeveler. Haz, bu uzantı ile alakalıdır. Bu uzantıda aktiflik ve pasifliğin karşılıklı etkileşimi ve örtüşmesi gerçekleşir; her ikisi de bir 'inter', aracılık ve yetki devri içerir. İşte buraya garip interpasif aletler yerleştirilebilir – haz her zaman bir protezdir ve interpasiflik bu protezin paradoksal doğasını gün yüzüne çıkarır. Aynı zamanda, öznenin kurulması ile kültür ve kültür mekanizmalarının kurulmasını bir araya getirir, çünkü uzantı ve uzantının hazzı hiç gecikmeden kültürel yatırım ve müdahaleler tarafından ele geçirilir. Tek bir kavramla, hem kültürün 'mekanik' tarafını (ister alet şeklinde olsun, ister daha seçkin ve belirsiz bir biçime sahip olan kültürel makinelerin mekanik üretimi şeklinde olsun) hem de kültürün şehvete dair temellerini (kendisinde söz konusu olan belirsiz ve 'sapkın' hazzı, hem başarılarını hem de güçsüz yanlarını, hem yararlı hem de yararsız gölgelerini) gösterir.

10 Benveniste'in meşhur 'orta' anlatımını buradaki amaçlarım açısından biraz değiştirdiğimin farkındayım (içinde, Problèmes de la linguistique générale, Paris 1966).

Özet

Bu yazıda interpasifliğin kurgusal çevrimiçi evrendeki farklı yönlerinin saptanması ve bu çok kullanıcı ortamındaki interpasiflik hazzı ve çaresizliği üzerine bazı kuramsal düşünceler üretilmesi amaçlanmıştır.

İkinci Hayat, interpasiflik hazzı için bir dizi umulmadık olanak sunar. Dans ettirilebilir, bir başkasının sizin yerinize içki içmesini ve sarhoş olmasını sağlayabilir, sanal olarak hamile kalabilir ya da başkalarının hamile olduklarını öğrenişlerine tanıklık etme zevkini tadabilirsiniz. İkinci Hayat'ta interpasifliğin pek çok farklı yönü vardır: sanatsal interpasiflik, ekonomik interpasiflik, politik interpasiflik, cinsel ve erotik interpasiflik bunlardan bazılarıdır. İkinci Hayat'taki erotik interpasiflikle ilgili olarak sık sık günah okyanu-suna akan ırmakların bent kapaklarını açtığı yolunda iddialar ortaya atılır. İnterpasif olarak ulaşılabilen Sodom ve Gomore şehirlerine daha yakından baktığımızda ise, avatarlarımızın kendilerini Sodom'dan daha sık Pazar Dersleri'nde, Gomore'den de daha sık olarak G-Max'te bulduklarını görebiliriz. Ekonomik interpasiflik sizin finansal kazanç ve kaybınızı başkalarına devretmenize olanak verir. Linden dolarlarınızın başkaları tarafından kazanılıp kaybedilmesini istersiniz ve çok az acı çekme riskiyle başkalarının parasının taban veya tavan yapmasını izleyebilirsiniz. Dahası, para kazanma ve kaybetme hakkını diğerlerine devretmiş olursunuz. Politik interpasiflik, en muhteşem Che Guevara tipi heyecanı, oturduğu yerden laf söyleyebilme rahatlığı (couch potatoism) ile birleştirir. Tabii ki ikinci hayatta da mitingler vardır ve siyasi doğrucu çevrimiçi isyan-kârlar, MacDonald's karşıtı gösteriler düzenlemek, Le Pen Karargâhlarını yok etmek ya da sanal yağmur ormanları'nın bir bölümünü kurtarabilmek için aylarca emek vererek yaratıcılıklarını ortaya koyarlar. Ancak sözde politik hareketler, öznellik bolluğundan ve aynı zamanda eylemin esas amacına odaklanamamaktan muzdariptir. Aynı durum İkinci Hayat'ta sanatsal etkinlik, erotik eylem, parasal işlem ve politik eylemcilik için de geçerlidir. Sonucun iyi olmasına değil, iyi hissetme ögesine odaklanılır. Burada, İkinci Hayat interpasifliği üzerine Winnicott'un "geçiş nesnesi" kavramına dayanarak bir fikir geliştirmeye çalışıyorum.

Erotik İnterpasiflik

Hem İkinci Hayat'ta ikamet edenler hem de burada ikamet etmeye cesaret edemeyenler arasında, sanal ortamda kur yapmanın ve baştan çıkarmanın gerçek yaşamdakinden daha olası olduğuna dair büyük beklentiler var. Aşağıdaki konuşma, sanal ortamdaki flörtlerin gerçek ortamla kıyaslanabileceğini gösteriyor:

[4:17] <http://slurl.com/secondlife/Seychelles/185/182/22> adresinden teleport tamamlandı.

[4:17] Dünya içi Sesli Sohbet'e bağlanıyor...

[4:17] Bağlandı.

[4:19] Taylor Edenbaum: Önce hanımlar

[4:20] Taylor Edenbaum: setz dich doch

[4:21] Taylor Edenbaum: komm schon setz dich und nimm dir essen

[4:21] Romeo Bergmann: Hallo Kinder, ist das Schwein schon fertiggebraten?

[4:22] Ramona Laniss: wie setz ich mich?

[4:22] Taylor Edenbaum: rechte maustaste auf bank

[4:22] Romeo Bergmann: Na siehste, so geht das

[4:23] Taylor Edenbaum: rechte maus taste auf die bank

[4:23] Taylor Edenbaum: kommst du?

[4:25] Taylor Edenbaum: und wo kommst du her

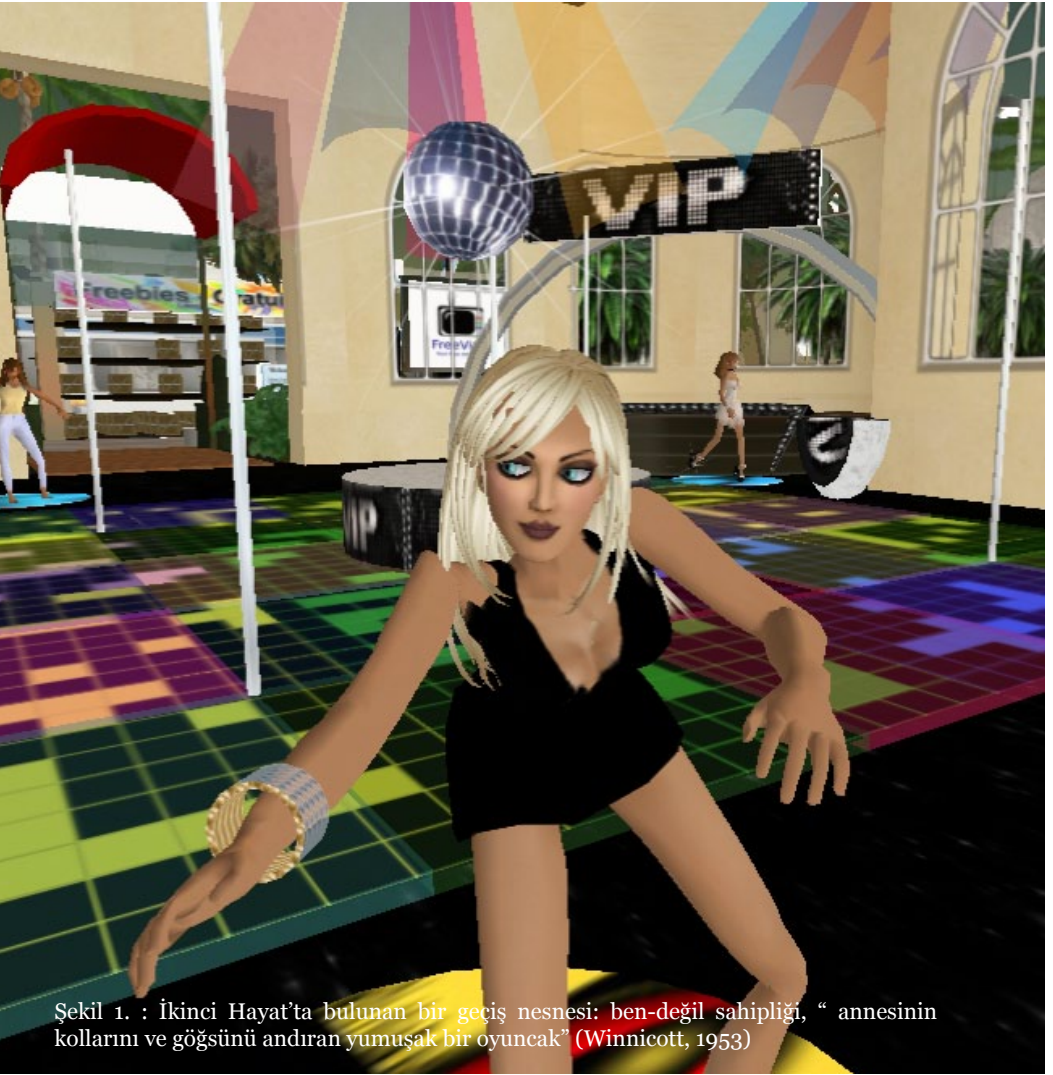
- [4:25] Ramona Laniss: kreis Unna
[4:25] Taylor Edenbaum: aha
[4:26] Ramona Laniss: oh kann das sein das ich dich höre höre was
[4:26] Ramona Laniss: oh
[4:26] Ramona Laniss: ja
[4:27] Taylor Edenbaum: wie alt bist du denn?
[4:27] Ramona Laniss: 35
[4:28] Taylor Edenbaum: aha
[4:28] Taylor Edenbaum: oh schon so spät ich muss leider gehen bb
[4:29] Ramona Laniss: bye

“Sanal Almanya”da dinlediğim beyefendinin, Ramona Laniss adlı çekici hanımın 35 yaşında olduğunu ve Unna bölgesinden geldiğini öğrenmesi 12 saniye sürdü. Bu bilgiler ise kadınlara daha uzun sohbet etmesini gereksiz kıldı: “... muss leider gehen”. Ancak zaten giyinip süslenip İkinci Hayat’ın hareketli noktalarında kendini gösteren daha binlerce kadın ve erkek var. Bu yerler, erotik etkileşimin bulunması umulan ve interpasifliğin ortaya çıktığı alanlar. Peki, neden insan hem Linden dolarlarını hem de sahici paralarını hiç dokunamayacağı, öpemeyeceği, sarılamayacağı oyuncak bir arkadaş için harcar? Aynı zamanda neden sözel anlamda bu oyuncaklara sanki dokunabilir, öpebilir ve sarılabiliymiş gibi yapar? İkinci Hayat’ı kullananlar, kendilerine bakan kişilerin yokluğunda en sevdikleri oyuncuğa sarılan küçük çocuklara benziyor. Donald Winnicott bu anlaşılması güç davranışları şöyle betimliyor: Bir anne (ya da bakıcı) bebeği bıraktığında, birincil bakım verenin yokluğu dolayısıyla bebek kolayca mutsuzluğa kapılır. Bu kaybetme hissini dengelemek ve rahatlamak için bebekler, annenin yerine koyabileceği bir nesne edinir. İşte buna “Geçiş Nesnesi” denir. (Winnicott, 1953)

İkinci Hayat’ta avatarlar, geçiş nesnesinin rolünü üstlenir. Bu nesne, bakım veren kişinin yokluğunda bu insanın yerine geçer. Batı toplumlarındaki çağdaş yaşam tarzı, kişilerin yakın ilişkiye girmelerini zorlaştırır ve fiziksel arkadaşlıktan uzak durmalarına yol açar. Çalışırken bilgisayar kullanır, alışverişimizi sanal ortamda yapar, hoşça vakit geçirmek için ekrana bakar, diğer insanlarla görüşmek için cep telefonlarımızı kullanırız. Bir zamanlar rağbette olan yüz yüze, ağız ağıza, el ele iletişim yerine artık hayatımızın büyük bir bölümüne elektronik hâkim olmakta. 21. yüzyılın batılı yetişkinleri için, hisleri ve ruh hallerine dair içsel gerçekler dış dünyadan silikon aletlerden müteşekkil bir perdeyle ayrılmıştır. “Duygusal Makineler ve Nesnelerle İlişkiler” isimli kitabında Trevor Robert, dış dünya ve içsel gerçekliğin diyalektiğini çocukların gelişimini göz önüne alarak inceler:

İçsel gerçeklik ve dış dünya arasında var olan bu üçüncü ara alan deneyiminde, bebek halen kendi öznal sınırsız gücünü denemekte, aynı zamanda da yeni keşfettiği paylaşılan gerçekliğe dayalı nesnel dünya ile ilişkisini sınamaktadır. Yaratıcı oyun sayesinde bebek ilkin bir ‘ben-değil’ ya da ‘geçiş nesnesi’ (genellikle yumuşak bir yatak örtüsü, kumaş ya da oyuncak ayı) sahiplenerek, kendisi, annesi (memesi) ve dünya arasındaki ayrılığı ve ilişkiyi keşfeder ya da oyun aracılığıyla reddeder. Paradoksal olarak, bebeğin bu özel nesne deneyimi hem ‘ben’ hem de ‘ben-değil’ şeklindedir. Geçiş objesi hiçbir zaman içsel bir nesne ya da fantezi kadar sihirsel ya da ‘her şeye kadir’ bir egemenlik altına girmez. Ancak gerçek annesi (ya da dünya) gibi tamamen bebeğin kontrolü dışında da değildir. ‘Hep öznal olan ile nesnel olarak algılanan arasındaki teorik çizgide’, ‘başparmağıyla oyuncak ayısı’ ya da ‘ben’ ve ‘ben değil’ arasındaki ara alanı işgal etmektedir; iç ve dış dünyalar arasında bir köprü şeklindedir. (Trevor, 2009)

Winnicott bu geiş nesnesini genellikle yatak rtüsü ya da oyuncak bir ayı gibi annenin sıcak kolları ve göğsünü andıran bir yumuşak nesne olarak tanımlar. Bu nesneye sarılarak bebekler, annelerine sarıldıklarını zannederler ve böylece bir rahatlama hissederler. Winnicott'un tahminine göre çocukların yüzde altmışı böyle nesneler edinirler. Benim tahminime göre de İkinci Hayat'ı aktif bir biçimde kullanan sözde yetişkinlerin yüzde altmışı böylesi geiş nesneleri edinmiştir.



Şekil 1. : İkinci Hayat'ta bulunan bir geiş nesnesi: ben-değil sahipliğİ, “ annesinin kollarını ve göğsünü andıran yumuşak bir oyuncak” (Winnicott, 1953)

Şunu söylemem gerekli ki burada benim amacım - çocuk olsun yetişkin olsun - geiş nesnelere sahip olanlar ve onları önemli bir yere koyanlarla alay etmek değİl. Hepimizin oyuncak ayları olmuştur ama onlardan koptuğumuz bir nokta da gelmiştir. Eğer İkinci Hayat'taki ikameler gelip geçici ise, muhtemelen onlardan bekleneni yerine getiriyorlardır. Ama eğer bu geiş nesneleri ömür boyu saplantı haline gelir ise, bu durum başka bir boyut kazanır.

Akademik İnterpasiflik

Öğretim ve öğrenimin çevrimiçi öğretim üyelerine ve öğrencilere devredilmesi arzusu, akademiye öğretmensiz öğrenim hayalini körüklemektedir. İkinci Hayat'ın da sağlayıcısı olan Linden Laboratuvarları, aynı zamanda sanal kampüs inşa etmek için arsa sunan emlak bürolarıdır. Bir yandan da binlerce ziyaretçi öğrenci için umut dağıtırlar. İkinci Hayat'ın Birleşik Krallık Üniversiteleri'nde nasıl kullanıldığıyla ilgili bir dizi çalışma yapan John Kirriemuir'e göre, öğretimin devredilmesi mantığı en azından sorgulanabilir bir durumdur: Sanal dünyayı geliştirmek için ne kadar zamana gereksinim olduğunu hesaplamak oldukça güçtür, çünkü yanıt çeşitliliği son derece fazladır. Bazı akademisyenlerin sanal dünyada kendi sitelerini oluşturmaları görece daha az zaman alır. (...) Fakat bazıları, sözleşme ile belirlenen çalışma saatlerinin dışında hatırı sayılır miktarda zaman ve emek harcar. Leeds Metropolitan Üniversitesi'nden Ian Truelove şöyle anlatıyor: "... eğer kayıt tutsaydım. Kendimle Graham Hibbert arasında en azından haftada 40 saat var. Genellikle daha da fazla. Eklemeler Nisan'da yapıldı, demek ki yaklaşık 500 saat. Her ne kadar Leeds Metropolitan oldukça destekleyici ve adayı geliştirebilmemiz için çalışma saatlerimiz konusunda esnek olduysa da, bu sürenin büyükçe bir kısmı resmi çalışma saatleri dışında idi. Araştırma ve bilimsel etkinlikler için ayrılmış vaktimiz vardı ve bazı saatler bu iş için kullanıldı. Bizim için bir çeşit eğlence biçimiydi, bu yüzden zorlanmadık. Televizyon seyretmekten iyidir." (Kirriemuir, 2007)

Daha etkili öğretim ortamı bulmak için harcanan zaman, tabii ki öncelikle öğretim için harcanabilirdi. Akademisyenlere göre ise, bu harcanan emeğin eğlence ile bazı benzerlikleri var.



Şekil 2: İkinci Hayat'taki interpasif karakterlerin yansımaları arasındaki akademik etkinlikler.

Öğrenci sayısının zamanla azaldığı günümüzde, öğretmenlerin sanal ortamda büyük bir öğrenci topluluğunun hayalini kuruyor olmaları da mümkün. Bu öğrenciler, yok olmaya yüz tutmuş gerçek öğrencilerin yerini tutan geçiş objeleri.

Politik İnterpasiflik

İkinci Hayat'ta karşılaşılan her şey görüldüğü kadar sanal olmayabilir. Linden dolarların gerçek maddi değerleri vardır; İkinci Hayat'ın sunduğu sosyal ağlar ile gerçek sosyal etkileşim kolaylaşır, sanal ortam kurallarının herhangi bir ülkenin ya da toplumun kanunları kadar geçerliliği vardır. İkinci Hayat ne gerçek dışıdır ne de fiziksel olarak gerçekçidir. Jesper Juul'un terimini kullanmak gerekirse, yarı-gerçektir (Juul, 2005). Politik eylemin, eğer bilim kurguyla karıştırılmasından korkuluyor ise, yarı-gerçeğin gerçek olan kısmına dayanması gerekir. Demek ki politik eylem, örneğin İkinci Hayat'ın hukuki yapısı, üretim araçlarının özel mülkiyeti, kullanılan teknolojiler gibi İkinci Hayat'ın somut yönlerine odaklanmalıdır.

Cinsel İnterpasiflik

İkinci Hayat'a henüz kabul edilmemiş bir kimse için, bu dünyada hamile kalmak oldukça anlamsız görünebilir. Ne bebek beklemenin heyecanı ne bedendeki fiziksel değişiklikler hissedilebilir; ne de birliktelik, aile kurma gibi bir gereklilik ya da algı; kimlik ve sosyal ilişkiler açısından bir değişim mevcuttur. Bu açıdan bakıldığında hamilelik simülasyonlarının oldukça talep görmesi ve hamile kalmanın alınıp satılabilen bir şey haline dönüşmesi şaşırtıcıdır. "Lord Pepper" lakabıyla tanınan programcıya göre (Graf Pfeffer) senaryosunun sonuçları "oldukça eğlenceli, erkek arkadaşınızı korkudan öldürün... Satış fiyatı 150 Linden Doları!". Sokaklardaki reklâm afişleri bize kendisinin espri anlayışı hakkında biraz daha fikir verebilir: "Yardım edin... Hamileyim... Ve bebeğin kimden olduğunu bilmiyorum!"

Bir parça espri anlayışı olan biri için, gerçek hayatta ya da "Bauerntheater" sahnesinde bu tarz bir espri keyif verici olabilir, fakat bu esprinin İkinci Hayat'a nasıl tercüme edilebileceği pek net değildir.



Şekil 3: İkinci Hayat'ta satılık sahte hamilelik

İkinci Hayat gibi sentetik bir kalabalığa sahip ortamlarda anlatılan hikâyelerin inandırıcılığı oldukça düşüktür; zaten kimse de kurgu bir hikâyeyi gerçek hayatla eşleştirmeye çalışmaz. Eğer birisi İkinci Hayat'taki avatırı hamile olan bir kadının ilk hayatında da hamile olup olmadığını sorgularsa bu korkunç bir naiflik olur. İkinci Hayat'ta olup bitenlerin gerçek hayatla ilgisinin olmadığı bilinen bir gerçektir. Bir vodvilde ya da kabarede izleyiciler hamile kadın rolünü oynayan oyuncunun gerçekte hamile olmadığını bilir. Bu anlamda İkinci Hayat'ın tiyatronun başka bir biçimi olduğu düşünülebilir. Bunu söylediğimizde, tiyatrodaki inandırıcılığın bizim olası bir gerçek dünyaya aktörlerin performansı aracılığıyla bakmamıza imkân tanıdığını da belirtmemiz gerekir. Bir oyun izlerken heyecanlanmamızın nedeni, sahnede aktörlerin performansını izleyerek kendimizin ve başkalarının gerçek yaşamlarının anlamını görebilmemizdir.

August Strindberg'in yönetmeni olduğu "Fröken Julie" filmini izlediğimizde, kadının kapıdan çıkıp giderken elinde tuttuğu jileti olası bir intiharın işareti olarak düşünürüz. Bundan etkileniriz ama oyuncunun kendine zarar vereceğinden korkmayız. Asıl etkilendiğimiz şey ise sahnenin, hayatlarının bir bölümünde gerçekten tüm umutlarını yitiren gerçek insanların dünyasına güçlü bir gönderme yapmasıdır. Eğer İkinci Hayat'ta bir avatar zengin ya da fakir olduğunu veya kendini ya da bir başkasını öldürmek istediğini söylerse bunun gerçek hayat ile alakalı olduğunu düşünmeyiz. Peki, neden bazı duygusal izdüşümü mekanizmaları tiyatro sahnesinde işlerken İkinci Hayat'ta işlemez?

Bana göre, izdüşümünün etkili olabilmesi için, nefret, hayranlık ya da umutsuzluk belirtirlerinde bir parça belirsizliğe gereksinim duyulur. Fröken Julie kapıdan çıkarken elinde bir bıçak vardır. Sahnede intihar etmez ama biz bunu yapabileceğini varsayız. İkinci Hayat'ta ise duygusal ve bedensel hallerle ilgili hiçbir şüphe yoktur. Az önce bahsettiğimiz İkinci Hayat avatarının sahte hamileliği, hata götürmez bir şekilde kocaman bir karın ile görselleştirilir ve bu beden değişimi yazılımı/senaryosu merhametsizce ne iş için tasarlanmışsa o işi gerçekleştirir. Tiyatroda oyun yazarı, kahramanının hamile olup olmadığı konusunda izleyicilerin belli bir şüphe duymasını ister. Strindberg oyununda, Fröken Julie'nin intihar edip etmeyeceği hakkında bir açık kapı bırakır. Bu bize düşünecek, hissedecek ve duygularımızı gerçek hayatımızdaki duygusal hedefler üzerinde yansıtmamıza yarayacak bir alan tanır.

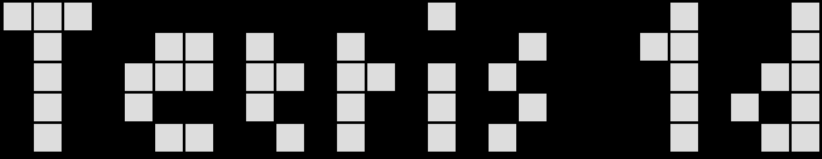
Sanatsal İnterpasiflik

Aklımıza gelen her türden bilgisayar oyununun temelinde interaktiflik yatar. Kişiyi bilgisayar arasında karşılıklı hiçbir etkileşimin olmadığı bir bilgisayar oyununun nasıl işleyebileceğini tahmin etmek neredeyse olanaksızdır. Fakat eğer oyuncu kendisinin yokluğunda avatarının bir takım hareketler yapmasını sağlayacak bir senaryo yazarsa ne olur? Örneğin Corrado Morgana gibi oyunların yazılım sanatçıları, kendi kendine işleme modunda çalışan ve başlat komutu dışında bir etkileşime ihtiyaç duymayan oyunlar hazırlamaktan zevk alırlar.



Şekil 4: Corrado Morgana: CarnageHug. Kendi kendine işleyen oyun. 2007

Morgana, “CarnageHug” adlı filmde (Katliamı Kucaklamak) kendi kendine oyun oynaya-bilen bir seyirci oluşturabilmek için Unreal Tournament 2004 (Gerçekdışı Turnuva) adlı oyun motorunu kullanmaktadır. Morgana oyundan silahları çıkartmış, bunların yerine ise hiç bir kural, hiç bir yapıcı erek bilimsel sorumluluk olmadan anlamsız bir kıyım içinde birbirine saldıran piyonlar koymuş. Oyun kazanmak ya da kaybetmek açısından düşünüldüğünde, yansız/çıkarısız bir biçimde sürdürülüyor denilebilir. Eğer Kant’ın çıkarsızlığın gözlemlenen nesnenin melekelerini anlayabilmemizi sağlayacak kapıyı açtığı önermesinden yola çıkmaya hazırsak, Morgana’nın Carnage Hug gibi interpasif çalışmaları kolaylıkla bir sanat eseri olarak adlandırılabilir ya da dikkatimizi normal oyunların sihirli çemberinin dışında bir şeye vermemize olanak sağlayabilir.



go play >

Şekil 5. Ljudmila: 1d Tetris. 2007

1d Tetris, oyun geliştirme stüdyosu Ljudmila’da tarayıcı tabanlı bir oyun olarak tasarlanmıştır. Klasik Sovyet bulmaca oyunu olan Tetris tek boyuta indirgenmiş, 2 boyutlu bulmaca oyununun sulandırılmış bir şekline dönüşmüştür. Bu, oyunlardaki etkileşim meselesini alay konusu haline getiren ve Christiana Paul’ün gayet yerinde olarak “Düşünceli Hareketsizlik” şeklinde tanımladığı bir şeydir (Paul, 2006). Oyunlardaki etkileşim biçimi Carnage Hug ya da 1d Tetris gibi oyunlarda bozulmuştur, dolayısıyla bu oyunlarda seyircinin fail olma durumu neredeyse sıfıra yakındır. Londra merkezli oyun gösterisi Zero Gamer (Sıfır Oyuncu) ise, açıkça Barthes’in “Yazının Sıfır Derecesi” adlı eserine göre işlemektedir (Barthes, 1953). Yukarıda bahsi geçen oyunlar süsten, heyecandan, üsluptan yoksundur. Ancak bu oyunların Sıfır Oyuncu oyunları şeklinde özetlenebilir olmalarının tek nedeni bu değildir. Potansiyel oyuncular bu oyunları oynamamış ve oynamamaz bulmaktadır. Oyun eylemi öyle çelişkili bir hal alır ki dışarıdan izlenmesini gerektirir. İzleyici için eylem, karşılıklı etkileşimden çıkarılmıştır.

Aktif olarak oynamadan oyunu izlemek üzere tasarlanmış çelişkili bir deneme olan Machinima, izleyicinin oyunbozan ve hain konumuna geldiği bir başka popüler spor-dışı oyundur. Machinima alıcısını dikizci koltuğuna oturtur, sinema ve oyun deneyimi arasında gidip gelir ve bunlardan ikisine de kendini hasretmez.



Şekil 6: Matthias Fuchs: Borderline (Sınır Çizgisi), Machinima 2009

Oyunlarda etkinlik olarak eylemsizlik ya da interpasiflik (Pfaller, 2000) (Zizek, 2007), oyunbozanlık denemesi olarak da görülebilir (Fuchs, 2009). Oyun motorunun kendi kendine işlemesine izin veren sanatçı, kendisine ait olan avatarları denetleme sorumluluğunu reddeder, kazanma kaybetme arayışı ile ilgilenmez ve tüm oyunlarda bulunan “Oynamak mecburidir!” şeklindeki kurala karşı çıkar. Ancak oyunbozan sahayı tümüyle terk etmez. Bir dikizci ya da eylemden pasif bir biçimde zevk alan bir izleyici olarak kalır. Bu anlamda kendi kendine işleyenleri (auto-executables), örneğin yazılımlarda oyuncusundan fiziksel olarak ayrı bulunan faileri ya da diğer devre dayalı oyun şekillerini, interpasif oyunlar olarak adlandırabiliriz. Pfaller ve Zizek, interpasifliğin psikolojik yönünün bizlerin öznelliğine dayalı olduğunu dile getirirler. Pfaller ve Zizek, bazı sanat yapıtlarının kendilerinin nasıl algılanacağını da belirlediğini ikna edici bir biçimde gösterirler. Kişi, bu sanat yapıtlarının kendi kendilerinden mi hoşlandıklarını yoksa bizim mi onlardan hoşlandığımızı düşünmeden edemez (Van Oenen, 2008). Pfaller ve Zizek’in tarif ettiği bu mekanizma, yine oyunlarda ve oyunların performans şekillerinde bulunabilir. Sadece oyun sanatında değil, oyuncuların günlük pratiklerinde de interpasif fenomenin izlenmesi mümkündür. Devredilmiş haz alma ve korku, First Person Shooter’da (Birinci Şahıs Nişancı) kendini koyuvermenin olası biçimlerinden biridir. MMORPG’de sadece kamp kurup, avatarın gözünden başkalarını izlemenin zevkli olabileceğini biliyoruz. Devredilmiş ölüm korkusunu örneğin tam vurulmak üzere iken hissetmişizdir ve yanımızdaki oyuncuların öldürme puanı alırken mazoşist ve interpasif bir haz aldıklarını da biliriz. Ancak dövüş sanatlarıyla daha az ilgili simülasyon ve kılık değiştirmeye dayalı İkinci Hayat gibi ortamlar da aşk, şehvet ve özlemin devredilmesine örnek oluşturur. Eğer fason üretilen eğlenceden haz alabiliyorsak, bunun ya Lacancı bir bakış açısıyla sapık, histerik ya da nörotik bir hal olduğunu (Van Oenen, 2008) beyan etmeli ya da terk etmek ister gibi görünüp de yine de büyüklü çember içinde kalan sofistike bir oyunbozanlık olarak incelememiz gerekir.

Bibliografya:

Barthes, Roland: *Le Degré zéro de l'écriture*. Le Seuil, Paris 1953

Corrado, Morgana: *CarnageHug*. Game art piece. Zero Gamer exhibition, London 2007
<http://gamecritical.net/modules/wiwimod/index.php?page=CarnageHug>

Fuchs, Mathias: *Borderline*. Machinima installation for the exhibition "Boundary Signal". Open Space Gallery, Vienna 2009

Fuchs, Mathias: *Ilonpilaajia ja pelihaita - Spoilsports and Cardsharps*. Playfulness Conference. Tampere, Finland, April 2 - 4 2009

Huizinga, Johann: *Homo ludens*. A study of the play element in culture. Beacon Press, Boston 1955

Juul, Jesper: *Half-Real*. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press Cambridge 2005

Kirriemuir, John: *The Second Life of UK Academics*. Ariadne 2007

Ljudmila: *1d Tetris*. Game art piece. Zero Gamer exhibition, London 2007
<http://www.tetris1d.org/>

Salen, Katie and Zimmermann, Eric: *Rules of Play*. Game Design Fundamentals. MIT Press 2004

Trevor, Tom: *Robot-Me*. Affective Machines and Object Relations
<http://www.supertoy.org/cgi-bin/wiki/read.cgi?section=Supertoys&page=robotme>

Van Oenen, Gijs: *Interpassivity revisited: A critical and historical reappraisal of interpassive phenomena*. In: *International Journal of Žizek Studies*. Rotterdam 2008

Paul, Christiane: *Catalogue for the show Zero Gamer exhibition at London Games Festival*. London 22 - 26 October 2006
<http://www.http.uk.net/zerogamer/exhibition.shtml>

Pfaller, Robert: *Interpassivität*. Studien über delegiertes Geniessen. Springer Verlag, Wien New York 2000

Pfaller, Robert: *Interpassive Persona*. Unpublished conference paper for ambero8. Interpassive Persona Conference. Istanbul 2008

Winnicott, Donald: *Transitional objects and transitional phenomena*. In: *Int. Journal of Psychoanalysis*, 34:89-97. 1953

Žižek, Slavoj: *The Interpassive Subject*. Fetish between structure and humanism. EGS StarEuropean Graduate School Faculty, Saas-Fee 2007

barbara musil **beklentilerini kaydır. edilgin ızdıraptan interpasif hazza doğru**

Beklentilerini Kaydır isimli sanat çalışması üzerine
Sürmekte olan çalışmalar 2005 - 200?

1. Giriş

Beklentilerini Kaydır, başarısını, kullandığı interpasiflik kavramına borçlu olan ve hala sürmekte olan bir kişisel deneyim olarak nitelenebilir.

Proje, aşağıdaki bölümlerden oluşan çok bileşenli bir çalışmadır:

Daima büyüyen bir belge arşivi, arşiv malzemesinin ve projenin ilerleyişinin yazılı bir analizi ile proje boyunca toplanan malzemelerden oluşturulan bir görüntü yerleştirmesi (enstalasyon).

Beklentilerini Kaydır'daki interpasiflik etmeni, interpasif makinenin ilk örneği olarak bilinen dua çarkına benzer bir şekilde işleyen dört kanallı bir video yerleştirmesi ile gerçekleştirilmiştir.

Tanınmış öncülü gibi tören aletlerinin bu çağdaş uyarlaması da, kişisel bir dua metni için sadece herhangi bir keyfi malzemeyi değil, gerçekten anlamlı, neredeyse kutsal bir kaynaktan gelen bir malzeme kullanır. Yerleştirmenin işlevi ve etkisi açısından, ne yazarın fiziksel varlığının orada olması - yani benim, sözlü metinde kişisel olarak bahsedilen kişinin - ne de herhangi bir halk ya da izleyici kitlesinin varlığı gereklidir.

Metin malzemesinin ve hareketli imgelerin ele alınışı baştan itibaren teknik aletlere devredilmiştir. Buna rağmen - ya da belki bundan dolayı - yerleştirme, son derece ayrıntılıdır ve çok dikkatlice sahnelenmiştir. Her ritüel pratiğinde olduğu gibi, dış görünüm ve gösterinin tarzı çok önemlidir. Yerleştirme her ne kadar otomatik ve bağımsız olarak kendi başına çok iyi yürüse de, izleyicinin fiziksel varlığından bağımsız olarak belli bir zarafet ve tarz hala son derece önemlidir.

2. Çalışma dürtüsü, geçmiş deneyimler ve çalışmanın temel yapısı:

Yukarıda sözü geçen dua çarkının kaynak malzemesinin seçilmesi ve edinilmesinin uzun bir tarihi var. Bu özel malzemeyi bir ritüel makinesinde kullanmak ve bu şekilde ona tamamiyle yeni bir anlam yüklemek, büyük olasılıkla her çağdaş sanatçının bildiği gibi aslında süregelen ve hiç bitmeyen bir kavgaya yönelik olarak üretilmiş bir çözümdür. En baştan beri çalışma istenci, mükemmel bir eser ortaya çıkarıp sanat tüketicisinin ilgisini çekmek değil, can sıkıcı ve kaçınılmaz günlük işler durumunun bir uygulamasıdır. Öyleyse burada bahsi geçen durumlardan hangileri, ya da ne tip durumlar işlenmek zorundadır?

Diğer profesyonel gruplara mensup üyeler gibi sanatçılar da, sürekli olarak festivallere, ödüllü yarışmalara, burslara, fonlara başvuruda bulunmaya teşvik edilirler. Bu zaten yeterince acı vericidir. Ancak tutkulu ve titizce hazırlanan başvurulara gelen yanıt pek de olumlu olmadığına durum oldukça ciddi bir hal alır. Eğer şans eseri bu durum kısa bir zaman zarfında sık sık tekrarlanırsa, tekil bir olaya bağlı hüsranın uzun vadede büyük ve ciddi hayal kırıklıklarına dönüşmesi kaçınılmaz olur. Hüsrana, umut verebilecek bir sanat-sal kariyer açısından çok kötü bir temel oluşturur.

Bu tip bir tehdidi önleyebilmek adına, başvuruya verilebilecek iki yanıtın anlamını tekrar değerlendirerek, genellikle tutkunun kösteklenmesine neden olan olumsuz yanıtları kişisel başarıya dönüştürebilmek için kullanılabilecek farklı bir kişisel-deney icat ettim.

Bu iki tip yanıt verilen duygusal tepkileri 180 derece döndürmek oldukça umut verici göründü, çünkü genellikle kabulden çok red cevabı alınmaktaydı. Böylece daha önceleri olumsuz olarak nitelendirdiğimiz yanıtlar olumlu bir hal alıyordu ve bu tam tersi için de geçerli idi. (Beklentinin neşelendirici ve motive edici etkilerinin kaybolmaması, bunun yerine yeni bir çelişkili sonuca doğru kaydırılması gerektiği için, beklentinin kendisine bu işlemden hiç dokunulmamalıdır.)

Tabii ki hiçbir ciddi sav olmadan bu beklenti kaymasıyla başa çıkmak oldukça zordur. Peki, bir proje önerisine alınan red cevabını acaba kişi nasıl bir başarı olarak deneyimleyebilir?

Daha önceleri olumsuz bir sonucu ilan etmekte olan mektuplar akılcı bir yöntemle kullanılmalı ve daha yüce bir amaca hizmet vermeliydi. Ancak bu mektupların olumlu tarafı ne olabilirdi?

Red mektuplarını daha dikkatli okuyarak ve içeriklerindeki bütün detayları derinlemesine inceleyerek, bazı ilgi çekici keşiflerde bulundum.

Öncelikle, metinlerde belli bir tarzda edebi kalite ve karakteristik bir şiirsel yapı vardı. Ancak daha önemlisi, mektupların hepsinde tebrik ve kutlamalar öyle bir hal alıyordu ki, reddin ifade edildiği cümleye varmadan çok önce projenin reddedildiği anlaşılıyordu (bu unsur olumlu mektuplarda tamamen atlanmıştı!)

Sanat çevrelerinin tanınmış üyeleri tarafından yazılan red mektuplarının her birinde, bu onurlu kişi, mektubun son satırında başvurucunun sanatsal çalışmaları, kişisel geleceği ve yaratıcı gelişimi için en iyi dileklerini bildirmeyi unutmamıştı!

Bu durumda, bu kadar kapsamlı bir faydayla kıyaslandığında, kim bu kadar dar görüşlü olup naçizane bir proje teklifinin reddedilişine üzülüyor olabilir?

Bir kere, bütün bu pozitif dileklerin elde bulunması yeteri kadar etkileyiciydi. Ancak dünyanın her yerinden gelen red mektuplarından oluşan hoş bir arşiv yaptıktan sonra, bunları sadece çekmecede biriktirmek yeterli gelmedi; mektuplardan gerektiği gibi yararlanamadığımı düşündüm. Bu pozitif güçlere özgürlüklerini vermek ve onları göz önüne sermek önemli gibi göründü. Mesela sanat kariyerleri için pozitif dileklerini sürekli, sonsuza kadar tekrar edebilecek bir makine icat edebilirdim.

Kurgu şöyle planlandı: bu değerli malzemeye en uygun kullanım, ses ve görüntü yerleştirmesi şeklinde olabilirdi. Görüntü aşaması için birinin çoğunlukla kaybettiği yakınlarına mektup yazdığı ya da okuduğu meşhur filmlerden sahneler topladım. Malzeme polisiye film karakterlerinden Simpsons'a kadar uzanan geniş bir yelpazeden oluşuyordu. Yeterli görüntü malzemesi topladıktan sonra dublajcılar, filmlerdeki kahramanların görüntüleri üzerine red mektuplarının orijinal metinlerini okudular.

Dolayısıyla yerleştirmede, bilindik karar sahiplerinden oluşan büyük bir koro, proje odasında toplanıp, ezberlerinin sonunda en iyi dileklerini sunmayı asla unutmadan, tutkulu proje tekliflerine olumsuz cevaplarını okuyorlar. Mükemmel bir şekilde sürekli tekrarladıkları pozitif dilekleri, dört kanal projeksiyonla hazırlanan salonu dolduruyor. Yani salon zaten oldukça dolu. Yukarıda söz ettiğim gibi, hazırlanan düzeneğin pozitif mantra makinesi olarak işlevi, orada bulunan bir kişinin ya da izleyicinin varlığına bağlı değil ya da bu kişilerin varlığından etkilenmiyor.(Hiç kimse dua çarkına katılmak zorunda da değil.)

Bu anlamda, Beklentilerini Kaydır kendini seyreden bir sanat çalışması.

Bu kendini seyreden sanat çalışması fikri, teorisyenler ve sanatçıların tartıştığı interpasiflik konusu açısından merkezi bir eylem alanı oluşturur. Christof Schlingensief, Kasım 2008 tarihli bir gazete röportajında, kendi faaliyetleri ve etkilerini geliştirmek için herhangi bir insan topluluğuna gereksinim duymayan, yani bağımsız güçleri olan imgelerden bahseder. Son görsel yerleştirmesi hakkında da benzer bir şey söylemektedir:

“İmgeler kimse etrafta olmadığı halde birbirleriyle konuşmayı sürdürürler! Bu kabul etmemiz gereken bir şeydir! Bu imgelerin özgürlüğüdür! Bütün müzelerde ziyaretçiler ve bekçiler gider gitmez şamata kopar.”

Eğer imgelerin böyle bir özerkliği varsa, yani kendi mükemmel var oluşları için kimseye ihtiyaç duymuyorlarsa, çelişkili bir etki ortaya çıkmaktadır:

Başkalarının kendisi hakkında ne düşündüğünü umursamayan biri gibi, bu şekilde davranan bir sanat çalışması da daha çekici ve cazip olabilir. Böyle bir yaklaşımla ortaya çıkan projeler etkileyici bulunmasalar dahi aşılmalrı genellikle güçtür.

Ama şimdi somut bir çalışma olarak Beklentilerini Kaydır’ a dönelim:

Video yerleştirmesinde hareket eden imgelerin bir büyüü oda gibi özerkçe ortaya çıkan güçleri ve konuşan imgelerin oluşturduğu pozitif etki, inanç meselesi değil istatistiklerle de kanıtlanabilecek ampirik bir gerçekliktir.

Başladığından bu yana projenin aldığı davetler ve ödüller büyük ölçüde artmıştır. Başvuru hücumunun sonuçları değerlendirilmiş (neredeyse yılda 70 başvuru, ki bu her hafta birden fazla başvuru olduğu anlamına gelir) ve bir kitapçıkta yayınlanmıştır.

Bazı kuşkucular büyük olasılıkla sanatçının kariyerindeki pozitif yansımaların sorumlusu olarak şunları görüyor olabilirler:

Bazıları red cevaplarının yeniden değerlendirilmesinin iyi bir ruh haline ve motivasyona sahip olmaya yaradığını, böylece de hayal kırıklıklarının kişiyi durdurmasını engelleyerek gelecekteki hedeflere ulaşması için eskiden olduğu kadar sık ve yoğun olarak çalışmasını sağladığını söyleyebilir. Gerçekten de, pozitif gelişime bir tür katarsis etkisi sebep olabilir, çünkü red mektuplarına tamamen farklı bir bakış açısıyla yaklaşılmaktadır.

Öte yandan, red mektuplarının göndericilerinin ruhsal durum ve kimlikleriyle eğlenmek ve dış görünüşlerini hayalde canlandırmak etkileşim hiyerarşisini değiştirmiş olabilir. Bu tür bir ruhsal tedavi gelecekte yapılacak başvuruları olumlu etkileyebilir, zaten bu başvurular da zarif bir biçimde her iki halde kazanılacak bir duruma getirilmiş olur.

Diğer bir tartışma, saygın festivaller ve kurumlardan gelen davetlerin çoğalmasını, ortalamanın oldukça üzerinde bir sıklıkla başvuru yapılmasına bağlar. Başka bir düşünce de, her iki halde de kazanım durumunun oluşmasını, zorlamadan sonuca ulaşmaya neden olan rahat bir yaklaşım kazandırması ve bunun da pozitif sonuç olasılığını arttırması ile ilişkilendirir.

Mantra makinesi ile karşılaştırıldığında elbette ki bu yaklaşımlar tamamen göz ardı edilebilirdi.

3. Son düşünceler

Sonuç olarak Beklentilerini Kaydır çalışmasının son bir detayına dönelim:

Bu metni hazırlar ve çalışmaya yeni bir gözle bakarken, projenin kıyısında köşesinde kaldığı için daha önce göremediğim bir noktayı fark ettim: Red mektuplarının metinleri arasında gizlenmiş ikinci bir interpasiflik süreci buldum. Bu küçük keşif, bazılarının aklına soru işareti düşürebilir, hatta dua çarkına olan inancı yok ettiği gibi projeyi de mahvedebilirdi. Ama bu bana işin doğru olduğuna dair bir kanıt gibi geldi, çünkü iş en sonunda inanılmaz bir şekilde kendi kendini referans gösteriyordu.

Mektuplardan birine tekrar baktığımda, pozitif dileklerin her zaman en son satırı oluşturmadığını gördüm. Bazı mektuplarda şu dipnot vardı:

Dieses Schreiben wurde elektronisch gefertigt – bu mektup elektronik olarak oluşturulmuştur.

Yani mektupları gönderen makamlar, sadece mektupları yazmak için değil kendi üzüntülerini, merhametlerini, sanatçının kariyerine yönelik umutlarını da ifade edecek bir bilgisayar yazılımı hazırlayarak yeni bir interpasiflik süreci oluşturmuşlardı. Böylece red mektubu yazmanın ağır duygusal etkisinden kurtuluyorlardı.

Proje sürecinde posta görüşmelerinin her iki tarafı, birbirlerine muhalif taraflar olmaktan çıkıp, en azından interpasifliği kullanmaktan belli bir oranda zevk aldıkları için bir tür aynı ruhu paylaşan yoldaş durumuna dönüştüler.







tr yeni medya ve performans.

zeynep gündüz & bojana kunst
istanbul modern
15 kasım 2008
15:30-17:30



İçerik

Çağdaş post-kapitalist toplumdaki yaşantımızın temel niteliklerini önümüze sererek, bunların en önemlilerinden biri hiç şüphesiz ki bağlı olmaktır. Mobil iletişimin, internet bağlantılarının ve küresel ekonomik ağların sürekli çoğalmasıyla, “bağlı olmak (to be connected)” ister özel ister genel olsun güncel yaşantımızın farklı yönlerinin en temel özelliklerinden biri haline gelmektedir. Ancak bağlantının etkilerini gerçekten anlamak için, onun zıtlıklar içeren yapısını açığa çıkarmamız gerekir. Bağlantı bir tarafta bize iletişimin çoklu ve paralel yönlerinin önemsizliğini ve sanallığını gösterir, soyut ve değişken potansiyelini ortaya koyar. Böyle ütopyik bir özellik, 20. Yüzyılın başlangıcında teknoloji karşısındaki avant-garde büyülenmede de sözkonusuydu. Ancak diğer yandan, bugün bağlantı giderek daha fazla şekilde, askeri, ekonomik ve siyasi güç yapılarıncı ustalıkla gerçekleştirilmesi gereken son derece detaylandırılmış bir prosedür haline gelmektedir. Bağlantı giderek daha fazla, küreselleşmiş dünyamızı birbirine bağlayan tek gerçek “kablo”ya dönüşmektedir. Bütün soyut potansiyeli ve değişkenliği içinde, paradoksal olarak aynı zamanda en bütün ve en kırılgan önemi o taşır. Dolayısıyla, günümüzde bağlantının en temel ihtiyaçlarımızdan biri haline geldiğini sık sık duymamız son derece olağandır: her görünmezlik, bağlantının her kopuşu ya da eksikliği derin bir korkuya yol açar. İster ekonomik ister sosyal, kişisel ya da özel alanda olsun, bağlantısız (disconnected) olmak, bugünün dünyasındaki en büyük tehditlerden birini oluşturuyor gibi görünmektedir.

Bununla beraber, K.W. Jeter’in bilimkurgu romanı *Noir*’da (1999), bağlantı kavramı tamamen ters bir anlam kazanır.¹ Bağlantı çirkin, istenmeyen bir şeye dönüşür ve özel bir anlamda kullanılır - bir küfür sözcüğü olarak. İnsanlar birbirlerine “connect you mother connector”*, ya da “get the connect outta here”* gibi sözlerle küfür eder. Başka bir deyişle, bağlınısanız tamamen içinize edilmiştir (if you are connected you have fucked up entirely)* İşadamlarının “başlarının etrafında vızıldayarak dönüp duran e-mail yığınlarıyla yürüdüğü [...] küçük imaj öbeklerinin ilgi için onların etrafında dolaştığı”² *Noir*’in dünyasında, bağlantı kelimesinin neden kullanışlı bir küfür olduğunu tahmin etmek hiç de zor değildir. Örneğin, (Jeff Noon’un, *Nymphomation*³ romanındaki gibi) “blurbflyers” olarak adlandırılan - vızıldamaları reklam mesajları ileten - yapay böceklerle dolu bir dünya düşünün. Bu böcek kuryeler aradığında, cevap vermemeniz imkansızdır. Tabii ki bir sineği öldürebilir ya da kovabilirsiniz, ama her zaman daha fazlası gelecektir. Ancak bağlantıların bu muazzam artışı ve (doğal çevremizin şeklini alan) neredeyse “biyolojik” varlığı, bağlantının küfüre dönüşmesinin tek nedeni değildir. Her bağlantının bir de fiyatı vardır, “Uzanıp birine mi dokundunuz? Bu başınıza gelebilecek en kötü şeydir. Her bağlantının bir bedeli vardır; emin olabileceğiniz tek şey, er ya da geç ödeme yapmanız gerekeceğidir.”⁴ Dolayısıyla bağlantı sadece çoğalmaz, sadece çevremizi sürekli bağlı bir çevreye dönüştürmekle kalmaz; aynı zamanda ondan her zaman büyük bir kar elde eden bir kişiye aittir, onun tarafından kullanılır ve üretilir. Her zaman bir sürekli akım gibi oluşturulur.

1Jeter, K. W. : *Noir* romanı üzerine bu referans için Steven Shaviro’ya ve kitabına: *Connected or What It Means to Live in the Network Society*, Minneapolis 2003. minnettarım.

2 Jeter, K. W: *Noir*, New York 1998, s. 18

3 Noon, Jeff: *Nymphomation*, Corgi Books, London 1997.

4 Shaviro, Steven: *Connected Or What It Means To Live in The Network Society*, Minneapolis 2003, s. 3.

Ancak bu karşı konulmaz akıma yönelik çok önemli bir tehdit de vardır: her yerde bağlantılar olması aynı zamanda, Manuel Castells'in günümüz yönetici eli⁵ tarifinde olduğu gibi, bir ağ toplumunda rahatlıkla yaşayan ve çalışan, ancak kendisi akımın bir parçası haline gelmek istemeyen birilerinin de her zaman var olduğu anlamına gelir.

Bugün bağlantı, sadece günümüz medyasının ve bilgi toplumunun başlıca özelliklerinden biri değil; aynı zamanda varoluşumuzun temel biçimi- kablosuz dünyamızın ve varoluşumuzun varlığının özü - haline gelmiştir. Çağdaş varlık, eşsiz bir arabulucu olarak görülebilir; bugün aralıksız olarak doğal ve yapay, hayat ve hayat dışı, erkek ve kadın, üretilmiş ve üretilmemiş, insan ve makine, ben ve öteki, yerleştirme ve yerinden çıkarma, ütopya ve distopya arasındaki sınırları birleştirmesi ve bulanıklaştırması ile tanımlanır. Günümüzde, insan ve insan olmayan kimlikler, palimpsest ve çok katmanlı çağdaş mutfak masalarında birlikte sunuluyor. Varlığımız, giderek daha parçalı ve paylaşımlı hale geliyor, ya da Olliver Dyens'in söylediği gibi: "Biz hem tek hem çok, hem organik hem inorganik, hem bilimsel hem akıldışıyız. Bir insan, dünyanın okyanusunda bir dalgadır; geçici ve dengesiz, ama yine de belirsiz kaynağın açıkça görünen biçimi, sınırları sürekli değişen ve varoluşu kendi ilkel köklerinin izlerinden başka bir şey olmayan bir biçim. İçimizde önceden gelen binlerce biyolojik gerçekliğin, bizi şekillendirmiş, bozmuş ve yeniden biçimlendirmiş olan gerçekliklerin, zaman ve mekanları bulunur."⁶ Bu süreçlerde, maddi yaşamımızın idealler, organlar, makineler, kültürlerin... sonucuna dönüşmesiyle, birbirimize derinden bağımı hale getiriyoruz. Bağlantı fikrini oldukça genişletmiş olan, bu evrimsel ve neredeyse varoluşsal konseptin yanında, değerlendirilmesi gereken bir düşünce daha vardır. O olmaksızın, her evrimsel iyimserlik, öngörülebilirliğini hızla kaybetmeye mahkumdur. Bu düşünce, gündelik siyasi ve ekonomik gerçekliğimizde, bağlantıların her yerde birden olmasının getirdiği değişikliklerle ilgili tartışmanın bir parçasıdır. Bu bakış açısı, Fransız filozof Bruno Latour tarafından ele alınmıştır ve bugün kamusal alanda büyük değişiklikler yaşandığı derinden fark eden çok sayıda materyalist görüşte bulunabilir.⁷ Latour, geçen yüzyılda uzlaşmanın kamusal ve siyasi hayata nasıl girdiğini, bağlantının kamusal ve siyasi hayatta nasıl gittikçe daha görünür hale geldiğini inceler. Latour'un ortaya koyduğu şey, eski modernite rejiminin, uzlaşma ve bağlantıyı kamusal hayattan bilimsel ve teknolojik alanlara kaydıran çöküşüdür.⁸ Latour, modernite tarihinde her zaman büyük bir bölünme olduğunu anlatır: Siyasi alan, arınma ve ayrılma yeriydi, ancak bilimsel laboratuvarlarda canavarların gizli artışı devam ediyordu.⁹ Bilimsel laboratuvarın kura tutusunda ya da sanatsal hayal gücünde hoş karşılanırsa ve kabul edilse de, sosyal, siyasi, temsili, anayasal alanlarda bağlantılardan kaçınılmaktadır. Günümüzde bağlantılar her yerdeyken, sorulması gereken asıl soru, günlük yaşantımıza giren tüm bu bağlantılarla birlikte, insan olmayan objelerin nasıl meşrulaştırılacağı ve bunlara nasıl temsil hakkı verileceğidir. Latour'un da belirttiği gibi sorun, "varlıklarını resmen ortaya koyarak, canavarların çoğalmasının nasıl düzenleneceği", yavaşlatılacağı, yönlendirileceğidir. Farklı bir demokrasi gerekli hale gelecek mi? Şeyleri de kapsayan bir demokrasi?"

5 Castells, Manuel: The Rise of the Network Society, Vol. 1 of The Information Age: Economy, Society and Culture, Blackwell, Massachusetts, 2000, s. 446.

6 Dyens, Olliver: Metal and Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over, Cambridge, MA; 2001, s. 93.

7 Bkz. Empire by Michael Hardt and Antonio Negri (Cambridge, MA, 2000) ya da A Grammar of the Multitude, by Paolo Virno (Cambridge, MA, 2004).

8 Tarih boyunca bilim ve teknoloji, siyasetten kesin şekilde ayrılmıştı – örneğin erken modernitenin ayrırcı siyasetinin başlangıcını gösteren, hava pompası hakkında Hobbes ve Boyle arasındaki ilk tartışmayı hatırlayın. Ayrıca bkz: Stephen Shapin & Simon Schaffer: Leviathan and Air Pump, Hobbes, Boyle and the Experimental Life, Princeton University Press, 1985.

9 Cf. Latour, Bruno: Nous n'avons jamais été modernes, Paris 1991, p. 22 (Kitabın İngilizce çevirisi de bulunmaktadır : Latour, Bruno : We Have Never Been Modern, Massachusetts, 1993, p. 12)

Bu modern tutum, ironik ve amacına ters ucuna, bünyesindeki bütün farklılıkları içermek ve arındırmak için muazzam bir bürokratik farklılaşma aracı inşa etmek zorunda kalan postmodern farklılıklar döneminde ulaşır. Siyaset konusundaki postmodern teorilerin polikanın sonunu ya da ağırbaşlı bir tutumla, simulakrumun politikasını ele almaları hiç de şaşırtıcı değildir.

Politika hayatın her boyutunda biyopolitikaya dönüşürken, bu bakış açısı gittikçe daha ilginç bir hale geliyor ve büyük sorular üretiyor.

Bu noktada farklı yönleri incelemek, bağlantının günlük hayatımıza nasıl girdiğini ve hala nasıl günlük siyasi, sosyal ve ekonomik gerçekliğimize bir tehdit olarak sunulduğunu ele almak ilgi çekici olacaktır. Bir yanda, iş yerinde, bağlantının her an kopması tehdidi vardır, diğer yanda ise –Noir’da K.W. Jeter’in belirttiği gibi- bağlı olmanın en büyük tehdit olduğu görüşü. Her iki durumda da, her iki tarafın siyasi sonuçları da radikal ve çok kuvvetlidir: sadece bir küresel ekonomik felakete yol açmakla kalmazlar, aynı zamanda hayatın kişisel ve özel alanlarında da bir yıkıma neden olurlar. Bu iki anlayışı daha yakından ele almak ve bağlantının günlük hayatımızda nasıl bir prosedüre dönüştüğünü ve bağlantının politikasından söz ettiğimizde iş yerindeki paradoksların neler olduğunu göstermek istiyorum.

Bağlantının iki yönü

Modernite tarihinde, bağlantının toplumsal hayata girmesi çoğunlukla, insan ve makinanin karşılaşması örneğinde açıkça görülebilen, tekinsiz (unheimliche) bir buluşma ortaya çıkarmıştır. Burada ilginç olan şey, bu tarihi tekinsiz buluşmanın bazı izlerinin, günümüzdeki bağlantısız olma (being disconnected) korkusunda da aynı şekilde görülebiliyor olmasıdır. Bağlantısız olmanın em temel ekonomik, siyasi ve hatta kişisel korkularımızdan biri olduğu inancı, bazı eski tehlikelerin üzerini örtmektedir: bağlantının kesilmesi korkusu içinde, yine iş yerindeki büyük Öteki, konum ve kontrol, bölünme ve denetimli farklılaşma, bugünün muazzam verimliliği ve entelektüel potansiyelinin sürekli düzenlenmesi için tutulmuş dilekler vardır. Üretimdeki aşırı büyüme, bugün bağlantıların her yerde birden olmasının sonuçlarından biridir ve bu durum aşırı büyüyen yapısıyla, bağlantı prosedürünün kontrol edilebilir şeffaflığını tehlikeye atmaktadır. Burada karşı karşıya olduğumuz, sebebe sonuç görüntüsü vererek kendi nedenini ısrarla yeniden yorumlayan ve saklayan, açıkça paranoid bir durumdur. Tarihe geri dönersek, bağlı olmamanın (disconnection) her zaman bağlı olmakla gerçekleşen tekinsiz buluşmanın bir sonucu olmuş olduğunu görürüz; bağlı olmamak, bu buluşmada açığa çıkan çelişkili arada olma durumunun ilk ürktütücü işareti olmuştur. Makineyle karşılaştıklarında, insanlar birden donar, nedenleri kaybolur, fiziksel olarak hareketsizdirler, kendilerini birden oturmuş yapay yaratığın aynasında kendi yok oluşlarına bakarken bulurlar, susturulmuşlardır ve ölü gibi davranırlar.

O halde, bağlantının kopması korkusu, yeni bir korku değildir; eskiden gelen, doğal ve yapay, hayat ve hayat dışı, ben ve öteki arasındaki sınırların akışkanlığı ve kaybolması hakkındaki korkularımızın değişime uğramış bir şeklidir. Bu tehlikenin temel mantığı –bağlantı koparsa, kaos olur-, bağlantının hiyerarşik bir prosedür değil sözü edilen iki taraflılığın esas özü olduğunu dikkate almaz. O arabuluculuğun, arada olmanın bir düzenlemesidir. Öyleyse, tehlikeyi gerçekten yaratan, bağlantının kendisi değil, bağlantının imkansız olduğu söylenen konumudur: Kaos tam olarak gerçek ya da hayali merkezin fazlasıyla tutarsız denetiminin ve ilgisinin bir sonucudur. Bağlantının kopması tehdidi, (işletmelerde, tekellerde, güç yapılarında, bilgi, hayal ve eğlence gibi alanların yapımcılarında görülen) aşırı alışkanlığın ve bölgeselleştirmenin sonucudur. Burada gerçekten tehlikeye olan, her nasılsa kendini her zaman akıcı ve haff, bağlantının kesilmesini ise son derece kaotik gösteren merkezdir. Bağlantının sürekli iç tehdidi, onun çöküşünde yatıyorsa, bu bağlantının zaten baştan merkezi ve hiyerarşik bir prosedür olarak anlaşıldığı anlamına gelir: sadece bu durumda büyük Öteki sahneye çıkabilir.

Öyleyse burada gerçekten endişe verici olan bağlantıların her yerde birden olması değil, sıra dışı durumu sürdürebilmek için sürekli belirsizlik ve kaos yaratmak zorunda olan, görünmez elin gücüdür. Bu aynı zamanda onun dağınık ve kaotik atomlarını düzene sokabilmek için aniden uygulayabileceği tek yoldur. Bu durumda bağlantının kopması tehdidi, uzlaşmaya ve kamusal ve siyasi hayata giren bağlantıya yönelik çok tehlikeli ve tutucu bir tepki olarak tarif edilebilir. Tehlikeli olmasının bir nedeni de, karşı koyarken neredeyse her zaman kendi hedefini varsayan, eski güzel Freudyen direnç gibi başka bir karşı stratejiye yer vermiyor olmasıdır. Hayatın alanları henüz hala ayrıyken ve siyasi alan temelde hayatın farklı alanları arasındaki ayrışma ve bu ayrışmanın sergilenmesi ile ilgiliyken, bu tip bir direnç hala bir şekilde verimli olabilmekteydi. Bugün – bu ayrışma, küresel bağlantının her yerde olması altında gizliyen – direncin kendi hedefini tamamen akıldışı (disconnected/bağlantısız) bir şekilde açığa çıkarmasının başka bir yolu yoktur. Bugün mümkün olan tek direnç, -birçok kayıp ve hedef gözetmeyen cinayetle – günümüz terörünün temel özelliği haline gelen ölü dirençler (dead resistance). Bu nedenle, bağlantının kopması tehdidi, görünmez elin bugünlerde, arabulucunun düzenlemeleri ile, yani aktif olmanın yeni siyasi yollarını araştıran kontrol edilemez verimlilikle birlikte sahip olduğu, çok daha ciddi bir sorunun kılık değiştirmiş şeklidir.

Şimdi de, bağlantıların en büyük tehdit olarak algılandığı diğer tarafa bakalım. K. W. Jeter'in Noir'da başarıyla anlattığı gibi, bağlantının bir küfüre dönüştüğü, bağlı olmanın becerilmekle* aynı olduğu anın ayırt edici özellikleri nelerdir? Bu tuhaf anlayışla ilgili olarak nasıl bir politika üretebiliriz ve yapabileceğimiz tek şeyin küfür etmek olduğunu kabul etmezsek, karşı stratejiler neler olabilir? Noir'ın dünyası sadece tamamen bağlanmış (connected) bir dünya olmakla kalmaz, aynı zamanda zamanın yeni ahlakını da sergilemektedir. Bu, her bağlantının parasal bir karşılığı olması ve kar getirmesinin gerektiği acımasız bir dünyanın kirli ahlakıdır.¹⁰ Tabii ki burada sözünü ettiğimiz şeyin sadece eski korkunun bir başka yüzü olduğunu söyleyebiliriz: Bağlantının kopması tehdidi yoksa, bu sefer de bizi tamamen yerimizden edecek ve acımasız ve hiç bitmeyen reklamların alıcı cihazlarına dönüştürecek olan aşırı bağlantı (excessive connection) tehdidi vardır, büyük Öteki daha parlak bir kılıkla geri dönmektedir.

Bu aşırı bağlantı tehdidi, bağlyhsan becerilmiş olma durumu the fact that you are fucked if connected*, bağlı olma arzumuzla gittikçe daha fazla iç içe geçen, günümüzün ekonomik talepleriyle birlikte, her geçen gün daha güncel bir hale gelmektedir. “İşte bir ağ toplumunda yaşamak böyle bir şey. Zamanın uzaya taşındık. İstedığınız her şey istediğiniz anda sizin. Ona hemen şimdi sahip olabilirsiniz. Tek yapmanız gereken bedelini ödemek. Öncelikle bir parasal bedel ödemelisiniz, çünkü para bütün ürünlerin evrensel karşılığıdır. Ama buna ek olarak bilgi bedelini de ödemelisiniz, çünkü enformasyon da evrensel bir karşılıktır. Enformasyon, bütün bilginin, bütün algılamamanın, bütün tutkunun ve bütün arzunun ortak ölçüm birimi ve değişim aracıdır. Kısacası tecrübenin evrensel karşılığı. Ağ toplumunda tecrübe ya dijitaldır ya da yoktur. Ancak bu aynı zamanda elinize geçen hiçbir zaman tam olarak bedelini ödemediğiniz şey olmadığı anlamına da gelir. Her zaman biraz daha azıdır.”¹¹ Ama temel arzumuzun her zaman biraz daha fazlasına sahip olmak olduğunu, her zaman daha fazlası için geri döneceğimizi bilirsek, elimize geçen, Steven Shaviro'nun anlattığı gibi üretimin tamamen “gizemli hiç bir şeyin (mysterious nothing)” artı değeriyle ilgili olması sayesinde, ekonomi ve arzularımızın ele ele gittiği mükemmel bir ilişkidir.

10 Telif hakkını ihlal edenler, ölümden yaşama mahkum eldilir - suçluya sadece beyni kalacak şekilde işkence uygulanır. Sonunda suçlu bir ganimete dönüşür: ondan geriye bütün kalanlar bir kulaklık, elektrikli süpürge, tost makinesi ya da başka bir sıradan ev aletinin kablolarının içine konur. Ganimet, suçlunun telif hakkını ihlal ettiği sanatçıya verilir. Bu durumda telif hakkını ihlal eden kişi sonsuz bir acıyla karşı karşıya kalır: yumuşak kablo içine kapatılan beyin dokuları ve bilinci ve kişiliği on yıllarca dayanabilir. Ve sanatçı her müzik dinleyişinde ya da her etmek kıvartışında suçlunun acısını hoşnutsuzlukla anımsar. K. W. Jeter: Noir, New York 1998, s. 261 – 26.

11 Shaviro, Steven: Connected or What It Means to Live in the Network Society, Minneapolis 2003, s. 249.

Şirketler asla ortaya çıkmayacaklarına gittikçe daha çok emin olduğumuz (kişisel ve monat bağımsızlığımız nedeniyle) küçük kirli sırlarımızın gittikçe daha fazlasını biliyor. Satılan ürünler ve arzu arasındaki ilişkinin her zaman Öteki'nin bizi kaldırdılabileceğimize biraz daha fazla sevmesi ve bizim her zaman biraz daha çok sevgi talep etmekten başka bir şey yapamamamız şeklinde olduğunu söyleyebiliriz.

Bu ilişkide her hamle ve her hareket yineleyen bir boşluğa, sıradanlığa bayatlığa ve sahteliğe mahkum gibi görünür. Jeter'in romanında hakim olan ahlak, bir tür sürekli siyasi kaygıdır: arzusunun gittikçe bağlantımızın özü haline gelmesiyle, ona karşı koyulması neredeyse imkansızdır. Bir kez daha, mümkün olan tek direniş, aynı zamanda her geçen gün daha fazla çağdaş küresel orkestramızın karakteristik özelliği haline gelen ölü dirençtir. Şehrin akımlarına ve hareketlerine, kentsel özgürlüğe ve onun karmaşık ağlarına, küresel mutluluğumuzun üreticisi haline gelen, batı arzusunun başlıca büyük makinelere saldırmaktadır.

Asla teslim olmamalıyız: Karşı strateji üzerine

O halde, nasıl bir karşı strateji nasıl oluşturacağız ve ölü dirençten nasıl kaçınacağız? Varoluşumuzun temel biçimi haline gelen bağlantılara katılırken, aynı zamanda da bağlantı prosedürünün yekpare gerçekliğine nasıl karşı koyacağız? Aynı zamanda nasıl hem dışarı çıkıp, hem de her zaman aktif olacak ve hayatta kalacağız? Dünyadaki varlığımız sürekli bölünlenip paylaşıyor ve yine de bu paylaştırılma ve bölünlenme hakkı için sürekli savaşmak zorundayız. İki tehdit de – bağlantının bunalıcı yokluğu ve aşırı bağlantı- hala bağlantıları geleneksel yoldan düzenlemek istiyor. Bağlantının kopması ve aşırı bağlantının toplumsal ve siyasi hayatın bir parçası olmasının önlenmesi için, sürekli düzenlenmeleri, ölçülmeleri, idare edilmeleri, bölgelere ayrılmaları gerekir. Her zaman, bugün gücün temel örgütlenmesi haline gelmekte olan, son derece ince ve şeffaf protokoller tarafından düzenlenirler (ve siyasi, teknolojik ve bilimsel protokollerin az çok aynı şeye dönüşmesi hiç de şaşırtıcı değildir). Doksanlarda bağlantı ve ağlar hala siyasi direncin evrensel göstergeleri olarak görülüyorsa da (örneğin Levy'nin sanal agorası), bu umut bugün oldukça naif kalmaktadır.

Bir karşı strateji oluşturmanın ilginç yollarından biri Igor Ştromajer ve Brane Zorman tarafından gerçekleştirilen 'Ballettika Internettikka' projesinde görülebilir. Ballettika Internettikka, ilk olarak 2001 yılında bir internet balesi araştırması olarak başlayan bir dizi sanat projesine verilen ortak isimdir. Proje Internet performansları, gerilla taktikleri ve canlı mobil internet yayın stratejileriyle sürmüştür.¹² Projenin ilk Internet balesinde (Ljubljana, 2001) odak, dans hareketinin durağan görüntülerle yayınlanmasındaydı. Ballettika Internettikka, sanatçılar Igor Ştromajer ve Brane Zorman'ın çeşitli kamusal alanlara girdiği ve performanslarını (baleler) internette canlı olarak yayınladığı bir dizi sanat projesi olarak özetlenebilir. Son yıllarda proje, kurgusal gerilla yapısı, performans mekanı ve robotun performans kabiliyeti arasındaki duygusal gerilime odaklanmıştı. 2007 yılında ikilinin ilgisi, baş kahramanın yıkıcı şekilde kullanımına kaydı.¹³ Ballettika Internettikka her zaman, sahnenin sembolik ve görülmeye değer içeriğiyle, edimsel kullanımını yan yana koyar. Örneğin Ballettika Internettikka - Part Two: Ballet.Net'te (Moskova 2002), Ştromajer, Bolshoi Tiyatrosu'nun kilerine gizlice girer ve bu özel kurumda dans etmek istemiş bütün dansçılar adına burada dans eder. Performans, Bolshoi'un yüzüncü yıl kutlamasıyla aynı zamana rastlar. Ştromajer ve Zorman diz üstü bilgisayarlar, cep telefonları ve küçük pillerle donanmış halde, kırık bir pencereden Bolshoi'a girerler

12 Tüm projeler internet sitesinde bulunabilir: <http://www.intima.org/bi>

13 Geçen zamanda robot dijital yazılım kullanılarak yakıldı (Ballettika Internettikka: Olympikka, 2008), dev bir makine tarafından ezildi (Ballettika Internettikka: Hydraulikka, Madrid, 2008) ve törenle gömüldü (Ballettika Internettikka: Internettikka, Seoul, 2008).

ve eserlerini boş kilerin küçük, karanlık ve kirli bir odasında gerçekleştirdiler. VolksNetBallet'te (Berlin, 2006) on küçük robot ('halk' temsil eden), bir daha büyük robot ('lideri' temsil eden) ve bir uçan inek, iyi bilinen bir siyasi ve solcu geleneğe sahip Berlin'deki ünlü Volksbühne'nin (Halk Tiyatrosu) bodrumunda (tuvalet), bir grup koreografisi sergilediler.¹⁴ Ballettikka Internettikka her zaman, sahnenin sembolik ve görül-meye değer içeriğiyle, edimsel kullanımını yan yana koyar. Sanatçıların da vurguladığı gibi "etkinlik bir diğer muazzam halk eğlencesiyle – 2006 yılında Berlin'de oynanan Dünya Kupası Final maçıyla- tam olarak aynı akşam ve aynı şehirde gerçekleşti"¹⁶ Sanatçıların "neredeyse hareketsiz ama yine de geçişli ağ balesi" olarak tarif ettiği Ballettikka Internettikka: Stattikka'da (Hong Kong, 2007) robot, Hong Kong Lippo Centre'in çatısında, günlük ekonomik süreçlerin finansal gücünü ve dinamizmini barındıran binanın üzerinde tamamen hareketsiz şekilde duruyordu. Çevredeki gökdelenler üzerindeki şehir ışıklarının durağan ritmiyle uyumlu şekilde, robotun sadece gözleri yanıp sönüyordu. Robot, hareketsiz bir gerilla macerası içinde izole edilmiş ve tuhaf, ve hızın edimselliği ve finans merkezinin

göz alıcı dinamizmi ile tam bir karşıtlık içinde görünüyordu. Basit teknoloji kullanan kombinasyonlara yönelik stratejiler uygulayarak Ştromajer, sadece projelerini ulaşılabilir hale getirmekle kalmaz, aynı zamanda arzularımızın teknoloji kullanımımıza bir yatırım olarak bağlanma şekline de değinir: projeleri her zaman gündelik teknolojik deneyimlerimizle güçlü biçimde iç içe geçmiştir. Hepimizin günlük tecrübelerimizden bildiğimiz gibi, teknolojiye yaptığımız finansal yatırım ne olursa olsun, günlük deneyimler hala çoğunlukla belirsiz ve parçalanmıştır, devre kesintileri ve duraklamalarıyla, çöple, lüzumsuz bilgiler ve bir olasılıkların hiper enflasyonu ile dolmuş durumdadır. Günlük teknolojik faaliyetlerimiz sadece yeni olasılıklar açığa çıkarmakla kalmaz, aynı zamanda bağlantılar ve (bağlı) mahremiyetimiz hakkındaki beklenti, arzu ve hayallerimizi de derinden etkiler. Ştromajer'in çalışmasında, günlük bağlanabilme(connectivity) pratiğimizin duygusal ve kişisel özellikleri araştırılır, eğlenceli bir şekilde ortaya çıkarılır, yeniden sah-nelenir: onun internet projelerinin içinde, samimi sorularla, iletişim bozuklukları ve arzunun kırılabilirliğiyle karşı karşıya, sanki gizemli, özel bir yolculuktaymış gibi dolaşırız.¹⁷ Buna ek olarak Ştromajer'in projelerinde samimiyet, özel bir güven duygusuyla, her zaman eğlenceli bir şekilde siyasi mahremiyet, gerilla taktikleri ve kamusal ve özel, politika ve arzu arasındaki ilişkiyle birlikte anılan, kendine has bir gizlilikle iç içe geçmiştir. Ştromajer'in çalışması, teknoloji deneyimimizin düzenlenme şekillerini ve teknolojinin bedenlerimize ve günlük hayatımıza yakınlığını nasıl algıladığımızı araştırır.

Burada, bağlanabilirlik, bağlantı olasılığı ve buna yönelik arzu ve beklentimiz arasındaki orantısız ilişkiden kaynaklanan, özel gizli bir anlaşma iş başındadır.

Ballettikka'da ilgi, teknolojinin duygusal kullanımıyla ve bunun hayatın teknolojik ve siyasi taraflarını nasıl tekrar bir araya getirdiğiyle yakından ilgili olan, (bağlı) samimiyetin araştırılmasındadır. Bununla ne anlatmak istiyorum? Ştromajer'in sadece geçmiş projelerinde değil, Ballettikka'da da iş başında olan tuhaf gizlilik, doğrudan bağlanabilirlik ihtimaliyle/olasılığıyla bağlantılıdır.

14 1890'daki kuruluşundan itibaren Volksbühne tiyatrosu, kendini "halk için sanat" yapmaya, kitlelere, işçilere, entellektüellere hitap edecek bir estetik geliştirmeye ve "yüksek kültür"e yönelik burjuva beğenisine karşı koymaya adanmıştır. Bkz: 'Die Kunst Dem Volke, Berliner Volksblatt' (1890), www.volksbuehne-berlin.de/theorie/pamphlete_und_programme/die_kunst_dem_volke/ adresinde bulunabilir.

15 1890'daki kuruluşundan itibaren Volksbühne tiyatrosu, kendini "halk için sanat" yapmaya, kitlelere, işçilere, entellektüellere hitap edecek bir estetik geliştirmeye ve "yüksek kültür"e yönelik burjuva beğenisine karşı koymaya adanmıştır. Bkz: 'Die Kunst Dem Volke, Berliner Volksblatt' (1890), www.volksbuehne-berlin.de/theorie/pamphlete_und_programme/die_kunst_dem_volke/ adresinde bulunabilir.

16 <http://www.intima.org/bi/vnb/index.html>

17 Bunun güzel bir örneği, Ştromajer'in internet sanatı projesi b.ALT.ica'dır (1998) Hepsı samimiyet, politika ve teknolojiyle ilgili sorularla bağlantılı, ışıldayan işaretlerin, erotik resimlerin, geri sayımların, virüslerle karşılaşmaların, soruların, alıntılarının, ikonların, ve siyah ve beyaz imajların arasından geçen bir yolculukla zamanın sonundaki yere gidiyoruz.

Ancak, bu projelerde samimiyet, duygusal yakınlık ve empatiyle çok da ilgili değildir. Bundan ziyade, protokollerin kullanılması yoluyla sayıların, görüntülerin ve bağlantıların parça ve kalıntıları arasında bir gezinti süreci olarak ortaya çıkmıştır. Bağlanabilme olasılığı, sanatçının samimiyeti incelemesine özel bir tonalite, yalıtılmışlığın, yalnızlığın ve soyutlamanın sesini katar. Bu aslında bağlanmış dünyanın (connected world) geneli için geçerli bir paradokstur. Bu özel tonali-teyi, teknoloji kullanımımızın, bağlantı olasılıklarımızı gerçeğe dönüştüren duygu(lar) tarafından koşullandırılmasıyla ilişkilendireceğim. Duygu, her yere yayılan gürültü ve soyutlanmış iletişim protokollerini, bağlantının modülasyonu ve duygusal tonalitesini, hem deneyimleme hem de yorumlama şeklimizi derinden etkiler. Laf kalabahğını, anlama çevirme biçimimizi etkiler. Bugün bedenden ayrılmanın “zevki”, bağlantının; teknolojinin ticari, siyasi ve ekonomik kullanımı yoluyla potansiyel gerçekleşmesinin sadece bir boyutudur. Bir diğer boyut, güvenlik, dokunulmazlık ve daha kişisel bir düzeyde- soyutlanma için oluşturulan teknolojik ve siyasi protokollerle yakından ilgili olan korku duygusudur. Dolayısıyla, bağlantı olasılığı bu korku duygusuyla da belirlenir – çok yakınlaşmaktan korkmak: bağlantı, saldırıya uğrama, izinsiz giriş ya da bir şeylere bulaşma durumlarını olanaklı kılar. Bağlanabilirlik sayesinde sadece yeni güvenlik duvarları ve yeni dokunulmazlık protokolleriyle olanaklı olan bir yakınlık tecrübe ediyoruz; bunlar günümüzün bağlantılı toplumlarının kendine has parçalarıdır. İletişim ve bağlantı için koyulan kurallar doğrudan doğruya güvenlik ve dokunulmazlık isteğiyle bağlantılıdır. Kişisel gerilla taktiklerinin, korunan alanları, şaşırtıcı bir bağlanabilme ha-yalı ve arzusuyla istila eden bu son derece duygusal durumdan kaynaklandığını söyleyebilirim.

Protokol ve Duygu

Ballettikka Internettikka'nın özel gerilla doğasının, teknolojinin duygusal kullanımını ele aldığını öne sürdüm. Bu sadece bir çok mekanın bir araya gelişini değil, bağlantılı performansların bağlantı yoluyla ve arzuladığımızla kaynaşma şekillerini de öne çıkarır. Ballettikka Internettikka performanslarının taktik yönü, günlük bağlantı faaliyetinin duygusal kullanımıyla ve incelenmesiyle geliştirilmiştir. Alexander Galloway, bir protokolün, “belli bir teknolojinin nasıl çalışması gerektiğiyle ilgili ayrıntılı açıklamalar listesi”nden başka bir şey olmadığını yazar.¹⁸ Protokol, bir dizi boş kural olarak doğru şekilde tarif edilmiş bile olsa, yine de arzuya karşı bağışıklığı yoktur. “Protokol aynı zamanda olasılıkla eş anlamlıdır olabileceklerin gerçekleşebileceği bir sahanın sınırlarını çizer.”¹⁹ Olasılık kavramı gibi, bir protokol de iletişime imkan verebilir. Bu bağlamda, protokollerin getirdiği şey, “yeni heyecan verici kodlarla olasılık ve aksiyonu yükseltme yeteneğidir”²⁰ Galloway, bu ihtimalin özellikle kod ve yazılım geliştirme düzeyinde çalışan, hactivist(hacker/eylemci) yaklaşımda etkili olduğunu savunur. Ancak Ballettikka Internettikka kod düzeyinde çalışmaz, protokoller ya da yazılımlar geliştirmez. Bunun yerine basit, hazır, teknolojik araçlarla çalışarak, zaten piyasada olanı kullanır. Mevcut iletişim protokollerinin yaratıcı kullanımı sayesinde, gündelik teknolojik bağlantılar kullanışlı hale getirilir.

Ştromajer ve Zorman'ın, protokolleri, yorum ve içeriğe tabi kıldığını öne sürüyorum. Kural dizileri olarak protokollerin, başarılı olmaları için yorumlamaya karşı koymaları gerektiğinden, elbette ki bu tabi kılma eylemi, ilk bakışta olanaksız gibi görünmektedir. Ancak bir dizi kural olarak protokoller, aynı zamanda olasılık ve arzu zemininde çalışırlar: açıkça iletişimi mümkün hale getirirler. Dolayısıyla etkilerinin derecesi, ne istediğimiz ve arzuladığımızla kuvvetli bir şekilde bağlantılıdır. İletişim protokollerinin varlığı, bağlanmamayı isteyemeyeceğimiz anlamına gelir.

18 Alexander R. Galloway, Protocol, How Control Exists After Decentralisation (MIT Press, 2004), s. 171.

19 A.g.e. s. 167.

20 A.g.e. s. 172.

Kullanımlarının günlük hayatımız ve bedensel ritimlerimiz üzerinde – ve paradoksal olarak teknolojiyi tecrübe etme şeklimizin kendisinde bile- ani, kişisel, maddi bir etkisi vardır.

Bu deneyim, düğmelere basmanın ve protokolü kullanmanın duygusal bir yolu olarak tanımlanabilir; elektronik bir midede uçuşup endişe ve heyecan yaratan küçük bir kelebek varmış gibi, içsel bir deneyim. Protokollerin soyut, sayısız kural grupları olduğu sözü doğrudur, ancak çalışma şekilleri duygusaldır. Hatta – gücün bural dünyadaki işleyişini anlamak için öncelikle, duygunun rolünü anlamamız gerekir. Bu, Brian Massumi'nin, onun deyimiyle duygunun, ideolojiden sonra post-modern gücün anlaşılmasındaki temel işlevi üzerine yazısındaki duygu tanımında ortaya koyduklarıyla da çakışır.²¹ Duygu, geç kapitalizmin, güç ve direniş hareketinin merkezinde yer alan bir koşulu dönuşüyor. Duygunun ekonomik etkileri olabilir: akıldışı ve mantıksız beklentilerin, küresel mali piyasa için felaket anlamına gelebileceğini bilen piyasa ve enflasyon uzmanlarının iyi bildiği bir gerçek. Buna ek olarak duygu, teknolojinin gelecekteki gelişiminin, bunlar her ne kadar sadece soyut bir dizi kurala da, özellikle teknolojik bağlantıların duygusal olarak düzenlenme yollarının anlaşılmasında, merkezi bir öneme sahip hale gelmiştir.

Bu noktada bir adım geriye atarak, teknolojinin taktik kullanımı ve medya sanatında taktik stratejilerin son on yılda büyük bir değişim geçirdiğini de vurgulamak gerekmektedir. Yıkım ve el koyma, çoğunlukla düşmanla (büyük medya şirketleri, teknolojik ağların özelleştirilmesi, denetimin merkezileştirilmesi gibi) ilişki açısından ele almaktaydı. Diyebiliriz ki bu projelerin taktik biçimi bir karşı çıkış yoluyla tanımlanmıştı, ya da başka bir şekilde söylemek gerekirse: içerikleri önceden tasarlanmış bir karşı çıkış sayesinde baştan belirlenmişti. Dolayısıyla, taktik boyutu askeri bir modele göre geliştirilmişti ve “taktik sanatçı (tactical artist)”, çoğunlukla göçebe, gezici bir damar olarak tarif edilmişti. “Ancak taktik uygulayıcıyı en iyi karakterize eden, her şeyden önce hareketlilikti. Bir araçtan diğerine atlayarak hiç bitmeyen bir mutant ve hibrit kaynağı oluşturma arzusu ve yeteneği. Sınırları aşmak, farklı disiplinleri birleştirmek ve birbirine bağlamak ve teknolojik değişimin ve düzenleyici belirsizliğin hızı sayesinde, medyada sürekli ortaya çıkan ücretsiz alanlardan her zaman tam olarak yararlanmak.”²² Bu, 1997'deki Next 5 Minutes festivali için Gert Lovink ve Andy Garcia tarafından yazılmış olan etkili manifestodan, ABC of Tactical Media'dan (Taktik Medyanın ABC'si) bir alıntıdır. Bu manifesto, hız, hareket, göçebe etkileşim, değişkenlik ve multi aktivite, yeni medya sanatçısının taktik hareketinin merkezinde yer alır. Sorun şudur ki, bu tarif, hakim medyanın taktik biçimine, küresel askeri stratejilere ve şirketlerin vahşi hızına çok fazla uymaktadır. Bu manifesto ile ilgili birçok sorun vardır, hız ve hareketliliğin eleştirel olmayan romantikleştirilmesini eleştirebiliriz (örneğin Virilio'nun yaptığı gibi). Ancak daha da ilginç olan, taktik yıkıcılığın, düşmanı tarafından tanımlanmış bir karşı koyuş olarak aynı amaçla ortaya koyulmuş olmasıdır. Bugün medya sanatçıların taktik biçimini, yeni üretim şekillerini, kendi taktiklerini geliştirebilecekleri bir şekilde yeniden düşünmek için bir çok girişim yapılmaktadır. Vurgu karşı koymakta, bir şeyi delip geçmekte, bir şeyi altüst etmekte değil, daha çok duygusal aidiyetin yeni biçimlerini geliştirmek, bilgiyi paylaşmak, farklı üretim biçimleri (açık kod) sayesinde ağlar oluşturmak, hızı düşürmek gibi konular üzerindedir.

Diyebilirim ki vurgu, teknoloji kullanımının – kullanılan ve uygun hale getirilen ama aynı zamanda yeni bir üretim şekli potansiyeli olarak da anlaşılan- duygusal belirlenişindedir.

21 Brian Massumi, *Parables for the Virtual*, (Durham, London, 2002).

22 Gert Lovink, Andy Garcia: *The ABC of Tactical Media*.

Gerçek gerilla müdahalesinin ya da sergilenen, bağlantılı etkinliğin canlılığı, sadece bir şeylerin gerçekten canlı olarak sergilenmesine değil, aynı zamanda bağlantılı etkinliğin nasıl sergilendiğine de bağlıdır. Winston Churchill'in İkinci Dünya Savaşı'nda sarf ettiği meşhur sözleri, projenin "internet gerilla performansı hakkında devam eden sanatsal çalışma" şeklindeki tarifine eşlik eder.²³ "Onlarla sahillerde savaşmalıyız. Onlarla iniş pistlerinde savaşmalıyız. Tarlalarda ve caddelerde, tepelerde savaşmalıyız. Asla teslim olmamalıyız". Ama bu savaştaki "onlar" kim – kim, kilerde dans eden, çatıda duran, geleceğin ticari bir binasının beton temelinden sinyal gönderen oyuncak robot tarafından saldırıya uğruyor? Ballettikka'nın karışık sinyalleri, teknolojiyle bağlanırken bizi koşullandıran ve teknolojinin kendisini koşullandırabileceğimiz, hayal gücü ve arzuyla aynı zeminde savaşılan bir savaşı da açığa çıkarıyor.

23 Bkz: <http://www.intima.org/bi>

Giriş

“Yavaşça ama kesin bir şekilde, antik dans sanatı dijitalleşti.”¹

Son otuz yıllık süreç, yeni medyanın sanatsal pratiklerdeki birleşmesine tanıklık etmiştir. Performans alanında dijital teknolojilerle gerçekleştirilen ortak çalışmalarda, özellikle 1990’larda görülen artış, dijital teknolojilerle yaratılan sanat çalışmalarını ifade edecek, onlara kendine has belirleyici bir kimlik kazandıracak yeni bir terimin gerekliliğini ortaya koyar. “Dijital performans” terimi (Dixon, 2007) günümüzde genellikle performans çalışmalarında ve üniversite eğitiminde kullanılmakta ve mevcut ihtiyaçları karşılamaktadır.² Tek çeşit bir faaliyet var olmasa da “dijital dans”, uygulayıcılar ve teorisyenler tarafından, estetiğinin ve içeriğinin yaratılması ve sunulmasında öncelikli olarak dijital medyaya dayanan, genel bir dans pratiğini adlandırmakta kullanılan, ortak kabul görmüş bir terim olarak ortaya çıkmaktadır.³

Dijital sanat faaliyetleri büyük bir çeşitlilik göstermektedir, ancak interaktif teknolojilerin kullanımı, bu alanda neredeyse önüne geçilemez bir yer tutuyor gibi görünmektedir.⁴ Dansta dijital interaktif medyayla gerçekleştirilen iş birliği, en son trendlerden birini oluşturmaktadır. Dans sanatçıları ve koreograflar için, dijital interaktif teknolojilerle çalışmak, sanat bilim ve yazılım programcılığı alanları arasında gidip gelen bir faaliyete katılmak anlamına gelir. Bu durum, sanatsal içerik ve teknolojilerin kapasitelerinin sergilenmesi arasında bir denge bulunmasını gerektirir. Bununla birlikte, “içeriğe karşı teknoloji” tartışması henüz çözümlenmiş değildir ve dijital teknolojilerle çalışan dans sanatçıları arasında en çok tartışılan konulardan birini oluşturmaktadır.⁵

İnteraktif teknolojilerle üretilen “dijital dans”, koreograf ve dansçıların çalışma şekillerinde değişiklikler gerektirir. Buna ek olarak dansın yaratılma, kavranma ve algılanma yollarını zorlar. Örneğin interaktif teknolojilerin Apparition’a(2004 yılında üretilen bir dans performansı) entegre edilme süreci, yapımcı ve medya sanatçısı Klaus Obermaier’in başlangıç noktası olarak şu soruları ele almasını gerektirmiştir: “Partneriniz bir yazılım olduğunda, koreografi nasıl olur? Sanal ve gerçek görüntüler ne zaman aynı mekanı paylaşır?

Sahnede hareket eden her şey ne zaman aynı anda hem bağımsız hem de interaktif olur?”⁶ Bu makale, interaktif medyanın entegrasyonunun sonucu olarak, dansın kültürel pratiklerinde görülen bazı temel değişiklikleri ele alacaktır. Dansçı ve koreografların interaktif teknolojilerin dansa dahil edilmesi konusundaki farklı perspektiflerini ortaya koyarak bu çalışma, dansın genişleyen pratiklerinin kısıtlayıcı ve/veya özgürleştirici olarak değerlendirilebileceğini gösterecektir.

1 Shreve, Jenn. ‘Borg of the Dance’, Wired, < <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/04/51957>>. 03.06.2008 tarihinde erişildi.

2 Dixon, Steve. Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, And Installation. Massachusetts: MIT Press, 2007: s.xi.

3 Referanslar için bkz: Dixon, Steve. Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, And Installation. Massachusetts: MIT Press, 2007. Dinkla, Soke. ‘Towards a Rhetoric and Didactics of Digital Dance’, Soke Dinkla Soke, Martina Leeker, eds. Dance and Technology. Moving towards Media Productions. Berlin: Alexander Verlag, 2002: s. 14-28. Rubidge, Sarah. ‘Action, Reaction, Interaction’. Dance Theatre Journal, vol 17, nr.2 (2001): s. 37-42.

4 Rubidge, Sarah. ‘Action, Reaction, Interaction’. Dance Theatre Journal, vol 17, nr. 2 (2001): s. 37-42.

5 Dixon: 2007: s. 5.

6 Scott delaHunta, Apparition’ın dramaturgu, <<http://www.exile.at/apparition/>> adresinde alıntılanmış. 20.05.2007 tarihinde erişildi.

Buna ek olarak bu çalışma, belirli dans performanslarında teknolojinin oynadığı baskın role özel bir önem verecek ve teknolojinin fail olma durumunu ayrıntılı şekilde ele alarak, performanslara katılmış olan teknolojinin, üretim süreci sırasında koreografi üzerindeki etkisinin ve teknolojinin sahnede “rolünü oynama” şeklinin sonucu olarak, bir performans partneri olarak görülebileceğini savunacaktır.⁷ Dolayısıyla bu çalışma, bir performans partneri olarak teknolojinin ve insan ve teknik sistem arasındaki etkileşimin, yeni ve dinamik tartışma konuları olarak değerlendirilmesi gerektiğini öne sürecektir. Argümanlar, vaka incelemeleriyle ve dansçılar ve koreograflarla yapılan görüşmelerle örnekleneyecektir.

İnteraktif Medya ve İnteraktif Sanat Yapıtı Dinamiklerinin Çerçevesi

1962 yılında, Marshall McLuhan, “arayüzler etkileşim anlamına gelir (interfaces means interaction)” düşüncesini ortaya atmış ve o günden beri hem akademisyenlerden hem de sanatçılardan etkileşimin çeşitli tanımları birbirini ardına gelmiştir.⁸ Günümüzde, etkileşim çok kullanılan ve istismar edilen bir terimdir, ancak farklı bağlamlarda kullanıldığında farklı anlamlara geldiğinin anlaşılması da önemlidir. İnteraktif medya, CD-ROM ya da telematik gibi çok sayıda dijital teknolojiyi anlatmak için kullanılır, ancak bu çalışmada, performansçı tarafından verilen itkilere bilgisayar tarafından oluşturulmuş “gerçek zamanlı” tepkiler gösteren bir hareket izleme yazılımına ve görüntü üretici sisteme dayalı, bir tür teknik sistemle bağlantılı olarak kullanılmaktadır. Birçok gündelik ve sanatsal pratikteki etkileşimin aksine, bir performans bağlamına uygulanan “etkileşim”, teknoloji ve seyirci ya da gündelik kullanıcı arasında değil, performansçı ve teknoloji arasında gerçekleşir. Tiyatro teorisyeni David Saltz bu etkileşimi şu şekilde tarif eder: [...] “Bilgisayarın, performansçının hareketlerine karşılık ürettiği, bilgisayarda saklanan ve çoğu zaman bilgisayarda yaratılan sesler ve görüntüler”.⁹

Saltz’ın tarif ettiği türdeki etkileşim, belirli unsurların bir araya getirilmesini gerektirir. Bunlardan ilki, infrared ışıklar ya da alıcılar gibi, performansçının varlığını tanıyan ve onun hareketlerini dijital dile çeviren, insan hareketi ya da girdisini okuyabilecek bir algılayıcı cihazdır. İkinci gereksinim, girdiye sistemli bir şekilde bağlanmış, programlanmış bir bilgisayardır. Yerleştirilen teknoloji, etkileşime giren kişinin (bu kişi, performansçı ya da katılımcı olabilir) hareketleriyle aktive edilebilir ve tetiklenebilir olmalıdır. Bu hareketler, elle bir bilgisayar faresinin tıklanmasındansa, etkileşim içindeki kişinin “tüm” bedeniyle katılarak interaktif sistemle arasında sürekli ve aktif bir bağlantı (zamanda ve mekanda hareket) oluşturmaları gerektirir.

İdeal olarak, etkileşimdeki kişi, kendini bir yerde sabitlemektense (örneğin oturup bir bilgisayar ekranına bakmak), interaktif ortamın “bütün” çevresini keşfeder. Son olarak, bir klavyeden alınan girdiye karşılık müzik notalarının üretilmesi gibi, bu verinin de “gerçek-zamanlı” olarak insanların algılayabileceği bir dünya olayına çevrilmesi gerekir.¹⁰ Gerçek zamanlılık, interaktif sistemin en önemli karakteristik özelliği olarak değerlendirildiğinden önemlidir. Örneğin medya sanatçısı Simon Penny, interaktif sistemi, “duyusal araçlardan gelen verilere dayanan otomatik akıl yürütme sayesinde anında yanıt veren bir makine sistemi”olarak tarif eder.¹¹ Bu teknik tanımlama, bu çalışma bağlamında yer alan interaktif medyanın bir diğer önemli boyutunu, iç mantığının temelinde “tepkisel” oluşunu, ortaya çıkarır.

7 The Merriam-Webster sözlüğü “perform” fiilini, “yerleşik örüntüleri ya da prosedürleri izleyen ya da üzerinde uzlaşılmış gereklilikler karşılama ve çoğunlukla özel yetenek sergileyen eylem” olarak tanımlar. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/perform>. Bu makelede, “to perform” fiilinin bu tanımını kullandım.

8 Dixon, 2007: s. 5609

9 Saltz, David. ‘Live Media: Interactive Technology and Theatre’. Theatre Topics, vol. 11, nr. 2, (Eylül 2001): s. 107

10 Saltz, David. ‘The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers’. Journal of Aesthetics and Art Criticism, vol 55, issue. 2, (Bahar 1997): s. 118-119

11 Penny, Simon. ‘From A to D and back again: the emerging aesthetics of Interactive Art’. 1996, <<http://ace.uci.edu/penny/texts/atod.html>>. 12.03.2009 tarihinde erişildi.

Çoğu interaktif medyanın tepkisel “doğası” büyük bir tartışma konusu oluşturur ve farklı disiplinlerde çalışan yazarlar tarafından büyük ölçüde eleştirilir. Yeni medya sanatçısı Andreas Zapp’a göre, ticari ürünler ve sanat çalışmalarında görülen interaktivite çevresinde oluşturulan söylemlerin çoğu fazlasıyla abartılmış durumdadır. Birçok “interaktif” ürün ya da sanat yapıtı aslında “tepkiseldir” ve günümüzde etkileşim, “teknik bir durumu, “dinamik, uygulamalı deneyim” olarak tarif eden post modern bir estetik slogan ortaya çıkarır”.¹² Lev Manovich’e göre (2001), bilgisayar-insan temelli medya bağlamında, interaktivite konseptinin, özgür dolaşım hakkı ve bağlantı(hyperlink) ilkeleri gibi esasları, benzersiz bir bağlantının ya da seçenek yanlısamasının nesneleştirilmesinden başka bir şey olmadığından, interaktivite bir totolojidir. Bağlantılar, kullanıcının önceden programlanmış ve bu nedenle mevcut durumdaki ilişkileri takip etmesini gerektirdiğinden, makine kullanıcı adına harekete geçse de, “hareketleri” oldukça tahmin edilebilir kalır. Gerçekte, bizden başka birinin zihin yapısını kendimizinki için bozmamız istenmiştir.¹³ Ayrıca, “herhangi bir görüntü ya da yazıyı kavramamız için gerekli olan psikolojik tanımlama(...) süreçleri, yanlış bir şekilde mevcut tarafsız interaktif bağlantılar yapıyla tanımlanır”.¹⁴ Bu nedenle, bir insan-bilgisayar konsepti içinde etkileşim, psikolojik etkileşim pahasına, fiziksel etkileşimin ancak sözde bir dengini içerebilir.

Ashında, bütün sanatlar, sanat yapıtı ile seyirci ya da izleyici arasında bir etkileşimdir, ve bakan ve bakılan arasında gerçekleşen müzakere ve karşılıklılık dolayısıyla tüm sanat yapıtları bir bakıma interaktiftir.¹⁵ Ancak, interaktif teknolojilerle üretilen interaktif sanat ya da performanslar, interaktif tasarım, sınırlı seçme ya da hareket özgürlüğü sunduğunda bile, etkileşime giren kişiye, sanat yapıtını aktive etme, değiştirme ve etkileme şansı verdiğinden, interaktif olmayan sanat yapıtlarından farklıdır.¹⁶ Bu özellik onları, bir sanatsal form olarak interaktif olmayan sanat yapıtlarından ayırır. Dijital dans alanında çalışan sanatçı ve teorisyen Sarah Rubidge’e göre:

Bir işi yeniden görme ya da duyma deneyimi, işteki anlamları kişinin sürekli değişen bakış açısı ve ilgi alanlarıyla yeniden yaratması, sanatsal deneyimin kalbinde bulunur. İnteraktif olmayan iş, izleyicinin eylemine aynı şekilde cevap vermez. Başka bir deyişle, işin fiziksel formu, izleyicinin etkileşiminin bir sonucu olarak değişmez. Bunun yerine iş, fiziksel bütünlüğünü kaybetmeden kendisini izleyicinin hayali oyununa teslim eder.¹⁷ Buna ek olarak Rubidge’e göre, koreografi açısından, interaktif teknolojilerin tepkisel altyapısı, etkileşime giren kişi karşılaşmayı interaktif olarak “deneyimlediği” oranda önemini kaybedebilir:

Her ne kadar bilinçaltı bir düzeyde tam olarak böyle yapıyor olsalar da, etkileşimdekiler, doğrudan sisteme değil, sistem tarafından onların hareketlerine karşılık çevrede (dünya) oluşturulan değişikliklere cevap verirler. Hareket etiklerinde tepkileri sistemin konfigürasyonunu değiştirir ve bu da çevrenin ve böylece çevrenin atmosferinin değişmesine neden olur. Yeni çevreye farklı bir davranışla tepki verirler. Bu durum sistemi yeniden düzenler ve bu da atmosferi değiştirir ve böylece iş ve performansçı arasındaki diyalog devam eder.¹⁸

Bu nedenle, interaktif teknolojilerin tepkisel “doğasına” rağmen, etkileşimdeki kişinin teknik sistem deneyimi, her durumda sistemin tepkisel karakteriyle sınırlanmaz ve deneysel bir düzeyde, karşılıklı bir süreç olarak “hissedilir”.

12 Zapp, alıntı Dixon’dan, 2007: 561.

13 Bu süreç Robert Phaller and Slavoj Zizek tarafından “interpassivity” (interpasiflik) olarak tanımlanmıştır.

14 Manovich, Lev. Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001: s. 6.

15 Dixon, 2007: s. 560.

16 Dixon, 2007: s. 560

17 Rubidge, 2001: s.

18 Rubidge, 2001: s. 41.

Deneysel bir düzeyde, interaktivite, sürekli değişen ve gerçek-zamanda, interaktif teknolojilerle yaşanan fiziksel karşılaşmalarla gerçekleşen bir çeşit diyaloglu değiş tokuş anlamına gelir. İnsan ve teknolojiler arasındaki karşılıklı değiş tokuşu açıklamak için interaktiviteyi, iki “fail(agent)” arasında, karşılaşmalar temelinde üretilen “diyalog” olarak değerlendiren söylemlerin ele alınması gerekmektedir.

Bir diyalog olarak interaktiflik ve teknolojinin faili olmak

Bir önceki bölümde de ortaya koyulduğu gibi, interaktivite çok kullanılan ve istismar edilen bir terimdir ve farklı bağlamlarda kullanıldığında, farklı çağrışımlara sahiptir. Bir terim olarak etkileşim, ilk olarak fizik alanında, karşılıklı bir eylemi ya da etkiyi tarif etmek için kullanılmıştır. Sosyal bilimlerde etkileşim, iki insan fail arasında karşılıklı anlaşılabilirlik (örneğin dinleme, yorumlama, rol yapma) temelinde gerçekleştirilen iletişimi ifade eder.¹⁹ İnsan-bilgisayar etkileşimi(Human-Computer Interaction - HCI), interaktivitenin sosyal bilimlerde kullanılan anlamının yaygınlaşmasını ve kabul edilmesini sağlamış, ancak anlamında ufak bir değişiklik yaratmıştır: daha önceleri kişiler arası bir etkinliği anlatan interaktivite, artık insanlar ve makineler arasında gerçekleşen süreci ifade eder. Bu açıdan bakınca interaktivite, ‘medya ile somut bir görüşme şekli’²⁰ haline gelir ve şu anda diyalog ya da görüşme nosyonu, interaktivite söylemi içinde önemli bir yer tutmaktadır

Örneğin Software Studies (2007) çalışmasında Michael Murtaugh, ‘gerçek’ interaktivitenin iki insan arasındaki konuşmada olduğu gibi gelişmesi gerektiğine işaret eder.

İnteraktif tasarım, insanlar ve bilgisayarlar arasında evrilen diyalogdaki ‘durdurulabilirlik’ ve ‘tamamlanmamışlık’ olasılığını içermelidir. Murtaugh’a göre, bu öğeler olmadan, insanlar ve bilgisayarlar arasındaki konuşma bir derse ya da söyleye dönüşür.²¹ İnteraktif anlatılar, hikayenin gelişiminin, etkileşime giren ve interaktif sistem arasındaki çift yönlü iletişim esasına dayalı olduğu, doğrusal olmayan iletişimin bir diğer örneğidir. Bu nedenle interaktivite, siz onu değiştirdikçe sizi değiştiren bir süreç içerir.²²

Ancak, insan-bilgisayar etkileşimine bir karşılıklı konuşma olarak yaklaşılmaması, hareket ve faillik(agency) kavramlarının HCI, fizik ve sosyal bilimlerin alanlarındaki farklı anlamlarına işaret eder.²³ Sosyal bilimlerdeki hakim anlayışa göre, etkileşim eyleme ve eylem de insanın fail olma haline bağlıdır. Failliğin bu özgün yorumlanması, temel olarak hukuki, siyasi ve ekonomik alanlarda geçerlidir ve otorite ve gücün atanması konularıyla yakından ilişkilidir. Bu açıdan bakıldığında, fail(agent) terimi ‘bilinçli olarak bir diğer nesne ya da özneye etki eden aktif bir insanı’ı ifade eder. Ancak, nesneler ve makineler, bilinçli hareket etmedikleri için fail değildirler.

Bununla beraber, failliğin kimya, biyoloji ve fizik gibi doğa bilimlerinden kaynaklanan ikinci bir anlamı daha vardır. Bu perspektif, faillik kavramına daha geniş bir açıdan bakar ve terimin anlamını, araçlar ya da eylemler olabilecek olan ‘koruyucu fail (protective agent)’ anlamını da kapsayacak şekilde genişletir.²⁵

19 Suchman, Lucy. Human-Machine Reconfigurations. Plans and Situated Actions. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007: s. 34.

20 Dixon: s. 560

21 Murtaugh, Michael. ‘Interaction’ in: Fuller, Matthew, ed. Software Studies.A lexicon. Massachusetts: MIT Press, 2007: s. 143-149.

22 Meadows, Mike Stephen. Pause and Effect. The art of Interactive Narrative. Indianapolis: New Riders, 2003: s. 37.

23 Seifert, Uwe. ‘The Co-Evolution of Humans and Machines: A Paradox of Interactivity’ in: Seifert, Uwe, Kim, Jin Hyun, Moore, Anthony, eds. Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory,Human-Computer Interaction and Artistic Investigations. Verlag Bielefeld: [transcript], 2008: s. 8-26.

24 Seifert, 2008: s. 9.

25 Seifert, 2008: s. 9.

Bu bağlamda fail, hükmedecek bir otorite değildir, ‘etki fikrine(idea of effect)’ bağlıdır; bu, belirli bir süreç ya da eylem üzerinde, bir etki oluşturma yeteneği anlamına gelir. ‘The Mangle of Practice’(1995) çalışmasında Andrew Pickering, failliğin bu ikinci anlamını, ya da daha doğru bir deyişle onun, bilimsel bilgi içindeki anlamını ayrıntılı bir şekilde ele alır.²⁶ Pickering, bilim insanlarının, bilimsel bilginin oluşturulmasında etkisi olan çeşitli faktörleri -sosyal, teknolojik, kavramsal ve doğal- gözardı ettiğini iddia eder. Dolayısıyla, makineler, aletler, teoriler, kavramsal ve matematiksel yapılar ve insanlar; kültür, zaman ve mekanın olumsallığı içinde her zaman değişen ilişkileriyle birbirine karışırken, ‘materia’l ve insan fail, yan yana durur.

Bruno Latour, ‘aktör-ağ teorisinde (actor-network theory)’ aktörün anlamını insan olmayanları da kapsayacak şekilde genişletirken, akılcı liberal özne tarafından tanımlanan faillik(ve eylem) kavramını tersine çevirmiştir.²⁷ ‘Aktör-ağ teorisine’ göre eylem, bilincin mutlak kontrolü altında gerçekleştirilmez. Tersine, eylem yavaşça çözülmesi gereken çok sayıda şaşırtıcı fail grubundan -insan ve insan olmayan- oluşan bir düğümdür. Aynı şekilde, bir aktör, eylemin kaynağı değildir; aksine, eylem, bir dizi aktör arasında çıkarılır, paylaşılır ve dönüştürülür. Dolayısıyla, fail hakkında sorulması gereken soru, onun bir diğer failin davranışı ya da eylemi üzerinde bir çeşit değişim yaratıp yaratmadığıdır.

Faillik kavramı ile ilgili tartışma, sanat ve performans alanlarında da ele alınmaktadır. Medya sanatı uzmanı Margaret Morse’a göre, interaktif sanat bağlamında, “inter” ön eki, ne kadar “quasi” olursa olsun bir bilgisayar faili de içeren, iki nesne ya da fail arasındaki değiş tokuşu ifade eder.²⁸ Morse gibi Saltz da bilgisayarların fail olmasını tartışır, ancak onun ilgisi teatral bir çerçeve içindedir. Saltz, tiyatrodaki interaktif teknolojilerle yaptığı teorik ve pratik araştırmalarına dayanarak, interaktif medyanın spontanlığının ve “canlı” tepkilerinin, teknolojileri “canlı” bir performansçıya dönüştürdüğü sonucuna varır. Interaktif medya, “donmuş medya (frozen media)” döneminin bitişi ve yeni “canlı medya (live media)” döneminin başlangıcına işaret eder.²⁹ Saltz, interaktif teknolojilere performansçı rolünü vererek öncelikle onları, performanslarda kullanılan bir tasarım öğesi oluşturmak ya da karakterlerin kişisel perspektiflerini temsil etmek gibi daha geleneksel kullanımlarından özgürleştirir. İkinci olarak, interaktif medyanın bir performansla belirli “karakterler” olarak entegre edilmesinin, tiyatronun formunu ve pratiğini nasıl etkilediğini ele alır.

Bir sonraki bölüm, Saltz’ın teknolojilerin performans partnerlerine dönüşmesi hakkındaki iddialarını çıkış noktası olarak alarak, faillik kavramını ve dans performanslarında kullanılan teknolojilerin, değişen rolünü inceleyecek. Bölüm ayrıca, performansçının statüsü, sanat yapının estetiği ve dans performansının algılanışı açısından, dansın kültürel pratiğinde meydana gelen belirli değişimleri ele alacak.

Performansçı olarak Teknoloji ve Sanatın Bir Sanat Dalı Olarak Genişlemesi

Bu makale için seçilen vaka incelemeleri, Apparition (K. Obermaier, 2004), Glow (G. Obarzanek ve F. Weiss, 2006), Mortal Engine (G. Obarzanek ve F. Weiss, 2007) ve 16 [R] evolutions (Troika Ranch, 2006), belli karakteristik özellikleri paylaşırlar. Bu yapıtların hepsi, estetiğin gerçekleştirilmesi ve performansın dramaturjisi için, hareket izleme ve gerçek-zamanlı görüntü oluşturma sistemlerine yer vermişler ve dayanmışlardır.

26 Pickering, Andrew. The Mangle of Practice: Time, Agency, and Science. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

27 Latour, Bruno. Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

28 Morse, Margaret. ‘The Poetics of Interactivity’ Malloy, Judith, ed. Women, Art and Technology. Massachusetts: MIT Press, 2003: s. 20.

29 Saltz, 2001: s. 127.

Bir bilgisayar teknisyeni ya da programcısı ile yakın işbirliği gerektirirler. Buna ek olarak, bir izleyici için yapılmışlardır ve profesyonel dansçılar tarafından gerçekleştirilirler. Son olarak, koreografi büyük oranda “belirlenmiştir” ve/ya planlanmış bir emprovizasyon için yer bırakır ve bu da performansçılarının sadece kesin bir şekilde sınırlanmış bir dizi parametre içinde özgür olduğu anlamına gelir.³⁰

Apparition (2004) medya sanatçısı ve besteci Klaus Obermaier ile Arz Electronica Futurelab ve DAMPF lab (Avrupalı bir performans sanatları ve teknoloji ortak araştırma projesi) mühendisleri ve tasarımcıları arasındaki bir ortak çalışmadır. Performansçının hareketlerinin ana hatlarını arka plandan ayırmak için karmaşık bilgisayar izleme algoritmaları kullanan, kamera temelli bir hareket izleme sistemi çevresinde oluşmuştur. Bu hesaplamalardan elde edilen bilgi, tekrar bedene yansıtılan ve/veya performansçının hareketlerine tepki veren büyük çaplı arka plan projeksiyonları şeklinde kullanılan, gerçek zamanlı görseller oluşturulmasını sağlar.³¹

Obermaier, Apparition’dan önce de dans ve yeni medya teknolojileriyle denemeler yapmıştır. Bu çalışmalar, interaktif teknolojileri kullanmamıştır ancak “set koreografisi, sahneleme ve videonun yaratıcı ve titiz bir kombinasyonuna dayalıdır.”³² Bu nedenle Obermaier, önceki işlerinde, koreografi ve teknolojilerin zekice düzenlenmesi sayesinde, interaktivite değil ama bir “interaktif etki” elde etmeyi başarmıştır. Bunların ardından Obermaier Apparition’da, interaktif medya tarafından sunulan alanaklar sayesinde dansçıları, “planlanmış” koreografinin belirleyiciliğinden kurtarmayı hedefledi. Bu durum şunlardan oluşan bir koreografi ortaya çıkardı:

[...] Belirlenmiş kısımlar, doğaçlama yapılan kısımlar ve bunlar arasında kalan çok sayıda durum. Ama performansçılar, belirlenmiş kısımlarda bile büyük bir özgürlüğe sahipler, çünkü interaktif sistem son derece esnek. Bu özgürlük eser için önemli. Her şey tamamen belirlenmiş olsaydı, interaktivite kullanmama ne gerek kalırdı? Eser, anlamını ve canlılığını bu özgürlükten alıyor.³³

Görsel grafikler hakkındaki estetik seçimler, estetik yapının “seyirciyle iletişimi mümkün kılan, esere şeklini veren ve performansçıların rollerini anlamlı bir şekilde oynaması ve etkileşime geçmesini sağlayan şey olduğunu” iddia eden Obermaier tarafından tanımlanmıştır.³⁴ Bu bakış açısı, bir ön kabul değildir ve insan ve teknik sistem arasındaki etkileşim temelinde ortaya çıkması gerekir. Dolayısıyla, interaktif teknolojinin gerçek zamanlı tepkilerinin sağladığı esneklik, sanat yapıtının estetiğini bir “süreç estetiğine (aesthetics of process)”(Birringer, 2004) ve performansı da her performansta farklı şekillerde aktive edilecek bölümlere ya da “potansiyel konseptlere” dönüştürür.

Bu bağlamda interaktivite, dansçının hareketleri ile teknik sistemin tepkileri arasında bir ayrım yapmaktansa, performansçı ve teknoloji arasındaki karşılaşmanın “bütünsel (holistic)” bir olay olarak algılanmasını gerektirir. Ortaya çıkan şey, prova edilmiş, ancak yine de dansçı ve teknik sistemin çıktısı arasındaki özel karşılaşma sayesinde “hayat” bulan, belli bir dereceye kadar öngörülemez performanstır. Öyleyse Apparition, tek başına dans eden beden “güzelliğini” ya da kapasitesini sergilemek yerine, dansın interaktif medya ile “ikili dansı (pas-de-deux)” aracılığıyla, bir sanat formu olarak nasıl genişlediğini göstermektedir. Apparition, beden ve teknolojinin, şiirsel ve hareketli bir dünya yaratma amacıyla nasıl özel bir diyalog ortaya koyduklarını gösterir.

30 Apparition dışında, seçilen bütün vaka incelemelerinin konusu, kültür/doğa, insan/hayvan arasındaki ikili karşılıklı ya da içimizdeki Ötekidir.

31 <<http://www.exile.at/apparition/>> 20.05.2007 tarihinde erişildi.

32 <<http://www.exile.at/apparition/>> 20.05.2007 tarihinde erişildi.

33 Klaus Obermaier ile email röportajı. 20.05.2007.

34 Klaus Obermaier ile email röportajı. 20.05.2007.

Giriş bölümünde de belirtildiği gibi, Apparition'ın çıkış noktası, dansçının partnerinin bir yazılım olmasının koreografiye etkisini araştırmaktır. Performansın dramaturjisi tematik olarak “anlamlı” ve estetik olarak ilgi çekici bir performans ortaya çıkarmaya dayalı olduğundan, bu sorunun, Apparition'da ve içerik ve biçimin gerçekleştirilmesi için interaktif medyayı kullanırken benzer bir estetik takip eden diğer performanslarda ele alınması kaçınılmazdır. Bunlara ek olarak, performansların gerçekleştirilmesi, iki tip performansçı, yani dansçı ve teknoloji tarafından üretilen iki tip hareket arasındaki gerçek zamanlı iletişim tarafından yönetilir.

İnteraktif medya performansçı olarak değerlendirilebilir, çünkü insan dansçıların belirli hareket özelliklerinin koreografiyi bir dereceye kadar etkilemesine ve biçimlendirmesine benzer şekilde, teknolojinin kendine has özellikleri de koreografiyi bir seviyeye kadar belirler.

Bir insan partnerle dans ederken dansçıların, birbirlerinin dans etme üslubu, hareket dinamikleri ve örüntüleri hakkında bir anlayış geliştirmeleri için, partnerlerinin kapasite ve sınırlamalarını keşfetmesi gerekir. Bu süreç, dansçılar arasında koreografi üzerine bazı müzakere ve uzlaşmaların gerçekleştirilmesini gerektirebilir. İnteraktif teknolojilerle üretilen performanslarda düşünceler, müzakereler ve uzlaşmalar, büyük oranda teknolojinin nitelikleri üzerinde temellenir.

Dans grubu Chunky Move'un koreografi Gideon Obarzanek, 2006 yılında Glow'da ve programcı Frieder Weiss'le gerçekleştirdiği işbirliğinde, interaktif medyayla çalışmıştır. Obarzanek'e göre, insan dansçıların güçlü ve zayıf yönlerine aşına olunması gerektiği gibi, bir teknik sistemin de sınırlarının ve potansiyellerinin tanınması gerekir. Bu gerektir, çünkü teknolojinin kendine has niteliklerini anlamak, koreografiyi umulmadık şekillerde belirler:

“Sistemin kendine has özellikleri, belli bir hareket şekli ve belli bir var olma şekli vardır. Bir koreograf olarak benim için bunu anlamak ve bununla çalışmak gerçekten önemliydi. Örneğin, sistem hiçbir zaman tam olarak hareketsiz ve sabit değildir; her zaman o küçük “titreme” hareketi vardır. [...] Teknoloji koreografiye, normal olarak bir dans işinde hiçbir zaman görmeyeceğiniz bir çeşit “frekans” katar. Makinenin doğasından gelen bir estetik-kinetik özelliği vardır”³⁵

Bu nedenle, teknolojinin kendine has nitelikleri, koreografya, bir eseri teknoloji olmadan yaratacağı zamankinden farklı esin noktalarına yönelmesini sağlayan alternatif düşünceler, duygular ve hisler oluşturur. Latour'un terminolojisinde teknoloji artık sadece bir araç değildir, bir performans partneri ya da “oyuncu”ya dönüşmüştür, çünkü başka bir failin davranış ya da eylemi –ve düşüncesi- üzerinde bir etkisi vardır.

O halde teknoloji, “sadece ne yaptığımız değil, nasıl düşündüğümüz konusunda da yaşanacak değişimleri hızlandırır”.³⁶ “Materyal faillik (material agency)” ve teknik sisteme katılan duygusal nitelikler, koreograf için yeni tip bir hareket bilgisi ve teknolojinin, bir performansın dramaturjisine, araştırma sürecinin en başından itibaren katılmasını gerektiren, farklı bir üretim şekli ortaya çıkarır. Buna ek olarak, Mortal Engine gibi belli performanslar, insan performansının varlığını dışlayan³⁷ ve görsel olarak sadece teknoloji tabanlı bir “solo” sergileyen sahneler için zaman ve mekan ayırır. Örneğin, performansın on yedinci dakikasında başlayan sahne, yazılımın, yavaş yavaş dörtgenlere ve çizgilere dönüşen ve bütün sahneye yayılan zarif mavi ve beyaz halkalardan oluşan, dört dakikalık

³⁵ Gideon Obarzanek ile röportaj. Brighton, 25.05.2008.

³⁶ Turkle, Sherry. The Second Self. Computers and the Human Spirit. 20th anniversary edition. Massachusetts: MIT Press, 2005; s. 18.

bir “solo dansını” sergiler. Bu gibi örnekler, teknolojinin nasıl giderek seyirci tarafından izlenen, müstakil bir “performansçıya” dönüştüğünü gösterir. Sonuç olarak, Glow, Mortal Engine, Apparition ve interaktif teknolojilerle üretilmiş diğer birçok dans performansı, koreografik anlayışları zorlarlar, çünkü tanıdık bir pratiğin algılanması ve anlaşılmasında bir “kavramsal boşluk” ortaya çıkarırlar.³⁸

Dansçı ve interaktif teknolojiler arasındaki kendine has ilişki sadece dansçı ve koreograf için değil, seyirci için de yenidir. Saltz’a göre bu tip performansların en önemli yeniliği, seyirciyi teknik sistem ve canlı performansı yapan kişi arasındaki uyum sürecine maruz bırakmalarından kaynaklanır.³⁹ Saltz’a göre, teknoloji ve performansçı arasındaki diyalogu yavaş yavaş oluşturmak, adım adım ve seyircinin bu karşılaşmanın kurallarını ve gücünü anlayabileceği, takip edebileceği ve takdir edebileceği şekilde kurmak, yapımcının (ya da koreografin) sorumluluğudur. Saltz, bu süreci “etkileşime geçen kişinin paradoksu(paradox of interactor)” olarak adlandırarak, “performansçı, teknolojiyi daha derinlemesine inceledikçe, seyircinin de, ortamın performansının hareketlerine canlı ve anında karşılık verme yeteneğini daha açık göreceğini” savunur.⁴⁰

Performansçı ve medya arasındaki gerçek zamanlı sohbetin sergilenmesi, interaktif medyaya kullanılarak üretilmiş olan birçok performanstaki temel bir meseleyi; yani sadece performansçının dans tekniğindeki ustalığını sergilemek yerine, dansçı ve teknoloji arasında karşılıklı bir diyalog geliştirilmesini de vurgular.⁴¹ Bununla birlikte, teknolojiyle gerçekleştirilen bu diyaloglu değiş tokuş, dansçı ve bir sanat formu olarak dans için belli açılardan özgürleştirici olabilir, ama diğer yönlerden sınırlamalar yaratır.

Akademisyen ve dansçı Erin Manning, en ileri ve karmaşık teknolojilerin bile insan bedeninin karmaşıklığına sahip olmadığına ve dansçının çeşitli ayarlamalar yapmasını gerektirdiğine işaret eder.⁴² Dansçının hareketlerini ayarlaması, bilgisayar temelli sistemine çoğunlukla beden sınırlarını belirleyerek ya da tüm bedeni mekandan çıkararak dansçıyı (yazılımın algılaması için tam olarak gerçekleştirilmiş bir hareket gereklidir) tanımasını kolaylaştırır. İnteraktif medyanın jestleri “eşleştirme” şeklini eleştirerek Manning, bu teknolojilerin dansçıyı belli hareketlerle interaktif sistemi nasıl en etkin şekilde çalıştıracağını öğrenmeye zorladığını savunur. Sonuç olarak yazılım, teknolojinin ne yapabileceğini belirlerken, aynı zamanda niteliksel açıdan bir bedenini yapabileceklerini de sınırlayan koreografiyi belirler. Obarzanek, Manning’in çıkışını onaylar ve interaktif medyayla üretilen koreografinin dansçılar için zorlayıcı ve itici olmadığını belirtir - çünkü dans tekniği açısından dansçıların sınırları zorlanmaz. Buna ek olarak, teknolojilerle çalışmak, sık sık meydana gelen teknik sorunlar nedeniyle provalar sırasında ciddi gecikmelere neden olabilmektedir.⁴³ Bu teknik sorunlar, toplu prova programını ve dans eserinin üretim sürecini yavaşlatır.⁴⁴ İnteraktif medyayla çalışan ilk dans gruplarından Troika Ranch’ın dansçısı Lucia Tong, sahnede sınırlanma ya da yavaşlatılmanın bir diğer boyutunu anlatır. 16 [R]evolutions’ta (2006) dans ettikten sonra, deneyimlerini tarif eder :

38 Rubidge, Sarah. ‘Dance Criticism in the Light of Digital Dance’. Taipei National University of the Arts’ta sunulmuş makale, Dans eleştirilenliği ve disiplinlerarası faaliyet üzerine seminer, Temmuz 2004. <<http://www.sensedigital.co.uk/writing/CritIntDiscTaiw.pdf>> .06.06. 2008 tarihinde erişildi.

39 Saltz, 1997: s. 124.

40 Saltz, 2001: s. 117

41 Dans tabii ki sadece teknik ustalığın sergilenmesiyle ilgili değildir. Örneğin 60larda ortaya çıkan “Post-modern” dans, gündelik hareketleri dansın temel çalışma mateyali olarak coşkuyla karşılamıştır. Ayrıca (profesyonel olmayan) izleyicisi, etkinliği koltuklarından izlemek yerine performansa katılmaya çağırmıştır. Dolayısıyla, dansçıların teknik becerilerine dayanmak, kişisel stili ve sanatsal vizyonu koreografin kendi verdiği bir karardır.

42 Manning, Erin. ‘Prosthetics Making Sense: Dancing the Technogenetic Body’. Fibreculture, issue 9, 2006, <http://journal.fibreculture.org/issue9/issue9_manning.html> .06.05.2008 tarihinde erişildi.

43 Gideon Obarzanek ile röportaj. Brighton, 25.05.2008.

44 Obarzanek’in örneği (ve Lucia Tong’un) interaktif medyaya karşı olduğu anlamına gelmez. Daha çok pratik ve deneysel sınırlamalara işaret ediyor.

“Sahnede solo dans ettiğim ve fonda bütün o motifleri oluşturduğum önemli sahneyi biliyorsunuz... O sahne her zaman kendimi garip hissetmeme neden olur... Seyirciler açısından, dansım zaman zaman teknolojinin görkemi karşısında ikinci planda kalmış gibi görünebilir. Bu durum performansçı açısından sinir bozucu olabilir, çünkü göz alıcı, yeni teknoloji gösteriyi çalabilir.”⁴⁵

Bu alıntı, dansçının ekranda oluşturduğu muhteşem görüntü karşısında kendisini “araçsallaşmış (instrumentalized)” hissetmesini gösterir. Ancak yukarıdaki alıntı, farklı bir şekilde de okunabilir : Dansçının, seyircinin ilgi ve beğenisini teknolojik partneriyle “paylaşmaya” hazır olmadığı şeklinde. Öyle ya da böyle, Tong’un örneği giriş bölümünde belirtilen “içeriğe karşı teknoloji (technology versus content)” tartışmasının ivedilikle ele alınması gereken bir konu olduğunu gösterir. Bir taraftan, sanat yapıtının dramaturjisinin geliştirilmesinde teknoloji ve dans eşit öneme sahip olmalıdır ki, bir sanat formu olarak dans, sadece karmaşık teknolojilerle deney yapılacak bir laboratuvar haline gelsin. Diğer taraftan, dansçılar, koreograflar ve seyirciler, performansçı tanımlarını, sahnedeki faaliyette rol alan, insan olmayan unsurları da içerecek şekilde genişletmeye açık olmalıdırlar.

Ancak, danstaki fiziksel sınırlamalara ilişkin farklı pozisyonlar alınabilir. Dansçı ve araştırmacı Susan Kozel için, teknolojilerle iç içe geçmenin sonucu olarak gerçekleşen fiziksel yavaşlama, Butoh gibi alternatif danslar keşfetmek için bir fırsattı. Bu yolla Kozel, yavaş ve zarif hareketler ve farklı dinamikler ve ritimler içeren bir dansı çalışarak “negatif” bir noktayı pozitifliğe çevirdi.⁴⁶ Dans ve teknolojilerin birleşmesinin sınırlayıcı olduğu fikrini reddeden Klaus Obermaier, ayrıca sanatta yeni perspektiflere ulaşmak için sınırlamaların gerekli olduğunu savunur. Bu bakımdan, sınırlamalar artistik bir strateji sunarlar : “Hiçbir sınırlama olmadan sanat da olmazdı. Her sahne düzenlemesi sınırlarını getirir ve yeni olasılıklar yaratır. Onlar bu yüzden oradadır! Bir ikinci, üçüncü... performansçı bile ilki için bir sınırlamadır”.⁴⁷

Yukarıdaki örneklerin de gösterdiği gibi, interaktif medyanın bir performans partneri olarak dramaturjiye ve koreografiye entegre edilmesi, farklı perspektiflerden değerlendirilmeye uygun, paradoksal bir fenomen ortaya koymaktadır. Manning’in fikirleriyle ve Tong ve Obarzanek’in deneyimleriyle gösterildiği gibi, teknolojinin koreografiyi sınırladığı değerlendirilmesi yapılabilir, ancak teknoloji aynı zamanda, Kozel ve Obermaier’in görüşleriyle açıklandığı gibi dansın gelecekteki rotası bakımından yeni perspektifler de sunar.

Bu makale, “özgürleştirici (liberating)” perspektife yakın durarak, performans partneri olarak teknolojinin performansçıların dans tekniklerini belli şekillerde kısıtlayabileceğini ama buna karşılık, oldukça etkileyici bir şey sunduğunu savunuyor: hareketin, görsel imgeler ve ses gibi sanatın diğer biçimlerine karışması. Sonuç olarak, interaktif medyanın dansa entegrasyonu, bir sanat formu olarak dansın kültürel pratiklerinde bir genişlemeyi ortaya koyar ve bu da koreografinin yaratım sürecinde yeni düşünme şekilleri ve dansçı için yeni sorumluluklar meydana getirir. İnteraktif medya ile gerçekleştirilen performanslar ayrıca bize dansa dijital teknolojilere – artık sadece araçlar değil, sahnedeki potansiyel performanslar- yaklaşımımızı yeniden düşünme imkanı verir.

45 Lucia Tong ile kişisel söyleşi. Berlin, 21.08.2008.

46 Susan Kozel ile röportaj. London, 20.12.2008.

Butoh, Japonya’da İkinci Dünya savaşından sonra ortaya çıkmış olan, dans ve performansla yönelik çeşitli aktivite, teknik ve motivasyonların ortak ismidir. Genel olarak eğlenceli ve grotesk imgeler, tabu konular, aşırı ya da absurd ortamlar içerir ve geleneksel olarak beyaz makyajla, çok kontrollü yavaş hareketlerle, seyircili ya da seyircisiz “sergilenir” Belli bir stili yoktur.

47 Klaus Obermaier ile internet röportajı. 23.05.2007



• The notion of Author

• Intelligent or hyper-sensitive space

İSTANBUL
MODERN

İSTANBUL
MODERN

No signal

04:27





ZEYNEP GÜNDÜZ

en *interpasif persona*

barbara musil & mathias fuchs & mladen dolar & robert pfaller

akbank sanat

8 november 2008

10:30-18:30

01

By the concept of interpassivity, I have (in 1996) tried to give a theoretical name to a certain behaviour which consists in delegating one's own pleasure: people who use their videorecorders instead of watching tv; intellectuals who use the photocopying machine instead of reading, and former alcoholics who do not drink anymore but permanently fill the glasses of their guests, are interpassive personae. Their replacements to whom they delegate their pleasures function for them as interpassive media.

02

What the concept of interpassivity made conceivable was the idea that we do not only try to delegate work ("activity") to other people, animals or machines; but we sometimes also attempt to delegate our consumption ("passivity"). Whereas a common-sense-economy-theory (of the homo oeconomicus) would assume that we try to work as little as possible in order to consume as much as possible, the practices of interpassivity observable in reality forced us to acknowledge the fact that our relationship towards consumption is not at all unproblematic: Obviously, we do not always want to have our consumptions, i. e. our pleasures. Of course, this entailed new questions: Why do we not want to have our pleasures? Why do people not want to watch TV, observe artworks, laugh, make love, cook, see friends etc. - but rather want to see those things be done by vicarious agents? And why is there such a need for replacement? Why can people not just let those things be?

03

Apart from those general, unquieting questions, the theory of interpassivity had a clear critical target. It was a criticism of the basic assumptions made by the theory of interactivity, namely (1) that art observers gain more pleasure when they can interact and transform the artwork than when they just have to observe and (2) that interaction in art is a model (or even example) of political emancipation. Against those assumptions, the theory of interpassivity maintained two key positions, namely: [1] that observers do not want to interact or transform the artwork; often enough they do not even want to observe it. Interaction is therefore not to be regarded as a source of increased aesthetic pleasure. and [2] that interaction cannot be regarded as a source of political emancipation. On the contrary, interaction is by good reasons often offered to the people by reactionary or even fascist authorities. Not accepting those offers but keeping a distance towards them has to be regarded as an emancipatory stance.

04

This criticism brought about by the theory of interpassivity does not only concern the theory of interactivity; it equally concerns ideologies like that of participation. In opposition to these, what characterizes the philosophical position of interpassivity theory is a profound mistrust: The mistrust against the assumption that activity were in general a good thing, both pleasant and politically liberating.

Yet becoming active (becoming a subject) cannot be regarded as universal political and aesthetic solutions if we take seriously the thesis of Louis Althusser that subjectivation is the central mechanism of ideological subjection (cf. Althusser 1969). In the same sense, Michel Foucault has argued that efficient power structures can only be established if they provide possibilities for the individuals to become active, to participate and to engage themselves due to what they regard as their free will. Such "free" activity of the individuals is therefore one of the most important contributions to making power structures efficient.

Thinking about interpassivity means therefore not less than putting into question a number of unquestioned assumptions made by almost all emancipatory movements after 1968: that activity was better than passivity; subjectivity better than objectivity; ownness better than foreignness; what can be changed better than what cannot; the immaterial better than the material; what is constructed better than what is essential etc. Those assumptions pertain to what the philosopher Gianni Vattimo has described as the paradigm of “reappropriation”; the paradigm which characterizes the philosophy of theoretical humanism (cf. Vattimo 1990: 28ff.), which has been criticized by Louis Althusser and, later, by psychoanalytic theory (cf. Grunberger/Dessuant 1997). This paradigm of reappropriation has shaped good parts of neo-marxism (with its criticism of alienation and reification), as well as of feminism (with its criticism of the object-status of women) and the recently popular theory of “immaterial labour” (cf. Maurizio Lazzarato, Paulo Virno, Hardt/Negri et al.). The criticism of this paradigm is not to be found in interpassivity theory alone, but already, “in a practical state” (*à l’état pratique*) in its object; in the interpassive practices.

05

Interpassive behaviour consists of small rituals. These rituals always include a certain “as if”: tv fans act as if the videorecorder could watch in their place, scholars act as if the photocopying machine could read in their place, postsexual fans of pornography act as if the porno heroes and heroines could have sex in their place, tibetans (according to Slavoj Žižek’s famous example; cf. Žižek 1989: 33) act as if the prayer wheel could pray in their place, etc.

This implies that delegation is always double: first, a delegation of pleasure (of tv, reading, sex, religious practice), and secondly, a delegation of belief. Since it is not the interpassive subjects themselves who believe in the “as if”. They do not at all identify with the illusion contained in their behaviour. Often they do not even think of it – far from believing in it. They just act as if, and from doing so they derive their specific interpassive relief. A kind of “magic” relief, since a symbolic ersatz act is taken as a fully satisfactory replacement of a real act: just as the so-called savage, by mutilating the image of his enemy, allows himself to avoid really killing the enemy, the interpassive tv fan, by carefully programming his recorder, allows himself to avoid whole evenings of television.

Double delegation implies a double non-identification. Not identifying means – speaking in Althusser’s terms – to avoid interpellation, not answering a call. Interpassive people do not answer the call of the consumable commodity (“enjoy me!”), and equally they do not answer the call of the illusion contained in their behaviour (“believe me!”) The position of the interpassive persona is therefore not that of the ideological subject, the subject of interpellation, as described by Althusser (which says “Yes! Here I am!”) but rather that of the subject of disavowal, as described by Octave Mannoni (which says “I know quite well but still”; cf. Mannoni 1964).

06

The small magic rituals of interpassive behaviour (the acting as if) have therefore to be understood as attempts to avoid subjectivation, attempts not to become a subject (in the Althusserian sense). Yet this finding has, conversely, to be applied to all magic ritual behaviour. Not only does interpassivity consist of magic rituals, but all magic rituals have an interpassive dimension to them. Magic is based on non-identification, i. e. on disbelief (a point that has been made by Sigmund Freud, in his essay on fetishism, and by Ludwig Wittgenstein, in his remarks on Frazer’s Golden Bough).

07

If this interpassive dimension pertains to all magic acts, and not only to the small magic acts of interpassivity – then we have to ask ourselves what we have to think about the

ongoing “disenchantment of the world” (the famous formula, coined by Max Weber in 1905, appears to apply most rightfully to our present time), which currently deprives us of all the elegant and glamorous pleasures such as tobacco culture, drinking alcohol, the presence of sex or adult language, or any other formal, public behaviour that, by its increased formalism, marks its difference from everyday private behaviour.

If magic is based on disbelief, then the disenchantment of the world has clearly to be regarded as an attempt to abandon practices of disbelief. What often presents itself as a move of enlightenment has to be understood in fact as a move of interiorization and increased subjectivation. This is precisely the point of Max Weber’s theory – since Weber clearly states that the process of disenchantment is not at all powered by science or materialist philosophy, but by religion.

In contemporary art we can often observe a similar move. Roughly speaking, did the general appearance of art not shift from a “catholic” type in the 80ies, with a lot of colourful figurative material, to a “protestant” type in the 90ies, with its concentration on the spoken word and serious moral issues? In the name of a politicization of art, contents are taken as the important part, whereas forms are more and more neglected and regarded as remainders of a traditional, “bourgeois”, metaphysical view of art. From the perspective of interpassivity it has to be asked, whether this is a cognitive gain, or rather a loss – not only in terms of pleasure, but rather in terms of instruments for dealing with affects. By doing away with the “charm” of art, one probably abandons its most efficient capacity to transform the social imaginary – and thus its most important political dimension.

08

With regard to many social fields we discuss today the relationship between some practices and the people who observe or playfully imitate those practices. It appears significant that this relationship is mostly conceived as a relationship of identification – for example, between the soccer fan and the soccer player (the assumption of “mirror neurones” attempts to account for the increase of skill on the side even of the just observing fan). Yet in many cases, it has to be acknowledged that the observation (or playful imitation) of practices is not based on identification. Many people watch cooking shows on tv or buy expensive cooking books just in order not to cook. (We are waiting with curiosity whether neural sciences will ever come up with the assumption of “non-mirroring neurones” in order to account for that.)

The principle of getting at a distance from a certain real practice by observing or imitating it in miniature form is of crucial importance for all considerations concerning the relationship for example between violent computer games and real violence, between consumption of pornography and real sexual violence or between S/M-games in Nazi-costumes and real fascist political activity. Is it not possible to assume that such imitations, just as magical acts, have the function of a defense-formation? That they are there in order to avoid real violent actions? Can we not understand that youngsters who gather quite some aggression during a school day have to shoot for some hours on their computers in order to go back to school in a relaxed way on the following day?

The fact that in the last years common sense has become more and more inclined to regard playing always and only as a preparation for real action, has to be regarded, from the viewpoint of interpassivity theory, as a theoretical weakness: contemporary culture has become more and more unable to imagine a defensive, “cathartic” function of playing. This theoretical and imaginative decline can be understood as an effect of the ongoing “disenchantment of the world”.

A kind of “icononographic naïveté” has conquered common sense, allowing it nothing but comparing the content of a game with that of a real act and drawing dreadful conclusions from that comparison (yet never applying them to other games such as chess or bowling). Conceiving of a difference in function, through identity of content, of different practices appears strangely difficult for this common sense. The question of the “articulation” between these practices (cf. Althusser 1993: 149) cannot be put up. Cultural theory has to recognize such theoretical hindrances and obstacles typical for a certain époque, and it must face and analyse them.

09

Those epistemological hindrances of contemporary thought are even more astonishing since they are accompanied by a broad number of practices of avoidance through playing. What is currently called “cultural capitalism” consists precisely of such a function of avoidance. As Slavoj Žižek has remarked, products of cultural capitalism serve more and more as requisites for a certain lifestyle or conviction (cf. Žižek 2002: 118). Fruits, for example, are not just fruits, but promises of healthy life or even ecological protest. Special sneakers are not just sports shoes but proofs of a well-informed objection against children’s work or even, due to their specific logo, definitive break-throughs against the logo-madness (cf. Ullrich 203: 128).

Of course, in the history of capitalism it is difficult to find any products which have not already been “loaded” with such meanings. Roland Barthes has shown this clearly in his “mythologies” (cf. Barthes 1964: 76ff.). A car like the famous “DS” by Citroën was not just a car, but a myth – in this case, a promise of modernity and utopian elegance. If one wants to make a distinction between cultural capitalism and classical exploitation of labour-power by capital, there seems to be at first sight not more than just a quantitative shift (maybe from a rate of less than 50% of the product-value to a rate beyond 50% provided by cultural, “mythological” labour).

Yet if there is a sharp dividing line, then it does not run between the presence of a myth and its absence. The question is not: is there a myth involved, or not? The crucial question is rather: is the myth one of participation, or does it rather show the mark, typical for our époque, of a dimension of interpassive avoidance? Drivers of a Citroën DS wanted to visibly participate in a new era of modernity and to show that. Today’s customers on the contrary who buy an offroad-car or a S.U.V. (“Sports Utility Vehicle”), live mostly in cities and almost never come into offroad-areas. Through the offroad car they provide themselves with a feeling of “offroad” without ever having to be there. In the beginning of the 20th century the philosopher Alain had perspicuously remarked: “What the city dweller especially likes about the country is the going there; action carries within it the object desired.” (Alain 1973: 242) Today although, under cultural capitalism, this formula has to be reversed: What the SUV-owner likes about the country is the fact that he does not go there. Avoidance carries within it the object of his desire (and its fulfillment). The SUV is our vicarious countryside, the apple is healthy in our place, and the sports shoe is sporty in our place (in fact sports shoes are worn more and more by people who do not practice any sports). Commodities of cultural capitalism are consumers of a vicarious life; they are interpassive media.

10

Yet why do people not want to have their lives and pleasures themselves? Why do they aim at letting themselves be replaced? As we have found out, interpassivity has to do with the sacred in culture – precisely with a “sacred of everyday life” (Michel Leiris [1938]). Since interpassive behaviour always aims at avoidance, we have to understand it as a behaviour aiming at avoiding the sacred. People tend to interpassive behaviour when they are afraid to come too closely in touch with something sacred.

This goes also for the use of cultural capitalist leisure devices which serve at avoiding leisure. Since, just like life itself, leisure also belonged to the sacred goods of paganism, as Paul Lafargue [1883] understood very well.

This attempt at avoidance reveals the traces of the oldest, most sincere relationship towards the sacred in culture: holy shyness (or, as we might put it, in more theoretical terms: sacred anxiety). Since the sacred is far from being convenient or digestible. Instead, it is ambivalent, and therefore designated by words which mean “sublime” and “filthy” at the same time (cf. Freud [1912-13]: 311). Against this background it becomes obvious how misleading are those contemporary practices, which tend to constantly bring people into a “participative” touch with certain things: when, for example, the usefulness of – nowadays privatized, “autonomous” museums – is evaluated in terms of visitors. Yet, places like museums do not at all fulfill their function by being visited! Their most important service, on the contrary, consists in the fact that one knows that they are there, that artworks are well placed there, and that one does not have to constantly visit the museum in order to observe them. The idea that such places were useless if there were not human faces incessantly appearing in front of artefacts, is a strange idea, marked by cultural forgetfulness. We owe this idea to the blindness in the way we use, in everyday life, things like offroad cars.

11

From this viewpoint, it becomes visible that today’s struggles for participation are most often nothing but attempts to bring individuals to increased identification. Speaking with Max Weber, we can call these attempts religious. Speaking with Richard Sennett (1977), we can say that these attempts at participation contribute to the growing “tyranny of intimacy”: with their ideal of face-to-face presence, they aim at the intimate, small social structure of community, not at that of society. They attempt to achieve increased identification through personal presence and active participation. (Opposed to that, Jacques Rancière has emphasized that, in aesthetic matters, it is not activity, but passivity which allows exploited workers to liberate themselves. Cf. Rancière 2006: 82).

It appears therefore that the contemporary concept of participation relies on a misunderstanding of the ancient greek concept of *methexis*. It presupposes the idea that only those who have a face-to-face presence and actively collaborate and contribute to something are at the same time those who profit from that thing. Yet, if we try to learn something from capital, we can discover that this is not true: looking at capital, we can clearly see that those who profit from a certain thing are not at all those who are present and actively collaborate at this thing. The profiteers are rather those invisible, absent people who are the silent shareholders of that thing. Shareholding, not participation is the correct translation of *methexis*, and this has to be taken as an emancipatory aim. Sticking to a strategy of interpassivity, we can sharpen our political target: the target would be being absent, dis-identified, and profiting from a society that, unlike capitalism, allows all members to profit from it in such a distanced, disconnected way.

Bibliografya:

Alain

1973 On Happiness. New York: Frederick Ungar Publishing

Althusser, Louis:

[1969] Ideology and Ideological State Apparatuses

<http://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm>

1993 Écrits sur la psychanalyse. Freud et Lacan, Paris: Stock/ Imec

Barthes, Roland

1964 Mythen des Alltags, Frankfurt/M.: Suhrkamp

Freud, Sigmund

[1912-13] Totem und Tabu, in: ders., Studienausgabe, Bd. IX, Frankfurt/M.: Fischer

1993: 287-444

[1927] 1989 Fetischismus, in: ders., Studienausgabe, Bd. III, Frankfurt: Fischer, S. 379-388

Grunberger, Bela/ Dessuant, Pierre

1997 Narcissisme, Christianisme et Antisemitisme. Etude psychoanalytique. Arles: Actes Sud

Lafargue, Paul

[1883] Das Recht auf Faulheit. Widerlegung des 'Rechts auf Arbeit' von 1848

<http://www.sozialistische-klassiker.org/Lafargue/lafargue01.html> (last visited: 2005-06-13)

Leiris, Michel

[1938] Das Heilige im Alltagsleben, in: ders.: Die eigene und die fremde Kultur. 2. Aufl. Frankfurt/M.: Syndikat, 1979: 228-238

1994 L'homme sans honneur : notes pour Le sacré dans la vie quotidienne. Paris: Place

Mannoni, Octave,

1964 "Je sais bien... mais quand-même". La Croyance, in: Les Temps Modernes, April 1964: 1262 - 1286

Pfaller, Robert

1996 Um die Ecke gelacht. Kuratoren nehmen uns die Kunstbetrachtung ab, Video-recorder schauen sich unsere Lieblingsfilme an: Anmerkungen zum Paradoxon der Interpassivität, in: Falter 41/ 96: 71

z

Rancière, Jacques

2006 Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. Berlin: b_books/Reihe PoLYpeN

Sennett, Richard
1977 *The Fall of Public Man*. New York: Knopf

Ullrich, Wolfgang
2003 *Tiefer hängen. Über den Umgang mit Kunst*, Berlin: Wagenbach

Vattimo, Gianni
1990 *Das Ende der Moderne*, Stuttgart: Reclam

Weber, Max
[1905] *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, in: id., *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie I*, Tübingen: Mohr, 1988: 1-206

Wittgenstein, Ludwig
1993 *Bemerkungen über Frazers Golden Bough*, in: ders., *Philosophical Occasions 1912-1951*, Ed. by James C. Klagge and Alfred Nordmann, Indianapolis & Cambridge: Hackett, 1993: 115-155

Zizek, Slavoj
1989 *The Sublime Object of Ideology*, London, New York: Verso, 6th impr. 1997

2002 *Die Revolution steht bevor. Dreizehn Versuche über Lenin*, Frankfurt/M.: Suhrkamp

In his seminar *The Ethics of Psychoanalysis* (Paris 1986), Lacan writes the following remarks on the function of the choir in Greek tragedy:

“When you are in the evening in the theatre, you think about your petty concerns, about the pen you have lost during the day, the check you would have to write tomorrow ... Your emotions are taken care of by a healthy theatrical disposition. The Choir takes care of it. The emotional commentary is made ... You are thus free of every worry - even if you don't feel anything, the Choir will have felt in your place. And after all, why not imagine that the effect will be produced on you even if you haven't trembled that much? To tell the truth, I don't think that the spectator trembles much.” (pp. 294-5)

There is indeed a most curious device in this: we can delegate our terror and our pity onto the Choir, who feels for us, grieves for us, trembles for us, it frees us of our burden of participation and emotion. Whatever we may be thinking or feeling while attending the performance, we 'objectively' experience terror and pity via our stand-in, by delegating them, as it were. The point was then often made by Žižek (first in *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst!*, Berlin 1991, pp. 49-52), who proposed some other instances of the same device: take the case of women hired to mourn and cry over the dead in the place of the mourner, a practice still followed in certain parts of the world; think of the prayer wheels of the Buddhist monks; and to come closer to our everyday experience, think of the canned laughter which accompanies various TV series (the 'sitcoms'), a bizarre phenomenon where the machine laughs instead of us and frees us, so to speak, of the burden of enjoyment. The moment one started to look, the examples kept springing up, the phenomenon suddenly appeared to be widely present without bearing a name. The final step was then accomplished by Robert Pfaller, with his felicitous invention of the concept of interpassivity, and under this banner a gradually spreading international discussion followed.¹

The advantage of this term – interpassivity – is among other things that it counteracts interactivity and points out its reverse side. Interactivity is one of the slogans of the day, the password for dealing with the new media and praising their alleged advantages, as well as the motto of a series of new artistic forms and practices which involve participation by the audience. Interpassivity puts forth a very different image, it aims at a certain kind of enjoyment disguised by interactivity. What kind of enjoyment can be derived e. g. from the canned laughter? Surely it's rather an unavowable sort of pleasure to be indulged in private, something clearly bordering on perversion, a guilty pleasure, a secret enjoyment. One can present oneself as a hero of interactivity, taking things into one's own hands, shaping them with one's creativity, adding one's ideas to the existing lot, not letting oneself be imposed on, striking back, as it were - briefly, being a subject (although in a rather dubious sense of a peasant in the global village). But interpassivity? This position can hardly compete for glamour and there is even something shameful about it. For in order to be a subject, it seems that the least one can do is anything opposed to passivity, inter or not. To make it quick and to provide a rather rough provisional starting point, one could say that interpassivity is the reverse side of the subject, the part which is always doomed, a constant peril that could engulf subjectivity, reduce it, destroy its dignity - and also something presenting itself as a lure, a constant temptation, the song of the Sirens, an appeal to give up, to submit to this unavowable enjoyment.

¹ Cf. Robert Pfaller (ed.), *Interpassivität*, Vienna 2000, which summarizes his longstanding efforts on this theme. Two international conferences about interpassivity were organized in Linz in 1996 and in Nürnberg in 1997, and Pfaller (op. cit.) provides the best summary of the discussion so far. For Žižek's further reflections on the theme cf. *The Plague of Fantasies*, London/New York, 1998.

(Though in order not to be passively seduced by the song of the Sirens, the active strategy, in this case, strangely consists in being helplessly tied to a mast. So there you are.)

Ultimately, there seems to be a dilemma, an alternative: either to be a subject, actively shaping the world around me, interacting with it, or to give way to enjoyment, entrust oneself to (inter)passivity, let the things laugh and cry instead of me. Either the subject or the (passive, perverse) enjoyment.

Let me now start with a glance into the prehistory of interpassivity. There is a short piece which can perhaps be seen as a possible birthplace of the canned laughter phenomenon and of the entire idea of interpassivity, or at least as its embryonic stage. It is a brief text called "La machine à gloire" ("The glory machine" or "The machine producing glory"), written by a somewhat obscure French nineteenth century author Villiers de l'Isle-Adam (1838-1889). It was first published in 1874 in *La Revue littéraire et artistique* in Paris, and later included in his best known book, a volume of stories *Contes cruels* (Cruel Stories), in 1883 (here quoted in the new edition, Paris 1980). The piece is curiously dedicated to Stéphane Mallarmé, otherwise Villiers' close friend.

Villiers de l'Isle-Adam was of aristocratic origin (he was even briefly considered as the pretender to the Greek throne in 1863), the fact which seems to have defined his basic stance and demeanour throughout his 'life and work'. For the one red thread which consistently runs through virtually all his writing is the horror and rejection of the bourgeois civilization (for him rather a contradiction in terms), of its spurious values, its idea of progress, its alarming and ludicrous victorious march through the nineteenth century, its lack of spirit, character and valour. Villiers was a master of mockery and derision, ridiculing all the bourgeois tenets by turning them into the fantastic, the grotesque, the bizarre, the sarcastic, debunking their hidden assumptions and fantasies, prolonging and exaggerating their ways of thinking into the absurd, but the farcical atmosphere of high comedy is never far from the tragic and the macabre.

The piece on 'the glory machine' tells us about the marvellous invention made by a baron Bathybius Bottom, an English engineer (whose English name, apart from the obvious anal allusion, also recalls the immortal Bottom and his ass's head in *A Midsummer Night's Dream*). The prodigious new machine, which infallibly produces nothing less than glory, is but an extension of a very old phenomenon, a phenomenon which I suspect might be as old as the invention of theatre itself, and which in French has an unmatched economical and evocative name, *la claque*. It designates the 'organized applause', the group of hired applauders in the audience who applaud by prearrangement, most often for financial reward (or else for reasons of friendship, rivalry, fidelity to certain traditions, etc.). The French word is so excellent that the English and the German had no choice but to borrow it.² Quite appropriately, its primary meaning in French is 'the smack, the slap in the face, the box on the ear', and among its other meanings we also find that of 'the brothel'. To say nothing of its vicinity to *la cloaque* (cloaca).

² Brewer's Dictionary of Phrase and Fable, always on the level of its task, gives the following description: "A body of hired applauders at a theatre etc.; said to have been originated or first systematized by a M. Sauton, who, in 1820, established in Paris an office to secure the success of dramatic performances. The manager ordered the required number of claqueurs, who were divided into commissaires, those who commit the piece to memory, and noisily point out its merits; rieurs, who laugh at the puns and jokes; pleureurs, chiefly women who hold their handkerchiefs to their eyes at the emotional parts; chatouilleurs, who are to keep the audience in good humour; and bisseurs, who are to cry bis (encore)." The phenomenon appears to have been so ubiquitous in the nineteenth century that numerous authors have treated it well before Villiers (most extensively Émile Souvestre in *Le monde tel qu'il sera*, 1846). In December 1842 an anonymous note in *Revue et gazette musicale* already suggested the replacement of the claque by a machine, pretending that this device already existed in England and should be imported.

La claque, to be sure, doesn't involve just applause, it can cover a vast variety of reactions, both positive and negative. A well organized claque can proffer, in Villiers' picturesque terms,

"the Cries of frightened ladies, the muffled Sighs, the telling True Tears, the sudden Small Chuckles, immediately contained, of a spectator who is slow in getting the point (six pounds extra), the Clicking of tobacco boxes, into whose generous depth the raptured man must take refuge, the Clamour, the Suffocations, the Encores, the On-calls, the silent Tears, the Threats, the On-calls with Yelling, the Signs of approbation, the divulged Opinions, the Crowns, the Principles, the Convictions, the moral Tendencies, the epileptic Attacks, the Childbirths, the Hissing, the Suicides, the Crackle of the discussion (Art for Art's sake, the Form and the Idea), etc., etc." (p. 100)

This hilarious inventory is immediately followed by a warning:

"Let us stop here. The spectator might be led to imagine that he himself, unwittingly, makes part of the claque (which is an absolute and incontestable truth); but it is better to leave some doubt in his mind about that." (Ibid.)

The claque presents a strange logical counterpart to the choir of the Greek tragedy, which served as one of the paramount instances of interpassivity. The choir is the spectator's stand-in and representative on the stage, relieving him of his terror and pity which it feels and expresses for him, instead of him. The claque is his representative in the audience, his 'second self' sitting next to him, taking care of his appropriate reactions off stage – clapping, booing, laughing and crying in his place, instead of him, taking the burden of feeling and enjoyment off his shoulders. He can relax, the claque will attend to the rest. But then, can one ever draw the line between the claque and the audience? Does not the claque surreptitiously infiltrate the audience and its reactions, so that in the limit it may coincide with it? Is there an audience clearly apart from and simply outside the claque? Villiers sees very well that the claque is not unrelated to the unconscious: the spectator makes part of it à son insu, without knowing it, he is bound against his will to this Other sitting next to him with which he shares the space and the time of the spectacle and from which he cannot simply disentangle himself. One could well say that in the unconscious ça claque, perhaps well before ça parle, or that ça claque is perhaps the model and the epitome of ça parle. Can the spectator ever say: 'Away with the claque! I want to rely on my own authentic reactions!?' But this turn has already been anticipated by the claque itself: "The latest stage of the Art is proffered when the claque in person cries out: 'Away with the claque!' and then pretends to have been itself imposed on [entraînée, induced] and applauds at the end of the play, as if it was the real Audience and as if the roles were reversed; it then restrains the overzealous exaltation and makes the restrictions." (Ibid.)

So the claque is intractable, its boundaries are constantly blurred, it cannot be assigned to a limited space. It can itself incorporate its own criticism and functions perhaps at its best when it shouts 'A bas la claque!', taking on itself the battle-cry against itself, taking on its shoulders not only the spectators' reactions to the play, but also to itself. The claque is itself and its negation, and the self-negation makes it stronger and omnipresent. The spectator can indeed relax, since even his hard feelings against the claque are taken care of by the claque. It reaches its highest form when it says, like the brave Athenian amateur actors, on the Shakespearean Bottom's suggestion: 'I am not the lion, I am Snug, a man like you!'³

3 Bottom: "Fair ladies! I would wish you, or, I would request you, or, I would entreat you, not to fear, not to tremble: my life for yours. If you think I come hither as a lion, it were pity of my life. No, I am no such thing; I am a man as other men are' - and there, indeed, let him name his name, and tell them plainly he is Snug the joiner." (A Midsummer Night's Dream, III/1)

This is when it bites at its best, ripping the audience apart with its lion's claws. (Its 'This is not a lion' is to be read in the vein of the Freudian 'This is not my mother'. (PFL 11, p. 437)) "The living statue, sitting in full light in the middle of the audience, la Claque is the official attestation, the avowed symbol of the incapacity of the crowd to determine by itself the value of what it hears. Briefly, the claque is to the theatrical Glory what the Mourning women have been to Sorrow." (Villiers, p. 100)

Villiers, as we can see, is well aware of the interpassivity aspects, giving himself another paramount example of it. There are strong indications that he must indeed have read the discussions on interpassivity since a few pages later he also proposes the comparison with "the Prayer-wheels of the Chinese, who are our forerunners in all things concerning Progress" (p. 105).

One may perhaps frown at Villiers' inveterate contempt for the crowd and its inability to make up its own mind and form its own judgement, but the mechanism of the claque goes well beyond his bias. For the question is: How to extricate the 'authentic' from the contrived? Is there an unequivocal line? Hasn't one 'always already' been part of the claque? Has there ever been a theatre without the claque, or indeed any form of art without some counterpart of it? Can one be rid of the claque? One must extend the claque to the one which precedes the performance - the publicity, the reviews, the criticism, the media coverage, the friends' opinions, the gossip - and which has driven us to the theatre in the first place. But its forms are far more protracted and insidious: there are people, forming strange groups of claqueurs over the centuries, who have seen the plays before us, read the books, admired the paintings, listened to the music, before we ever stepped into a theatre, a music hall, a gallery, a library, and who have produced the inaudible claque, this very slight rumour: this is a piece producing terror and pity, this one is for laughter, that one for tears, this one is to be sneered at. They have seen it all and heard it all, they have enjoyed it before us, they have applauded and booed, they have set the proper ways to show us how to react. Would one ever set one's foot in a theatre without the invisible claque spreading the rumour that this is a proper thing to do? Isn't the claque another name for tradition? Is there a culture without the claque? Are there any standards of authenticity which would not, at some point, have recourse to the claque? Can one ever form an 'authentic judgement' independently, on the spot, without some support of the claque, its background noise, even when one imagines opposing it? The opposition, as we have seen, has been foreshadowed by the claque. There is perhaps the most insidious form of the claque which tells us: 'Don't follow the claque!', the form even harder to resist than its more naïve straightforward counterpart. – Villiers, the defender of aristocratic values against their debasement and ruin in the budding mass-culture of the bourgeoisie, saw the growth and the expansion of the claque as a symptom of the age, as a decline of values, the mounting inability to recognize true worth and the need to rely on fraudulent authorities. The aristocratic culture was based on distinction, and what distinguished the elite was its ability to distinguish true worth, not to be led by the claque. But there is a trap in this, for this stance could be translated by distinguishing the true claque from the false one, and the true claque being formed by those who cry 'don't follow the claque'. Can there be distinction simply outside of claque?

There is this organized applause (as well as hissing and booing) which has been going on for centuries and there is no easy way of discerning its bias and partiality, for what would we be without that bias? Can there be an enjoyment of art, a consumption of culture, without some backdrop of the claque enjoying it for us? Without being entraîné? I am not trying to say that there are no 'intrinsic values', but rather that the very notion of intrinsic values has to rely, at some point, on the claque. One has to trust the claque, at some point, that this is the intrinsic value. One has to believe, at some point, that the claque should know, it has surrounded the 'classical works' for centuries and millennia.

And if one wants to replace a certain value, induced by the claque, by another one, supposedly more genuine, it is perhaps the case of substituting one claque for another. The claque is well 'supposed to know', but it is also in its nature to contradict itself.

There is only a small step from there to cross the line of interpassivity: why bother going to the theatre at all, since the claque, past and present, has been and is enjoying it in our place? Perhaps the authentic stance would rather be to stay at home, relying on the claque to attend to the troublesome business of culture instead of us, delegating our enjoyment to them, while we can rather relax at home and do - what? Watch the sitcoms with canned laughter? Delegate some more enjoyment? Is there an enjoyment outside the claque?

To be sure, this doesn't apply solely to art and culture. The claque produces glory in all of its forms: "Every glory has its claque, i. e. its shadow, its part of artifice, of mechanism and of nothingness (for Nothingness is the origin of everything) ..." (P. 97) So any glory is constantly and inextricably accompanied by its claquing shadow, the applauding double, its other, which may well have become invisible and inaudible as the background noise of history, its wall-paper, its buzz, and it has been long since forgotten who hired it, and for what reward. Or rather - perhaps it has never been properly hired and paid, perhaps it has itself been 'always already' entrainée, it was always just following the claque whose origin escapes us (good stuff for myths: who hired the first claqueur?). Instead of asking the paranoid question 'Who hired the claque?' one should rather ask 'How come that the claque functions so well without being hired?' It is the part of glory which dooms its valour to contrivance, fabrication and deceit, its shining to darkness, its being to nothingness, while at the same time securing its success and survival. There is its part of spanking, of brothel and of cloaca. Culture, tradition, history seem to be all permeated with the claque. La claque – what a formidable name for the big Other, the Lacanian grand Autre!

Anyway, the ingenious baron Bottom had the brilliant idea to turn the claque into a machine – something which it has 'always already' been anyway. "In fact, the claque is a machine made of humanity, and hence perfectible." (P. 97) The imperfect human machine can be perfected, the contingencies eliminated, its human material can be replaced by the accuracy and predictability of a mechanical device. The machine should be incorporated into the theatre hall itself, into its very architecture: the 'phonographs' are to be placed into the orifices of statues and decorations, and at the appropriate moment they would emit "the wow-wows, the Cries, the 'Out with the cabal!', the Laughter, the Sighs, the Encores, the Discussions, the Principles, the Clicking of tobacco boxes etc., all the sounds of the audience, but PERFECTED." (P. 102) Once Edison⁴ has invented the 'phonograph', the first machine to record sounds, there is nothing easier, and the 'canned laughter' seems to be its first 'natural' consequence, immediately obvious to Villiers. The machine can be further perfected by the emission of gas, dispersing in turn the tear gas and the laughing gas as the occasion demands; by the wooden hands attached to every seat; by the devices throwing flowers and laurels on the stage, etc. All this is operated from a sophisticated control-room placed in the prompter's pit, which would thus turn into a veritable 'cock-pit'. There can be no doubt: once any play has entered this tremendous machine, it is condemned to success, there can be no accident. All resistance is in vain.

On top of that, an extension of the Bottom's machine can also take care of the theatre criticism. The recycled clichés and commonplaces can be mechanically assembled, with only some names being changed in the blank spaces, and the ensuing results would by far surpass the modest human endeavours.

4 Thomas Alva Edison actually appears as a major fictional character in another notorious book by Villiers de l'Isle-Adam, *L'Ève future* (The Eve of the Future) (1886). There the entire plot turns around the fabrication of a mechanically produced woman (the 'andréid', "the electro-human automate which, thanks to the discoveries of modern science, gives the complete illusion of humanity" (p. 105)), which in the novel is contrived by Edison in person. The book has been recently promoted to the rank of glory by a considerable amount of attention paid to it by the feminist criticism, this new avatar of the claque.

The criticism has always been part of the claque anyway, it is just as mechanical by its nature. The spirit is a machine, and the claque can be seen as another instance of Pascal's advice: first the machine, and the spirit will follow.

It is no coincidence that Bottom has been named after the Shakespeare's Bottom the weaver. Like the new Bottom, the old one was also a mastermind of theatrical trickery. But there is a crucial difference: the old Bottom believed in theatre's intrinsic magic and its sway over the audience, which turned him into a Brechtian *avant la lettre*, his main concern being how to produce some *Verfremdungseffekt*. He wanted to appease and dis-enchant the audience - 'this is only a play, these are no real swords and lions'.⁵ He believed, with infinite credulity, in the infinite credulity of the audience. For him the theatre was too convincing in itself to need a claque, so the duty of the actors was quite the opposite: to fend off too much enthusiasm, to break down the illusion. Whereas the new Bottom, knowing very well that all magic is contrived, has the opposite concern - how to arouse the audience and make it believe. His tricks are no less crude and obvious than the old Bottom's ones, but one cannot but be taken in. The audience, under the spell like the fairy Queen Titania, has no choice but to fall in love, head over heels, with the ass's head.

So the enigma of glory has found its final solution with our bottomless Bottom: "This Sphinx has found its Oedipus." (P. 107)

Several problems arise from this text. First of all, are we dealing here with a 'genuine' case of interpassivity? There is a subtle edge which delineates our topic, though the question is whether the demarcation line can be maintained all the way through. It can be approached through Villiers' crucial term *entraîner* - to induce, to impose, to provoke, to prompt. The point of the machine, for him, is to induce the reactions first emitted by the claque, be it in its human or mechanical shape. The claque has to contaminate the spectator with laughter, tears, opinions etc. which precede in the artificial form pretending to be 'the real thing' (or even crudely by physiological stimuli, where interpassivity is lost altogether). The claque applauds in order to make me applaud, it laughs to make me laugh. The spectator's 'authentic' feelings are provoked by artifice, so that he is no longer able to tell the difference himself. But the point of interpassivity is the slight displacement of this apparatus: the point where the devices, whether human or mechanical, take upon themselves the reactions instead of us, when they feel for us, so that we are dispensed of enjoyment, or rather we can indulge in the bizarre enjoyment of delegating enjoyment to the (human or mechanical) other. The canned laughter doesn't make me laugh, it rather prevents me from laughing. Villiers stops short at this twist, although its spectre is there throughout - the moment one says the claque, there is a supposition of a delegated enjoyment. What induces me to follow the claque is that it incarnates a 'subject supposed to enjoy' (rather than merely a subject supposed to know), and thereby it tries to contaminate me with the wish to participate on this enjoyment. But here is the tricky edge: the moment I suppose that the claque enjoys, the temptation is great to be dispensed of it and that I rather enjoy the claque enjoying for me than taking part in it myself. The very supposition of enjoyment provides enjoyment, a special kind of pleasure which is at the core of interpassivity. And one can advance the hypothesis that this mechanism actually lies at the very core of culture.

There is a common experience with the cultural magazines in big cities, such as *Time Out* in London, *The Village Voice* in New York, *Pariscope* in Paris etc.: they all give alluring descriptions of all the spectacles on offer, with timetables, venues and prices, and each item is accompanied by a critical comment, with hints, points of appreciation, the instructions for use, pointing out the salient features, the special angles of enjoyment.

⁵ Bottom: "Write me a prologue; and let the prologue seem to say, we will do no harm with our swords, and that Pyramus is not killed indeed: and for the more better assurance, tell them that I Pyramus am not Pyramus, but Bottom the weaver; this will put them out of fear." (III/1)

It is all meant to be user-friendly, to make the proper publicity and inspire the wish to indulge in all these sumptuous feats, to partake in their aura. But the effect those magazines mostly have is that they both arouse and satisfy the desire thus aroused, one vicariously enjoys all the magnificent events by reading about them, indulging in the countless possibilities, 'oh, I could do so many splendid things tonight, so why don't I rather stay at home?' There is an edge embodied in all culturally criticism, art journals, the lavish catalogues, getting more lavish by the hour, all the vast and wide-spread cultural enterprise, the rumours and the doxa, the musts and the don'ts, the proper attitudes, what is chic and what isn't, the industry of opinions – no doubt there is a necessary work of reception and appreciation without which the culture doesn't exist, the work of analysis which sustains culture, but at the same time there is a particular kind of enjoyment at stake, the enjoyment of all the work, appreciation and enjoyment being done for us, in our stead, by a subject supposed to enjoy, by someone else enjoying properly, seeing, reading and hearing it all. There is a particular kind of cultural enjoyment in participating in culture vicariously, through indirect participation, partaking in it without ever leaving one's apartment (and pitying the poor uneducated primitives who don't partake in it – they don't leave their apartments either, but they don't know what they are missing, whereas we don't miss it by knowing about it). (It wouldn't quite do to read *Time Out* in Istanbul, one has to be on the spot to have the illusion of the free will to indulge in all the innumerable possibilities, although one never really goes anywhere.) And of course the majority of all this cultural criticism and advertisement happen quite mechanically, by recycling the clichés, platitudes and stereotypes, but this provides an opportunity to a further bit of enjoyment, namely of seeing through its mechanical nature and feeling all the more clever for that. 'Of course I don't believe in what these critics have to say, they are mostly dumb and obtuse, but nevertheless ...' (This happens also with canned laughter, where one of the points of enjoyment is precisely to feel clever, feeling oneself way above finding this low sort of humour funny.) But so all these journals are worth every penny, they provide more enjoyment to more people than the 'real' culture does. What greater enjoyment than sitting in a Paris café and browsing through *Pariscope*, with the best of world's culture at my fingertips? And here lies the problem: there is no culture without a stand-in for culture, all these vicarious ways are internal to the thing itself, which would evaporate if it was deprived of it. The culture is the culture of the stand-in for culture, of a capacity for stand-in.

The stand-in has a double edge to it: it can be understood, on the one hand, as the mechanism of compensation for a lack. One cannot get the thing immediately, so one opts for the second best instead – if I cannot have the pleasure, let another person have it in my place, drink a beer for me which I am not allowed to drink (to take an example from Kafka), or let the machine be entrusted with the enjoyment of which I am deprived. A bit of the ersatz pleasure is better than none at all, so let me at least have the pleasure with knowing that the other has it. This is the logic of an inadequate compensation for the real thing, which is unattainable directly, for whatever reason. But this is not what interpassivity really aims at; it is better understood, and presents a real paradox, when it is not a question of a slim recompense, but a question of producing a new kind of pleasure that I wouldn't be able to attain in any other way. It is here that the proper function of the cultural stand-in comes in: it is not that the cultural gadgets, including interpassive ones, compensate for the loss of enjoyment, the heavy price that the culture has imposed on us by its prohibitions and restrictions, the repression of our natural drives, the discontent it entails, but rather it is an unprecedented invention of new enjoyments. It is not that the drives should adapt to social restrictions and so be satisfied by stand-ins instead of the real thing, they are not adaptational by their very nature and their sublimation is not social adaptation, but they produce ever new objects within the structure of replacement.

With interpassivity the culture redoubles itself, as it were: the new objects, the cultural products, the works of art, are – as replacements – seen as the thing itself in a secondary movement, the proper thing endowed with an aura, the highest good, they are the objects which, as stand-ins, are themselves set as the objects of the prescribed cultural enjoyment. This is what defines the man of culture, as opposed to uneducated barbarians – that he is able to appreciate and enjoy properly the cultural objects, that he knows his way around them, the proper ways of worship and adulation. But this is where interpassivity comes in, as a second degree deferral: to invent mechanisms which enjoy them for us, appreciate them instead of us. So if an artwork is a stand-in, a supposed ersatz enjoyment which has been proliferating through sublimation of the drives, then interpassivity is a stand-in for a stand-in, a stand-in for the enjoyment that the first degree ersatz was supposed to yield. It is a doubly deferred enjoyment. But this double structure is as old as culture itself. The *claque*, as maybe the oldest mechanism of interpassivity, has a double function: on the one hand it singles out the objects of culture, it points out works of art for us, it shows the ways how one should enjoy them, it instils in us the terror and the pity, the laughter and the tears, it sustains the vast cultural enterprise in its many ramifications, it provides judgments and opinions. But on the other hand it is not merely there to drag us in, to cultivate us and instil the proper emotions, but also to enjoy instead of us, laugh and cry instead of us and divulge our judgments. So I can participate in the business of culture by delegation, through my representatives, which is again ambiguous: it is both ‘authentic’, that is, a properly cultural stance, the delegated enjoyment being a mechanism inextricable from culture, the authenticity relying on delegation is what makes it tick, the authentic delegation of authenticity, but at the same time there is a slope leading to pomposity, vanity, self-importance, for by adopting this stance I indulge in the illusion of being far more sophisticated than the usual consumers of culture, I place myself above culture, I show my cultivation by letting the others do the cultivated work for me, I show a higher degree of culture by not participating in it directly. So this attitude is on the edge of being both genuine and conceited, or of being both humble and arrogant – humble, if it is about giving up the enjoyment of the ego to another, to a device, so that one gets enjoyment in its decenterment, I am happy because ‘it’ is enjoying; arrogant, if this is the way to an inflation the ego which thus gains in self-importance and the illusion of the increase of cultural capital. And there is, accompanying it, a thin line between a dirty pleasure of interpassivity that one wouldn’t want to publicly admit, and the stance of boasting about it and thus showing oneself as a real connoisseur.

If the *claque* is as old as culture, it nevertheless has a history. Villiers’ text is important because it marks a turning point. It was perhaps only in the nineteenth century that one could realize that the *claque* is just a machine, that its services can be brought about in a purely mechanical way, that there is literally a mechanism attached to culture, a cultural machine which sustains it, a machine of enjoyment, both producing enjoyment by contamination and itself enjoying instead of the consumer. This is the importance of Villiers’ text, which makes ample use of the phonograph and various technical artifices, thus predicting the technologies to come. The video can watch our movies for us, the photocopying machine can read our books for us, we take photographs of our touristic cultural excursions as stand-ins for our partaking of culture, the canned laughter can laugh for us. The fact that culture can be stacked and recorded enhances the structure of the stand-in, it dispenses us far more than ever from enjoying it ourselves. Villiers has perspicaciously seen that the new technologies are based on the structure of the *claque* and that they will thus effectively relay a mechanism as old as culture.

Interpassivity stands at an interstice, at the crossing point between desire and drive, to use these elementary psychoanalytic terms. Both desire and drive depend on a structure of delegation, but in two different, even opposing ways.

What does delegating mean? There is nothing extraordinary in delegating a human activity – Indeed one could say that an activity first becomes specifically human by being delegated, either to a thing – a tool (the man being a ‘tool-making’ animal by one of his definitions, cf. Marx and Franklin), or, in a parallel gesture, to another man, a ‘speaking tool’ (Aristotle’s designation of the slave), someone who is to carry out another’s orders: the two ways of transferring one’s activity to another, which are the very stuff of history, the substance of the progression of technologies and the concomitant development of class relations (the means of production and the relations of production, to nostalgically recall the Marxist terms). The gesture of delegating an activity both defines ‘man’s nature’ and, by the mediation it introduces, exposes it to ‘alienation’. (Who owns the tools? Who owns the slaves? Who owns the means of production? There is the whole drama of the relations of production as class relations.) So human activity is, by definition, always ‘inter’. Delegating one’s passivity is far less obvious, and of the many paradoxes it involves the first problem is whether one can set up a clear limit between activity and passivity at all. The question has a double edge. Laughing, crying, praying, feeling terror and pity, watching videos, etc. – are they passive? Where does passivity start, where does activity end? Is laughing a passivity? Surely it is – generally – provoked, it is by its nature a reaction to something, but then again, is there ever an action which would not also be a re-action? Can one start an unprovoked action? The Kantian *causa noumenon* of the notorious third antinomy in the Critique of Pure Reason, a cause which wouldn’t itself be an effect? Even in the extreme case of perception, with our senses merely being affected by external stimuli, one can hardly maintain, at least after the Kantian turn, that it is simply passive – Kant’s point being precisely that the subject ‘always already’ contributes to the constitution of what s/he perceives. Delegating laughter to another (people or machines) is certainly paradoxical, but perhaps not primarily by virtue of its passivity. It is rather its ‘incalculable’ character which makes it so, the way in which it can be seen as intimately human (and indeed there is another common proposal for defining the human as ‘the laughing animal’), so irreducibly human that it cannot be delegated (and it goes the same for other intimate feelings – mourning, terror and pity etc.). Where ‘the tool-making’ animal necessarily delegates, ‘the laughing animal’ doesn’t – at least not till the recent invention of canned laughter. – So is ‘feeling’ ever a passivity? If it is initially a reaction (but this is true of any activity as well), it is itself only palpable by ‘actively’ expressing itself, by being ‘acted out’, made visible, externalised in one way or another, worked-through, and thus becoming itself a cause for other reactions, so that the line is always blurred.

Perhaps the crux of the matter doesn’t lie so much with passivity, whose boundaries can never be quite established, but rather with the concept of enjoyment. Enjoyment is what lies at the bottom of those ‘intimate feelings’ enumerated in the catalogue of interpassivity, on the one hand as something untransferable (as ultimately incalculable and immeasurable),⁶ and on the other hand as a bonus, a reward, a gain, a benefit, a blessing – so why on earth would one want to delegate it at all? – So perhaps instead of interpassivity one should more appropriately speak of ‘inter-enjoyment’. This brings us back to the point with which I started – enjoyment (in ‘passivity’) as the reverse side of the subject as ‘active’. The crux of passivity is the enjoyment it involves. But the problem is thus displaced, since one can easily conceive of getting enjoyment from activity – but is it of the same kind as the unavoidable and shameful enjoyment in passivity? And is enjoyment simply passive? And how can enjoyment be delegated? Does delegating it turn it into passivity? Here the intervention of psychoanalysis is called for, and I suppose inevitable. To make it quick, let’s say that if enjoyment is what people are after, then it can and should be complemented with the concept of desire.

6 The fact that enjoyment is essentially incalculable presses us all the more to attempt to calculate it. There has been a whole line of thinking, during the Enlightenment, obsessed with ‘le calcul des jouissances’, ‘the calculus of enjoyment’, with some hilarious results (cf. Bentham).

We thus obtain the conceptual pair, desire and enjoyment, which can perhaps substitute the somewhat dubious pair activity/passivity. But do they fit? Is desire really after enjoyment? Does desire seek enjoyment? If we now open Lacan's *Écrits* (Paris 1966) on p. 825, we find the following brief sentence, one of the notorious Lacanian proverbs: "For desire is a defence, defence against the transgression [outré-passer] of a limit in enjoyment." This elementary psychoanalytic insight – that the point of desire is the defence against enjoyment – seems to considerably complicate our problem, or perhaps to utterly simplify it.

It is in the very nature of desire that it is interactive. There is no desire without being at some point entraîné, provoked and prompted by the desiring other. One desires by relying on the desire of the other, so there has to be an elementary identification with the other for desire to emerge. One can easily see that with the *claque* – one's reactions, judgements and opinions are always framed in some way by the *claque* which offers the entries, the attitudes, the proper ways to respond, and which instigates our wish to participate at all. One has 'always already' unwittingly started participating. Lacan has never tired of repeating that the subject's desire is the desire of the Other – and we can paraphrase: the desire of the *claque*. In desire, one is dragged into activity in order to figure out what has dragged the other into activity (this is at the core of desire's interactivity). What makes the Other tick? What is he (she? it?) after? How and why does he desire? How does he enjoy? Or does he enjoy at all? One can only find out by adopting the desire oneself, which is thus indeed nothing else but the desire of the Other. Apart from assuming that the Other (of the *claque*) knows, there is also the supposition that the Other enjoys, so one follows the *claque*, one goes through the motions indicated by the *claque*, in the hope to be awarded the prize of enjoyment. But here is the rub, not the rub hindering the desire, but constituting it.

The desire is coupled with identification in which it takes support, but it doesn't run out into enjoyment – it is maintained by being perpetually dissatisfied. The supposition of enjoyment in the Other doesn't lead to enjoyment, it is rather the way of preventing it. The lack has to be maintained if desire is to be kept up at all. The subject loves his lack, he would rather give up anything but the lack. Should he simply attain the supposed enjoyment, his very status of a subject would collapse, insofar as subject and desire are here synonymous.

The first form of interpassivity follows from there. If indeed desire is but a defence against enjoyment, then an ingenious way to defend oneself consists in entrusting enjoyment to the other. There is a slide leading from 'The other enjoys, so I want to enjoy as well' to 'The other enjoys, so thank God I don't have to, what a relief!' Let the *claque* do what it is supposed to do anyway, i. e. enjoy – instead of me. One painstakingly records, e. g., the movies on the video without ever watching them. So let the video watch my favourite movies for me, for otherwise I would have to enjoy them myself, and I can see in advance the disappointment that this would bring; I can see that I can never measure up to the supposed enjoyment. By leaving satisfaction to the other, I can continue to suppose that the satisfaction of desire is safely taken care of. If the other enjoys for me, I can maintain and preserve my desire by defending myself against enjoyment, in accordance with the nature of desire.

It is not difficult to recognise here the strategy of the obsessional neurotic, the direction which Robert Pfaller has admirably explored.

Yet, this line of reasoning still places interpassivity into the realm of interactivity – it is an answer to the impasse of desire, a possible strategy to circumvent its deadlock, and, in this very act, a way to prolong it.

It is the point where desire, as essentially interactive, presents its limit-case, but which follows from its logic as one of its possible outcomes. The desire assumes passivity, in order to deal with the deadlock of its inherent interactivity. It imitates passivity to avoid enjoyment – but does it nevertheless get some of it by this roundabout way? If the subject is (by definition) the subject of desire, and if desire is (by definition) defence against enjoyment, can the subject nevertheless obtain some piece of enjoyment? Does he get what he defends himself against body and soul? Can one enjoy by letting the other enjoy and thus accept, resign oneself to, one's own incurable dissatisfaction? And since I proposed to replace interpassivity with 'inter-enjoyment', one can further ask: is enjoyment 'inter'? If desire is essentially 'inter', does the same go for enjoyment?

It is here that the psychoanalytic concept of drive (*der Trieb*) should be introduced. To put my thesis in somewhat simplified terms, I would say that the clue to interactivity lies with desire, while the clue to interpassivity lies with the drive. And since we disposed desire and enjoyment in a neat pair of opposites, it follows that enjoyment is placed on the side of the drive. For if desire is maintained by being constantly unsatisfied, then the drive is rather something which, alarmingly, always finds its way to enjoyment and satisfaction.⁷ There is an enjoyment which one gets as a by-product, so to speak, of the dissatisfaction of desire. One hasn't satisfied desire, but one has enjoyed anyway – it is a 'surplus enjoyment', an additional enjoyment surreptitiously sneaking into the very process of vainly seeking enjoyment. So if desire can never reach enjoyment (indeed it does everything to avoid it through the pretence of pursuing it), then the problem of the drive is the very opposite: one can never be rid of enjoyment. It is a curious kind of enjoyment provided by the drive not reaching its goal, rather, the drive is satisfied by making a tour around it. The drive is satisfied through its being thwarted, "inhibited in its goal", *zielgehemmt*, but nevertheless it doesn't miss its aim. Lacan actually uses the English distinction between the aim and the goal, indiscernible in the French *le but*.⁸ The drive reaches its aim without attaining its goal, its arrow returns from the target, like a boomerang – though hardly back to the subject, for the subject is essentially the subject of desire, as we have seen, while the drive, with its bit of surplus enjoyment, has no subject (at least not in any ordinary, including ordinary Lacanian sense).⁹ There is no subject at the origin of the drive, there is only the subject of desire emerging from its entanglement with the Other, the enjoyment being but its by-product. The drive has no origin and no end, it has no substance and no subject, since it is only a side product of the way, its only subsistence is in the circulatory movement yielding the tiny bit of enjoyment.

There is a delegation of enjoyment in the drive as well. What is at stake is not a bodily enjoyment that one could simply have, but enjoying through an extension of the body. All objects of the drive fall into an area which doesn't simply pertain to the body but is not outside of body either. Neither inside nor outside, the very transition which blurs the line and puts into question the dividing line between subject and object, the self and the world. It has therefore a special connection with bodily openings, apertures, the points of transition. One can say that one ultimately delegates one's enjoyment to an 'it' which is neither the subject nor the object out there, but an extimate realm which holds them together as well as separates them. It is an enjoyment without a subject, for subjectivity pertains to desire, that is, to keeping the object at bay.

7 Cf. Miller's very elegant way of putting it: "What Freud calls the drive is an activity which always comes off. It leads to sure success, whereas desire leads to a sure unconscious formation, namely, a bungled action or slip: 'I missed my turn,' 'I forgot my keys,' etc. That is desire. The drive, on the contrary, always has its keys in hand." (J.-A. Miller "Commentary on Lacan's Text", in: Feldstein, R., Fink, B. & Jaanus, M. (eds.), *Reading Seminars I and II*, Albany 1996, p. 426)

8 I refer to Lacan's *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, p. 178-9 and 206.

9 I am here leaving aside the tricky problem of 'the subject of the drive'. The least one can say is that it is not a subject in the standard Lacanian sense (\$), but something that Lacan somewhat mysteriously calls in some places "a headless subject [un sujet acéphale]" (p. 181), for want of a better word, "what I have metaphorically called a headless subjectification, a subjectification without a subject, a bone ..." (p. 184).

A delegation of enjoyment is at the core of the mechanism of the drive: one cannot keep it for oneself, there is no self to keep it for, but one cannot be rid of it either. There is an 'it enjoys' (*ça jouit* which for the later Lacan became more fundamental than *ça parle* of the unconscious), where both the subject and the Other vacillate.

In this sense I think that the drive evades the division into active and passive. To be sure, Freud, when considering the vicissitudes of the drives, shows that some of their major adventures consist in reversals between activity and passivity, but nevertheless maintains that at the core "every drive is a piece of activity; if we speak of passive drives, we can only mean drives whose aim is passive" (PFL 11, p. 118), so that passivity would thus figure as a derivative subdivision of their inherent activity. Yet, I think it can be argued that the proper mode, or the proper 'voice' of the drive is rather the medium, the middle voice as the grammatical notion 'between' the active and the passive voices, distinct from both, neither the one nor the other. The drive evolves 'neutrally', 'indifferently', though it can bring about both active and passive 'expressions' and effects. It is something which 'happens', 'takes place', 'occurs', 'transpires', without some subject actively striving for it nor passively submitting to it – perhaps both activity and passivity rather pertain to the realm of desire and its vicissitudes, where passivity figures as the limit-case of activity. One can perhaps cautiously propose another classification of the verbal 'voices'. Whereas at first sight, the major division appears to be that into the active and the passive voice, with an awkward appendix of the 'medium', another scrutiny might reveal a more crucial divide along the line of 'inclusion'/'non-inclusion' of the subject into what the verb describes. On that account, both the active and the passive voice (with the subject either acting or being subjected to action) would fall into one category, while the 'medium', the middle voice, would form the other one.¹⁰

Interpassivity thus points to a crucial point in psychoanalysis. It names a paradox which lies at the crossing point between the structure of desire and the structure of the drive, which both rely, in a different sense, on delegating enjoyment. It names a relationship, an always troubled relationship, between the Other and the 'it' which is at stake in enjoyment. It pertains to the very constitution of the subject in relation to enjoyment, it circumscribes the way in which the constitution of the body always involves an extension of the body, and enjoyment intrinsically has to do with that extension. It is in that extension that the interplay and overlapping of activity and passivity takes place, both involving an 'inter', a structure of mediation and delegation, and it is there that the strange interpassive gadgets can be placed – enjoyment is always a prosthesis, and interpassivity brings to light the paradoxical nature of this prosthesis. At the same time it brings together the basic mechanisms of subjective constitution with the constitution of culture and its mechanisms, for the extension and its enjoyment are immediately seized by cultural investment and intervention. It displays, in a single concept, both the 'mechanical' side of culture, be it in the shape of gadgets or in the more elaborate and less obvious shape of mechanical fabrication of cultural machinery, and on the other hand the libidinal underpinning of culture, the ambiguous and 'perverse' enjoyment which is at stake in it, both as its achievement and as its pitfall, its beneficial and maleficent shadow.

¹⁰ I am well aware that I am twisting Benveniste's famous account of the 'medium' here for the current purpose (in *Problèmes de la linguistique générale*, Paris 1966).

Abstract:

The paper tries to identify various flavours of interpassivity in a fictional online-universe and offers a few speculations on interpassive joy and despair in a massively populated multi-user environment.

Second Life offers a range of unforeseen possibilities for interpassive delight. You can be made dancing, have somebody drink and get drunk for you, become virtually pregnant or enjoy others finding out about being so. There are many different flavours of interpassivity in Second Life: Artistic interpassivity, economic interpassivity, political interpassivity, sexual and erotic interpassivity, to only name a few. Erotic interpassivity in Second Life is frequently condemned of opening the floodgates to an ocean of sin. A closer look at the interpassively accessible Sodom and Gomorrah shows however that our avatars find themselves in Sunday schools more often than in Sodom – and in the G-Max more often than in Gomorrah. Economic interpassivity enables you to delegate financial success or loss. You want your Linden Dollars to be lost and won by someone else and can watch somebody else's *baisse* and *hausse* with little risk of suffering. Even more so it enables you to delegate the joy of gaining or losing money. Political interpassivity combines the best of Che Guevara-style excitement with the safe heaven of couch potatoism. There are indeed demonstrations in Second Life and politically correct online-rebels spend months worth of creativity to demonstrate against MacDonalds, destroy the Le Pen headquarters or save fractions of Virtual Rainforest. The alleged political action however suffers from an abundance of subjectivity and a simultaneous lack of focus on the object of action. The same holds true for artistic activity, erotic action, monetary transactions, and political activism in Second Life: The focus is on the feel-good factor and not on the do-good results. I will try to develop a suggestion based on Winnicott's notion of the "transitional object" in regard to interpassivity in Second Life.

Erotic Interpassivity

There are high hopes amongst Second Life inhabitants and those who dare not go there, that flirts, seduction, and lust might be of a much more intense nature in virtual environments than in real life. The following chat shows how virtual flirting compares to conversations held in flesh and blood environments:

[4:17] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Seychelles/185/182/22>

[4:17] Connecting to in-world Voice Chat...

[4:17] Connected

[4:19] Taylor Edenbaum: ladies first

[4:20] Taylor Edenbaum: setz dich doch

[4:21] Taylor Edenbaum: komm schon setz dich und nimm dir essen

[4:21] Romeo Bergmann: Hallo Kinder, ist das Schwein schon fertiggebraten?

[4:22] Ramona Laniss: wie setz ich mich?

[4:22] Taylor Edenbaum: rechte maustaste auf bank

[4:22] Romeo Bergmann: Na siehste, so geht das

[4:23] Taylor Edenbaum: rechte maus taste auf die bank

[4:23] Taylor Edenbaum: kommst du?

[4:25] Taylor Edenbaum: und wo kommst du her

[4:25] Ramona Laniss: kreis Unna

[4:25] Taylor Edenbaum: aha

[4:26] Ramona Laniss: oh kann das sein das ich dich höre höre was

[4:26] Ramona Laniss: oh

[4:26] Ramona Laniss: ja
 [4:27] Taylor Edenbaum: wie alt bist du denn?
 [4:27] Ramona Laniss: 35
 [4:28] Taylor Edenbaum: aha
 [4:28] Taylor Edenbaum: oh schon so spät ich muss leider gehen bb
 [4:29] Ramona Laniss: bye

It took the gentlemen whom I listened to in “Virtual Germany” only 12 seconds to find out, that the charming young lady called Ramona Laniss was 35 years old and from the Unna region, which obviously disqualified her as fit for further conversation: “... muss leider gehen.” There are however thousands of girls and boys, women and men, out there, who dress-up, make-up and show up where the action is in Second Life. These places are the ones where erotic interactivity is hoped to be found and where interpassivity can be found. Why would one spend Linden Dollars as well as real currency to approach unreal toy companions, whom one will never touch, kiss or embrace. And why would one at the same time verbally behave as if one could touch, kiss or embrace such toys? Second Life users seem to resemble young children who embrace a favourite toy as a substitute for the physically caring person. Donald Winnicott describes this apparently ambiguous behaviour, when he says:

When a mother (or carer) leaves an infant, they can easily become upset by the disappearance of their primary care-giver. To compensate and comfort for this sense of loss, they imbue some object with the attributes of the mother. This item is called a transitional object. [Winnicott, 1953]

In Second Life avatars can take the role of the transitional object. The object can be a substitute for human care-givers lost. Contemporary life-style in Western societies often enforces a lack of intimate contact and an isolation from physical partners. We work on desktop computers, we shop online, we try to entertain ourselves on the screen and we communicate with other humans via mobile phone. Most aspects of our lives are now mediated through electronics, where face-to-face, mouth-to-mouth, or hand-to hand communication was once prevailing. For the 21st century Western grown-up the outside world is separated from the inner reality of feelings and moods via a membrane of silicon devices. In “Affective Machines and Object Relations” Trevor Robert analyses the dialectics of outside world and inner reality in regard to the child’s development:

In this third intermediate area of experience, co-existing between inner reality and the outside world, the infant can still exercise its feelings of subjective omnipotence whilst trying out its newfound relationship with the object world of shared reality. Through creative play, initially with its first ‘not-me’ possession, or ‘transitional object’ (typically something soft, such as a blanket, a piece of cloth or a teddy bear), the infant can explore, and sometimes playfully deny, the separateness and relationships between self, mother (the breast) and the world. Paradoxically the child’s experience of this special object is as both ‘me’ and ‘not-me’. The transitional object never comes under magical or ‘omnipotent’ control like an internal object or fantasy, but nor is it outside the infant’s control like the real mother (or world). It is ‘always on the theoretical line between the subjective and that which is objectively perceived’, occupying an intermediate area ‘between the thumb and the teddy bear’, between ‘me’ and ‘not-me’, as a bridge between inner and outer worlds. [Trevor, 2009]

Winnicott describes the transitional object as typically soft, such as a blanket or soft toy, that is reminiscent of the mother’s warm arms and breast. By cuddling the object, they feel that they are cuddling the mother and thus feel comforted.

Winnicott's guess is that around 60% of children adopt such objects. My own guess is that 60% of so called grown-ups actively engaged in Second Life adopt transitional objects themselves.

<See page: 92, Fig. 1: Transitional object found in Second Life: A not-me possession, "soft toy, that is reminiscent of the mother's warm arms and breast" [Winnicott, 1953]>

I need to say here, that I do not want to mock about holding transitional objects – be it a child or a grown-up who holds them dear. We all had our teddy bears, but then we also got rid of them at some point. If Second Life substitutes are transitional, they probably do what they are supposed to do. It becomes another matter however, if the transitional object turns into a life-long fixation.

Academic interpassivity

The desire to have teaching and learning delegated to online lecturers and students fuels academic dreams of teaching without teachers. Second Life providers Linden Labs are the property agent offering real estate to build campuses. They also deliver dreams about thousands of visiting students. For John Kirriemuir, who carried through a series of studies investigating how the Second Life environment is being used in UK universities, the rationality of delegated teaching is at least questionable:

Estimating the amount of time needed to develop in-world is difficult, as responses varied tremendously. Some academics spent relatively little time in constructing their site in-world, (...) However, others spent considerable time and effort, often cutting into their time outside contractual working hours. Ian Truelove from Leeds Metropolitan University reveals: "... if only I'd kept a log. At least 40 hours a week between myself and Graham Hibbert. Often a lot more. We've had the sims since April, so probably about 500 hours. The vast majority of that time was not in official work time, although Leeds Met have been very supportive, and allowed us to be flexible with our work time to develop the island. We have time allocated for research and scholarly activities, so some of the time fits into this. It is a form of entertainment for us, so we don't feel hard done by. It's better than watching TV." [Kirriemuir, 2007]

The time spent to find a more effective teaching environment could obviously have been spent on teaching in the first place. The academics concede however that the efforts have some similarity to entertainment.

<See page: 93, Fig. 2: Academic activities in Second Life amongst projections of interpassive personae>

It is also possible that in a time of dropping student numbers lecturers dream up student cohorts in virtual environments. These students are transitional objects compensating for the real students who disappeared for good.

Political interpassivity

Not everything encountered in Second Life is as virtual as it might seem. Linden Dollars are a real monetary currency, social networking in Second Life facilitates real social interaction and the rules of the Virtual Environment are as real as the laws of any country or society. Second Life is neither unreal nor is it physically realistic. It is half-real – to use the notion of Jesper Juul [Juul, 2005]. Political action must grab the real part of the half-real if it does not want to be confused with science fiction. Political action would therefore have to focus on the concrete aspects of second Life, i.e. the legal structure of Second Life, the private ownership of the means of production, server technologies aso.

Sexual interpassivity

For the uninitiated it seems pretty pointless to become pregnant in Second Life. Neither the joy of expecting a child nor the physical changes of the body can be felt, nor is there any implication in regard to relationships, family building or other modifications in perception, identity or social relationships. It comes therefore as a surprise that pregnancy simulation is announced as being desirable and that becoming-pregnant can even be sold. The programmer who goes by the name of “Lord Pepper” (Graf Pfeffer) claims that the results of his script are “jolly good fun. Frighten your boyfriend to death... For Sale L\$ 150.” An advert he set up in street poster size explains what kind of fun he has in mind, when he states:

Help..... I am pregnant.....and don't know who the father is.

Given a certain sense of humour this can possibly be exhilarating in real life, or on a “Bauerntheater” stage, but how the joke translates into Second Life is unclear.

<See page: 94, Fig. 3: Second Life fake pregnancy for sale>

The make-believe of story-telling is so weak in populated synthetic environments like Second Life, that nobody would map the fictitious story into real life. Somebody who really rings the first life avatar of the woman being pregnant in Second Life, and asks her whether she is indeed pregnant, would have to be considered to be frighteningly naïve. We know for sure, that whatever happens in Second Life need not happen or have happened in real life. One could argue that the audience in a burlesque theatre or a cabaret would also never believe that the actress playing a pregnant woman is pregnant. In this sense one might consider Second Life as another form of theatre. Having said that, we have to acknowledge that make-believe in theatre allows us to look into a possible real world through the actors' acting. One of the reasons why we are excited in a theatre play is that we can make sense for our own lives or others' real lives by watching actors perform on a stage.

When we watch “Fröken Julie” by August Strindberg, we take the shaving razor she holds in her hand when she walks out of the door as a sign for a possible suicide. We are affected by that - not because of a fear that the actress might do some harm to herself -, but by the power of projecting the situation into a world of real people who could become completely desperate at certain moments of their lives. If however an avatar in Second Life says that she is rich or poor, wants to commit suicide or kill somebody else, we do not assume that this is relevant for real life. Why do certain mechanisms of affective projection work on a theatre stage and not in Second Life?

I would like to suggest that the manifestations of love, hate, admiration, or despair need a certain degree of uncertainty to trigger affective projection. Fröken Julie walks out of the door with the knife in her hand. She does not commit suicide on stage, but we assume that she might do so. In Second Life there is often no doubt about emotional states or bodily states. The fake pregnancy of the Second Life avatar, we mentioned earlier on, is unmistakably visualized by a growing tummy and the Script behind the body shape transformation runs without mercy and grace to perform what it is designed to perform. In theatre a playwright would have left some doubt about whether the character of the drama is really pregnant or not. In theatre, Strindberg left it open whether Fröken Julie will kill herself or not. This gives us space to think, to feel and to project our feelings upon affective targets in real life.

Artistic interpassivity

Interactivity is at the core of gameplay in any conceivable computer game. It seems impossible to imagine how gameplay would work, if there was no interactivity between human and computer involved. But what happens if a gamer writes a script to enable his or her avatar to perform certain actions in the absence of the player? Game artists like Corrado Morgana find joy in running games in auto-execution mode and do not interact except for the minimal start command.

<See page: 95, Fig. 4: Corrado Morgana: CarnageHug. Auto-executable game 2007>

The game art piece “Carnage Hug” by Morgana uses the UnrealTournament 2004 games engine, to set up and run a bizarre, self-playing spectacle. Morgana removed the weapons from the level and has the player pawns attack each other in a ridiculous massacre without game rules or other constructive teleological commitment. The game runs in a disinterested manner as far as winning and losing the game is concerned. If we are prepared to follow Kant’s suggestion that disinterest will open the door to understanding the faculties of the observed object, interpassive works like Morgana’s CarnageHug might easily qualify as a work of art or at least focus our attention upon something outside the magic circle of normal gameplay.

<See page: 96, Fig. 5: Ljudmila: 1d Tetris. 2007>

1d Tetris is a browser based game by the game development studio Ljudmila. The classic Soviet puzzle game tetris had been reduced to a 1-dimensional farce of the 2D puzzle game. It is “meditative inaction” - as Christiane Paul rightly calls it - that ridicules interaction in games [Paul, 2006]. The mode the interaction seems to be corrupted by games like CarnageHug or 1d Tetris, and the level of agency the audience can enjoy is close to zero. The London based games show Zero Gamer obviously pulled strings in regard to Barthes’s “Writing Degree Zero” [Barthes, 1953]. The games mentioned above lack any embellishment, thrill or flair. This is however not the only reason why they could be summarized as Zero Gamer games. The potential players find these games to be unplayed and unplayable. The game action paradoxically becomes something that has to be watched from outside the game. For the spectator the activity is taken out of interactivity.

Machinima as the paradoxical attempt to watch gameplay without playing, is another popular non-sport where the spectator becomes spoilsport and traitor on the game’s premises. Machinima puts the recipient into the voyeur’s seat and keeps oscillating between cinema and game experience without fully committing to any of them.

<See page:97, Fig. 6: Mathias Fuchs: Borderline. Machinima 2009>

Non-action as an activity, or interpassivity [Pfaller, 2000] [Žižek, 2007] in games can also be seen as a form of spoilsport practice [Fuchs, 2009]. The game artist who lets the game engine go on its own, rejects his responsibility to control the avatars, he does not get entangled into the quest of loss or win, and he rejects the basic rule of any game, which is: You have to play! The spoilsport does however not leave the arena completely. He remains a voyeur, a spectator of an action he enjoys passively. In this regard the introduction of auto-executables, i.e. software agents physically detached from the players, and other modes of delegated play can be righteously called interpassive gaming. Pfaller and Žižek point out that the psychological aspect of interpassivity is grounded in our subjectivity. They convincingly demonstrate how certain works of art seem to provide for their own reception. One cannot help feeling that these artworks enjoy themselves or that we enjoy through them [Van Oenen, 2008].

The mechanism described by Pfaller and Žižek can again be found in games and their modes of performance. It is not only Game Art, but everyday gamers' practice where interpassive phenomena can be observed. Delegated enjoyment and delegated fear are possible forms of letting go in First Person Shooters. We know that it can be fun to just camp in an MMORPG and watch others play through the eyes of an avatar. We have experienced delegated death fears when about to be shot and we know peer players who take some masochistic and interpassive delight in being fragged. But even less martial areas of disguise and simulation like the Second Life environment will disclose interpassive delegation of love, lust and longing. If we can enjoy the outsourcing of enjoyment, we have to either declare this as a perverse, a hysteric, and a neurotic attitude in a Lacanian perspective [Van Oenen, 2008], or analyse it as a sozzphisticated spoilsport attitude of staying in the magic circle when pretending to leave it.

Bibliography:

Barthes, Roland: *Le Degré zéro de l'écriture*. Le Seuil, Paris 1953

Corrado, Morgana: *CarnageHug*. Game art piece. Zero Gamer exhibition, London 2007
<http://gamecritical.net/modules/wiwimod/index.php?page=CarnageHug>

Fuchs, Mathias: *Borderline*. Machinima installation for the exhibition "Boundary Signal". Open Space Gallery, Vienna 2009

Fuchs, Mathias: *Ilonpilaajia ja pelihaita - Spoilsports and Cardsharps*. Playfulness Conference. Tampere, Finland, April 2 - 4 2009

Huizinga, Johann: *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Beacon Press, Boston 1955

Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press Cambridge 2005

Kirriemuir, John: *The Second Life of UK Academics*. Ariadne 2007

Ljudmila: *1d Tetris*. Game art piece. Zero Gamer exhibition, London 2007
<http://www.tetris1d.org/>

Salen, Katie and Zimmermann, Eric: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. MIT Press 2004

Trevor, Tom: *Robot-Me. Affective Machines and Object Relations*
<http://www.supertoy.org/cgi-bin/wiki/read.cgi?section=Supertoys&page=robotme>

Van Oenen, Gijs: *Interpassivity revisited: A critical and historical reappraisal of interpassive phenomena*. In: *International Journal of Zizek Studies*. Rotterdam 2008

Paul, Christiane: *Catalogue for the show Zero Gamer exhibition at London Games Festival*. London 22 - 26 October 2006
<http://www.http.uk.net/zerogamer/exhibition.shtml>

Pfaller, Robert: *Interpassivität. Studien über delegiertes Geniessen*. Springer Verlag, Wien New York 2000

Pfaller, Robert: *Interpassive Persona*. Unpublished conference paper for ambero8. Interpassive Persona Conference. Istanbul 2008

Winnicott, Donald: *Transitional objects and transitional phenomena*. In: *Int. Journal of Psychoanalysis*, 34:89-97. 1953

Žižek, Slavoj: *The Interpassive Subject. Fetish between structure and humanism*. EGS StarEuropean Graduate School Faculty, Saas-Fee 2007

On the artwork shift expectations
work in progress 2005-200?

1. Introduction

Shift expectations can be characterized as a complicated self-experiment in progress, achieving success by using the concept of interpassivity .

The project is a multi-part work consisting of the following components:

A permanently growing archive of documents, a written analysis of the archive material as well as the progress of the project itself, and a video installation comprised of material gathered in the course of the project.

The interpassive element of the work shift expectations is implemented with a four channel video-installation, which functions in analogy to the well known prototypical example of an interpassive machine, the prayer wheel.

Like its famous ancestor, this contemporary version of the ritual instrument does not just use any arbitrary material for the text of a personal prayer, but a truly meaningful substance, something of almost holy origin. The function and the impact of the installation require neither the physical presence of the author – myself, who is personally addressed in the spoken text – nor the participation of any kind of public or audience.

The way the text material and the moving images are handled is delegated from the start to the technical devices involved. Nevertheless – or maybe because of that – the installation is especially elaborate and very carefully staged. As in every ritual practice, the external appearance and the style of the performance is crucial. Even though the installation can get on very well on its own by running automatically and independently, a certain elegance and style are still very important, regardless of whether any physical person is watching or not.

2. Motivation, background and basic construction of the work

The choice and acquisition of the aforementioned source material for the prayer wheel has a long history. Using this special material in a ritual machine and giving it a completely new meaning by doing so, is actually the solution for an ongoing, apparently never-ending struggle, probably well known to every contemporary artist. From the start, the motivation for the work was not the creation of a new, impressive piece of art, appealing to the interested art-consumer, but the processing of a very unpleasant, unavoidable daily business situation.

So what kind of a situation has to be processed, which is addressed here?

Like members of other professional groups as well, artists are permanently urged to do a lot of application work, e.g. for festivals, art prizes, scholarships, funding etc.

This is already painful enough. The situation becomes quite serious, however, when the response to an ambitiously and meticulously prepared application arrives and this answer is not positive at all. If – by chance – this situation is repeated too often within a short period of time, it is really difficult to stop the single reaction of disappointment from turning into a long-term reaction of serious frustration. Frustration is a very bad basis for the pursuit of a promising artistic career.

In order to avert this threat, I invented a self-experiment to attempt to turn those answers, generally regarded as thwarting ambition, into a personal success by re-valuating the meaning of the two possible results to an application. It seemed quite promising to try to turn the emotional reactions to the two types of answers just 180 degrees around, because there are generally more rejections than invitations. So the formerly negative should become the new positive answer and vice versa. (Expectation itself should remain untouched by this manipulation, as the mood-brightening and motivating influence of expectation should not be lost, but shifted instead to a new paradoxical result.) Naturally it is quite difficult to manage this expectation shift without any serious argument. How can one experience a rejection of a project proposal as a success? The formerly disappointing letters announcing a negative result had to be used in a sensible way, ultimately serving a higher purpose. But what could be positive about them?

Taking a closer look and going deeper into detail by analyzing the qualities of the rejection letters more thoroughly, I made some interesting discoveries. There was a kind of literary quality and characteristic poetic structure to be found in the texts, but most important of all, there was also a dimension of felicitation and congratulation in all the letters, which had been understood as nothing but a rejection before that moment (this component was completely missing in all the positive answers!)

In every single rejection letter, composed by an illustrious member of the arts society, this honorable person did not forget to send all her or his best wishes for the artistic work, personal future and creative development of the recipient in the very last line of their documents! In a case like this, who could be so narrow-minded and lament the rejection of one single humble project proposal, compared to this much more extensive benefit?

To begin with, just having all these positive wishes in hand was impressive enough. After establishing quite a lovely archive of rejections from all over the world, however, merely collecting them in a drawer did not seem to be enough, or maybe it was not making the most out of them. It seemed important to give free rein to these positive powers and let them unfold perfectly – for example by setting up a kind of machine permanently and endlessly repeating those positive wishes for the artist's career – for whomever.

The setup was planned as follows: an appropriate use for this valuable material was found in the form of an audio-visual installation. For the visual level I collected famous film scenes showing somebody writing or reading a letter, mostly to a missing counterpart. The material ranges from cloak and dagger films to the Simpsons. After enough film material was collected, some speakers synchronized the protagonists of the films – using the original texts from all the rejection letters.

So a huge choir of well known decision-makers assembles in a projection room, reading out the negative response to ambitious attempts, still never forgetting to wish all the best at the very end of their recitation. Their constantly repeated positive wishes, perfect in form, fill a whole room in a setup of a four-channel projection. So the room is already quite populated. As mentioned above, the function of the installation as a positive mantra machine is not at all influenced by nor dependent on the presence of any physical person or audience. (Nobody has to attend the prayer flags either.)

In this sense, shift expectations embodies an art piece watching itself.

This idea of the self-watching artwork is a central sphere of action for interpassivity, as discussed by theoreticians and artists.

In a newspaper interview from November 2008, Christof Schlingensief refers to the independent powers of images, not needing any public to evolve their own activities and effects.

As he says about one of his recent video installations:

“The images keep on talking to each other when nobody is around! This is something we have to accept! This is the freedom of the images! In every museum all hell breaks loose as soon as the visitors and guards have left.”

If the images have this kind of autonomy, not needing anybody else for their perfect existence, a paradoxical effect appears:

Like a person who does not care about what others think about him/her, an art work doing likewise can be most attractive and appealing.

Projects created with this approach often turn out to be formidable, even if not willingly impressive.

But now back to the the concrete work shift expectations: The autonomously unfolding powers of the moving images of the video installation as a magic chamber and the existence of a positive effect produced by the talking images is not a question of belief but an empirical fact, which can be proven by statistics. Since the start of the project the number of invitations and prizes has drastically increased. The results of an application offensive were evaluated (about 70 applications in one year, which is more than one every week!) and published in a booklet.

Some sceptics may perhaps hold the following aspects responsible for the positive impact on the artist's career:

Some may say that the influence of the re-valuation of the rejections helped to keep up a good mood and motivation, thereby making it possible to pursue future goals very intensively and in the same frequency as before, not hindered by the impact of frequent disappointment.

Some kind of cathartic effect could be made responsible for the positive development, as the rejection letters were regarded from a completely different point of view. The joyful play with the mental state and the identity of the senders of the rejections and the visualization of their external appearance may have changed the interaction hierarchy. This kind of mental wellness treatment might be seen as a positive factor for further application situations, which have been most elegantly turned into a win-win situation.

Another argument that some may consider responsible for the greater number of nice invitations, including those to prestigious festivals and institutions, could be the extensively increased frequency of applications compared to an average level of application activity.

Another argument could be that the creation of the new win-win situation led to a relaxed approach that helped to move ahead without trying to force things and in this way increased the probability of positive results.

In comparison with the powers of the mantra-machine, these arguments are of course completely negligible.

3. Final reflection

In conclusion, I return to a final detail of the work shift expectations:

In the course of preparing this text and looking at the work with a fresh eye, I discovered a little wayside flower in the project that I had not come across before: I discovered a second interpassive process hidden in the texts of many of the rejection letters. For some, this little discovery might have called into question or even destroyed the whole concept of the project as well as faith in the function of the prayer wheel. But for me it came as a kind of affirmation for the trueness of the work, giving it an incredible self-referential turn in the very end. Looking at one of the letters again, I discovered that the positive wishes line is quite often not the very last information on the paper. From time to time, there is still a footnote that states:

Dieses Schreiben wurde elektronisch gefertigt – this letter was produced electronically. So the originators of the documents also carried out an interpassive process by delegating not only the action of writing, but moreover all their regret, their compassion and their joy and hope concerning the artist's career to a software agent, which takes over all the practical as well as the heavy emotional load involved in writing a letter of rejection. In the process of the project, two parties in a postal conversation thus turned from hostile counterparts into a kind of companions of the same spirit, who seem to share at least a certain liking for the use of interpassivity.

en new media in performance

zeynep gündüz & bojana kunst

istanbul modern

15 november 2008

15:30-17:30

Context

If we lay out the main characteristics of our life in the contemporary post-capitalist society one of the most important is definitely being connected. With the continuous increase of mobile communication, Internet connection and global economic networks, 'to be connected' becomes the main feature of different aspects of our contemporary life, being private or public. But to really understand the consequences of the connection we have to disclose the ambivalent feature of connection. Connection on one side is disclosing to us the immateriality and virtuality of multiple and parallel ways of communication, revealing its abstract and fluid potentialities. Such an utopian feature was very much at stake with the avant-garde fascination in technology at the beginning of the 20th century. But on the other side connection today is becoming a more and more highly elaborated procedure, which has to be done with perfection by the military, economical and political power structures. Connection is more and more the only real 'wire', which links our globalised world together. In its abstract potentiality and fluidity it paradoxically bears at the same time the most monolithic and the most fragile materiality. Therefore there is no wonder that today we can frequently hear that connecting has become one of our basic needs: every invisibility, every break or absence of connection is associated with deep fear. Being disconnected seems to pose one of the biggest threats in today's world, be it in the economic, social, intimate or private sphere.

Nevertheless, in K. W. Jeter's science fiction novel *Noir* (1999), the notion of connection acquires an entirely opposite meaning.¹ Connection becomes something ugly, something to be dismissed, and is used in a very particular sense – as a swearword. People curse at each other with expressions like 'connect you mother connector', or 'get the connect outta here'. In other words, you have fucked up entirely if you are connected. In the world of *Noir*, where businessmen walk with "swarms of e-mails buzzing around their heads [...] tiny holo d'images yatering around them for attention"², it is of course not hard to imagine why the word connection is a very handy swearing. Imagine, for example, a world full of so-called 'blurbflyers' (as in Jeff Noon's novel *Nymphomation*³) - artificial insects whose buzzing songs transmit advertising messages. When those insect messengers come calling, it is impossible for you not to respond. You may of course swat or chase away one fly, but more of them will always show up. But this enormous inflation and almost 'biological' presence of connection (which takes the form of our natural surroundings) is not the only cause why connection becomes a dirty word. Every connection also has its price, "Reach out and touch someone? It's the worst thing that could happen to you. Every connection has its price; the one thing you can be sure is that, sooner or later, you will have to pay."⁴ The connection is therefore not just multiplied and inflated, it is not only turning our surroundings into the always connected surroundings; it is also owned, exploited, produced, with somebody always making a big profit out of it. It is always structured like a constant flow. But there is also a very important threat to this overwhelming flow: connections everywhere also mean that there is always somebody who, similarly as in Manuel Castells's description of the contemporary ruling elite⁵, lives and works comfortably in a

1 Jeter, K. W. : *Noir*, New York 1998. I'm grateful for this reference on the novel *Noir* to Steven Shaviri and his book *Connected or What It Means to Live in the Network Society*, Minneapolis 2003.

2 Jeter, K. W. : *Noir*, New York 1998, p. 18

3 Noon, Jeff: *Nymphomation*, Corgi Books, London 1997.

4 Shaviri, Steven: *Connected Or What It Means To Live in The Network Society*, Minneapolis 2003, s. 3.

5 Castells, Manuel: *The Rise of the Network Society*, Vol. 1 of *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Blackwell, Massachusetts, 2000, p. 446.

network society but does not want to become part of the flow himself.

Today the connection is not only a major characteristic of contemporary media and information society; it has also become our main mode of being - the core of ontology of our wireless world and being. Contemporary being could be namely understood as mediation par excellence; it is characterized today by ceaselessly connecting and blurring the boundaries between the natural and the artificial, life and non-life, man and woman, the produced and the non-produced, man and machine, me and other, location and dislocation, utopia and dystopia. Today, human and non-human identities are served together on the tables of palimpsest and multilayered contemporary cuisine. Our being is becoming more and more partitioned and shared, or as Ollivier Dyens said: "We are both unique and multiple, organic and inorganic, scientific and irrational. A human being is a wave on the ocean of the world, a fleeting and unstable, yet perfectly visible form of uncertain origin, a form whose borders are constantly shifting and whose ontology is nothing but the visible traces of its own primordial origins. Within us exist times and spaces of thousands of preceding biological realities, realities that have formed, deformed and reformed us."⁶ In such processes, we are becoming deeply interdependent, with our materiality becoming the result of skin, ideals, organs, machines, cultures, etc. Besides this evolutionary and almost ontological concept, which has enormously expanded the concept of connection, there is also another observation to consider. Without it, every evolutionary optimism is namely very quickly doomed to inert predictability. The observation is a part of the talk about the changes brought by the omnipresence of connections in our contemporary political and economic reality. This perspective is dealt with by the French philosopher Bruno Latour and can be found in many materialistic positions, which are deeply aware that there is a big change happening in the public sphere today.⁷ Latour observes how mediation entered the public and political life in the previous century, how connection became more and more visible in the political and public life. What Latour shows is a specific decay of the old regime of modernity, which shifted mediation and connection from the public life to the scientific and technological territories.⁸ There was always a great divide, Latour says, in the history of modernity: political territory was a place of purification and division, but in the scientific laboratories, the invisible proliferation of monsters continued.⁹ Although welcomed and allowed in the black box of the scientific laboratory, or in artistic imagination, connections are avoided in the realm of the social, political, representative, constitutional.

With the omnipresence of the contemporary connections the main question today however is how, with all these connections penetrating our contemporary life, the non-human object should be legitimised and given representation. As Latour says, the problem is how to slow down, reorient "and regulate the proliferation of monsters by representing their existence officially. Will a different democracy become necessary? A democracy extended to things?" With the politics turning into biopolitics in every aspect of life, this perspective is becoming more and more interesting and generates big questions.

6 Dyens, Ollivier: *Metal and Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*, Cambridge, MA; 2001, p. 93.

7 Cf. *Empire* by Michael Hardt and Antonio Negri (Cambridge, MA, 2000) or *A Grammar of the Multitude*, by Paolo Virno (Cambridge, MA, 2004).

8 Science and technology were through the history always strongly separated from politics – take, for example, the initial debate between Hobbes and Boyle about the air pump, which marks the beginning of the dividing politics of early modernity. See also: Stephen Shapin & Simon Schaffer: *Leviathan and Air Pump*, Hobbes, Boyle and the Experimental Life, Princeton University Press, 1985.

9 Cf. Latour, Bruno: *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris 1991, p. 22 (There is also english translation of the book: Latour, Bruno: *We Have Never Been Modern*, Massachusetts, 1993, p. 12)

This modern attitude reaches its ironical and contra-productive end in the postmodernist phrase of differences, which has had to build an enormous bureaucratic differentiating apparatus to purify and include all the differences in their particularity. It is no wonder that postmodernist theories on politics have come up with the end of politics, or with the resigned attitude, the politics of simulacrum.

At this point it is challenging to observe the different ways, how connection is entering our contemporary life and how it is still represented as a threat to our daily political, social and economic reality. On one hand there is a constant threat at work of being disconnected, on the other there is a conviction that - as K. W. Jeter said in *Noir* - being connected is the biggest threat. In any case the political consequences of both sides are radical and overwhelming: they evoke not only a global economical catastrophe, but also a disaster in the intimate and private spheres of life. I would like to examine this two understandings more closely and show what kind of procedure connection is becoming in our contemporary life and what are the paradoxes at work when we are talking about politics of connections.

Two sides of connection

When in the history of modernity connection entered public life, this mostly resulted in the uncanny (*unheimliche*) meeting, which could very clearly be observed for example by the meeting of man and machine. What is interesting here is that some of the traces of this historical uncanny meeting can be found precisely in the contemporary fear of being disconnected. The belief that being disconnected represents one of our main economic, political and even intimate fears, veils some old threats: in this fear of being disconnected, there is again a wish for the big Other at work, for location and control, for division and regulated differentiation, for non-stop regulation of the enormous productivity and intellectual potentiality of today. The productive hypertrophy is namely one of the results of the omnipresence of contemporary connections and is with its hypertrophic materiality endangering the manageable transparency of the connecting procedure itself. What we have here is a clear paranoid situation, persistently reinterpreting and hiding its own cause by giving the cause the disguise of the effect. If we go back into history, we see that disconnection has always been an effect of the uncanny meeting with connection; it has been the first terrifying sign of the ambivalent in-betweenness that reveals in this meeting. People suddenly become frozen when meeting the machine, their reason disappears, they are physically immobile, there are suddenly located and facing their own disappearance in the mirror of the artificial creature, they are silenced and behave as if they were dead.

The fear of being disconnected is then not a new fear; it is a transformed version of our old fears of the fluidity and disappearing of the borders between the natural and the artificial, life and non-life, me and the other. The main imperative logic of this threat - 'when the connection gets broken, there should be chaos' - does not take into consideration that connection is not a hierarchical procedure but the very core of the aforementioned ambivalence. It is the arrangement of the intermediary, the very arrangement of the in-betweenes. What really produces the threat is therefore not the connection per se but the so-called impossible location of connection: the chaos is exactly the effect of to precarious control and care of the real or imaginary centre. The threat of being disconnected is the result of excessive familiarity and territorialisation (which can be found in corporations, monopolies, power structures, producers of information, imagination and entertainment etc.). What is really endangered here is thus exactly the hardcore centre, which however always presents itself as fluid and light and disconnection as overwhelmingly chaotic. If the constant internal threat of connection lies in its collapse, that means that connection is in advance understood as centred and hierarchical procedure: only in this case, the big Other can enter the scene. What is really threatening here is then not the omnipresence of connections, but the power of the invisible hand, which constantly has to produce ambivalence and chaos to carry on with the state of exception. This is also the only way in which it can suddenly descend to bring order to its dispersed and chaotic individual atoms. The threat of disconnection could be then described as a very dangerous and reactionary reaction to the mediation and connection entering the public and political life.

Dangerous also because it does not allow for any other counterstrategy such as good old Freudian resistance, which, as resistance, always already presupposes its own target. When the territories of life were still divided and the political field was mainly about division between different territories of life and the representation of this division, such resistance was still somehow productive. Today - when this division is so hidden in the omnipresence of global connecting - the resistance has no other way as to disclose its own target in a completely irrational (disconnected) way. The only possible resistance today is dead resistance, which - with many casualties and indiscriminate killing - is becoming the main characteristic of contemporary terrorism. The threat of disconnection is thus a disguise of a much more serious problem, which the invisible hand has nowadays with the arrangement of the intermediary, that is with the uncontrollable productivity, which calls for new political issues and new political ways of being active.

Let us now consider the other side of the contemporary connections, where connections are understood as the biggest threat. What are the characteristics of the moment when connection becomes a dirty word, when being connected is the same as being fucked, as K. W. Jeter reveals very well in *Noir*? What kind of politics can we find in relation to this bizarre understanding and what would be the counterstrategies, if we do not except that the only action we can take is swearing? The world of *Noir* is not only a completely connected world, but also discloses a new morality of the time. It is a dirty morality of merciless world, where every connection has to have a monetary value and the role of profit making.¹⁰ Of course, we could say that what we are dealing with here is only another face of the old fear: if not the threat of disconnection, then there is this threat of excessive connection, which will dislocate us entirely and turn us into the receptor machines for merciless and never ending advertising, the big Other is here returning in a more shiny disguise.

This threat of excessive connection, the fact that you are fucked if connected, is becoming increasingly topical with the contemporary economic demands, which are more and more immersed in our desire to be connected. "So this is what it means to live in a network society. We have moved out of time and into space. Anything you want is yours for the asking. You can get it right here and right now. All you have to do is pay the price. First of all you must pay a monetary price, since money is the universal equivalent for all commodities. But you also have to pay the informational price, since information is also a universal equivalent. Information is the common measure and the medium of exchange for all knowledge, all perception, all passion, and all desire. The universal equivalent for experience, in short. In the network society, experience will be digital or not at all. But this also means that what you get is never quite what you paid for. It is always a tiny bit less."¹¹ But if we know that our main desire is to always have a tiny bit more, that we will always come back for more, then what we get is a perfect relationship where economy and our desires go hand in hand, with the production being precisely about the surplus value of the 'mysterious nothing', as Steven Shaviro said. Corporations know more and more of our dirty little secrets, for which we are getting more and more certain that they (because of our individual and monadic independence) could never be revealed. We could say that the relationship between commodity and desire is always that the Other loves us a little bit more that we could bare, and we cannot behave differently than always demanding a little bit more love.

¹⁰ Copyright violators are sentenced to life-in death - tortured in a way that only the brain of the offender remains. Finally, the offender is transformed into a trophy: the mass of his neurons and synapses - all that remains of him, is encased within a speaker wire, a vacuum cleaner, a toaster or some other common household appliance. The trophy is handed over to the artist whose copyright the offender has violated. In this condition, the violator faces a virtual eternity of pain: the essential brain tissue and the consciousness and personality locked inside the soft wiring can last for decades. And the artist is gratifyingly reminded of the violator's agony every time he or she listens to the stereo or makes a slice of toast. From K. W. Jeter: *Noir*, New York 1998, pp. 261 - 26.

¹¹ Shaviro, Steven: *Connected or What It Means to Live in the Network Society*, Minneapolis 2003, p. 249.

In this relationship, every move and every action seems doomed to recurring emptiness, triteness and simulation. The new morality which is at work in Jeter's novel is a kind of permanent political anxiety: with desire increasingly becoming the core of our connection, it is namely impossible to resist. The only resistance possible is again dead resistance, which is also becoming more and more characteristic of our contemporary globalised orchestra. It is attacking the flows and movements of the city, the urban freedom and its complicated networks, the main big machines of western desire, which are becoming producers of our global happiness.

We shall never surrender: On countrastrategy

So how are we to produce a counterstrategy and avoid dead resistance? How are we to participate in the connections, which are becoming our main mode of being and yet resist to the monolithic reality of the connecting procedure? How are we to get out but, at the same time, always be active and stay alive? Our being in the world is continuously partitioned and shared, and yet we have all to constantly fight for the right of this sharing and for the right to be partitioned. Both the threats – the overwhelming disconnection and the excessive connection – still want to regulate connections in the traditional way. In order for the disconnection and excessive connection to be prevented from being part of public and political life, they should always be regulated, calculated, economized, divided into territories. They are always regulated by very subtle and transparent protocols, which are becoming the main organizations of power today (and it is no wonder that political, technological and scientific protocols are becoming more and less the same thing). If, as late as in the nineties, the connection and networks were still recognized as a universal signifiers of political resistance (Levy's virtual agora, for example), this hope today became a very naïve one.

One of the curious ways how to develop a contrastrategy can be found in the project *Ballettika Internettikka*, by Igor Štromajer and Brane Zorman. *Ballettika Internettikka* is the umbrella name for a series of art projects that first began in 2001 as an exploration of Internet ballet. It has continued with Internet performances, guerrilla tactics and mobile live Internet broadcasting strategies.¹² In the first Internet ballet (Ljubljana, 2001) the focus was on broadcasting dance movement with still images. *Ballettika Internettikka* can be summed up as a series of art projects in which artists Igor Štromajer and Brane Zorman enter various public spaces and broadcast their performances (ballets) live on the Internet. In recent years the focus of the project has been on the emotional tension between the fictional guerrilla framework, the performance location and the performing skills of the robot. In 2007 the duo's attention shifted to the destructive manipulation of the main hero.¹³ *Ballettika Internettikka* always juxtaposes the symbolic and spectacular context of the site with its performative use. For example, in the *Ballettika Internettikka - Part Two: Ballet.Net* (Moscow 2002), Štromajer invades the cellar of the Bolshoi Theatre and dances in the name of all the ballet dancers who ever wanted to dance in this particular institution. The performance coincided with Bolshoi's celebration of its centenary anniversary. Štromajer and Zorman, equipped with laptops, mobile phones and small batteries, entered the Bolshoi through a broken window and performed their piece in a small, dark and dirty room of the empty cellar. In *VolksNetBallet* (Berlin, 2006) ten smaller robots (representing the 'people'), one bigger robot (representing the 'leader') and a flying cow, danced a group choreography in the basement (restroom) of the famous

¹² All the projects can be accessed at the website <http://www.intima.org/bi>

¹³ Recently, the robot has been burned using digital software (*Ballettika Internettikka: Olympikka*, 2008), crushed by a giant machine (*Ballettika Internettikka: Hydraullikka*, Madrid, 2008) and ceremoniously buried (*Ballettika Internettikka: Intermentikka*, Seoul, 2008).

Volkstheater (People's Theatre) in Berlin, a theatre with a well-known political and leftist tradition.¹⁴

As highlighted by the artists 'the event happened on the very same evening and in the very same city as another huge people's festivity – the World Cup Final soccer match which took place in Berlin in 2006.'¹⁵ In *Ballettikka Internettikka: Stattikka* (Hong Kong, 2007), which the artists described as an 'almost static but still transitive net ballet', the robot stands perfectly still on the roof of the Hong Kong Lippo Centre, on the building which embodies the financial power and dynamism of contemporary economic processes. Only the eyes of the intruding robot flickered in constant rhythm with the city lights on the surrounding skyscrapers. The robot appeared isolated and strange in a still guerrilla adventure, and in direct contradiction with the performativity of speed and the spectacular dynamism of the financial centre. By deploying strategies for low-tech combinations, Štromajer not only makes his projects accessible, but also touches on the way our desires are invested in our use of technology: his projects are always strongly intertwined with our daily technological practice. As we all know through daily experience, regardless of our financial investment in technology, these daily practices are still typically unstable and fragmented, full of circuit breaks and pauses, filled with trash, redundant information and a hyperinflation of possibilities. At the same time, daily technological practice does not only disclose new possibilities, but also deeply influences our anticipation, desire and imagination around connections and the experience of our (connected) intimacy. In Štromajer's work, these affective and intimate characteristics of our daily practice of connectivity are explored, playfully unfolded and restaged: we travel through his Internet projects as if we were on a secret, private journey, confronted with intimate questionnaires, failures of communication, fragility of desire.¹⁶ At the same time, in Štromajer's projects intimacy is fused with a special feeling of confidence, a kind of peculiar secrecy, which is always playfully associated with political confidentiality, guerrilla tactics and the relation between public and private, politics and desire. Štromajer's work researches ways in which our experience of technology is conditioned and how we perceive technology's proximity to our bodies and daily lives. There is a special intimate conspiracy at work here, springing from the disproportionate relation between the possibility of connectivity and our desire and anticipation of it. The focus in *Ballettikka* is on the exploration of (connected) intimacy, which is closely related to the affective use of technology and how this recombines technological and political aspects of life. What do I mean by that? The strange confidentiality at work, not only in Štromajer's previous projects but also in *Ballettikka*, is directly related to the potentiality /possibility of connectivity, that is, with ways of exploring intimacy through protocols of connection. However, in these projects intimacy is not so much about emotional proximity or empathy. Rather, it is generated through the use of protocols, as a process of surfing through the fragments and remains of pages, images, connections. The potentiality of connectivity gives the artists' exploration of intimacy a special tonality, the sound of isolation, loneliness, and abstraction. This, in fact, is a paradox that applies to the connected world in general. I would relate this intimate tonality to the ways that our use of technology is conditioned by affect(s) through which the potentialities of our connections become actualities. Affect deeply influences the ways we both experience and interpret the all-pervasive noise and abstracted

14 From its beginning in 1890 the Volkstheater theatre is committed to presenting 'art for the people', trying to develop aesthetics that would appeal to the masses, workers, intellectuals, and resist the bourgeois taste for 'high culture'. See 'Die Kunst Dem Volke, Berliner Volksblatt' (1890), available at http://www.volkstheater-berlin.de/theorie/pamphlete_und_programme/die_kunst_dem_volke/

15 <http://www.intima.org/bi/vnb/index.html>

16 A good example of this is Štromajer's netart project *b.AL.T.ica* (1998) we travel to the land at the end of time, a journey which goes through a flickering landscape of signs, erotic images, countdowns, meeting viruses, questionnaires, quotes, icons, and black and white images which are all associatively connected to questions of intimacy, politics and technology.

protocols of communication, the modulation and emotional tonality of connection. It influences how we translate redundancy into meaning. Today, the 'pleasure' of disembodiment is only one aspect of the potential actualisation of connection through the commercial, political and economic use of technology. Another aspect is an affect of fear, which is deeply related to the technological and political protocols for safety, immunity and at a more intimate level - isolation. So, the potentiality of connection is also conditioned with this affect of fear - being terrified of getting too close: connection enables acts of invading, intruding or infecting something. Through connectivity we experience proximity, which is only enabled by new walls of security and new protocols of immunity; these are intrinsic parts of contemporary connected communities. Protocols for communication and connection are immediately related to the desire for safety and immunity. I would say that the intimate guerrilla tactics are formed from this very affective conditioning, invading protected spaces with desire and surprising imaginations of connectivity.

Protocol and affect

I have argued that the intimate guerrilla nature of Ballettikka Internettikka deals with an exploration of the affective use of technology. This highlights not only the fusion of a variety of venues, but also the ways that connected performances intervene with our anticipations and desires through the use of connectivity. The tactical aspect of Ballettikka Internettikka performances is developed through the affective use and exploration of the daily practice of connectivity. Alexander Galloway writes that a protocol is nothing else but an 'elaborate instruction list of how a given technology should work'.¹⁷ Even if it is rightly described as an empty set of rules, it is nevertheless not immune to desire. "Protocol is also synonymous with possibility ... it outlines a playing field for what can happen and where."¹⁸ Like the notion of possibility, a protocol can enable communication. In this sense, what comes with protocols is the 'exciting new ability to leverage possibility and action through code'.¹⁹ Galloway argues that this possibility is particularly potent in the hactivist approach, which operates on the level of code and software development. But Ballettikka Internettikka does not operate on the level of code, it is not developing protocols or software. It is instead using what is already available on the market, dealing with simple pre-made technological tools. Everyday technological connections are appropriated through the imaginative use of existing communication protocols. I suggest that Strömajär and Zorman subjugate protocols to interpretation and content. Of course, this subjugation looks at first like an impossible task; since protocols, as sets of rules, actually have to resist interpretation if they are to be successful. Nevertheless, as sets of rules, they also operate on the level of possibility and desire: they explicitly render communication possible. Their effectiveness is therefore strongly connected with what we want and desire. The existence of communication protocols means that we cannot not want to connect. Their use has an immediate, intimate, material influence on our daily lives and bodily rhythms - paradoxically, even on the ways that we experience technology itself.

This experience can be described as an affective way of pushing the buttons and using the protocol; a viscerally connected experience, as if there were a small butterfly fluttering in an electronic stomach, causing anxiety and excitement. It is true to say that protocols are abstract, content-less sets of rules; nevertheless their performance is affective. Even more - we need to better understand the role of affect if we want to understand the way power operates in the connected world. This is relevant to what Brian Massumi detects in his description of affect, when he writes about the central role of affect in, as he writes,

17 Alexander R. Galloway, *Protocol, How Control Exists After Decentralisation* (MIT Press, 2004), p. 171.

18 Ibid. p. 167.

19 Ibid. p. 172.

the understanding of post-modern power after ideology.²⁰ Affect is becoming a condition of late capitalism, central to the activity of power and resistance. Affect can have economic effects: a fact well known to market specialists and inflation experts, who know that irrational and unreasonable expectation can be disastrous for the global financial market. Furthermore, affect has also become central to understanding the future development of technology, especially the ways in which technological connections are affectively conditioned even though they are only abstract sets of rules.

At that point it would be important to make a side step and stress that tactical use of technology and tactical strategies in the media art underwent a strong change in the last decade. The subversion and appropriation was namely very often understood in the relation against the enemy (like big media corporations, privatisation of technological networks, centralisation of control etc.). We can say that the tactical mode of these projects was self-defined through an act of opposition, or to put it differently: their content was determined in advance through a preconceived opposition. Therefore the tactical aspect was developed in accordance with a military model and the 'tactical artist' was frequently described as a nomadic, mobile *nerv*. "But it is above all mobility that most characterizes the tactical practitioner. The desire and capability to combine or jump from one media to another creating a continuous supply of mutants and hybrids. To cross borders, connecting and re-wiring a variety of disciplines and always taking full advantage of the free spaces in the media that are continually appearing because of the pace of technological change and regulatory uncertainty."²¹ This is the quote from the influential manifesto ABC of Tactical Media, written by Gert Lovink and Andy Garcia for the Next 5 mints festival in 1997. In that manifesto the speed, mobility, nomadic interaction, poaching, fluidity and multiactivity are in the centre of tactical activity of new media artist. The problem is that this description suits very well the tactical mode of highly developed mainstream media, globalised military strategies and to violent corporate speed. There are many problems with this manifesto, we can be critical of the uncritical romantization of speed and mobility (like Virilio is doing by example). But what is even more interesting is the way how tactical subversion is tuned as an act of opposition with the same means, an act of opposition defined by its enemy. There are many attempts today to rethink a tactical mode of media artists in the way how they can develop new modes of production, how tactics has to be developed by its producers. The stress is not on opposing, piercing through something, subverting something, but much more in developing new modes of affective belonging, sharing knowledge, constructing networks through different modes of production (open code), decelerating the speed etc... The stress is I would say in the affective conditioning of the use of technology – which is used and appropriated, but at the same time understood as a potentiality for a new production modes, new ways of belonging together and opening the potentiality of imagination.

The liveness of the actual guerrilla intervention or of the performed, connected event, depends not only on actually performing something live, but also on how the connected event is performed. Winston Churchill's famous quote from World War II accompanies the description of the project as an 'ongoing artistic study of the internet guerrilla performance'.²² 'We shall fight them on the beaches. We shall fight them on the landing grounds. We shall fight in the fields and in the streets; we shall fight in the hills. We shall never surrender'. But who are 'they' in this fight - who is being attacked by the toy robot dancing in the cellar, standing on the roof, transmitting the signal from the concrete foundation of a future commercial building? Ballettikka's mixed signals reveal a fight that is being fought on the very level of imagination and desire, with which we are conditioned when connecting with technology and with which we can condition the technology itself.

20 Brian Massumi, *Parables for the Virtual*, (Durham, London, 2002).

21 Gert Lovink, Andy Garcia: *The ABC of Tactical Media*.

22 See <http://www.intima.org/bi>

Introduction

“Slowly, but surely, the ancient art of dance has gone digital”.¹

The last three decades have witnessed the incorporation of new media in artistic practices. The increasing collaborations with digital technologies in performances, especially in the 1990s, demonstrates a perceived necessity for a new term to denote artworks created with digital technologies, granting them the status of a separate distinctive identity. The term ‘digital performance’ (Dixon, 2007) is at present frequently used in performance studies and university education and fulfills current needs.² Despite the lack of a univocal practice, ‘digital dance’ seems to be a commonly recognized term among practitioners and theorists to designate a generic dance practice that relies primarily on digital media with regard to the creation and presentation of its aesthetics and content.³

Digital art practices show many variations but the use of interactive technologies seem to hold an almost unchallenged place for this genre.⁴ In dance, the collaboration with digital interactive media represents one of the latest trends. For dance artists and choreographers, working with digital interactive technologies implies engaging with a practice across the disciplines of art, science and software programming. This requires finding a balance between artistic content and exhibiting the capacities of technologies. However, the ‘technology versus content’ debate has not yet been resolved, and it represents one of the most discussed topics among dance artists working with digital technologies.⁵

‘Digital dance’ created with interactive technologies implies changes in the ways choreographers and dancers work. In addition, it challenges the ways dance is created, conceived, and perceived. For example, the integration of interactive technologies in *Apparition*, (a dance performance created in 2004) required the maker, media artist Klaus Obermaier, to explore specific questions as a starting point: “What is choreography like when your partner is software? When virtual and real images share the same space? When everything moving on stage is independent and interactive at the same time?”⁶

This paper will point out some of the major shifts in the cultural practices of dance as a result of the integration of interactive media. By illustrating the differing perspectives of dancers and choreographers concerning the incorporation of interactive technologies in dance, this paper will illustrate how the expanding practices of dance can be considered as limiting and/or as liberating. In addition, it will pay specific attention to the dominant role played by technologies in certain dance performances and by elaborating on the notion of agency of technologies, this paper will suggest that the technology embedded in these performances may be seen as a performance partner as a result of the technology’s impact on the choreography during the creative process and the ways technology

1 Shreve, Jenn. ‘Borg of the Dance’, in *Wired*,

< <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/04/51957>>. Accessed on 03.06.2008.

2 Dixon, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, And Installation*. Massachusetts: MIT Press, 2007: p.xi.

3 For references see: Dixon, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, And Installation*. Massachusetts: MIT Press, 2007. Dinkla, Soke. ‘Towards a Rhetoric and Didactics of Digital Dance’ in Soke Dinkla Soke, Martina Leeker, eds. *Dance and Technology. Moving towards Media Productions*. Berlin: Alexander Verlag, 2002: pp. 14-28. Rubidge, Sarah. ‘Action, Reaction, Interaction’. *Dance Theatre Journal*, vol 17, nr. 2 (2001): pp. 37-42.

4 Rubidge, Sarah. ‘Action, Reaction, Interaction’. *Dance Theatre Journal*, vol 17, nr. 2 (2001): pp. 37-42.

5 Dixon: 2007: s. 5.

6 Scott delaHunta, *Apparition*’ın dramaturgu,

<<http://www.exile.at/apparition/>> adresinde alıntılanmış. 20.05.2007 tarihinde erişildi.

'performs' its 'act' on stage.⁷ Accordingly, this paper will argue that technology as performance partner and interactivity between the human and technical system should be considered as an emerging and dynamic dialogue. The arguments will be illustrated through selected case studies as well as interviews made with dancers and choreographers.

Framing Interactive Media and Dynamics of Interactive Artworks

In 1962, Marshall McLuhan introduced the idea that "interfaces means interaction," and since then various definitions of interactivity "have come thick and fast" from both academics and artists.⁸ At present, interactivity is a much used and abused term, but it is important to realize that the term implies various meanings when used in different contexts. Interactive media refers to various digital technologies, such as CD-ROM or telematics but in this paper, interactive technologies is associated with a type of technical system based on certain motion-tracking software and image generating systems that display 'real-time' computer generated responses to the impulses given by the performer. In contrast to the notion of interactivity in most everyday and artistic practices, 'interaction' applied to a performance context takes place between performer and technology, rather than between technology and audience or the everyday user. Theatre theorist David Saltz describes this interaction as: [...] "sounds and images stored, and in many cases created on a computer, which the computer produces in response to a live performer's actions".⁹

The type of interactivity described by Saltz requires combining certain elements. The first is a sensing device capable of reading human movement or input, such as infrared lights or sensors that register the presence of the performer and translate aspects of the performer's behaviour into digital language. The second requirement is a pre-programmed computer that is systematically related to the input. The installed technology needs to be activated and triggered by the movements of the interactor (the one who interacts, which can be performer or participant). These movements require continuous and active engagement (movement in time and space) with the interactive system by the interactor through 'whole' body participation instead of clicking a computer mouse with the hand. Ideally, the interactor explores the 'entire' surroundings of an interactive environment rather than stabilizing themselves in a static location (i.e. sitting and looking at the computer screen). Finally, this output needs to be translated in 'real-time' into world phenomena that humans can perceive, such as the production of musical notes in response to the input derived from a keyboard.¹⁰ The notion of real-time is important since it is considered as the major characteristic of an interactive system. Media artist Simon Penny, for example, describes an interactive system as "a machine system which reacts in the moment, by virtue of automated reasoning based on data from its sensory apparatus."¹¹ This technical definition reveals another important aspect of interactive media used within the context of this paper; namely, that its 'inner logic' is merely 'reactive'.

The reactive 'nature' of most interactive media constitutes a major debate and is highly criticized by authors working in different disciplines. According to new media artist Andreas Zapp, most discourses around interactivity related to commercial products and artworks are highly exaggerated. Most 'interactive' products or works of art are in fact 'reactive' and interaction at present "codifies a post-modern aesthetic slogan, which describes

7 The Merriam-Webster dictionary defines the verb to perform as "action that follows established patterns or procedures or fulfills agreed-upon requirements and often connotes special skills." <http://www.merriam-webster.com/dictionary/perform>. In this paper, I use this definition concerning the verb 'to perform'.

8 Dixon, 2007: p. 560

9 Saltz, David. 'Live Media: Interactive Technology and Theatre'. Theatre Topics, vol. 11, nr. 2, (September 2001): p. 107

10 Saltz, David. 'The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers'. Journal of Aesthetics and Art Criticism, vol 55, issue. 2, (Spring1997): pp. 118-119

11 Penny, Simon. 'From A to D and back again: the emerging aesthetics of Interactive Art'. 1996, <<http://ace.uci.edu/penny/texts/atod.html>>. Accessed on 12.03.2009

a technical condition as ‘dynamic, hands-on experience’.¹² For Lev Manovich (2001), within the context of computer-human based media, interactivity is a tautology, as the fundamentals of the concept of interactivity, such as free choice of navigation and the principle of hyperlinks, are nothing but the objectification of a quasi free association or an illusion of choice. Because hyperlinks requires the user to follow pre-programmed, thus pre-existing associations, the machine becomes active on the user’s behalf but its ‘actions’ remain quite predicable. In fact, we are asked to mistake the structure of somebody else’s mind for our own.¹³ Moreover, the psychological processes “of filling-in (...)”, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly identified with an objectively existing structure of interactive links”.¹⁴ Hence, interaction within a human-computer context implies only a literal equation of physical interaction at the expense of psychological interaction.

Indeed, all art is an interaction between the artwork and the viewer or audience, and “all artworks are interactive in the sense that a negotiation or confrontation takes place between the beholder and the beheld.”¹⁵ Yet, interactive art or performances created with interactive technologies differ from non-interactive artworks because they allow the interactor to activate, change, influence and affect the artwork, even when the interactive design offers limited freedom of choice or movement of the body.¹⁶ This characteristic distinguishes them from non-interactive artworks in terms of artistic form. According to Sarah Rubidge, artist and theorist working in the field of digital dance:

The experience of seeing or hearing a work anew, of re-creating its meanings in accord with one’s own, ever-changing, perspective and interests lies at the heart of the artistic experience. The non-interactive work does not respond to the viewer’s activity in kind. That is, the material form of the work does not change as a result of the viewer’s interaction. Rather the work submits itself to the viewer’s imaginative play, without relinquishing its material integrity.¹⁷

Furthermore, for Rubidge, in a choreographic context, the reactive infrastructure of interactive technologies may be irrelevant insofar as the interactor ‘experiences’ the encounter as interactive:

Experientially the interactor is responding not to the system as system, although at a subliminal level this is precisely what they are doing, but to the nuances of the environment (the world) generated by the system in response to their movement. As they move, their responses modulate the configuration of the system, which causes the environment, and thus ambience of the environment to change. They respond to the new environment with different behaviour, which reconfigures the system again, which changes the ambience, and so the dialogue between work and performers continues.¹⁸

Hence, despite the reactive ‘nature’ of interactive technologies, the interactor’s experience of the technical system is not necessarily restricted by the reactive character of the technical system but on an experiential level is ‘felt’ as a reciprocal process. From an experiential level, interactivity implies some kind of dialogic exchange, ever changing and in real-time through physical encounters with interactive technologies. To explain the mutual exchange between humans and technologies requires examining the discourse that considers interactivity as ‘dialogue’, created on the basis of the encounters between two ‘agents’.

12 Zapp quoted in Dixon, 2007: 561

13 This process has been defined by Robert Phaller and Slavoj Žižek as interpassivity.

14 Manovich, Lev. *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001: p. 6

15 Dixon, 2007: p. 560

16 Dixon, 2007: s. 560

17 Rubidge, 2001: p.

18 Rubidge, 2001: p. 41.

As stated in the previous section, interactivity is a much used and abused term and it has various connotations when used in different contexts. Interaction as a term was first used in physical sciences to describe a reciprocal action or influence. In social sciences interaction refers to communication created on the basis of mutual intelligibility (i.e. listening, interpreting, acting) between two human agents.¹⁹ The field of Human-Computer Interaction (HCI) has appropriated the understanding of interactivity as used in the social sciences but it has given its meaning a slight twist: interaction, that used to denote an interpersonal activity now refers to the process taking place between humans and machines. In this perspective, interactivity becomes a “style of concrete conversation with media”,²⁰ and currently, the notion of dialogue or conversation holds a firm place within the discourse of interactivity.

In *Software Studies* (2007), for example, Michael Murtaugh points out that ‘true’ interactivity should develop like human-to-human conversation. Interactive design should include the possibility of ‘interruptability’ and ‘incompleteness’ in the evolving dialogue between humans and computers. For Murtaugh, without these elements the conversation between humans and computers becomes a lecture or one-directional speech.²¹ Interactive narratives are another example of non-linear communication where the development of the story is dependent on the principle of bi-directional communication between the interactor and the interactive system. Interactivity, thus, involves a process that changes you as you change it.²²

Approaching human-computer interaction as dialogue, however, designates the different understandings of the notions of action and agency within HCI, physics, and social sciences.²³ According to the dominant semantic understanding in social sciences, interaction is associated to action, and action is connected to human agency. This specific interpretation of agency is mainly applied in the judicial, political and economical domains and is closely linked to notions of authority and assignment of power. In this perspective, the term agent implies “an active human subject who intentionally acts upon an object or another subject”.²⁴ Objects and machines, however, are not agents because they do not act intentionally.

Yet, there exists a second semantic understanding of agency, which originates from natural sciences, such as chemistry, biology, and physics. This perspective takes a broader view on the notion of agency and expands its meaning to the understanding of a ‘protective agent’, which may be tools or activities.²⁵ Agency in this context, is not an authority to possess but is related to the ‘idea of effect’; it implies the ability to generate a certain impact or effect on a particular process or activity. In ‘The Mangle of Practice’ (1995), Andrew Pickering elaborates on this second understanding of agency, or better said, its denunciation within scientific knowledge.²⁶

19 Suchman, Lucy. *Human-Machine Reconfigurations. Plans and Situated Actions*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2007: p. 34.

20 Dixon: p. 560

21 Murtaugh, Michael. ‘Interaction’ in: Fuller, Matthew, ed. *Software Studies. A lexicon*. Massachusetts: MIT Press, 2007: pp. 143-149.

22 Meadows, Mike Stephen. *Pause and Effect. The art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders, 2003: p. 37.

23 Seifert, Uwe. ‘The Co-Evolution of Humans and Machines: A Paradox of Interactivity’ in: Seifert, Uwe, Kim, Jin Hyun, Moore, Anthony, eds. *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction and Artistic Investigations*. Verlag Bielefeld: [transcript], 2008: pp. 8-26.

24 Seifert, 2008: p. 9

25 Seifert, 2008: s. 9.

26 Pickering, Andrew. *The Mangle of Practice: Time, Agency, and Science*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

Pickering claims that scientists ignore the various factors—social, technological, conceptual, and natural—that interact to affect the creation of scientific knowledge. Thus, ‘material’ and human agency stand in juxtaposition as machines, instruments, theories, conceptual and mathematical structures, and human beings are entangled in constantly shifting relationships within the contingencies of culture, time, and place.

By expanding the definition of actor to non-humans in ‘actor-network theory’, Bruno Latour has turned the notion of agency (and action) as defined by the rational liberal subject position upside-down.²⁷ According to ‘actor-network theory’, action is not achieved under the full control of consciousness. Rather, action is a knot consisting of many surprising sets of agencies –human and non-human- that has to be slowly disentangled. Accordingly, an actor is not the source of action; on the contrary, action is dislocated, distributed, and translated between a chain of actors. Hence, the relevant question to ask about agency is whether or not it implies a kind of change in the behaviour or action of another agent.

The debate concerning the notion of agency is also addressed in the domain of art and performance. According to media art scholar Margaret Morse, in the context of interactive art, the prefix ‘inter’ refers to an exchange between two subjects or agents, which involves the agency of the computer, no matter how ‘quasi’ this agency might be.²⁸ Like Morse, Saltz too argues for the agency of computers, but his interest lies within a theatrical context. Based on his practical and theoretical inquiries with interactive technologies in theater, Saltz concludes that the spontaneity and ‘live’ responses of interactive media transform technologies into a ‘live’ performer. In fact, interactive media signify an end of the period of ‘frozen media’ and signal a new era of ‘live media’.²⁹ By attributing the role of performer to interactive technologies, Saltz firstly liberates technologies from their more conventional functions used in performances, such as constituting a design element or representing subjective perspectives of the characters. Secondly, he examines how the integration of interactive media as certain ‘characters’ in a performance affects the form and practice of theatre.

Taking Saltz’s claims on the transformation of technologies into performance partners as a starting point, the next chapter will explore the notion of agency and the changing roles of technologies used in dance performances. It will also address certain changes in the cultural practice of dance with regard to the status of performer, aesthetics of the artwork, and perception of dance performance.

Technologies as Performer and the Expansion of Dance as Artform

The case studies selected for this paper, *Apparition* (K.Obermaier, 2004), *Glow* (G.Obarzanek and F.Weiss, 2006), *Mortal Engine* (G.Obarzanek and F.Weiss, 2007), and *16 [R]evolutions* (Troika Ranch, 2006), share certain characteristics. All artworks incorporate and rely on motion tracking and real-time image generating systems for the actualization of the aesthetics and dramaturgy of the performance. They require close collaboration with a computer technician or programmer. Furthermore, they are made for an audience and are performed by professional dancers. Finally, the choreography is mostly ‘set’ and/or leaves room for structured improvisation, which implies that the performers are only free within a set of strictly constrained parameters.³⁰

27 Latour, Bruno. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

28 Morse, Margaret. ‘The Poetics of Interactivity’ in Malloy, Judith, ed. *Women, Art and Technology*. Massachusetts: MIT Press, 2003: p. 20

29 Saltz, 2001: s. 127.

30 In addition, the theme of all the selected case studies, except *Apparition*, explores the binary opposition between culture/nature, human/animal or the Other in us.

Apparition (2004) is a collaboration between media artist and composer Klaus Obermaier and the engineers and designers of the Ars Electronica Futurelab and the DAMPF_lab (a European joint performing arts and technologies research project). Apparition is centred on a camera-based motion tracking system that uses complex computer vision algorithms to extract the performer's moving outline from the background. The information derived from these calculations produces real-time generation of visuals that are projected back onto the body and/or as large-scale background projections that react to the performers' movements.³¹

Before Apparition, Obermaier had already experimented with dance and new media technologies. These works did not employ interactive technologies, but "relied on a creative and precise combination of set choreography, staging, and recorded video".³² Hence, in his previous pieces, by means of clever arrangement of choreography and technologies, Obermaier achieved an 'interactive effect', but not interactivity. Subsequently, with the facilities offered by interactive media, in Apparition, Obermaier aimed to liberate the dancers from the determination of 'set' choreography. This generated a choreography that consisted of:

[...] Set parts and parts that are improvised and many states in between. But even in set parts the performers have a great freedom, because the interactive system is very flexible. This freedom is important for the piece. If everything would be fully set, why should I use interactivity? It gets its meaning and life by that freedom.³³

The aesthetic choices for the visual graphics are defined by Obermaier, who claims that the aesthetic framework is what "makes communication with the audience possible, gives shape to the overall piece and provides a platform on which the performers are able to act and interact in a meaningful way".³⁴ This framework is not pre-given but must emerge on the basis of the interaction between the human and the technical system. Consequently, the flexibility provided by the real-time responses of interactive technology shifts the artwork's aesthetics into an 'aesthetics of process' (Birringer, 2004) and the performance into sequences or 'potential concepts' to be activated differently in each performance. Interactivity, in this sense, requires perceiving the encounter between the performer and technology as a 'holistic' event, rather than drawing a separation between the movements of the dancer and the responses of the technical system. What is created is a rehearsed, yet to a certain degree unpredictable performance that comes to 'life' through the specific encounter between the dancer and the output of the technical system. Apparition, then, is not about exposing the 'beauty' or capacity of the dancing body per se, but illustrates how dance as artform expands by means of a 'pas-de-deux' with interactive media. It portrays how the body and technology establish a specific dialogue on the basis of which they create a poetic and kinetic world.

As mentioned in the introduction, Apparition's starting point is to explore the consequences for choreography when the dancer's partner is software. Addressing this question in Apparition and other performances that follow a similar aesthetic in the way they use interactive media for the materialization of their content and form is inevitable since the dramaturgy of the performance is based on creating a thematically 'meaningful' and aesthetically interesting performance. Furthermore, the actualization of the performances is steered by the real-time communication between two types of movement generated by two types of performers: the dancer and the technology.

31 <<http://www.exile.at/apparition/>>Accessed on 20.05.2007

32 <<http://www.exile.at/apparition/>>Accessed on 20.05.2007

33 E-mail interview with Klaus Obermaier. 20.05.2007

34 E-mail interview with Klaus Obermaier .20.05.2007

Interactive media can be considered as performers because the intrinsic qualities of the technology determine the choreography to a degree, which shows similarities to how specific movement qualities of human dancers influence and shape the choreography to a certain extent. When dancing with a human partner, the dancers need to explore their partner's capacities and limitations in order to develop an understanding of each other's mode of dancing, movement dynamics and movement patterns. This process might require certain compromises and negotiations between the performers in terms of the choreography. In performances created with interactive technologies, thoughts, negotiations and compromises are made to a high degree on the basis of the qualities of the technology. Gideon Obarzanek, choreographer of the dance company Chunky Move, has worked with interactive media in *Glow* in 2006 and in collaboration with the programmer Frieder Weiss. In Obarzanek's view, just as one needs to get acquainted with the strengths and weaknesses of human dancers, one also needs to get to know the limits and potentials of a technical system. This is necessary because understanding the qualities inherent in the technology defines the choreography in unexpected ways:

The system has an inherent quality to it, a particular way of moving, and a particular way of existing. For me as a choreographer it was really important to understand that and work with that. For example, the system is never completely still and stable; it always has this little 'jittering' movement to it. [...] The technology brings a kind of 'frequency' into the choreography that you'd normally never really have in a dance work. It has an aesthetic-kinetic quality to it that is in the nature of the machine.³⁵

Thus, the technology's inherent qualities generate alternative thoughts, affects, and sensations in the choreographer that steer him/her towards other points of inspiration than when s/he would have choreographed a piece without the technology. Technology is no longer just a tool but it becomes a performing partner or 'actor' in Latour's terminology, because it has an impact on the behavior or action and thought of another agent. Technology, then, "catalyzes changes not only in what we do but in how we think".³⁶

The 'material agency' and the affective qualities embedded in the technical system generate a new type of movement knowledge for the choreographer and another way of creation that requires embedding the technology into the dramaturgy of a performance from the very beginning of the research process. Moreover, certain performances, such as *Mortal Engine* reserve time and space for scenes that exclude the presence of the human performer³⁷ and portray only a technology-based 'solo' in terms of visual spectacle. The scene that starts at the seventeenth minute of the performance, for instance, portrays a four-minute 'solo dance' of the software that consists of elegant blue and white circles that gradually dissolve into squares and lines and spread across the whole stage. Examples such as this illustrate how technology is gradually becoming a self-contained 'performer' to be observed by the audience. As a result, *Glow*, *Mortal Engine*, *Apparition* and many other dance performances created with interactive technologies challenge choreographic conceptions because they generate a 'conceptual leap' in the perception and conception of a familiar practice.³⁸

The unique relationship between the dancer and interactive technologies is not only new for the dancer and choreographer but also for the audience.

35 Interview with Gideon Obarzanek. Brighton, 25.05.2008

36 Turkle, Sherry. *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. 20th anniversary edition.

37 Or the dancer(s) is present on stage but remains invisible to the audience. The beginning scene of *Mortal Engine* is an example of this.

38 Rubidge, Sarah. 'Dance Criticism in the Light of Digital Dance'. Paper presented at the Taipei National University of the Arts, seminar on dance criticism and interdisciplinary practice, July 2004
<<http://www.sensedigital.co.uk/writing/CritIntDiscTaiw.pdf>> .Accessed on 06.06. 2008.

According to Saltz, the most important novelty of these kinds of performances is based on exposing the audience to the adaptation process between the technical system and the live performer.³⁹ For Saltz, it is the maker's (or choreographer's) responsibility to gradually build the dialogue between technology and performer, step by step and in such a way so that the audience can understand, follow, and appreciate the conventions and power of this encounter. Labelling this process as 'paradox of the interactor', Saltz argues that "the more thoroughly the performer explores the technology, the more clearly the audience will recognize the ability of the environment to respond dynamically and spontaneously to the performer's actions".⁴⁰

The exposure of real-time conversation between performer and media underlines a major concern in many performances created with interactive media; namely, to develop a mutual dialogue between dancer and technology, rather than simply exposing the virtuosity of the performer's dance technique.⁴¹ However, this dialogic exchange with technologies may be liberating for the dancer and dance as artform in certain ways, but it creates limitations in other ways.

Scholar and dancer Erin Manning points out that even the most sophisticated technologies lack the complexity of the human body and require certain adaptations from the dancer.⁴² The dancer's adjustments of his/her movement help the computer-based system to 'recognize' the dancer (a fully actualised movement is necessary for software detection), usually by accentuating the extremities of the body or a displacement of the whole body across space. Criticizing the way interactive media 'map' gesture, Manning argues that these technologies compel the dancer to learn how to activate the interactive system most effectively through specific movements. As a result, the software determines the choreography that qualitatively confines what a body can do even as it accentuates what the technology can do. Obarzanek recognizes Manning's point and notes that choreography created with interactive media is not challenging for the dancers in that, in terms of dance technique the dancers are not pushed to their limits. In addition, working with technologies can cause severe delays during the rehearsals due to frequently occurring technical problems.⁴³ These technical problems slow down the schedule of the collective rehearsals and the creation procedure of the dance piece.⁴⁴

Lucia Tong, dancer of Troika Ranch, one of the first dance companies to work with interactive media, illustrates another aspect of being limited or slowed down on stage. She describes her experiences after dancing in 16 [R]evolutions (2006):

You know the crucial scene where I have a solo on stage and I create all those patterns on the backdrop...That scene has always made me feel weird... From the audience's perspective, my dancing may sometimes seem secondary to the grandeur of the technology. This can be frustrating from the performer's point of view because the spectacular novel technology can steal the show.⁴⁵

39 Saltz, 1997: p. 124

40 Saltz, 2001: s. 117

41 Dance is, of course, not only about the exposure of technical virtuosity. 'Post-modern' dance grounded in the '60s for example, cherished everyday movements as essential working material for dance. Moreover, they invited (non-professional) audience to participate in the performance, rather than observe the event from their seats. Thus, relying on the technical skills of dancers is a choice made by the choreographer on the basis of his/her personal style and artistic vision.

42 Manning, Erin. 'Prosthetics Making Sense: Dancing the Technogenetic Body'. Fibreculture, issue 9, 2006, <http://journal.fibreculture.org/issue9/issue9_manning.html>. Accessed on 06.05.2008.

43 Gideon Obarzanek ile röportaj. Brighton, 25.05.2008.

44 Obarzanek'in örneği (ve Lucia Tong'un) interaktif medyaya karşı olduğu anlamına gelmez. Daha çok pratik ve deneysel sınırlamalara işaret ediyor.

45 Personal communication with Lucia Tong. Berlin, 21.08.2008

This quote accentuates the dancer's feeling of being 'instrumentalized' in relation to the spectacular imagery she is creating on the screen.

However, the above quote could also be read in an alternative manner: that the dancer is not ready to 'share' the audience's attention and appreciation with the technological partner. Either way, Tong's example points out that the 'technology versus content' debate mentioned in the introduction is an urgent issue to be addressed. On the one hand, technology and dance should have equal importance for the development of the dramaturgy of the artwork so that dance as artform does not become merely a laboratory for experimenting with sophisticated technologies. On the other hand, dancers, choreographers, and the audience should remain open to expanding their definition of performer to non-human components taking part in the action on stage.

However, different positions may be taken concerning physical limitations in dance. For dancer and researcher Susan Kozel, however, the process of physically slowing down as a result of engaging with technologies was an opportunity to discover alternative dances, such as Butoh. In this way, Kozel has turned a 'negative' point into something positive by studying a type of dance that offers slow and subtle movements and different dynamics and rhythms.⁴⁶ Rejecting the opinion that the integration of dance and technologies is restricting, Klaus Obermaier also argues that limitations in art are necessary in order to achieve novel perspectives. In this respect, limitations represent an artistic strategy:

Without any restrictions there would not be art at all. Each stage setting/set-up gives you limitations AND creates new possibilities. That is why they are there! Even a second, third ... performer is a restriction for the first one. ⁴⁷

As the examples above demonstrate, the integration of interactive media as a performance partner in the dramaturgy and choreography of a dance performance illustrates a paradoxical phenomenon that lends itself to being interpreted through differing perspectives. The technology can be considered to limit the choreography, illustrated with the views of Manning, and the experiences of Tong and Obarzanek but, at the same time, it offers new perspectives with regard to the future directions of dance, demonstrated by the opinions of Kozel and Obermaier.

Aligning itself with the 'liberating' perspective, this paper argues that technologies as performing partners may restrict the dance technique of the performers in certain ways but in turn they portray something quite fascinating: the dissolution of movement into other forms of art, such as visual imagery and sound. Consequently, the integration of interactive media into dance illustrates an expansion of the cultural practices of dance as artform that produces new modes of thought within the creative process of choreography and new modes of engagement for the dancer. Performances made with interactive media also offer us the possibility of re-thinking the way we approach digital technologies in dance no longer as merely tools but as potential performers on the stage.

⁴⁶ Interview with Susan Kozel. London, 20.12.2008.

Butoh is the collective name for a diverse range of activities, techniques and motivations for dance, performance founded after WW2 in Japan. It typically involves playful and grotesque imagery, taboo topics, extreme or absurd environments, and is traditionally "performed" in white-body makeup with slow hyper-controlled motion, with or without an audience. It has no set style.

⁴⁷ E-mail interview with Klaus Obermaier. 23.05.2007

tr sanatçılar.
en artists

177

alexa wright

alter ego.alter ego

Alexa Wright 1962 İngiltere doğumlu fotoğraf ve etkileşimli dijital medya ile uğraşan bir görsel sanatçıdır. İnsan kimliğini anlatmak ve sanat, bilim ve teknoloji arasındaki sınırları sorgulamak üzere yeni teknolojileri kullanmaktadır.

Alexa Wright was born in 1962 in United Kingdom. She is a visual artist working with photography and interactive digital media. She is interested in using new technologies to investigate the expression of human identity and to question the conventional boundaries between art, science and technology.

barbara musil

interpasif persona.interpassive persona

Barbara Musil çalışmalarını ve yaşamını Viyana ve Linz'de sürdüren kavramsal bir sanatçıdır. Önce Graz Üniversitesinde tıp eğitimi aldıktan sonra eğitimine Linz Sanat ve Teknoloji üniversitesinde devam etmiştir. Sanatsal çalışmalarında bir çok tekniği kullanan sanatçı ağırlıklı olarak video ve kamusal alan projeleri üzerinde çalışıyor.

Barbara Musil is a conceptual artist who lives and works in Linz and Vienna. She studied medicine at the Medical University of Graz. She then continued her studies at the University of Arts and Industrial Design in Linz. Her work involves all kinds of techniques with an emphasis on video and public space projects.

bastien vacherand

biz sanat değil terörizm yapıyoruz.we make terrorism not art

Bastien Vacherand Python, Panda3d adları altında video oyunları tasarlayanın yanı sıra Far Cry, Half Life II ve Crysis gibi oyun motorları üzerinde de çalışıyor. Sanal gerçekliği sorgularken, politikayı, özellikle de terörizm açısından, ele alıyor.

Bastien Vacherand makes video games under Python, Panda3d but he also does it with game motors as Far Cry, Half Life II and Crysis. He interrogates virtual reality from a political aspect with a focus on terrorism.

bojana kunst

yeni medya ve performans.new media in performance

Dr. Bojana Kunst felsefeci ve performans teorisyenidir. Şu anda Lüblıyana Üniversitesi Sosyoloji bölümünde araştırmacı ve Primorszka Üniversitesinde yardımcı doçent olarak çalışıyor. Maska dergisinin yayın kurulunda ve Performance Research dergisinin uluslararası yayın kurulunda görev yapıyor.

Bojana Kunst, ph.d. is a philosopher and performance theoretician. She is currently working as a researcher at the University of Ljubljana, Faculty of Arts - Department for Sociology and as an assistant professor at the University of Primorska. She is a member of the editorial board of Maska Magazine and international editorial board of Performance Research.

cem uzunoğlu *taş-kağıt-makas.rock-paper-scissors*

Cem Uzunoğlu interaktif medya ve robot tasarımı üzerine yoğunlaşmış bir yazılımcıdır. Eserleri Biyomedikal Cihaz Teknolojisi üzerine olan eğitimi ve open source teknolojisi üzerine olan ilgisi ile şekillenmiştir. Bodig ve Amber gibi etkinliklere robotik tasarımları ve interaktif video enstalasyonlar için geliştirdiği yazılımları ile dahil olmuştur. Ayrıca tiyatro oyunları için de interaktif yazılımlar geliştirmektedir.

Cem Uzunoğlu is a software developer and interaction designer focusing mainly on robotic design, interactive media and art. His work builds upon his background on Biomedical Equipment Technology and his enthusiasm with open source technology. He participated in several exhibitions such as Amber and Bodig with robotic designs and developed software for interactive video installations and contemporary theatre plays.

CIANT

MoCap – Hareket yakalama. MoCap – Creative potential of motion capture
Golem -geliştirme sürecinde gösterim-. Golem -work in progress presentation-

CIANT kültür, eğitim ve araştırma alanında 1998ten beri uluslararası düzeyde etkinlik gösteriyor. Prag'da kurulu CIANT multimedya laboratuvarı disiplinlerarası işbirliğini, yenilikçi deneyleri ve etkileşimli medya alanını geliştirmeyi amaçlamaktadır.

CIANT has been active since 1998 at the international level in the field of culture, education and research related to new technologies. CIANT operates a multimedia art laboratory focused on interdisciplinary collaboration, especially innovative experiments and development in domain of interactive media.

christophe martin *yüz üretici.faces generator*

Christophe Martin Marsilya ve Yunanistan'da çalışan ve yaşayan bir sanatçıdır. Onun için her şey tersine dönebilir, hiçbir şey kesin değildir. Muğlak da olabilir. Sanatıyla birikim, oyun, liste, stok, tercih yokluğu, rotasyon gibi herşeyin bizi makinaya, mekanığe, sürekli harekete, kapalı devre sistemlerine, hiçbir işin bitmediği otonom ve aptal sistemlere götürdüğünü anlatmak istemektedir.

Christophe Martin is an artist who lives and works in Marseille and Greece. For him everything can be reversed, nothing is certain. Might as well be elusive. He wants to show with his artworks that accumulation, play, the list, the inventory, the absence of choice, rotation, everything leads us to the machine, mechanics, perpetual motion, closed circuit systems, to the idiotic and autonomous systems where things never finish.

clara boj & diego dıaz

melez oyun alanı.hybrid playground

Clara Boj and Diego Diaz (Murcia-Spain 1975) 2000 yılından beri birlikte çalışıyorlar. Her ikisi de güzel sanatlar alanındaki doktora derecelerini Valensiya Politeknik Üniversitesi'nden almış. Ürettikleri etkileşimli eserler, sanat ve teknoloji kavramlarını birleştirerek kamusal alan fikrini yeniden düşünmeyi amaçlıyorlar.

Clara Boj and Diego Diaz (Murcia-Spain 1975) work together since year 2000. They both hold a Phd In Fine Arts from the Polytechnic University of Valencia. Their artworks combine art and technology concepts and tools to create interactive experiences that aim to reformulate the idea of public space.

compagnia TPO

japon bahçesi.japanese garden

TPO, 1981 yılında görsel bir tiyatro kumpanyası olarak kuruldu. Kuruluşundan itibaren hareketli tablolar, mekanik araçlar, ışık oyunları kullanarak çocuklara yönelik teatral işler üretti. TPO, 1999'dan beri Davide Venturini ve Francesco Gandi'nin yönetiminde dijital grafik üzerinde çalışmakta, geleneksel tiyatroyu dans ve video gibi başka sanatsal formlarla birleştirmektedir.

The TPO was founded in 1981 as a visual theatre company. From its early years the company produced children's theatre conceived as paintings in movement, making use of artistic objects, mechanical devices, and plays of light. Since 1999, under the direction of Davide Venturini and Francesco Gandi, TPO has been exploring the use of digital graphics, combining traditional theatre with other artistic forms such as dance and video art.

confipop

çip müziği.chip music

Marsilya'da yaşayan confipop, gameboy ve başka ses oyuncaklarıyla müzik yapan bir çip-müzik sanatçısı. Kökleri özgür tekno partilerine uzanan sanatçı, 1996'dan beri değişik adlar altında müzik yapıyor. Dans pistiyle barışık olan confipop, reggae-blip'ten teknoblop'a, gameboy'un 4bitlik sesini kullanarak, mutlu ve enerjik dans müzikleri üretiyor: Unutulmuş oyun müziklerini kullanan, eğlenmeye uygun modern müzik.

Living in Marseille, confipop is a chipmusic artist who makes music with a gameboy and some modified sound toys. Originated from the techno free party, he has been making music with different pseudonyms since 1996. Friend with the dancefloor, confipop makes a happy and groove dancing music, which goes from reggaeblop to technoblop, with the particular 4bit sound of the gameboy: this is modern music with old forgotten gamesound and this is appropriate to have fun.

dardex-Mort2Faim artgroup

Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, Stephane Kyles

8-bit ayna.8-bit mirror
kamp alanı.camping station
cyporn.cyporn
doom gibi.doom like
jeton atın.insert coins
kent geçirmez.urban proof

Dardex-Mort2Faim Topluluğu; Ecole Supérieure d'Art in Aix en Provence mezunu ve Pépinières Européennes ödüllü Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet ve Stephane Kyles gibi birçok sanatçıyı bir araya getiriyor. Hem aktivist hem de performansçı olan bu grup herşeyden önce oyun kavramını inceliyor, popüler estetiği ve alt kültürü yeniden işliyor, böylece sosyal ilişkilerin ve insan bedeninin bu günün dünyasıyla karşılaştığındaki kırılganlığını ortaya koyuyorlar.

The Dardex-Mort2Faim Collective gathers several artists, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet and Stephane Kyles, who graduated from the Ecole Supérieure d'Art in Aix en Provence and laureates of Pépinières Européennes for young artists. They are activists as well as performers and first of all they engaged in an exploration of the notion of play, reprocessing popular aesthetics and underground culture, thus underlining the frailty of social relationships and the human body confronted with today's world.

diffus design

kostüm koreografi - dinamik desenler, reaktif bedenler.
costume choreography - dynamic patterns, reactive bodies
dinamik desenler, reaktif bedenler. dynamic patterns, reactive bodies

Diffus disiplinlerarası bir gruptur. Sanat, tasarım, mimari ve yeni ortamlar üzerinde teorik ve pratik çalışmalar yapmaktadır. Diffus kültür, estetik ve teknoloji arasında gidip gelir. Bunları benimsemek değil ara bölgelerinde çalışmak amaçındadır. Diffus araştırma, merak ve inceleme dürtüleriyle hareket eder. Biçim, içerik ve aralarındaki ilişki üzerine eşit biçimde eğilir.

Diffus is an interdisciplinary organisation, working with a theoretical and practical approach towards art, design, architecture and new media. Diffus moves between culture, aesthetic and technology, not trying to embrace these fields but rather operating amongst them.

djeff regottaz & loïc horellou

hiper olimpiyat.hyper olympics

Beraber Dekalko'yu kuran ikili, oyun kavramı üzerinde çalışıyor. 2008'de deneysel bir film olan E1000'i yaptılar. Cep telefonlarıyla interaktif çalışan bu film Paris, Georges Pompidou Merkezi Cep Filmleri Festivalinde gösterilmiştir. Her iki sanatçı da bu doğrultuda yaratmaya devam ediyor.

The duo founded Dekalko, a creative organization that focuses on the concept of game. In 2008 they created the experimental movie E1000, an interactive short piece based on mobile phones. It was shown at the Pocket Films festival in the centre Pompidou, Paris. They continue to create in this vein.

emrah kavlak

shout'em up.shout'em up

Emrah Kavlak etkileşimli görsel projelerle Sabancı Üniversitesi bilgisayar bilimleri programında ilgilenmeye başlamıştır. Geliştirdiği ve tasarımına katkıda bulunduğu iki-üç boyutlu uygulamalar ve etkileşimli sanal yerleştirmeler siggraph, isea, amber gibi önemli uluslararası konferans ve festivallerde sunulmuştur. Eğitimine Sabancı Üniversitesi görsel iletişim ve tasarımı yüksek lisans programında devam etmekte olan Emrah Kavlak, grafik tasarımı ve bilgi görselleştirmesi / tasarımı alanlarında çalışmaktadır.

Emrah Kavlak began working on interactive visual projects while he was in Sabanci University computer science program. Two-three dimensional computer applications and interactive virtual installations he developed and contributed were presented in international conferences and festivals such as siggraph, isea and amber. Currently he is continuing his education in Sabanci University visual communication and design program, where he is focused on graphic design, information visualization / design.

geska helena andersson & robert brecevic

kayan çocuklar.kids on the slide

Performing Pictures Geska Helena Adersson ve Robert Brecevic'ten oluşuyor. Stockholm bazlı bu ikili güzel sanatlar alanında çalışıyor ve hareketli görüntü ve yeni medya ulaştırma teknolojileri üzerinde çalışıyorlar. Ortaklıklarını 2005'te resmileştiren sanatçılar film sanatını formel zaman ve mekan kısıtları üzerinden inceliyor ve geliştiriyorlar.

Performing Pictures Geska is formed by Helena Adersson and Robert Brecevic. Stockholm based artists work on fine arts and moving images and new media transportation technologies. Officially conjoined In 2005, they research and develop film arts on formal time and special constraint.

harco haagsma

lorre.lorre

1992 yılında Amsterdam'da Gerrit Rietveldacademie' den video-yerleştirme ve film bölümünden mezun olan Harco Haagsma Amsterdam'da DasArt Sanat Okulunda eğitmen olarak görev yapmaktadır. Genellikle kapalı devre video kullanan enstalasyonlarında etkileşim, algı, "oyunun gücü" önemli rol oynar. Sanatçı olarak çalışmasının yanı sıra Amsterdamda kurulu P.A.R.K 4DTV'de editörlük yapmaktadır.

Haagsma graduated from Film and Video Installation Department of Gerrit Rietveld Academie in 1992. He is currently teaching at DasArts at Amsterdam. In his close circuit video installations, perception and game plays an important role. Beside his artistic works he also works at P.A.R.K 4DTV as editor.

IMMEDIATE Project

Golem.Golem

CIANT (Çek Cumhuriyeti, proje lideri), A4 (Slovakya), LMR (Almanya), BİSD (Türkiye), M2F (Fransa) ve Zavod ATOL (Slovenya) kurumlarının işbirliğinde, dijital teknolojilerle donatılmış bir dans performansı geliştirmeyi hedefleyen IMMEDIATE sanatsal bir araştırma ve uygulama projesidir.

With collaboration od CIANT (Czech Republic, project headsman), A4 (Slovakia), LMR (Germany), BİSD (Turkey), M2F (France) ve Zavod ATOL (Slovenia), IMMEDIATE is a artistic research and practice project, which aims to develop a dance performance dressed up by digital technologies.

janez janša

imza olayı.signature event context

Aksioma - Çağdaş Sanatlar Enstitüsü, post modern toplum yapılarını araştırmak ve tartışmak için yeni teknolojilerin sağladığı olanakları kullanarak geliştirilmiş projeler ile ilgilenen Lübyana'da kurulu bir sivil toplum kuruluşudur. Aksioma sosyal, politik, estetik ve etik kaygılar ile sanatsal üretime odaklanır.

Aksioma - Institute for Contemporary Arts is a non-profit cultural institution based in Ljubljana, Slovenia, which is interested in projects that take advantage of new technologies in order to investigate and discuss the structures of (post)modern society. Aksioma concentrates on artistic production that explores social, political, aesthetic and ethical concerns.

krists pudzens

profesör dowell'ın başı.professor dowell's head

Riga'da yaşayan Letonyalı Krists Pudzens 2004'te Riga Sanat ve Tasarım Okulu heykel bölümünden mezun olmuştur. Halen Latvia Sanat Akademisi'nde heykel alanında master çalışmalarına devam etmektedir.

Riga born Lettish Krists Pudzens is graduated from Riga art and Design School at 2004. He is still working on his PDA researches of sculpture in the Latvia Fine Arts Academy.

markus kison

nabız.pulse

Markus Kison Berlin Sanat Üniversitesi ve Ulm Üniversitesinde grafik, fizik ve görsel iletişim okuduktan sonra 2008 yılında Profesör Joachim Sauter ve Profesör Jussi Ängeslevä'nin başkanlığındaki dijital sanatlar bölümünden mezun oldu.

Markus Kison has studied graphic design and physics at the Berufskolleg für Grafik-Design Ulm and at the University of Ulm till 2003. In 2008 he graduated from the University of the Arts Berlin in the Digital Media Class of Prof. Joachim Sauter and Prof. Jussi Ängeslevä.

mathias fuchs

interpasif persona.interpassive persona

Mathias Fuchs sanatçı, müzisyen ve medya eleştirmeni kimliklerinin yanı sıra Salford Üniversitesinde öğretim görevlisi (baş okutman) olarak çalışıyor. Daha önce Helsinki Sibelius Akademisinde misafir professor, Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi ve Viyana Müzik akademisinde misafir okutman olarak çalıştı. Yeni Medya ve oyun alanlarında bir çok yayın ve tasarım yaptı.

Mathias Fuchs is an artist, musician and media critic. He is a Senior Lecturer at Salford University where he is also the Course Leader in Creative Technology. He was formerly Visiting Professor for Music and Media at the Sibelius Academy Helsinki, Lecturer at the University of Applied Arts Vienna and at the Music Academy Vienna. He has published and created widely in the field of New Media and games.

mladen dolar

interpasif persona.interpassive persona

Çalışmalarını Lubljana Üniversitesinde klasik Alman felsefesi ve psikanalitik düşünce üzerine sürdüren Mladen Dolar felsefe alanında doktora yaptıktan sonra 1992 yılında Klasik Alman felsefesi alanında yardımcı doçent, 1996 yılında ise felsefe ve teorik psikanaliz konusunda doçent oldu. Akademik çalışmalarını Klasik Alman felsefesi, yapısalcılık, teorik psikanaliz ve müzik felsefesi üzerine sürdürüyor.

Mladen Dolar holds a Ph.D. in philosophy. In 1992 he became assistant professor of German classical philosophy and in 1996 associate professor of philosophy and theoretical psychoanalysis. His scientific research work centres on German classical philosophy, structuralism, theoretical psychoanalysis and philosophy of music.

palindrome

oklo fenomeni.the oklo phenomenon
dansta hareket izleme.motion tracking

1982 yılında New York'ta kurulan Palindrome koreograf, dansçı ve etkileşimli performans uzmanı Robert Wechsler tarafından yönetiliyor. 1988 yılında Almanya'da Nürnberg'e taşındı. Wechsler'in sensör ve elektronik aygıtlara olan merakı elle kullanılan elektronik aygıtlarla sahnede hareketlerinden müzik yarattığı 1970'lere kadar gidiyor.

Palindrome is directed by Robert Wechsler. He is a choreographer, dancer and developer of interactive ways of performing using new technology. Palindrome was founded in New York City in 1982, moved to Nürnberg, Germany in 1988. His interest in sensors and electronic devices dates back to the 1970's when he used hand-held electronic devices to generate sounds through his movement on stage.

pascal silondi

tchouri.tchouri

Pascal Silondi Kasım 2002'den beri LIBAT Laboratuvarını yönetmektedir. Birkaç yıldır, karışık "Sanat-Bilim-Yeni Bilgi Teknolojileri"ni keşfetmek amacını güderek, gerçek ve sanal ortamları birleştiren çeşitli sanatsal projeler geliştirmektedir. Özellikle interaktif mul-time-dya anlatıcılığında ve sistem mimarisinde uzmanlaşmıştır. Sanatsal ve teknolojik repertuarı sinematografik, videografik, senografik, sessel, robotik ve veri-işlemsel gibi çağdaş dilleri sorgulayarak evrilmiştir.

Pascal Silondi is directing the Laboratory LIBAT since november 2002. For several years, he has been developing various artistic projects where virtual and real environments meet with the objective of the complex "Art-science-news technologies of information". He's an expert in systems architecture and in particular in interactive multimedia story telling. His artistic and technological repertoire evolved in transdisciplinary manner questioning various contemporary languages as cinematographic, videographic, scenographic, sound, robotic and dataprocessing.

paul destieu

EC-101.EC-101

en sevdiğim manzara.my favourite landscape

Paul Destieu yaşamını ve çalışmalarını Fransa ve Slovenya'da sürdürüyor. Çeşitli plastik müdahalelerle mimari çevreyi bir deney alanına çevirmeyi amaçlıyor. Genellikle yaşadığı çevreye müdahale edip o yerle dinamik bir şiir oluşturarak üretiyor. Ayrıca La Vitrine projesinin de kurucularından.

Paul Destieu lives and works between France and Slovenija. His different plastic interventions take over architectural environment to set it as experimentation ground. His productions generally result from intrusions in landscape allowing him to activate a poetry dynamic within the place. He is also co-founder of La Vitrine project.

robert pfaller

interpasif persona.interpassive persona

Robert Pfaller 1993'ten beri ders vermekte olduğu Linz Sanat ve Endüstriyel Tasarım üniversitesinde kültürel teori profesörü olarak çalışmaktadır. Bunun yanı sıra Rietveld Academie, Amsterdam, Kunsthochschule Berlin-Weissensee, University of Illinois at Chicago, Statens Kunstakademi Oslo, Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich gibi eğitim kurumlarında ziyaretçi olarak ders vermiştir.

Robert Pfaller is currently professor of cultural theory at the University of Art and Industrial Design in Linz, Austria where he taught since 1993. He held visiting professorships at Rietveld Academie, Amsterdam, Kunsthochschule Berlin-Weissensee, University of Illinois at Chicago, Statens Kunstakademi Oslo, Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich.

sidabitball

çip müziği.chip music

Sidabitball sahnede elektronik oyuncakları ve bilişim materyellerini kullanarak sanat yapmaktadır. Gameboy, Commodore 64 gibi çocukluk anılarını ya da en teknolojik Nintendo konsollarını eşsiz müzik makinelerine dönüştürmektedir.

Going through the electronic music, Tetris genius Sidabitball is creating art on scene using electronic toys and informatique materials. He is transforming old childhood souvenirs as Gameboys and Commodore 64 or technically modern Nintendo consoles to unique music machines.

stéphane kyles

K.O..K.O.

webulmaca.webuzzle

M2F Yaratım Birliği 2003 yılında kuruldu. Kuruluş amacı sanatsal yaratıcılığı teşvik etmek, bunu da özellikle yabancı sanatçı ve yapılarla sanatsal alışverişler yaparak sosyal kaynaşma sağlamak, böylelikle de kurumlar, topluluklar ve kültürel aktörler arasında köprüler kurmaktır.

The M2F Creations Association was founded in 2003 in order to encourage artistic creation, cultural exchanges and in particular through a collaboration with foreign artists and structures, to encourage social mix by building bridges between institutions, populations and cultural actors.

tolga özuygur

taş-kağıt-makas.rock-paper-scissors

Tolga Özuygur çok oyunculu oyun programlama üzerine uzmanlaşmış bir bilgisayar programcısıdır. 1999 yılından beri pek çok oyun projesinde çalışmış ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünden mezun olduktan sonra 2008 yılında oyun geliştirme takımı Overdose Caffeine'i kurmuştur. Aynı zamanda robotik ve mekanik projeler üzerinde çalışmakta ve çalışmalarını kendi kendine yetebilen ve ev işlerine yardımcı olabilen robotlar üzerine yoğunlaştırmaktadır.

Tolga Özuygur is a computer programmer specialized on multiplayer game programming. He has been working on many game projects since 1999 and formed the game development team Overdose Caffeine in 2008 after his graduation from the Visual Communications Design department in Bilgi University. He is also working on robotic / mechanic projects and focused on building self-capable robots and helper robots for house usage.

umut tasa *merhaba dünya!.hello world!*

2006'da Boğaziçi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünden mezun oldu. Boğaziçi'ndeki eğitimi boyunca bilgisayar grafiği, imge ve video işleme konularında çalıştı. Eğitimine bilgisayar teknolojisi, sanat ve tasarım kesişiminde disiplinlerarası bir alanda devam etmek amacıyla Yıldız Teknik Üniversitesi, İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans programında master yapıyor.

Umut Burcu Tasa graduated from Computer Engineering Department at Bogaziçi University, Istanbul in 2006. During her BS in computer engineering education, her study area was computer graphics, image and video processing. After graduation, she decided to continue her education in an interdisciplinary area connecting computer science, art and design. She has been an MA candidate in Interactive Media Design program, in Yıldız Technical University.

umut özbay *piyasalar dalgalanıyor.markets fluctuate*

Elektroakustik müziğe uyanan ilgisiyle eğitimine müzik alanında devam etmek isteyen Umut Özbay, yüksek lisansını MİAM'da (Müzik İleri Araştırma Merkezi) tamamladı. Halen çalışmalarını etkileşimli sanat yerleştirmeleri üzerine sürdürmekte olan sanatçı sanal dünya, fiziksel performans ve görseller ile elektroakustik kompozisyonlarını bütünleştirmeyi amaçlamaktadır.

Umut Özbay, being highly interested in electroacoustic music, decided to continue his studies in music and he entered MIAM (Advanced Studies in Music) and obtained his master's degree. He is currently working on interactive art installations in which he can combine virtual worlds, physical performance, visuals with his electroacoustic compositions.

zeynep gündüz *yeni medya ve performans.new media in performance*

Zeynep Gündüz Amsterdam Üniversitesi Medya Çalışmaları bölümünde doktora adayıdır. 2007 yılında aynı üniversiteden Medya Çalışmaları konusunda Yüksek lisans (MA) diploması, 2005 yılında da Medya ve Kültür bölümünden lisans (BA) derecelerini almıştır. Araştırma alanları çağdaş dans ve mim gösterimi, avant-garde gösteri ve perdedir.

Zeynep Gündüz is a PhD candidate at the department of Media Studies , University of Amsterdam, where she also took an MA diploma (research master) in Media Studies in 2007 and a BA degree in media and culture 2005. Her research interests are contemporary dance and mime performance, avant-garde performance and screen.



festival ekibi.festival team

Danışma Kurulu.Advisory Board
Beral Madra, Meltem Aksoy, Elif Ayiter, Derya Bigalı,
Nilgün Mirze, Aydın Siller, Ali Yurtsever

Sanat Yöneticisi.Artistic Director
Ekmel Ertan

Konsept.Concept
Ekmel Ertan, Nafiz Akşehirlioğlu

Festival Yöneticisi.Festival Director
Özlem Alkış

Editor ve Seminer Organizasyonu.Editor and Seminar Organization
Nafiz Akşehirlioğlu

Halkla İlişkiler.Public Relations
Handan Yalvaç Kaplan

Organizasyon Asistanı.Organization Assistant
Şehnaz Hare Güneri

Gamerz Sergisi Sorumlusu.Gamerz Exhibition Coordinator
Başar Uğur

Mekan Sorumluları.Venue Managers
Fabio Ghisalberty, Cassandra Mehlhorn

400SECONDS koordinatörü.Coordinator of 400SECONDS
Gizem Candemir

Sanatçı Sunumları Koordinatörü.Artist Presentation Coordinator
Cassandra Mehlhorn

Prodüksiyon Amiri.Production Manager
Alper Kanışkan

amber'o8 Kimlik Tasarımı.amber'o8 Identity Design
Oya Çitçi

Grafik Tasarım ve Uygulama.Graphic Design and Application
Oya Çitçi

Web Tasarımı ve Uygulaması.Web Design and Application
Başar Uğur (Vida)
Altuğ Çırakoğlu (Vida)

*istanbul 2010 avrupa kültür başkenti ajansı
tarafından desteklenmiştir.supported by
istanbul 2010 european capital of culture agency*



ortaklar ve destekçiler. **partners and sponsors**

organizasyon. **organized by**



resmi sponsorlar. **official sponsors**



etkinlik ortakları.event partners



Culture Programme



hizmet sponsorları.service sponsors



mekân sponsorları.venue sponsors



teşekkürler.thanks to

Beral Madra (İstanbul 2010 – AKBA)

Görgün Taner (İKSV)

Derya Bigalı (Akbank Sanat)

Timur Özdemir (Lush Otel)

Tülin Ersöz, İsmail Gülal (İBB İTA)

Claudia Hahn-Raabe , Çiğdem Göymen (Goethe-Institut İstanbul)

Anne Potie, Isabelle Balos, Zeynep Peker (Institut Français d'Istanbul)

Mehmet Nane, Kadir Erkıralp (TeknoSA)

Aydın Silier (Bimeras)

Mehmet Ergen (Tahimhane Tiyatrosu)

Meltem Aksoy (İTÜ TBT Programı)

Deniz Girgin (Bilgisayar Hastanesi)

Yüksel Şenol, Berna Yavuzlar (Wall)

Lokman Şahin (MAS Matbaası)

Deniz Erbaş, Güneş Nasuhbeyoğlu (İstanbul 2010 – AKBA)

Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet, Stephane Kyles
(Collectif Dardex-Mort2Faim)

Mihran Tomasyan ve Çıplak Ayaklar Dans Kumpanyası

Alişan Çırakoğlu

Hüseyin Çelebi

amber'o8 Sanat ve Teknoloji Festivali /
amber'o8 Art and Technology Festival

Necatibey Caddesi No:66 Kat:1
Karaköy, Beyoğlu, 34425 İstanbul
Tel: +90 212 243 2204
info@amberplatform.org
http://www.amberfestival.org
http://www.amberconference.org

© BIS, Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği /
© BIS, Body-Process Art Association

İstanbul 2010
ISBN 978-605-88807-1-9

Tasarım /
Design :
Oya Citci

Fotoğraflar /
Photographs :
Neslihan Koyuncu, Ekmel Ertan

Çeviri /
Translations :
Nafiz Akşehirlioğlu, Belkıs Işık

Renk Ayrımı, Baskı, Cilt /
Color Reproduction, Printing, Binding :
Mas Matbaacılık A.Ş., İstanbul

*amber'o8 Kataloğu Hollanda Konsolosluğu ve Mas Matbaacılık A.Ş.'nin
desteği ile basılmıştır.*

amber'o8 Sanat ve Teknoloji Festivali
amber'o8 Art and Technology Festival
İstanbul, Turkey

<http://www.amberfestival.org>
<http://www.amberconference.org>
<http://www.amberplatform.org>

BİS Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği
BIS Body-Process Arts Association