

T.C.  
MİMAR SİNAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RESİM ANASANAT DALI  
RESİM PROGRAMI

SANAT VE TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA  
20. YÜZYILDA GELİŞEN YÖNELİMLER VE KİŞİLİK

(Sanatta Yeterlik Tezi)

121811

Hazırlayan:  
95620009 Hülya TOKSÖZ ŞAHİNER

Danışman:  
Prof. Devrim ERBİL

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

T 121811

İSTANBUL - 2002

Hülya TOKSÖZ ŞAHİNER tarafından hazırlanan  
Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20.Yüzyılda Gelişen Yönelimler  
ve Kişilik

adlı bu çalışma jürimizce  
Sanatta Yeterlik  Tezi /  Eser Metni olarak kabul edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 26 / 09 / 2002

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu) :



Jüri Üyesi Prof.Devrim ERBİL (Danışman)

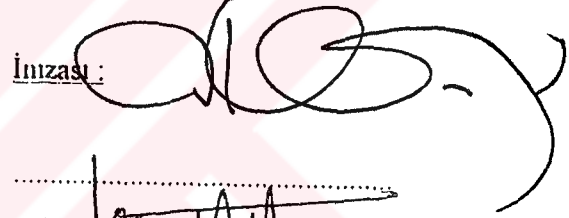
Jüri Üyesi Prof.Kemal İSKENDER

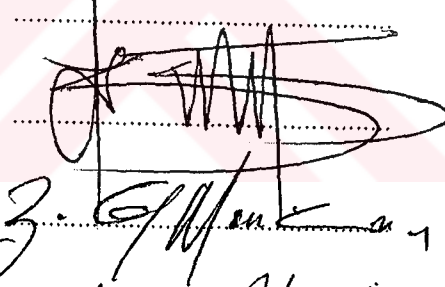
Jüri Üyesi Prof.Zekai ORMANCI

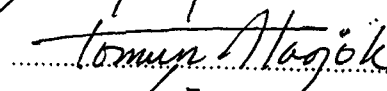
Jüri Üyesi Prof.Tomur ATAGÖK  
(Yıldız Tek.Ünv.Öğr.Üyesi)

Jüri Üyesi Prof.Bünyamin ÖZGÜLTEKİN  
(M.Ünv.At.Eğ.Fak.)

İmzası :









**Y.C. YÜKSEK ÖĞRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MEMURU**

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	V
SUMMARY.....	VII
RESİMLER LİSTESİ.....	IX
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	IX
GİRİŞ.....	XV
I. BÖLÜM	1
I.1. SANAT VE TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA 20. YÜZYILDA SANAT VE KİŞİLİK.....	1
I.1.1. 20.YÜZYILDA SANAT YAPITI, SANATÇI VE TEKNOLOJİ OLGUSU.....	3
I.1.1.1. Yaratıcı özne olarak sanatçının egemenlik alanı.....	5
I.1.1.2. Sanatçı ve Teknoloji Arasındaki İlişkinin 20.yy.daki Niteliği.....	7
II. BÖLÜM	9
I.1. ENDÜSTRİYEL VE TEKNİK YENİLİKLERİN 20.YY. SANATINA ETKİLERİ.....	9
II.1.1. SANAYİ DEVRİMİ SONRASINDA GELİŞEN MEKANİK DÖNEM.....	9
II.1.2. 20. YÜZYILIN EŞİĞİNDE SANATTA YENİ YÖNELİMLER.....	12
II.1.3. SANATSAL YARATIM ALANINA MEKANİĞİN GİRİŞİ.....	15
II.1.3.1. 20.Yüzyıl Başlarında Sanatta Gelişen Mekanik Devrim Anlayışı.....	20
II.1.3.2. Mekanik Süreçte Yeni Teknisyen/Sanatçı Kimliği: Konstrüktivistler....	32
III. BÖLÜM	44
III.1. 20.YY.IN İKİNCİ YARISINDA SANAT VE TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA YENİ YÖNELİMLER.....	44
III.1.1. YENİDEN ÜRETİM VE MEKANİK ÇOĞALTIM SÜRECİ: POP SANAT.....	44
III. 1.2. SANATTA MEKANİK ÇAĞDAN ELEKTRONİK ÇAĞA GEÇİŞTE YENİ BİÇİM ARAYIŞLARI.....	54

III.1.2.1. 20. yy.ın İkinci Yarısında Teknolojik Sanattaki Yönelimlerin Sınıflandırılması.....	56
IV. BÖLÜM	60
IV. MEKANİKTE ELEKTRONİĞE: OPTİK – KİNETİK – LUMİNO-KİNETİK –SİBERNETİK.....	60
IV.1.1. ELEKTRONİK IŞIK IŞINLARININ SANATI: LAZER .....	72
IV.1.2. ELEKTRONİK IŞIK SANATINDA YENİ BOYUT ARAYIŞLARI: HOLOGRAFİ	81
V. BÖLÜM	105
V.1.1950 SONRASI SANATINDA ELEKTRONİK ALGI/ İLETİ-SİBER UZAM ..	105
V.1.1. SANATTA ELEKTRONİK UZAMA GEÇİŞ SÜRECİNDE ‘DÖNÜŞÜMLER’: FLUXUS.....	106
V.1.2. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜ VE SES SANATI: VIDEO.....	115
V.1.3. ELEKTRONİK BİLDİRİŞİM-ETKİLEŞİM: BİLGİSAYAR SANATI.....	152
V.1.4. ELEKTRONİK ZAMAN SİBERNETİK UZAM: İLETİŞİM SANATI.....	194
SONUÇ.....	217
KAYNAKLAR.....	221
RESİMLER KANAKÇASI.....	228
ÖZGEÇMİŞ.....	229

## ÖNSÖZ

20. yüzyılın hemen başında makineleşme olgusuyla yepyeni bir çehreye bürünen sanat, 21.yüzyıla gelindiğinde, özellikle 1950'lerden sonra gelişen elektronik aygıtlarla yeni kavrama ve anlamlandırma biçimleri üreten, teknolojiyle yakından ilişkili bir gelişim göstermektedir. Günümüz sanatçısı, elektronik donatıların kısırtıcı olanaklarını kullanarak, zaman ve uzam konusunda çarpıcı sonuçlara ulaşmaktadırlar.

Aslında bu dönüşüm, büyük ölçüde 19.yüzyılın ortalarına doğru ağırlığı giderek hissedilen endüstrileşme hareketinin bir uzantısıdır. Özellikle fotoğraf makinesinin icadı (1840), plastik sanatlardaki yaklaşım biçimlerinin yeni boyutlar kazanmasına neden olmuş, sanatçı; yüzyıllardır sürdürdüğü geleneksel tavrını bir kenara bırakarak, bu yeni icadın ona sağlayacağı olanakları keşfetmeye başlamıştır. Bunun sonucunda; plastik sanatlarda başlayan yeni eğilim ve ifade biçimleri, sanatın içeriğini de değiştirerek, sanata yeni estetik ve entelektüel boyutlar kazandırmıştır.

Özellikle 20.yüzyılda teknolojinin yaşamın içine dahil ettiği araçlar yeni üretim biçimleri ve buna bağlı bir estetiğin de gelişmesini sağlamıştır. Başlangıçta sadece bir nesne yada cihaz olan bu teknolojik cihazlar, yaratıcı bir biçimde dönüştürülerek, yeni anlam ve görevler yüklenen aşkın bir niteliğe kavuşmuşlardır. Bu araçların kullanımıyla birlikte, sanatın geleneksel ifade biçimi olan resim ve heykel farklı bir boyut kazanmakta ve sanatçı kendine yeni ifade alanları bulmaktadır. Bu, belirli bir süre sonra sanatın ana disiplinlerinin birbiriyle eklenildiği yeni estetik sunumların oluşması ve türlerin öznelliklerini yitirmesi anlamına da gelmektedir.

Modernizm sonrası biçimlenen yeni bir kültür ve algılama evresinde sanat, tarihsel ve kültürel farklılığına rağmen birçok unsurun aynı anda, aynı düzlemde birarada varolduğu seçmeci bir estetiğin etkisi altına girmiştir.

Bu konunun önemi; plastik sanatların, gelenekselleşmiş anlayışlarına yeni söylem ve soluklar getirmesidir. Bir yüzey sanatı olan resmin ve bir hacim sanatı olan heykelin yeni sorgulama zeminlerinde yeni araçlarla gerçekleştirilirken başkalaşması, belki de sanatçının estetik yaratma becerisi ile bu yeni alanlarda farklı malzemeler kullanarak sözünü bazen daha eğlenceli, bazen daha çabuk, bazen de etkili söyleyebilme olanaklılığıdır.

20.yy.da sanat; hem pratikte hem de teorikte, estetik nesne olmasının ötesinde bir bilgi nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatsal yaratıcılık, teknolojinin de dahil olduğu bir ortamda farklı yönelim biçimleri ile ortaya konulmaktadır. Sanatçı, sanat ve teknoloji ilişkileri bağlamında; teknolojik olanakların, sanatsal çalışmaların üretiminde kullanılması, sanatçının kendi bireysel tercihleri ön plana çıkması ve ortaya çıkan yeni estetik sorunlara getirdiği çözüm ve yorumlardaki farklılık, özneliği ön plana çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra, yerel olandan evrensele uzanan yolda sanatçı daha entelektüel bir kimlikle karşımıza çıkmaktadır. Sanatın estetik varlığı bir bilgi nesnesine dönüşmekte, sanatçı figürü hem entelektüel, hem de psikolojik bir rol oynamaktadır.

Bu çalışmada incelenecek olan sanatçıların ortaya koyduğu çalışmalarında yeni teknolojilerden nasıl yararlandığı, bunları nasıl dönüştürdüğü ve yaşadığı çağa yaptığı tanıklıktır. Sanatçı yaşadığı çağın tanığı olarak o çağın içinde bulunduğu koşullardan etkilenen, kimi zaman da belirleyen bir figürdür. Bu bağlamda, sanat ve teknoloji 20.yy sanatında çok önemli bir rol oynamış, sanatçıya yeni ifade ve sorgulama alanları yaratmıştır. Sanatçı yapıtının oluşumu için yararlandığı, bazen de yapıtın kendisi olan yeni ve gelişmiş teknolojileri, bir sanat aracı veya sanat nesnesi gibi dönüştürmüştür.

Bu bağlamda irdelenen süreçlerdeki sanatçıların; geleneksel bağlarından koparak, yeni ifade olanakların peşinde koşarken, içine girdikleri elektronik çağa olan yaklaşım ve etkileşim süreçleri değerlendirilmeye çalışılmıştır. Bu dönemdeki sanat anlayışlarında gelişen kavramsal sürecin yeni sanat biçimlerine; yeni teknolojilerin de dahil edilmesiyle, ortaya çıkan yeni eğilimler irdelenmiştir. Bu yeni eğilimlerin ürünü olan sanat biçimleri çoğunlukla, kullanılan teknolojinin adı ile anılan akımlara dönüşmüşseler de, aslında çoğunun kaynağını belli bir kavramsal anlayıştan aldığı gerçekliğinden dolayı, bu sanat biçimlerindeki kuramsal ağırlıklı ve çok araçlı eklektik yapısı analiz edilmeye çalışılmıştır.

Mart 2002

Hülya Toksöz ŞAHİNER

## ÖZET

Çalışmanın birinci bölümünde, sanat ve teknoloji ilişkisi bağlamında, ortaya çıkan yeni kavramlar belirginleştirilmeye ve yine bu süreçle doğrudan ilişkilenen sanat yapıtları ve sanatçıların estetik kaygıları ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda, felsefe, estetik, bilim kavramlarının ilintileri incelenerek; sanat eseri, sanatçı ve teknoloji olguları irdelenerek, bu kavramların 20.yy.daki niteliği değerlendirilmiştir.

İkinci bölümünde ise; endüstriyel ve teknik yeniliklerin, 20.yy.ın ilk yarısında sanatı ne şekilde etkilediği ve bu süreçte üretilen sanatsal ürünlerin ve sanatçıların birbiriyle nasıl etkileştiği irdelenmiştir. Sanatsal yaratım alanına mekaniğin girişi ve sanatta gelişen mekanik devinim anlayışı irdelenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda gelişen sanat akımları ve sanatçıların çalışmalarından örnekler verilerek, sanatçıların kuramsal ve pratik yaklaşım biçimleri ele alınmıştır.

Üçüncü bölümde, Post-Endüstriyel toplumda, daha çok teknolojik açıdan öne çıkan akımlar ve sanatçıların çalışmalarında bu yöndeki etkileşim biçimleri değerlendirilmiştir. Mekanik üretimden, elektronik üretime geçerken sanatın geçirdiği evreler ve düşünce sistematigi belirginleştirilmeye çalışılmıştır.

Dördüncü ve beşinci bölümün konuları; özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde önemli ölçüde yaygınlık ve gelişme gösteren elektronik teknolojilerin, sibernetik olanaklarla birlikte getirdiği yenilikler sonucu meydana gelen yeni biçimleri irdelemektedir.

Dördüncü bölümde; plastik sanatlardaki 'ışık' ve 'hareket' öğelerinin yeniden ele alınış yöntemleri ve bu bağlamda ortaya çıkmış olan sanat akımları üzerinde durulmuştur. 20.yy.'ın ikinci yarısından sonra, ışığın yanılısamaya dayalı nitelikteki estetik arayışları, düşünsel olarak geleneksel anlayışından kopmakla birlikte, genellikle geleneksel iki boyutlu taşıyıcılardan kopmaksızın gelişen optik sanat ve buna paralel olarak 'hareket' öğesine bağlı olarak, kinetik sanat ele alınmış, bu alanda çalışan sanatçılardan ve çalışmalarından örnekler verilmiştir.

Yine bu süreçte, 'ışık' öğesinin kendisinin, bu defa tamamen geleneksel yöntemlerden bağımsız, sadece kendisince oluşturulan yeni sanatsal yaklaşım biçimleri ortaya

konulmuştur. Mekanik süreçteki optik sanattan, elektronik süreçteki ‘Lazer’ ve Holografik Sanata geçişle birlikte, sanatçılarca ele alınan çağdaş ışık anlayışının sunum biçimleri irdelenmiştir.

Beşinci bölümde ise; 1950 sonrası sanatındaki yeni iletişim teknolojilerinin sanattaki kullanım biçimleri irdelenmiştir. Bu dönemde, görsel ve işitsel tekno-elektronik algı/ileti-siber-uzam gibi yenilikler paralelinde ortaya çıkan yeni kavramsal yaklaşımlar ve bunun sonucu gelişen teknolojik olanaklı sunumlar bu bölümde ele alınmıştır. Özellikle bildirişim ve iletişim teknolojilerinin kullanımları sonucu ortaya çıkan Video, Bilgisayar ve İletişim Sanatı; sanatçılarca üretilen çalışmaların hem estetik, hem teknik, hem de kavramsal dayanakları ile irdelenmeye çalışılmıştır.

Sonuç olarak; 20. yüzyıldan 21.yüzyıla geçerken, Postmodernizm’in düşünsel, kültürel ve üretimsel biçimlerinden türeyen yeni sanatsal biçimler, teknolojiye bağlı olarak gelişen programlanabilir, yönlendirilebilir elektronik sistemler aracılığıyla üretilen sunumlar ve özellikle, bu sanat biçimlerini yönlendirerek yeni imgelem alanları yaratan günümüz sanatçısının profili çıkarılmaya çalışılmıştır.



## SUMMARY

In the first section of this study, the new art concepts associated with the technology and also the works of arts and the aesthetic aims of the artists have been tried to be determined. In this context, the interrelations between the philosophy, aesthetics and the science are stated with the phenomena and characteristics of the art piece, artist and technology in the 20<sup>th</sup> century.

In the second section, effects of the industrial and technical innovations on the art in the first half of the 20<sup>th</sup> century and the interrelations between the artists and their works are examined. The introduction of the machinery to the artistic creation and the perception of the 'mechanical movement' (mobile) progressed in art is tried to be scrutinised. The theoretical and the practical perceptions of the artists are determined by exemplifying the art movements and the artists' works progressed in this regard.

In the third section, the movements and the works of artists, mostly fore-standing in coherence with the contemporary technologies and the influence of these in the Post Industrial society are evaluated. During the progression period, from mechanical productions to the electronics, the periods of art and the intellectual approaches are tried to be determined.

The subjects of the fourth and fifth sections, the new art forms appearing in the relation with the electronic innovations which are gained a widespread developments, especially in the last quarter of the 20<sup>th</sup> century, with the possibilities of cybernetics are circumscribed.

In the fourth section, the new methods of the 'light' and the 'motion' elements and the new artistic tendencies appearing in this coherence are stated. After the second half of the 20<sup>th</sup> century, although the aesthetic approaches of the 'light refraction' qualities rooted from the traditional art was broken off, the progression on the Optical Art, based on the two dimensional supports and the Kinetic Art, depends on the 'motion' concept has been examined and the individual artists and their art work in these fields have been exemplified.

Also, in this period, the new approaches, which are formed by 'light' itself, completely freed from the traditional methods, have been determined. The contemporary 'light' forms

handed by the artists are discussed with the transition from the Optical Art in the mechanical period to the Laser and Holographic Art in the electronic period.

In the fifth section, the artistic use of new communication technologies in the art after 1950 is examined. In this period, the new conceptual approach parallel the visual and acoustical innovations such as techno-electronic communications and cyberspace, and as a result of all these innovations, all the new artistic displacements have been scrutinised. Video, Computer and Communication Arts; especially developed by the use of the information and communication technologies, and also the works of artists are examined with the aesthetical, technological and conceptual supports.

Finally, during the evaluation period from the 20<sup>th</sup> century to the 21<sup>st</sup>, the new artistic forms derived from the intellectual, cultural and productive tendencies of the Postmodernism, the art works produced by the mediation of the programmable cyber-electronic systems and especially today's artist who creates new imagination fields by manipulating these new art forms have been tried to be profiled.

## RESİMLER LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
1. Resim II.1. Alexandre Gustave EIFFEL, <i>Eiffel Kulesi</i> , 1889, Paris.	12
2. Resim II.2. Loıs Jaques Mandé DAGUERRE, <i>Stüdyo'da Natürmort</i> , 1837, Paris. (Daugerreotype).	15
3. Resim II.3. Georges SEURAT, <i>Asnières'de Yıkananlar</i> , 1884-86.	17
4. Resim II.4. George BRAQUE, <i>Les Portugais</i> , 1911-12.	21
5. Resim II.5. Pablo PICASSO, <i>Gitar</i> . 1912.	21
6. Resim II.6. Fernand LÉGER, <i>Kağıt Oynayan Askerler</i> . 1917.	23
7. Resim II.7. Philippo Tomaso MARINETTI <i>Battaglia</i> , 1909.	26
8. Resim II.8. Carlo CARRA, <i>Girişimci Manifesto</i> , 1914.	26
9. Resim II.9. Umberto BOCCIONI, <i>Uzamsal Sürekliliğin Biricik Formları</i> , 1913.	27
10. Resim II.10 Giacomo BALLA, <i>Sokak Lambası</i> , 1909.	28
11. Resim II.11. Giacomo BALLA, <i>Çırpınışlar: Ardışık Hareket ve Dinamizmin Patikaları</i> , 1913.	29
12. Resim II.12. Wyndham LEWIS, <i>Kompozisyon</i> , 1912-13.	30
13. Resim II.13. Wyndham LEWIS, <i>Vortisist Kompozisyon</i> , 1915.	30
14. Resim II.14. Alvin Langdon COBURN, <i>Ezra Pound'un Vortografi</i> , 1916.	31
15. Resim II.15. Vladimir TATLIN, <i>3. Uluslararası Fuar için Anıt Maketi</i> , 1919-20. (Çelik, Ahşar ve cam).	34
16. Resim II.16. El LISSITZKY, <i>The Constructor</i> (Kendi Portresi), 1924.	35
17. Resim II.17. Lazslo MOHOLY-NAGY, <i>Işık-Uzay Modülatörü</i> , 1922, 30.	37
18. Resim II.18. Man RAY, <i>Obstructions</i> , 1920/64 (63 elbise askısının mobil kompozisyon)	38
19. Resim II.19. Kurt SCHWITTERS, <i>Kompozisyon</i> , 1920.	39
20. Resim II.20. Francis PICABIA, <i>Kompozisyon</i> , 1915.	40
21. Resim II.21. Marcel DUCHAMP, <i>Merdivenden İnen Çıplak</i> , 1912.	41
22. Resim II.22. Marcel DUCHAMP, <i>Bisiklet Tekerı</i> , 1917.	41
23. Resim II.23. Man RAY, <i>Rayograph</i> , 1922. (Gümüş Jelatin Baskı)	42
24. Resim II.24. Man RAY, <i>Rayograph</i> , 1927. (Gümüş Jelatin Baskı)	42
25. Resim III. 1. Richard HAMILTON, <i>Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı ve Çekici Kılan Nedir?</i> , 1956. (Kolaj tekniğı)	47
26. Resim III.2. Robert RAUSCHENBERG, <i>Adsız</i> , 1963. (Yağ ve baskı mürekkebi)	49
27. Resim III.3. Jasper JOHNS, <i>Figür 7</i> , 1963.	49
28. Resim III.4. Roy LICHTENSTEIN, <i>Melody</i> , 1974.	50

29.	Resim III.5. James ROSENQUIST, <i>Dünya Fuarı için Duvar Resmi</i> , 1958.	50
30.	Resim III.6. Claus OLDENBURG, <i>Knife Ship I</i> , 1985.	51
31.	Resim III.8. Andy WARHOL, <i>Campbell Çorba Tenekeleri</i> ,	53
32.	Resim III.9. Andy WARHOL, <i>Marilyn</i> , 1962. (Serigraf baskı)	53
33.	Resim IV:1. Victor VASERELY, <i>Xonau 2</i> , 1958.	60
34.	Resim IV.2. Victor VASERELY, <i>Fen-Edebiyat Fakültesi'nin Giriş Kapısı</i> , Montpallier, Fransa, 1966.	61
35.	Resim IV.3. Dan FLAVIN, <i>Floresan Tüpleri</i> , 1959.	63
36.	Resim IV.4. Alexander CALDER, <i>Kırmızı Zambaklar</i> , 1941.	64
37.	Resim IV.5. Jean TINGUELY, <i>Küçük Ampullerin Animasyonu</i> , 1962.	65
38.	Resim IV.6. Nicholas SCHÖFFER, <i>Sibernetik Işık Kulesi</i> , Paris, 1972.	65
39.	Resim IV.7. Frédéric GRADPRE, <i>L' Archéologie de la lumière</i> , 1991.	66
40.	Resim IV.8. Liliane LIJN, <i>The Electric Bride</i> (Elektrik Gelin), 1989, (Karışık malzeme performans heykeli)	66
41.	Resim IV.9. Liliane LIJN <i>The Woman of War and Lady of the Wild Things</i> (Savaşın Kadını ve Vahşi Şeylerin Hanımefendisi), 1986.	66
42.	Resim IV.10. Alejandro ve Moira SINA, <i>Helix ve Double Sprouts</i> , 1991.	67
43.	Resim IV.11. Christian SCHIESS, <i>Turbo Flora</i> , 1991. (Kinetik neon heykeli)	67
44.	Resim IV.12. Karl X. HAUSER, <i>Wall-0-Fish</i> , 1989.	67
45.	Resim VI.13. Bill BELL, <i>Poission d'avril</i> , 1991.	68
46.	Resim VI.14. Pietro FOGLIATI, <i>Chiosco delle apparizioni</i> , 1991.	68
47.	Resim IV.15. Wen-Ying TSAI, <i>Sibernetik heykel</i> , 1979.	69
48.	Resim IV.16. Bruce NAUMAN, <i>Yeşil Işık Koridoru</i> , 1970-71.	70
49.	Resim IV.17. Wen-Ying TSAI, <i>Yukarı Akan Çeşme</i> , 1979.	70
50.	Resim IV.18. Piotr KOWALSKI, <i>Etkileşimlilik Alanı</i> , 1983.	71
51.	Resim IV. 19. François MORELLET, <i>Duvar Resmi</i> , 1971.	73
52.	Resim IV.20. Rockne KREBS, <i>Aleph 2</i> 1969.	73
53.	Resim IV.21. Rockne KREBS, <i>Miami Line</i> 1983-88.	73
54.	Resim IV.22. Rockne KREBS, <i>Inclined Planes</i> 1989.	74
55.	Resim IV.23. Dani KARAVAN, <i>Galileo Galilei'e Saygı</i> , 1978.	75
56.	Resim IV.24. Dani KARAVAN, Floransa'daki lazer gösterisinde, lazer cihazı ışınları yansıtırken. 1978.	75
57.	Resim IV.25. Dani KARAVAN, <i>Axe Majeure</i> , Cergy-Pontoise, 1986.	76
58.	Resim IV.26. Horst H. BAUMANN, <i>Landscape</i> , 1985.	76

59.	Resim IV.27. Paul EARLS, <i>Monocle, Mehr Licht</i> , 1985.	78
60.	Resim IV.28. Paul EARLS, sanatçının oluşturduğu bir lazer imajı, 1988.	78
61.	Resim IV.29. Iannis XENAKIS, <i>Polytope</i> , 1967.	79
62.	Resim IV.30. Iannis XENAKIS, <i>Polytope II</i> , 1972.	80
63.	Resim IV.31. Margret BENYON, <i>Kozmetik Seileri, Richard Hamilton</i> , 1991.	84
64.	Resim IV.32. Harriet CASTIN-SILVER, <i>Centerbeam (Merkez-Işın)</i> 'a holografik yardım, 1977.	86
65.	Resim IV.33. Harriet CASDIN-SILVER, <i>Venus of Willendorf</i> , 1991.	87
66.	Resim IV.34. Paula DAWSON, <i>Eidola Suite</i> , 1985.	89
67.	Resim IV.35. Paula DAWSON, <i>To Absent Frieds (Kayıp Arkadaşlara)</i> , 1989.	90
68.	Resim IV.36. Paula DAWSON, <i>To Absent Frieds (Kayıp Arkadaşlara)</i> , 1989.	90
69.	Resim IV.37. Michael WENYON ve Susan GAMBLE'ın stüdyosu, Royal Greenwich Observatory, Londra, 1987.	91
70.	Resim IV.38. Michael WENYON ve Susan GAMBLE, <i>Stella Maris</i> , 1989.	92
71.	Resim IV.39. Rudie BERCHOUT, <i>Even Horizon (Ufuk Çizgisi)</i> , 1982.	93
72.	Resim IV.40. Rudie BERKHOUT, <i>Deltawork</i> , 1982.	94
73.	Resim IV.41. Rudie BERKHOUT, <i>Delta IV</i> , 1982.	94
74.	Resim IV.42. Douglas TYLER, <i>Ephemeral Garden</i> , 1997.	96
75.	Resim IV.43. Shunsike MITAMURA, <i>Dökülen Vişne Yaprakları</i> , 1993.	96
76.	Resim IV.44. Pascal GAUCHET, <i>Object Insolite</i> , 1996.	97
77.	Reim IV.45. Brigitte BURGMER, <i>CCAA</i> , 1998.	98
78.	Resim IV.46. Philipe BOISSONET, <i>In Between</i> , 1997.	99
79.	Resim IV.47. John KAUFMAN, #76, 1988.	100
80.	Resim IV.48. Doris VILA, <i>Heaven, Home and Weightlessness (Cennet, Ev ve Hafiflik)</i> 1989.	101
81.	Resim IV.49. Doris VILA, <i>Divice for Lifting a Gravity &amp; Other Serious Stations</i> , 1992.	101
82.	Resim IV. 50. Dan SCHWEITZER, <i>California Dream</i> , 1994.	103
83.	Resim V.1. AY-O, <i>Finger Box</i> , 1986.	107
84.	Resim V.2. Nam June PAIK, <i>Global Groove</i> , 1968.	108
85.	Resim V.2. John CAGE, <i>New River Stones</i> , 1983.	109
86.	Resim V.3. Marchel DUCHAMP, <i>Boite en Valise</i> , 1936-41.	110
87.	Resim V.5. Wolf VOSTEL, <i>Dé-coll/ age</i> , 1954.	111
88.	Resim V.6. Joseph BEUYS, <i>Doğanın Savunması</i> , 1983-85.	113
89.	Resim V.7. Joseph BEUYS, <i>Teremato</i> , 1981.	114

90.	Resim V.8. Katerina IKAM, <i>Fragments of an Archetype, a Tribute to Leonardo da Vinci</i> , 1980.	119
91.	Resim V.9. Studio AZZURRO, <i>Prologo</i> , 1985.	121
92.	Resim V.10. Studio AZZURRO, <i>II. Nuotatore</i> , 1984.	121
93.	Resim V.11. Studio AZZURRO, <i>Rilievio della parte emesa</i> , 1988.	121
94.	Resim V.12. Nam June PAIK, <i>Moon is the Oldest TV</i> , 1976.	126
95.	Resim V.13. Nam June PAIK, <i>Techno Budha</i> , 1992.	128
96.	Resim V.14. Nam June PAIK, <i>King Rameses</i> , 1991.	129
97.	Resim V.15. Nam June PAIK, <i>Global Groove</i> , 1973.	130
98.	Resim V.16. Ed EMSHWILLER, <i>The Blue Wall</i> (Mavi Duvar), 1988.	134
99.	Resim V.17. Dan GRAHAM, <i>Present Continuous Pasts</i> , 1974.	135
100.	Resim V.18. Bill VIOLA, <i>The Passage</i> , 1987.	136
101.	Resim V.19. Katsuhiko YAMAGUSHI, <i>Arc</i> , 1988.	138
102.	Resim V.20. Katsuhiko YAMAGUSHI, <i>Column</i> , 1988.	138
103.	Resim V.21. Gary HILL, <i>Between Cinema and a Hard</i> , 1991.	141
104.	Resim V.22. Nil YALTER, <i>Pyramis or the Voyage of Endora</i> , 1988.	142
105.	Resim V.23. Nil YALTER, <i>Tele-totem</i> , 1987.	142
106.	Resim V.24. Michel JAFFRENOU, <i>Videopalette TV'den bir görüntü</i> , 1989.	143
107.	Resim V.25. Ulrike ROSENBAACH, <i>Venus'ün Doğuşu'ndaki Yansımalar</i> , 1975-76.	145
108.	Resim V.26. ORLAN, <i>Azize Orlan'ın Yeniden Bedenlenişi</i> , 1984.	146
109.	Resim V.27. ORLAN, Operasyon Masasında Bir Performanstan.	147
110.	Resim V.28. ORLAN, Operasyon Masasında Bir Performanstan.	147
111.	Resim V.29. Susan RESSLER, <i>Yeryüzü</i> , 1989.	153
112.	Resim V.30. David EM, <i>Nora</i> , 1979.	154
113.	Resim V.31. Margot LOVEJOY, <i>Kara Kutu</i> , 1992.	157
114.	Resim V.32. Jean Pierre YVARAL, <i>Synthesized Mona Lisa</i> , 1989.	158
115.	Resim V.33. Jean Pierre YVARAL, <i>Synthesized Mona Lisa</i> (Detay), 1989.	158
116.	Resim V.34. Lillian SCHWARTZ, <i>Leo</i> , 1986.	159
117.	Resim V.35. Lillian SCHWARTZ, <i>Son Akşam Yemeği</i> , 1988.	160
118.	Resim V.36. Edward ZAJEC, <i>Chromas</i> , 1984-87.	161
119.	Resim V.37. Michel PERREAU, <i>Aleatory Fractal in 3 Dimensions</i> .	161
120.	Resim V.38. Yoichiro KAWAGUSHI, <i>Float</i> , 1987.	162
121.	Resim V.39. Yoichiro KAWAGUSHI, <i>Fleshy Growth</i> , 1990.	162

122.	Resim V.40. Karen GUZAK, <i>Making Time</i> , 1987.	164
123.	Resim V.41. Miguel CHEVALIER, <i>Antropometri</i> , 1990.	165
124.	Resim V.42. Yacoov AGAM, <i>Visual Music Orchestration</i> , 1989.	168
125.	Resim V.43. Thomas PORETT, <i>Victims</i> (Kurbanlar)1985-88.	168
126.	Resim V.44. Thomas PORETT, <i>Deceptions</i> , 1988.	168
127.	Resim V.45. Gudrun von MALTZAN, <i>Doğal Hikayeler</i> (İkinci Bölüm), 1988.	169
128.	Resim V.46. Herve HUITRIC ve Monique NAHAS, <i>Masques et Bermamasques</i> 'den bir bölüm, 1990.	172
129.	Resim V.47. Herve HUITRIC ve Monique NAHAS, <i>Masques et Bermamasques</i> 'den bir bölüm, 1990.	172
130.	Resim V.48. Herve HUITRIC ve Monique NAHAS, <i>First Colorix</i> , 1975-76.	172
131.	Resim V.49. Herve HUITRIC ve Monique NAHAS, <i>Pygmalion</i> filminden bir görüntü, 1988.	173
132.	Resim V.50. Michel BRET, <i>Flash</i> , 1990.	174
133.	Resim V.51. Michel BRET, Sabin Porada tarafından tasarlanmış <i>mimari bir tasar</i> , 1986.	174
134.	Resim V.52. Rebecca ALLEN, <i>Modélisation d'un Visage</i> , 1986.	176
135.	Resim V.53. Rebecca ALLEN, <i>Modélisation d'un Visage</i> , 1986.	176
136.	Resim V.54. Rebecca ALLEN, <i>Modélisation d'un Visage</i> , 1986.	176
137.	Resim V.55. Philippe JEANTET, <i>İnsan Hakları Obelisk'i</i> , 1989.	178
138.	Resim V.56. Jim PALLAS, <i>Elektronik Kalp</i> , 1985.	179
139.	Resim V.57. Jeffrey SHAW, <i>The Legible City</i> , 1990.	184
140.	Resim V.58. Lynn HERSHMAN, <i>Deep Contact</i> , 1989-90.	184
141.	Resim V.59. Norman WHITE, <i>Facing Out Laying Low</i> , 1977.	190
142.	Resim V.60. Matt MULLICAN, <i>Five into One</i> 1991.	190
143.	Resim V.61. James DURAND, <i>10,05 metre, 1 saat 40 dakika, 590 gram</i> , 1991.	196
144.	Resim V.62. Fred FOREST <i>The Electronic Bible and the Gulf War</i> (Kumların Arasından Bulunmuş İncil.), 1991.	201
145.	Resim V.63. Christian SEVETTE, <i>The Transatlantic Touch</i> , 1988.	202
146.	Resim V.64. Jean-Claude ANGLADE, <i>Image of the Valley</i> 1987-88.	203
147.	Resim V.65. Jean-Claude ANGLADE, <i>Image of the Valley</i> 1987-88.	203
148.	Resim V.66. Jean-Marc PHILIPPE, <i>Totem of Future</i> , 1989. (San Francisco'da, kış mevsiminde 5 c sıcaklıkta)	204
149.	Resim V.67. Jean-Marc PHILIPPE, <i>Totem of Future</i> , 1989. (San Francisco'da, yaz mevsiminde 40 c sıcaklıkta.)	204
150.	Resim V.68. Jean-Marc PHILIPPE, <i>Celestial Wheel</i> , 1988.	205

151.	Resim V.69. Pierre COMTE, <i>Art-Spot 'Earth Signature'</i> , 1989.	206
152.	Resim V.70. Pierre COMTE, <i>Art-Spot 'Earth Signature'</i> , 1989.	206
153.	Resim V.71. Stéphan BARRON <i>Lines</i> , 1989.	208
154.	Resim V.72. Kit GALLOWAY ve Sherrie RABINOWITZ, <i>Virtual Space/Composite Image- Space Dance from the Satellite Art Project</i> , 1977. (Mobile Image)	213
155.	Resim V.73. Jacques POLIERI, Multivision enstalasyon, Munich Olimpiyat Oyunları. 1972.	215
156.	Resim V.74. Jacques POLIERI, <i>Men, Images and Machines</i> , 1983.	215

### ÇİZELGELER LİSTESİ

		<u>Sayfa No</u>
1	Çizelge II.1. 19. ve 20.Yüzyılda Gelişen Başlıca Sanat Hareketleri ve Stiller Arasındaki İlişkiler	11
2	Çizelge III.1. 20. Yüzyılın İkinci Yarısından Sonra Teknoloji Bağlamında Gelişen Sanat Hareketleri ve İlişkileri	55



## GİRİŞ

İnsanlığın varoluşundan bu güne, dünya insan hayatına hizmet eden pek çok yeniliğe tanıklık etmiştir. Ateşin bulunmasıyla başlayan insanlığın gelişim süreci, önce maddenin işlenmesi ve bunun birtakım kullanım gereçlerine dönüştürülmesi, tekerleğin icadı ve sonrasındaki dönemlerde, insanoğlu; hayatı hiç durmaksızın yeniden üretmiş, bu üretim süreci içerisinde de kendi yaratıcılığını değerlendirmiştir. Bu nedenle, yaratıcılık; yaşamsal gereklilikten sanata dönüşen, bunun yanı sıra bilimin ve teknolojinin gelişmesini sağlayan bir devinim olmuştur.

Sanatçının yaratı için kullandığı yöntem ve tekniğin, kendi içinde yetkinleşip, gelişme süreci, beraberinde araştırma-inceleme ve bilimselleşme getirmiştir. Dolayısıyla, ilk insandan günümüze, zanaat; teknik ve bilimin, bilim; tekniğin hizmetinde olmuştur. İnsanın emek ve zekasının zamanla damıtılıp, duygu ve beğeni süzgeçlerinden geçirilerek verdiği ürün, zanaattan sanata dönüşmüştür.

Günümüze kadar sanatın geçirmiş olduğu evrelere baktığımızda, sanatın gelmiş olduğu nokta, adeta dünyanın geçirmiş olduğu evrelere tanıklık eder durumdadır. İnsanlığın içinde bulunduğu sosyal, kültürel, siyasal, ekonomik ve teknik koşulları, sonraki dönemlere yansıtan bir ayna niteliği taşımıştır. Sanat, daima toplumla birlikte onun koşullarına göre şekillenmiş, genellikle de o günün şartlarına göre belirlenen bir etkinlik olmuştur. Bu arada, sanat ve sanatçı ilişkisinde, sanatçının rolü ve konumuna baktığımız zaman da, geçmişin sanatçısı ile 20.yy. sanatçısı arasındaki farkın; üretim ve yaklaşım biçimlerindeki çeşitlilik nedeniyle, yeni kimlik arayışlarına yönelmedeki değişkenlikten kaynaklandığı görülmektedir. Hem sanatçı, hem de ortaya koyduğu sanat eseri, çağının gereği olarak kaçınılmaz bir biçimde farklılaşmıştır. Bu; çağımızın araçlarının, üretim ilişkilerinin ve konjonktürel olarak dünyanın içinde bulunduğu karmaşık bir dönemin yansımasıdır.

21. yüzyıla girerken yoğunluğu her geçen gün artan enformatik bir sürece giren dünya, önceki yüzyıldan devraldığı ekonomik ve kültürel koşulların biçimlendirdiği yepyeni bir ufka sürükleniyor. Bu evrede ise; gelişmiş teknolojik aygıtlarla, sanatın geleneksel biçimlerinin yerini bilişsel bir ortamın almakta olduğunu görmekteyiz. Sanatın bilindik sergileme biçimlerinden, mekanlara, izleyicinin konumundan, sanatçı tipine dek hemen herşey büyük bir değişim gösteriyor. Öyle ki sadece 1960'lardan sonra ortaya çıkan akım sayısı, yarım yüzyıllık bir evrede inanılmaz bir çeşitlilik göstermiş ve çoğu birbirine bağlı

gelişen bu yönelimler, akım olmanın ötesinde hareket sözcüğüyle daha doğru tanımlanır hale gelmiştir.

Bu süreci yaşayan sanatçı ise, geçmişteki örneklerinden oldukça farklı bir karakteristiğe bürünmüştür. Teknolojinin hızlı ilerleyişi, kozmopolit kentsel dokuların oluşması, tüketime koşullanmış toplumların belirişi, yaşamın kendi dinamiklerinden kaynaklanan alımlama biçimleri, kuşkusuz sanat ve sanatçının da evrilmesini gerekli kılmıştır. Batı, kendi düşünce evrimi ve sanatsal pratiğindeki birikimin bir sonucu olarak, kendisiyle hesaplaşmakta ve Modernizm'in eleştirisini yapan Postmodernizm'in konjontürel kavramlarıyla düşünmektedir.

Batı merkezietçi bir tavırla gelişen bu evrede, teknolojiye ve elektronik araçların hegemonyasına dayalı bir gelişim gözlenmekte. Bu aygıtların işleyiş biçimi, yaşamsal tüm değerleri gösteriselleştirmekte, herşeyi eğlenceli, sansasyonel, oyalayıcı ve gündelik bir hale getirerek 'Gösteri Toplumu' diye nitelendirilen kitleler yaratmaktadır. Öyle ki başta televizyon, video, bilgisayar ve tabi ki internet gibi iletişim aygıtlarıyla dört bir yandan kuşatılan bir toplumsallık yaşanmaktadır bugün. Günümüz insanı, bu araçlarla sunulan görüntü ve seslerin sihirli birlikteliğine öylesine kendini kaptırmıştır ki, eleştirel bir okuma geliştirmekten çok edilgen bir algılayıcı durumuna düşmüştür. Görüntü ve sessel etkilerin aşırı estetize edilmiş biçimleri, teknoloji ve sanat ortaklığının dev bir ürünü gibi durmaktadır.

Diğer bir yandan ise, teknolojinin sunduğu yeni olasılıkları kendi lehlerine çeviren bir sanatçı kuşağından söz etmek gerekiyor. Çünkü sorun salt teknolojik unsurları estetize etmek değil, bu araçları yeni duyumlarla bütünleştirmek noktasında biçimleniyor. Böylece teknolojik verilerden hareketle günümüz insanını, daha önceleri tasavvur dahi edemediği bir zamansallık ve uzam duygusuyla başbaşa bırakan, onu aktif hale getiren yeni bir estetik strateji de gelişiyor. Çoklu araçlarla, çoklu disiplinlerle algıya dair tüm deneyimleri kısırtan bir sanatla karşılaşılıyor bugün. Bu bağlamda da, günümüz sanatçısı bu teknolojik ve bilişsel işleyiş içerisinde neredeyse bir teknisyene ya da dönemin felsefi sorunsallarını (postmodernist düşünüş biçimini) somutlaştıran bir aracı durumuna dönüşmektedir.

Postmodernizm'in kültürel değerleri; üslupsal melezlik, türlerin yokoluşu, eklektisizm'dir. Postmodern sanat ürünlerinde, çoğulluk ve ayrıksı nitelikteki unsurların birarada bulunması, sanat yapıtlarının bir diğerinden ayrıştırılıp, belli ölçütlerle sınıflandırılmalarını gerekli kılmıştır. Sanat, teknolojiyi duyarlılaştıran, teknoloji ise sanatı

bilişselleştiren bir noktaya çekilmektedir. Bu biraradalık sanatçının kimliğini de büyük ölçüde belirlemektedir: Teknolojiyle içli dışlı, estetik bilgiler üreten yeni bir sanatçı tipiyle karşı karşıyayız.

20.yüzyılın başlarında Walter Benjamin'in dediği gibi; mekanik üretim çağında sanat yapıtı da eski parıltısını, sahiciliğini ve belki de anıtsal niteliğini büyük ölçüde yitirmiş, seri üretimin bir parçasına dönüşmüştür. Fakat akıllı makineler tasarlayan günümüz teknolojisi sanatı her zamankinden oldukça farklı bir doğurganlık ve üretim biçimine dönüştürmüştür. Her dönemin konuşma araçları, o kültürün yaşamsal pratiği ve düşünme biçimi olduğundan, teknolojik araçlara ya da verilere bağlanmış bir sanatı da kendi doğası içinde incelemek gerekmektedir.

Bu çalışma; birbiri içine geçen bu karmaşık ilişkilerin belirginleştirme, farklı kaynaklardan beslenen sanat ürünlerinin oluşum biçimleri ve niteliklerini irdeleyebilme ve bunu gerçekleştiren günümüz sanatçısının teknoloji ve sanat etkileşimi bağlamında ne tür bir tavır içerisinde olduğunu açıklamayı amaçlamaktadır. Buradaki temel amaç, önceki dönemlerle 20.yy. arasında bir karşılaştırma yapmak değildir. Sadece, çağın gereği olarak meydana gelen bilimsel ve teknolojik gelişmeler karşısında, sanatçıların tavrı ve ortaya koydukları kişilikle, yapıtları arasındaki bağıntıyı irdelemektir.

## I. BÖLÜM

### I.1. SANAT VE TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA

#### 20. YÜZYILDA SANAT VE KİŞİLİK

20.yy. sanatçısı modern teknolojilerin insan hayatına sunduğu yeni malzeme olanaklarını kullanan, sorgulayan ve yorumlayan bir rol üstleniyor. Bu çalışmada; özellikle plastik sanatların, teknoloji ile nasıl bir etkileşim içine girdiği, sanatçıların bunları eserlerinde nasıl kullandığı ve yorumladığı üzerinde durulacaktır.

Dünyanın gelişmelere ve yeniliklere her zamankinden daha fazla tanık olduğu ve insan hayatına direkt olarak yansıyan bu değişimlerin, daha çokça da endüstriyel ve teknik gelişmelerde kendini gösterdiği bir çağda, sanatın bu etkileşimin dışında kalması elbette ki düşünülemezdi. Aslında sanat ve teknoloji ilk bakıldığında sanki birbirlerinden çok ayrıksı iki kavram gibi görünseler de bunların oluşum ve gelişim süreçlerinde birbirinin iki ayrılmazı olduğunu çok rahatlıkla söyleyebiliriz.

Bu bağlamda ele aldığımızda sanatçı; yani ‘yaratıcı kişilik’, sanat; yani ‘yaratım edimi’ni gerçekleştirirken her zaman bir yöntem kullanmıştır ve sonucunda da bir beceri, bir nitelik ortaya koymuştur.

“Sanat; insan ile nesnel gerçeklik arasındaki estetik ilişki. İnsanın nesnel gerçekliği estetiksel biçimde yeniden yaratması ve bunu yapabilme yeteneği olarak da tanımlanan sanat deyimi; eski yunanlılarca bugün teknik deyimi ile dile getirilen ve bir iş ortaya koyan davranış anlamını veren ‘techne’ olarak ifade edilmekteydi. Deyimin Avrupa dillerindeki karşılığı ise; Hint-Avrupa dil grubunun düzenleme ve bitişme düşüncesini dile getiren, ar kökünden türemiştir.”<sup>1</sup>

Yunanca ‘techne’ deyiminden türeyen teknik [toplumsal faaliyet yöntemlerinin tümü, ‘uygulayım’ deyimi ile özdeşleştirilmiştir (kuramsal bilimin pratikteki uygulaması)], bilim anlamına gelen ‘logos’ sözcüklerinden oluşan teknoloji kavramı; bilimlere, sanatlara ve mesleklere özgü terimlerin genel adı olmuştur. Bilimin amacı bilgi, tekniğin amacı üretimdir. Bu anlamda teorik bilimden pratik anlamda yararlanmak ve üretim gerçekleştirirken oluşturulan yöntemlerde bilimden faydalanılmaktadır.

<sup>1</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Felsefe Sözlüğü*, 364.

“Teknik bilim’ anlamına gelen ‘Teknoloji’; çeşitli teknikleri inceleyen ve yeni teknikler araştıran bilimdir. Bir anlamında da çeşitli amaçlarla oluşturulan makinelerin, dizgelerin ve yöntemlerin tümüdür.”<sup>2</sup>

Sanatın, bilim ve teknik ile kurduğu bağıntı ise; aslında hepsinin ortak paydasında, yani; felsefenin<sup>3</sup> niteliğinde yatmaktadır. Zira, hem sanat, hem de bilim, dışsal referansların, düşünsel (ussal) ve duyuşsal (sezgisel) bir analiz ve sentezle çözümlenmesini gerektirmektedir. Fakat, sanat; estetik<sup>4</sup> bir üretim (teknik) ve ifade biçimine dönüşürken, bilim, maddeci bir üretim (teknik) biçimine dönüşmektedir ve her ikisi de insanlığın tarihsel evrimi için kaçınılmaz değişimler sürecine bağlı olarak ve bir diyalektik içinde gelişmişlerdir ve bütün bu gelişim süreçleri (üretim), aslında düşünsel bir yöneme (felsefe) ve kişiliğe (filozof) ve hem de bu ikisi ile birlikte üretken bir yaratıcıyla (sanatçı) mümkün olabilmektedir. Kısaca felsefe, bilim ve sanat üçgeni birbirinin ayrılmazı olarak, yöntemsel (teknik) diyalektik içinde gelişebilmekte ve birbirlerinin aslında organik ayrılmazları olarak yeniliklere her zaman gebe bir nitelikte devinmektedirler. Bu noktada da birbirlerinden beslenmeyi elbette ki sürdürmektedirler.

Bu birlikteliğin en çarpıcı veya ilginç sonuçlarına 20.yy. sanatında tanık olmaktadır. Sanatçılar tarafından ortaya konan yeni sanatsal ürünler, yani estetik prensipler; bu yüzyılda hızla gelişme göstermiş yeni teknolojilerle ilişkili olarak, geleneksel olandan ayrılmış ve yeni sanat anlayışlarının ortaya çıkmasına yol açmıştır.

20.yy. sanatçısı ortaya çıkan teknik gelişmeler karşısında, bazen tepkisel reaksiyonlar gösterip buna yönelik kuramlar geliştirirken, bazen de çalışmalarının kuram üretim ve sunum aşamalarında bu yeniliklerden yararlanmayı tercih etmiştir. Bu bağlamda ister reddetsin, ister yararlansın, her iki noktada da, 20.yy. sanatı teknoloji ile o güne kadar geldiği bütün geleneksel kalıplarını zincirinden koparak, önemli bir etkileşim içine girmiştir. Bu noktada yeni bir sanat ve sanatçı olgusu da önemli ölçüde farklı bir kimlik kazanmıştır.

<sup>2</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, 403

<sup>3</sup> “Emek (teknik-sanat), doğa ve dolayısıyla doğa bilimleriyle insan arasındaki en gerçek tarihsel ilişkidir. Bundan ötürüdür ki emek (teknik-sanat), temel insan yeteneklerinin dışlanmış bir gerçekleşmesi olarak, insan biliminin yani felsefenin temelini oluşturur.” (Orhan HANÇERLİOĞLU, 114.)

<sup>4</sup> Estetik güzelliği inceleyen bir bilim... Estetiği bir felsefe kolu olarak gören Kant’a göre, “estetik us, kuramsal us’la uygulayıcı us arasında bir köprüdür ve kuramın uygu alanındaki denetçisidir. Estetik us bir yargı denetçisidir, bir yargı gücüdür ve doğru düşüncenin iyi uygulandığını güzel yargısıyla yapar”. Kant’ın bu düşüncesinde Yunan fels.’deki güzel iyi ile birleşik kılan bir erekliliğin yanısıra, Kant bunu biçimsel bir ereklilik “ereği olmayan bir ereklilik” olarak tanımlar. (O. HANÇERLİOĞLU, 93.)

### I.1.1. 20.Yüzyılda Sanat Yapıtı, Sanatçı ve Teknoloji Olgusu

20.yy.da sanat; hem pratikte hem de teorikte, estetik nesne olmasının ötesinde bir bilgi nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatsal yaratıcılık, teknolojinin de dahil olduğu bir ortamda farklı yönelim biçimleri ile ortaya koyulmaktadır. Zira, sanatçının kendi bireysel kimliğinin yeni sorgulama biçimleri kazanması, içinde yaşadığı çağın donanımları, yeni hayat standartlarının sonucu ortaya çıkan yeni estetik sorunlara getirdiği çözüm ve yorumlardaki farklılık sonucu oluşan yeni sanatsal biçim ve anlayışlar, ortaya yeni bir sanatçı kimliği çıkarmıştır. Sanatçı sadece kalıplaşmış, doktriner metotlarla yada geleneksel teknikler ve yöntemlerle çalışmamaktadır. O da kendi yaratıcılığını hayata geçirirken daha çok sorgulayan, düşünen bir kimliktedir. Endüstriyel dönemden Post-Endüstriyel döneme geçiş çağı da olan 20.yy.; özellikle gelişen yeni teknolojiler sonucu bir enformasyon çağıdır. Bu da her alanda olduğu gibi kültürel ve sanatsal alanda da değişikliklere neden olmakta, toplumları ve kültürleri birbirine yakınlaştırırken; yerel olandan, evrensele uzanan yol, sanatçıyı daha entelektüel bir kimlik kazanmaya yönlendirmektedir. Sanatçı, değişen koşullardaki kimliksel arayışını yapıtlarına yansıtırken, yalnızca sezgileriyle değil aynı zamanda bilgisini de kullanarak sorguladıklarına cevaplar aramaktadır. Bu bağlamda, elbette ki bilimin özünde olan 'nasıl, niçin' soruları sanatın da özüne yansırken, sanat ve bilimin aslında ayrı olgularmış gibi gözükmeyle birlikte, hiç de ayrı olmadıkları gerçekliğini ortaya koyar. O halde sanat adamının da olaylara yaklaşımındaki bilimsel ve sorgusal mantık onu daha entelektüel bir kimlik arayışına yönlendirmekte; bununla birlikte, sanata da yeni biçimler kazandırmaktadır.

Sanatçı, sanat ve teknoloji ilişkileri bağlamında; teknolojik olanakların, sanat çalışmalarının üretimlerinde kullanım biçimleri ve sanatın estetik varlığı bir bilgi nesnesine dönüşmekte, sanatçı figürü, hem entelektüel, hem de psikolojik bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada incelenecek olan; sanatçının ortaya koyduğu çalışmalarında yeni teknolojilerden nasıl yararlandığı, bunları nasıl dönüştürdüğü ve yaşadığı çağa yaptığı tanıklıktır. Sanatçı yaşadığı çağın tanığı olarak o çağın içinde bulunduğu koşullardan etkilenen, kimi zamanda belirleyen bir figürdür. Bu bağlamda, sanat ve teknoloji ilişkisi, 20.yy. sanatında çok önemli bir rol oynamış, sanatçıya yeni ifade ve sorgulama alanları yaratmıştır. Sanatçı yapıtının oluşumu için yararlandığı, bazen de yapıtın kendisi olan yeni ve gelişmiş teknolojileri, bir sanat aracı veya sanat nesnesi gibi dönüştürmüştür.

Aslında bu dönüştürme süreci, 20.yy.da birdenbire başlamamıştır. Bu insanoğlunun varoluşuyla başlayan ve devam eden serüvenin, Rönesans'ta ulaşmış olduğu noktanın daha sonra hızla gelişerek, 20.yy.da geldiği aşamada, değişen değerler alanıdır. Sanatın, estetik (algısal) ve epistemolojik (bilgisel) alanı; sanatçıya, sahip olduğu ayrıcalıklı, içselliği daha zengin, teknikle donatılmış bir özne olmakla; kişiliğini/varlığını sanat yapıtında ortaya koyan, izlerini sanat yapıtında fark ettiğimiz ya da etmediğimiz bir çalışma ve yaratma olgusu arasında gidip gelen bir konum yaratmaktadır.

Matbaanın icadından bu yana, mekanik olarak gelişen iletişim teknolojileri; 19.yy.da elektriğin bulunmasıyla değişen teknik gelişmelerin niteliği ile birlikte, mekanikten elektronik teknolojilere gelişme kaydedilmiştir. Bunların sonucu gelişen 'elektronik' ve 'iletişim teknolojisi' kavramları hayatımıza yeni iletişim olanakları getirmiştir. Bu ilerlemeler, Rönesans'tan bu yana belki de en çarpıcı değişim sürecine neden olurken, bilginin dağılımı ve paylaşımında da çok farklı bir süreci başlatmıştır. Bilginin böylesine yaygınlık kazanabilmesi sayesinde, yeni üretim biçimleri ortaya çıkmış ve üretim (mekanik-endüstriyel teknolojiler) toplumundan bilişim (elektronik- iletişim teknolojileri-sibernetik) toplumuna bir geçiş yaşanmıştır. Bilim ve teknolojinin biraradalığının doğal sonucu olarak değişen, yaşam anlayışları ve üretim biçimleri, sanattaki ürünlerin de içeriğini değiştirmiştir. Artık 'doğa' ve 'doğal nesne' veya 'nesne'nin yerini, iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması ile birlikte, 'bilgi' ve 'bilişim' almıştır.

Sanat; teori/bilgi ve pratik olarak estetik bir temsil yada yapıt olarak 'bilinen' veya bilgi nesnesi olarak 'bilinemeyen', anlaşılamayan, sanatçı; temsil edilen, sosyal, psikolojik ve tarihsel bir olgudur. Aristoteles'e göre: 'Nesneyi görür, onu elleriz. Nesnenin bu özelliği onun direncidir. Bu direnç yoluyla ben orada bir nesne bulunduğunu ve o nesnenin benim dışımda ve kendine has olduğunu bilirim. Ama aynı direnç nedeni ile onun benden başka bir şey olduğunu da bilirim. Böylece nesnenin karşımdaki algısal, yani estetiği ilgilendiren boyutu; benim, izleyici olarak, ona uzanmamı giderek özdeşleşmemi sağlarken, aynı nesnellik onu anlamamı da bir sorun haline getirir'.

“Çağdaş sanatta artık 'sanat yapıtı' yerine 'sanat nesnesi' ifadesinin tercih edilmesinin nedeni, sanat nesnesinin öteki nesnelere paylaştıkları özellikleri olduğunun bilinmesidir. Tercihin bir başka boyutu da, sanatsal şeylere 'nesne' adını verdiğimiz anda, o şeyleri kendiliğinden bir bilgi sorunu haline getirmemizdir. Çünkü nesne, bir bilgi taşıyıcı ve bilinmeye direnir. 'Yapıt' ifadesi ise, ucu bir yapana dayanan, kaynağını, bir insanda bulunan ve bilinmesi ancak o insan hakkındaki psikolojik ve

tarihsel belgelerin yitik olduğu ölçüde sorun teşkil eden, temsiliyete dayanan bir kavrayışa işaret eder.”<sup>5</sup>

Sanatçının kendini dışa vurduğu, bireysel mitini ele aldığı yapıt kavramı ile, bilgi üreten çalışma kavramı arasındaki fark; 20.yy.da sanatçının sanatla olan ilişkisinde, belirleyici olan sanatın estetik alanı ve tekniğin bilimsel alanı arasındaki noktada, sanatçının aldığı rolün niteliğidir. Sadece estetik hazlar üretmesi beklenen, ayrıcalıklı ve anıtsal bir özne konumundaki sanatçı; bunun yerine, estetiğin yükleyebileceği yükten daha ağır bir sorumluluk yükleniyor. Bilgi üreten nesnenin yaratıcısı olarak, sanatçının; sadece içinden geldiği için sanat üretmekten ziyade bilgilendirme ve düşünme zorunluluğu beliriyor.

### I.1.1.1 Yaratıcı Özne Olarak Sanatçının Egemenlik Alanı

Antik Yunan’da insan, tekniği<sup>6</sup> (sanatı) ve bilimi ya da bilimsel teoriyi birlikte belirliyor. Eski Yunanda İsa’dan önce 6.yy.da ve daha öncesi Mezopotamya ve Mısır’da astronomi, geometri, vs. konularında bilimsel birtakım bilgilerin var olduğu bilinmektedir. Burada insan, teknik ve bilim arasındaki ilişkide hakim ve belirleyici rolü insan üstleniyor. İnsanlık, doğaya egemen olmaya çalışıyor.

Rönesans, Us yada Aydınlanma çağı ve endüstri çağı ve sonrasında 20.yy.ın ortalarına kadar olan dönemde, insan; bilimsel teorilere egemen olarak tekniği belirliyor. İnsan aklı ile doğaya egemendir ve bu egemenliğin -bilimin teorik temellendirilişi- sonucunda ortaya endüstriyel ve teknolojik başarılar çıkıyor. Bu dönemde özellikle insanla ve bilimsel teori arasındaki ilişki önemlidir. Fakat rastlantısallıkların payını da göz ardı etmemek gerekir.

“Endüstri Çağı deyimi; insanlık tarihinde varılan yeni bir aşamayı tanımlıyor. A. Gehlen’e göre, doğuracağı sonuçların önemi bakımından, insanlık tarihinde sadece iki aşamadan sözedilebilir. Bunlardan birincisinde; insan tüketicilikten kurtulup toprağa yerleşiyor, tarımcılık kültürü başlıyor. İkincisinde; topraktan kopup teknik dünyayı yaratıyor. Her iki aşamada da tam bir devrimle karşılaşılıyor. Yeryüzüne gelmiş bütün kültürler, Yeni Taş döneminde toprağa bağlanan insanın atmuş olduğu temeller üzerine kurulmuştur. Avcılık ve toplayıcılıktan- Tüketicilikten- üreticiliğe geçiş, uzun bir zaman süresi içinde ve türlü güçlüklerle olmuştur. Fakat insan toprağa bir kez kök saldıktan sonra, bu temelin değişmezliğine inanıyor. 18.yy. sonlarında bu inanç sarsılmaya başlıyor. Buhar ve elektrik gücünün kullanılmasıyla başlayan teknik çağ, atom fiziği ve uzay denemeleri ile baş döndürücü bir hızla gelişiyor. Artık insan topraktan kopuyor. Her iki dönemde de sanat faaliyetlerinde ortaya çıkan değişiklikler, gelenek zincirinden kopmalar ve yeni

<sup>5</sup> Deniz ŞENGEL., *Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı*, x.xi.

<sup>6</sup> Yunanca, sanat, beceri, zanaat anlamına gelen ‘technē’ sözcüğünden alınan ‘technic’ (teknik) olarak ifade edebiliriz. (O HAÇERLİOĞLU, 364.)



gerçeklik kavrayışları, bir devrim niteliğindedir. Sanatın bu ikinci devrimsel aşamasında, 'mekanik üretim'in el emeğinin yerini alması sanat için yeni bir kavrayış ve biçimleşme doğurmuştur. Prof. Moissej Kagan, 'kültürün demokratikleşmesi' olarak nitelediği bu olgunun mimarlık, yazın ve diğer uygulamalı sanatlardaki önemini belirtirken, teknolojinin 'sanatsal yaratım' sürecinin öz niteliğini değiştirdiği kadar nesnelere sanatsal yapısını da dönüşüme uğrattığını da ileri sürmektedir."<sup>7</sup>

20.yy.da, özellikle son yarısında ve son çeyreğinde ise durum değişerek, bilimsel teori ve teknik birbirini belirlerken, diğer bir taraftan da insanı belirliyorlar. Post-Endüstriyel toplumların çağı olarak da adlandırılabiliriz bu dönem, bilim ve teknik arasındaki ilişkinin iç içe geçtiği bir dönemdir. Artık insanın bilimsel teoriye hakim olması veya Edison gibi rastlantı ile bir şey icat etmesi söz konusu değildir. Bilimsel teorilerde yeni buluşlar ve başarılar elde etmek için bilim adamı olmak da yetmemektedir, zira bilimsel kuram öyle karmaşık hale gelmiştir ki; ancak bir ekip çalışması ile bazı başarıları yakalamamız mümkündür. 'Teknik-bilim' (Techno-science) çağı veya 'elektronik' çağı olarak da adlandırabileceğimiz bu dönem, teknolojinin insan üzerindeki egemenliğinin her alana yansıdığı ve dolayısıyla sanat çalışmalarında da oraya çıktığı bir dönemdir.

Daniel Bell'in ilk olarak 1985'te yayınlanan 'die nachindustrielle Gessellschaft' (post-endüstriyel toplum) adlı çalışmasında belirttiği gibi; "Başlangıçta insan doğal düzeni yenmeye çalışmıştı. Neredeyse vardığı bir amaçtı bu. Son yüzyılda ise doğal düzeni teknik düzenle değiştirmeyi denedi. Bu yolda daha da ileriye gideceğe benziyor."<sup>8</sup> Sözleriyle postmodern dönemde ya da post-endüstriyel dönemde insanın doğa ile olan ilişkisini açıklar. Bundan, insanın doğa ile olan ilişkisinin koptuğu sonucu da çıkabilir. İnsanlığın gelmiş olduğu bu noktada, sanatı ve sanatçıyı bunun dışında tutabilir miyiz ki?.. Zira sanat; her zaman üretildiği çağın sosyal, ekonomik, kültürel ve teknik koşullarını yansıtmaz mı? Aslında insanın doğa ile kopan ilişkisi, sanatın içeriğine, sanatın malzemesi yolu ile yansımaktadır. Sanat çalışmalarını üretirken, yeni teknolojileri araç olarak kullanmasının yanı sıra, nesneleştirdiği bu araçlarla referans kaynağını doğadan başka bir şeyce dönüştürmüştür. Bu sonucun, insanın/sanatçının ürettiği sanatta; belirleyici olan sanatçı kimliğinin, hangi teknolojilerle ve ne tür çalışmalarda yansıdığı, bu çalışmanın içeriğini oluşturacaktır.

<sup>7</sup> Adem GENÇ, *Dadacı Sanat Hareketinin Çözülmesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması*, 23.

<sup>8</sup> Daniel BELL, "Die nachindustrielle Gesellschaft", Der. Wolfgang Welsh, *Wege aus der Moderne: Schlusstexte der Postmoderne-Diskussion*, 152.

### 1.1.1.2. Sanatçı ve Teknoloji Arasındaki İlişkinin 20.yy.daki Niteliği

20.yy.da, çeşitlenerek yaygınlaşan teknolojik yenilikler, özellikle elektronik bilişim/iletişim alanları sayesinde, bilgiye rahat ve çabuk ulaşılabilme olanağı sağlarken, yeni yaşam standartları ile birlikte, yeni toplum ve kültür yapılarının belirlenmesine neden olmuştur. Elbette başka pek çok alanda olduğu gibi, sanatta da bazı yeni anlayışların ortaya çıkmasına ve geleneksel anlayışların yeniden gözden geçirilmesine, özellikle de yeni bir sanatçı kimliğinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

20.yy.da sanatçısının değişen arayışlarını belirleyen değişen teknik olanaklar nedeniyle, sanatçı; geleneksel olarak, daha önceden doğa ile kurduğu ilişkiyi, bu kez teknik'le kurmaya başlamıştır. Aslında, eski çağlardan beri, üretim anlamında teknik ile her zaman ilişkisi olmuş olan ve Yunanca zanaat anlamına gelen sanat terimi; insansal üretim eylemine, (teknik yöntemlere) estetik hazlar katılması sonucunda meydana gelen bir yaratıcılık değerini nitelendirmektedir. Sanatçı ise; bir üretici olarak, feyzini her zaman doğadan alan bir bilim adamı gibi; doğadan öğrenmeye çalışan ve yaratıcılık yeteneği ile estetik biliminin çözümlenmeleri içinde kuram geliştiren bir kişilik olarak karşımıza çıkmıştır. Rönesans sanatçısının resim sanatına getirdiği yenilikler; –yağlıboyanın bulunması, derinlik ve perspektif anlayışının geliştirilmesi, Antik çağın ışığında felsefi ve teknik araştırmalarda, resim sanatında yeni estetik değerlerin belirlenmesi, altın oranın yeniden değerlendirilmesi gibi kuramsal ve teknik yenilikler, bir çırpıda sıralayabileceklerimizdir. Fakat, bütün bu yenilikler sanatçıyı bilim adamı olarak doğadan koparmıyor, tam tersi, onu doğadan öğrenmeye zorluyordu. Kaldı ki besleneceği başka kaynak da yok gibiydi. Çünkü, sınırlı olan erişim alanı, sanatçıyı en yakın kaynağı olan doğaya ve nesneye yönlendiriyordu.

20.yy.da ortaya çıkan yenilikler ise, sanatçının hem besleneceği kaynakların, hem de arayışlarının rotasını değiştirmiştir. Sanatçının, kendi referans kaynaklarını daha kuramsal ağırlıklı değerlendirmesi, bilimsel gerçeklikleri göz önünde bulundurarak, doğa ile değil de bilgi ile ilgilenmesi sonucu, birtakım sanat yapıtlarında, doğal nesnenin yerini bilgi nesnesi almıştır. Bilgi giderek sanat yapıtına hakim nitelik kazanmıştır. Sanatçının çıkış noktası artık doğa değil; içinde yaşadığı çağın koşulları içinde oluşan bireysel mitolojisi ile sosyo-kültürel yapının bir parçası olarak sanat yapıtıdır.

20.yy.ın sanatçısı, yaşanan anın birebir görüntülenip, çabukça kaydedilmesini, hatta film haline dönüştürerek geleceğe aktarılabilmesini sağlayan yeni teknolojilerin sanata sağlayabileceği kolaylıkları, yeni sanatsal eğilimlerinde kullanmakta gecikmemiştir. 19.yy.lın sonlarına doğru gelişmeye başlayan fotoğraf sanatına, resimlerin

hareketlendirilmesi ile eklenen sinema sanatı, ses dalgalarının uzak mesafelere gönderilebilmesi sayesinde gelişen radyo ve sonrasında televizyon, insanlığın yaşam tarzını ve düşünce sistemini değiştirirken, sanata da yeni alanlar açmış oldu. Sanatçı; artık yaratıcılık ve üretkenlik serüvenine, bu çağın yeni araçlarının getireceği olanakları da ilave edecektir. Bu açıdan bakıldığında bilimin ve tekniğin sanatın hizmetine girebileceğini değerlendireceğimiz gibi, sanatçının da bir biçimde tekniğin hizmetine girdiğini söylemeliyiz. Zira, bu araçların kitlelere ulaşımı sırasında, daha etkili olabilmeleri için sanatsal bir yaratıcılığa ihtiyaç duyulmaktaydı. Ya da sanatçı sözünü söylerken daha etkili olabilmek veya daha büyük kitlelere ulaşabilmek için de bu yeni olanakları kullanmayı deniyordu. Sahip olduğu estetik yargı ve beğenisini ve aynı zamanda mesajını gelenekselleşmiş malzeme yerine, bu yüksek-teknolojili araçlarla ortaya koyarken yeni sanat akımlarının ortaya çıkmasına neden oluyordu.



## II. BÖLÜM

### II.1. ENDÜSTRİYEL VE TEKNİK YENİLİKLERİN 20.YY. SANATINA ETKİLERİ

20.yy. sanatının teknoloji ile ilişkisini irdeleyebilmek için bu süreci iki ana evrede incelemek gerekmektedir. İlki Sanayi Devrimi ve bunun sonuçları bağlamında yüzyılın başından ortasına dek süren ‘Mekanikleşme Süreci’, diğeri ise özellikle 1950’lerden sonra başlayıp hala etkisini sürdüren ‘Yeniden Üretim Süreci’ ve elektronik teknolojilerinin ilerlemesi ve yaygınlık kazanmasıyla gelişen ‘Bilişim-İletişim Süreci’dir. Bu ikinci evre, kitle iletişim araçlarının giderek yaygınlık kazandığı bir süreci ifadelendirir ki bu, II. Dünya Savaşı ekonomik, kültürel ve sanatsal olguların kökten değiştiği sarsıcı bir evreyi yansıtmaktadır. Bu anlamda, II. Dünya Savaşı sonuçları açısından belki de insanlığın kültürel tarihindeki en önemli dönüm noktalarından bir olarak kabul edilebilir. I. Dünya Savaşı nasıl ki Avrupa coğrafyasını belirlemişse, II. Dünya Savaşı da dünyadaki endüstriyel ve kültürel coğrafyanın değişmesine önemli ölçüde neden olmuştur.

Bu dönemleri kendi aralarında kategorize ettiğimizde her iki dönemin yarattığı sonuçların sanata nasıl yansımış olduğu daha belirgin bir nitelik kazanacaktır. Zira, 20.yüzyıl sanatındaki yönelimlerde belirleyici olan; yalnızca teknik-bilim alanlarındaki gelişmeler değil, aynı zamanda, her iki dünya savaşının sonucunda ortaya çıkan sosyal, kültürel, psikolojik ve ekonomik problemler ve değişimlerdir.

#### II.1.1. Sanayi Devrimi Sonrasında Gelişen Mekanik Dönem

Sanayi Devrimi’nin insanlara sağladığı yeni iş olanakları, çalışma şartlarının değişmesi, makineleşmenin getirdiği yeni kolaylıklarla ortaya çıkan yeni sosyal dönüşümler, insanlara boş vakit olanakları sunarken, boş zamanlarını değerlendirecek kültürel ve sosyal ortam ihtiyaçlarının ortaya çıkmasına neden oluyordu. Bu dönemde açılan halk kütüphaneleri, müzeler ve kamusal eğlence alanları da yaygınlık kazanmaya başlamıştı. A.B.D.’de **Thomas Alva Edison** ve Fransa’da **Pierre ve Aguste Lumière** kardeşler tarafından 1890’larda (birbirlerinden habersiz olarak) icat edilen ‘sinema’ sevilen bir kamu eğlencesine dönüşürken, ‘radyo’ yaygın bir popülerite kazanmaktaydı. Yeni magazin dergilerinin, bir

süre sonra sözcüklerle imgeleri birarada sunulduğu yeni haber iletişim anlayışları sonucu gelişen foto haberciliğin yaygınlık kazanması, buharlı trenden sonra gelişen elektrikli tramvay, otomobil, otobüs, ve gelişen hava taşımacılığı insanlığın iletişim ve ulaşım olanaklarını hızlandırırken, uluslar ve kültürler arasındaki mesafelerin de azalmasını sağlayarak, dünyanın yeni bir yapılanma içine girmesine yolaçıyordu.

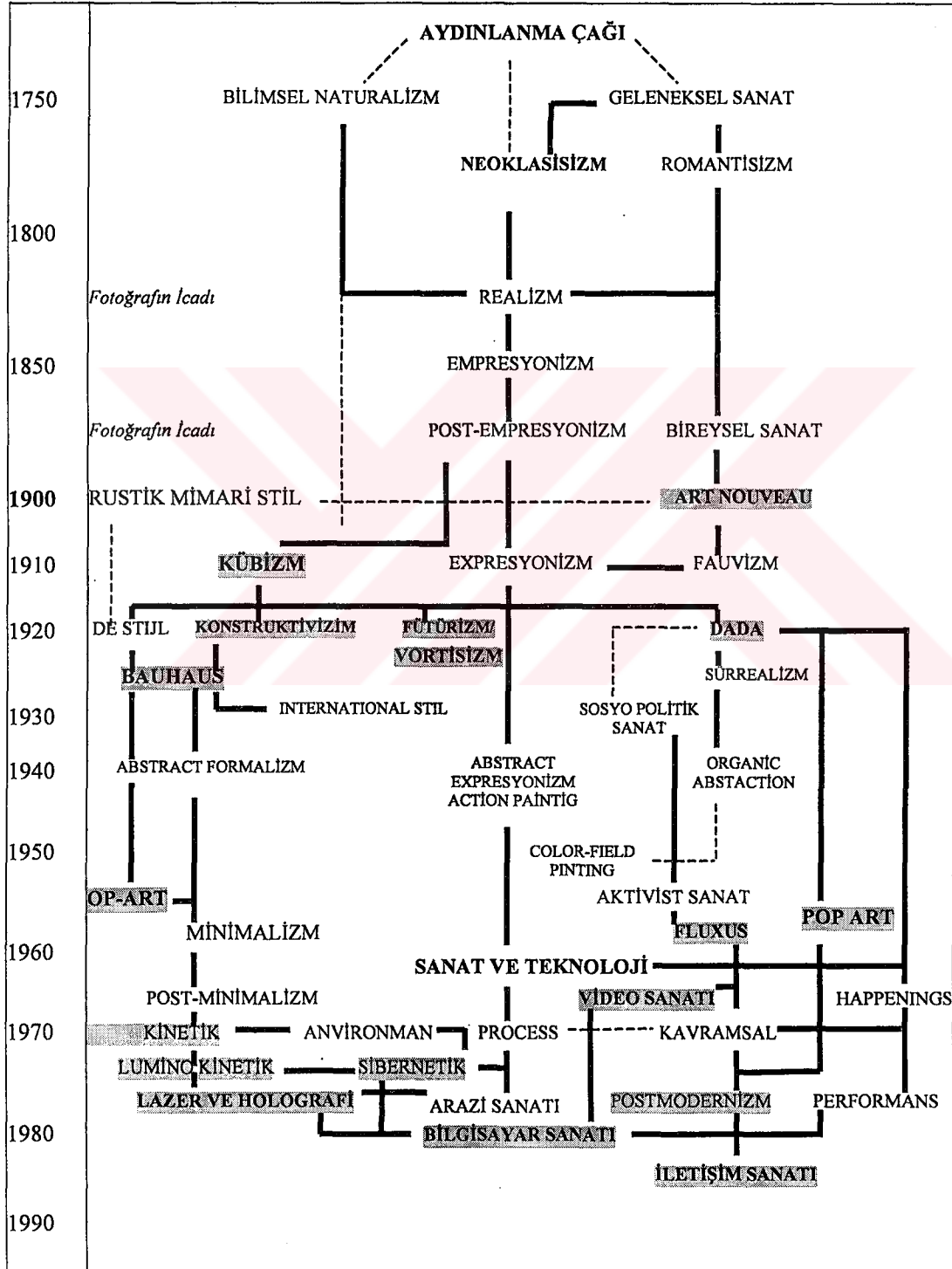
“19.yy.daki Sanayi devrimi ve yeni icatlar, değişen toplum yapıları, sanatta da yeni anlayış biçimleri ve alanlar meydana getirmiştir. 20.yy.lın başında hayata girmeye başlayan endüstriyel ve teknik yenilikler; - 'evlerde musluk, kalorifer, asansör, telefon, elektrikli tramvay, otobüs, yeraltı trenleri, elektrikle aydınlatma, gramofon, telefon, ucuz gazete ve fotoğraflardan elde edilmiş yarımtonlu resimlerle süslü dergiler; 1903'ten sonra hızla gelişen uçak sanayii, ...bütün bunlar batı dünyasındaki insanların maddi hayatında kuşkusuz rahatlama sağlayan etmenlerdi. Parıldayan organları, düzenli hareketleri, ve geometrik biçimleri ile makineler de çok geçmeden bu başarının simgesi olmakta gecikmeyecekti. Ancak yarattığı etki ile görsellik kazanan bir başka simge de elektrik gücüydü. İnsanoğlu –artık istenmeyen geleneklerin zincirinden bir kurtulabilse- donanmış olduğu bütün bu güçlerle herkes için daha iyi bir dünya yaratmaktan geri durmayacaktı. Elbette herkes bu inancı paylaşmıyordu. Goethe, daha yüzyıl önce, bilimsel ilerlemenin insan yeteneğini açacağını görebilmişti. İnsanlık yaşama biçimini neden değiştirecekti? Güzel sanatlar her iki karşıt görüşe katkıda bulunuyordu. Yeniliğin sevincini paylaşanlar, getirebilecekleri yeni biçimler, yeni anlatım yolları, yeni duyarlılık bulabilirdiler. Böyle düşünenler uluslar arası bir savaşın içindeydiler.”<sup>9</sup>

19.yy. sonunda, yeni bir çağın eşiğinde, insan hayatına direkt olarak yansıyan bu değişimlerin sanata yansımaları ise kaçınılmaz oldu ve bu dönemden elbette sanat ve sanatçı da nasibini alacaktı.... Zira, sinemadan kısa bir süre önce gerçekleşen fotoğrafın icadı, yeni sanatsal biçim arayışlarının ayak seslerini duyururken, hemen peşisıra gelişen sinema, radyo ve 20.yy.ın ikinci yarısından sonra yaygınlık kazanan televizyon'nun mekanik ve teknolojik donanımlarıyla, sanatın estetik arayışlarının bulunduğu yeni sunum biçimlerinin olasılıkları da sanatçılar tarafından aranmakta gecikilmeyecekti. Özellikle mekanik süreçte temelleri atılacak olan yeni sanat anlayışları ve yani yönelimler, daha sonra gelişen yeni sanat anlayışlarında, teknolojinin kuramsal, esteti ve teknik kullanım nedenselliklerinin kilometre taşını oluşturacaklardır.

<sup>9</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 88.

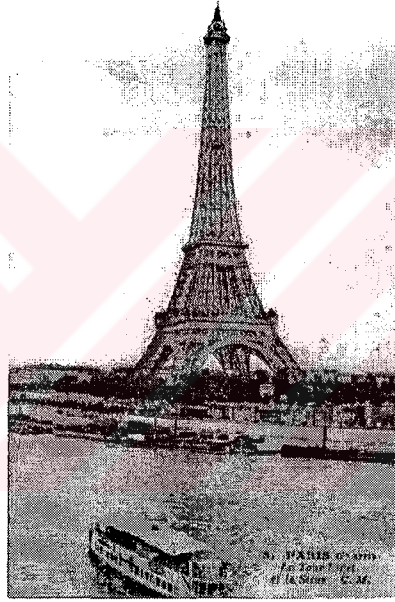
(Çizelge II.1.)

**19. ve 20.Yüzyılda Gelişen Başlıca Sanat Hareketleri ve Stiller arasındaki İlişkiler:**  
(Siyah koyu çizgiler direkt etkiyi, kesik çizgiler endirekt etkiyi gösterir.)



### II.1.2. 20. Yüzyılın Eşiğinde Sanatta Yeni Yönelimler

20.yy.ın sanatını incelerken birtakım yenilik ve gelişmelere değinmek zorundayız. 19.yy.da bir demir konstrüksiyon olarak inşa edilmiş olan Eiffel Kulesi aslında o çağın içinde doğaya bir meydan okuyuş ve insanlık iktidarının bir anıtı gibi yükselmekte makineleşme döneminin en önemli göstergelerinden biri sayılmaktaydı. İnsan kendi emrine sunduğu bu makinelerle daha önce sadece iş gücü ve insan emeği ile gerçekleştirdiklerini yapabiliyor, mesela yerden yükseğe çıkabiliyordu. Mekanik devinim, insanlık tarihine yeni sayfalar açarken, sanatın değişiminin/gelişimin bunun dışında kalması düşünülemezdi.



Resim II.1. Alexandre Gustave EIFFEL, *Eiffel Kulesi*, Paris-1889.  
(Çelik Konstrüksiyon)

“20.yüzyıla gelene kadar dünyanın geçirdiği değişimler, üretim biçimini de, sanatın oluşturulma biçimini de etkilemiş ve bu yüzyılın sanatı engellenemez bir hızla ve çok kollu olarak devinimini sürdürmüştür. Orta Avrupa’da **Art Nouveau**, **Jugendstil** ve daha önce İngiltere’de **Arts and Crafts Movement** (Sanat ve El Sanatları Hareketi) olarak bilinen, ilerleyen fikir hareketlerinin günlük yaşamımıza girmesiyle, teknik ve teknolojinin sanat üzerindeki doğrudan etkisinin 19. yüzyıl sonlarında başladığı söylenebilir. Bu konudaki en önemli sanatçılar; **William Morris**, **Henry van de Velde** ve **Herman Muthesius**’tur.”<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Frank POPPER; *Art of the Electronic Age*, 11.

Art Nouveau ve onun Alman versiyonu Jugendstil'in içinde, yeni endüstriyel malzemeleri ve mühendisliğin çalışma metotları en mükemmel ve kapsamlı bir biçimde keşfedilmiştir. Art Nouveau; biçimsel dilinin evrenselliği ve seçmeciliğiyle (Eclecticism), tamamen faydacıl olarak kabul edilen alanlar gibi, tarafsız ya da üstün olarak kabul edilen sanatın bütün alanlarını etkilemiş ve tamamen faydacıl olarak değerlendirilmiştir. Uygulamalı ve Güzel Sanatların bu karışımı sanat dışı nesne ve olgulara, aynı derecede estetik bir uygulanabilirliğin gelişimine bağlı olarak, plastik nesnelerin belirgin özelliklerinin kesinlikle sadeleştirilmiş üretimi Art Nouveau'yu son derecede yüksek bir soyutlama noktasına getirmiştir.

**John Ruskin, William Morris, Henry van de Velde ve Herman Muthesius, Victor Horta** gibi sanatçılar, Art Nouveau döneminde ki en önemli isimler arasında yer almaktadırlar.

**John Ruskin ve William Morris** mesleklerin ve sanatların yenileştirilmesini, dizi halinde üretilen sıradan eşyaların yerini, bilinçli el işçiliğinin almasını gerektiğine inanıyorlardı. **Morris**, 1861 yılında zanaat atölyesi modelini örnek alan bir sanatçılar işletmesi kurarak, sanatın işlevselliğinin göz ardı edildiği bir duruma karşı durmaya öncülük yapmıştır. Esasen bir vaiz olan Morris, işletmenin yapıtlarının, bir günah gibi düşündüğü, makinelerle üretilmiş diğer yapımlardan ayrılmasını istemektedir. Bu olgu, yeni ve ucuz malzemelere ve toplu üretimin, mekanik anlamlarına tövbe etmek olarak da tanımlanabilir.

Belçikalı bir mimar ve tasarımcı olan **Henry van de Velde**, yaşamının her aşamasında makine, endüstri ve sanat üçlüsünden doğan sorunlara uyumlu bir çözüm arayışında Morris'in felsefesinden oldukça fazla etkilenmiştir. Hem uygulama, hem de kuramsal çalışmaları ile toplumsal bağlamdaki estetiği, bilimsel estetik ile birleştirmeye çalışmıştır. Almanya'da Alman Çalışma Konseyi'ndeki (Deutscher Werkbund) çalışmalarda olduğu gibi, 1912 yılında Weimar Büyük Dükalığı'nda Sanat ve El Sanatları Okulu (Arts and Crafts School) ve Güzel Sanatlar Akademisi (Academy of Fine Arts) yeniden düzenlenmesinde de Van de Velde'nin büyük katkıları olmuştur.

**Muthesius** ise; 1906 yılında gittiği İngiltere'de, mimari ve plastik sanatlarda olan son gelişmeleri öğrenmiş, yeni endüstriyel malzemeleri ve mühendisliğin çalışma metotlarının rolünü dikkate alan bir hareketin taraftarı olmuştur. Muthesius, sadece İngiltere'deki mimari ile ilgili çalışmaları değil, bunun yanında tipografi ve plastik sanatlarla ilgili geneldeki



uygulamaları da Almanya'ya tanıtmaya çalışmıştır. Muthesius ve onun pek çok görüşünü paylaşan Alman sanat tarihçisi Alfred Lichtwark; önde gelen iki sosyo-estetik kuramcı ve Nesnellik (Objectivity), Faydacıl Sanat (Utilitarian Art) ve Makine Tarzı (Machine Style) gibi önemli düşüncelerin yayıcılarıdır.

“1907 yılında Muthesius, makine üzerine dayanan, işlevsel proje standartlarına ve biçimlerine yeni bir şekil vermeye amaçlayan; bir üreticiler, mimarlar, sanatçılar ve yazarlar birliği olan Alman Çalışma Konseyi'nin (Deutscher Werkbund) kurulmasına yardımcı olmuştur. Çalışma Konseyi'nin ilk kongresinde bir konuşmacının “Alet ve makine arasında kalıplaşmış bir sınır yoktur” diye konuşma yapması önemli bir olgudur. Bu hareket modernleşmiş teknolojik ve endüstriyel toplumun çalışma yöntemleri ve yeni gereçlerin kabul edilmesine doğru, Walter Gropius'un Weimar Sanat ve El Sanatları Okulu'nun başı olarak Van de Velde'nin yerine geçmesine kadar sürmüştür.”<sup>11</sup>

“1919 yılında bu okul Bauhaus'un temellerini atmış ve Laszlo Moholy-Nagy tarafından 1937'de kurulan bu okulun Amerikan ürünü Chicago Teknoloji Enstitüsü (Chicago Institute of Technology) sayesinde 'makine estetiği' çağdaş yaşama girmiştir. Uygulamalı güzel sanatlar ve mimari arasındaki sentezden türeyen ortamın estetik aktarımı; sanat ve bilim, insan ve makine arasındaki zorlu ilişki ve bunların gözle görülebilen çeşitliliklerinin üstesinden gelmenin önemi üzerine kurulmuş, yeni homojen kültürün kurumsallaşması 'makine estetiği'nin ortaya çıkışının beraberinde getirdiği iki sorundur.”<sup>12</sup>

19.yy.ın son on yılında çizim duygusuna ve gerecin kendisine özgü olanaklarının kullanımına dayanan Art Nouveau (Yeni Sanat) anlayışının benimsendiği bir dönem olmuştur. Bu dönemde demir ve cam konstrüksiyonların tek başına bir üslup oluşturduğu mimari yapı anlayışı, estetiğin en zarif ve işlevsel örneklerini verirken, bir taraftan da değişen yeni üretim toplumunda gelişen 'reklam afişi' sanatında son derece etkili çalışmalar yapılmıştır. Bu konuda, Aubrey Breadsley, Henri de Toulouse-Lautrec gibi sanatçılar esinlendikleri Japon baskılarındaki sadelik ve yalınlığa dair uygulamalarındaki yetkinlikle Avrupa'da öne çıkmışlardır. Batı geleneğinden kopması ve alışlageldik çizim anlayışına getirdiği yenilik açısından da önem taşımaktadır.

<sup>11</sup> Douglas DAVIS, *Art and the Future*,16-17.

<sup>12</sup> Frank POPPER, “Aux confins de l'art”, Ed. L. Brion-Guerry *L'année 1913*, 1, 375-94.

### II.1.3. Sanatsal Yaratım Alanına Mekaniğin Girişi

Sanatsal yaratım alanına mekaniğin girişi, plastik sanatlardaki yaklaşım biçimlerinin yeni boyutlar kazanmasına neden oldu. Özellikle, 1837'de Fransa'da **Lois Jaques Mandé Daguerre**'in bilinen en erken fotoğrafı, daguerrotype'<sup>13</sup> keşfiyle neredeyse eş zamanlı olarak İngiltere'de 1839'da **William Henry Fox Talbot**'un buna benzer bir işleme calotype'<sup>14</sup> keşfiyle, özellikle resim alanında çok önemli bir dönüm noktası gerçekleşmiş oluyordu.



Resim II.2. Lois Jaques Mandé DAGUERRE, *Stüdyo'da Natüermort*, 1837, Paris.  
(Daugerreotype)

19.yy.daki bu yeni buluş ile, sanatçı; yüzyıllardır sürdürdüğü geleneksel tavrını bir kenara bırakarak ve bu yeni icadın ona sağlayacağı olanakları keşfetmeye başladı Bunun sonucunda; plastik sanatlarda başlayan yeni eğilim ve ifade biçimleri, sanatın içeriğini de değiştirmeye başlamış, sanata yeni estetik ve entelektüel boyutlar kazandırmıştır. Sanatı; giderek bir çeşit sorgulamaya alanı haline getirmiştir.

Fotoğraf makinesinin icadı, doğa ve toplum gerçeğinin algılanmasında büyük açılımlara neden olmuştur. Resim ve heykel sanatında, tasvire dayalı olan anlatım biçimlerinde gerçekliğin sorgulanma biçimine farklı bir yaklaşım getirmiştir. Ressam yüzyıllardır

<sup>13</sup> Daguerrotype Bir çeşit metal plakanın üzerine gümüş kaplayarak ışığa duyarlı hale getirilmesinden sonra, konudan kameranın lensine yansıyan ışığın plaka üzerinde yansıtılarak, görüntünün bütün tonal değerleriyle sabitlenmiş olması. Daguerrotype Bir çeşit metal plakanın üzerine gümüş kaplayarak ışığa duyarlı hale getirilmesinden sonra, konudan kameranın lensine yansıyan ışığın plaka üzerinde yansıtılarak, görüntünün bütün tonal değerleriyle sabitlenmiş olması.

<sup>14</sup> Calotype: Talbot'un, ışık yansıtılmış imgenin, gümüşle kaplı bir kağıt üzerine sabitlenmesi için keşfettiği bir yöntem. Bu mat taşıyıcı üzerine dondurduğu imajın, ışık-gölge çeşitlemelerini verebilmek için, konunun tekrar fotoğflanarak geliştirilip ve tekrar kağıt üzerinde bütünleştirilmesi.

süregelen klasik tavrına, yenilikler getirecek bu yeni kutuyu, kendi sanatsal etkinlik alanında kullanmayı deneyecektir.

“Fotoğraf makinesi, sanatın içeriğinin sorgulanma biçimini yeni zeminlere sürüklerken, bir çok yeni akımın ve sanat anlayışının doğmasına ve yönlenmesine neden olmuştur. 19.yy.da Empresyonist’lerin resim sanatına getirdikleri yeni bakış açısı aslında Rönesans’inkinden farklı değildi. Her iki dönemde de sanatçı doğayı olduğu gibi kendi gerçekliği ile betimlemeyi amaçlıyordu. Fakat yöntem farklıydı. Renklerin ve ışığın kullanımında Ressam artık atölyesinden doğaya çıkıyor ve anlık izlenimlerini tuvale aktarıyordu. Gördüğü gibi, doğada olduğu gibi aktarmaya çalışıyordu. Fotoğraf makinesi anı yansıtıyordu, fakat ressamın paletinin heyecanını yansıtamıyordu. Bu anlamda, tasvir ve anı gerçeğe aktarma görevini alan makine, ressamın yorum ve heyecanı gibi insansı duyarlılıklara sahip olmadığı için, resim sanatının yeni bir boyutta ortaya konma ve sorgulanmasının nedeni oluyordu. Fotoğrafın, farklı açılardan çekilmiş rastlantısal görünümünün güzelliğinin bulgulanmasını sağlıyor ve sanatçılara yeni estetik keşif ve deney yolları açıyordu.”<sup>15</sup>

Sanatın belli alanlardaki görevlerini, daha kısa süreler içinde yerine getiren fotoğraf makinesi, sanatçıları elde edilmesi olanaksız olan yeni alanları araştırmaya yöneltmiştir. Fotoğraf makinesinin bilimsel olarak incelenmesiyle, Avrupa resminde ortaya çıkan eğilimlerin başında, izlenimciliğin başka bir kolu sayılan Noktacılık (Puantilizm) gelir. Bu akımı temellendirilen Georges Seurat ve Paul Signac; izlenimciliğin boyama ve biçimlendirme yöntemlerine matematiksel bir özlük getirmek istemişlerdir. İzlenimciler ışık ve renk kuramlarından hareket ederek, rengi, nesnel bir niteliği olarak değil, kişilerin yüklediği öznel bir nitelik olarak görüyorlardı. İzlenimcilere göre renk bir hissedişti. Seurat ve Signac’ın eserlerinde yetkin örneklerini gördüğümüz biçimiyle, küçük küçük renk noktacıklarından oluşan resim, tek tek küçük noktacıklarının meydana getirdiği bütündür. Başka bir deyişle, her bir renk noktacığı bir duyum dersek resmin bütünü bir duyumlar topluluğı olarak resme bakan kişinin retinasında meydana gelmektedir.

Seurat, tayf renklerinin yanyana gelişleriyle meydana gelen iç etkileşimleri (interaction) çok iyi biliyordu. Renkleri tuval ya da palet üzerinde karıştırmadan noktacıklar halinde yanyana getirerek insan gözünde (ağtabaka üzerinde ya da beyinde) gerçek karışımlardan daha canlı renk karışımları elde edilebileceğini kanıtlayan sanatçı, izlenimcilerin eskiz mahiyetindeki kompozisyonlarına karşı çıkararak daha dingin, dengeli ve ölçülü çalışmalara

<sup>15</sup> E.H. GOMBRICH, *Sanatın Öyküsü*, Çev. Bedrettin Cömert, 416.

yöneldi. Buna göre; Seurat, belli bir rengi alıyor ve onu prizmatik renklere ayırıyor ve ayrıştırma sonucunda, yalnız küçük noktalar halinde saf renkler elde ediyor ve belli bir mesafeden bakan seyircinin ağtabakasında bu renklerin bir karışımını meydana getiriyordu. Bunun nedeni ise oldukça basitti: Eskiden mavi ve kırmızı, palet üzerinde karıştırılıyor ve isteğe göre, kırmızı ve mavinin çeşitli tondaki karışımları elde ediliyordu. Oysa Noktacılar, sözgelimi kırmızı ve maviyi karıştırmaksızın yanyana çok küçük noktacıklar şeklinde uyguluyor ve renksel karışımı, resmi belirli bir mesafeden izleyen sujenin ağtabakasında gerçekleştiriyordu. Özellikle ara renkler olarak nitelendirilen yeşil, turuncu ve mor, bu renkleri oluşturan sarı, kırmızı ve mavinin belirli yoğunluklarda biraraya getirilmesiyle oluşturuluyordu ki, bu da bir rengin kendini oluşturan en küçük atoma dek ayrıştırılması anlamına geliyordu. Böylece resimsel görüntüde, keskin, sınırlı bir biçimsellikten ziyade birbiri içinde eriyen, yumuşak geçişler, ışığın daha parlak ve canlı bir biçimde tüm resim düzleminde dolaştığı bir etki elde ediliyordu.

Ancak Seurat ve Signac'ın bu deneyimlerini diğer İzlenimcilerden ayıran en önemli yan, spontane bir yaklaşımdan ziyade metodik ve neredeyse bilimsel bir yöntem izlemeleriydi. Sistematik biçimde tuval yüzeyine uygulanan bu metotla en küçük renksel nüanslar bile elde edilebiliyor ve resim, bir renksel algılar bütünü olarak belirli bir mesafeden bakan izleyicinin gözünde oluşturuluyordu.



Resim II.3. Georges SEURAT, *Asnières' de Yıkananlar*, 1884-86.

Kuşkusuz bu karışım gözün ağtabakasında meydana gelen fizyolojik olaylara bağlıdır.

“Bilindiği gibi, ağtabakasında görme ile ilgili bir çeşit hücre vardır: Bir kısmı çubuk şeklinde uzun, bir kısmı ise, piramit şeklinde ve yayık. Bunlara, çubukçuklar ve okçuklar denir. Renkli görme, piramit şeklindeki okçuklar üzerine düşen uyarımlarla meydana gelir, renkli görmeyi sağlayan bu okçuklardır. Geleneksel renk karışımında tuval üzerinde karışmış olarak bulunan renk karışımından kalkan renk uyarımları bu okçukları uyarır ve renk uyarımı, renk impressionu meydana gelir. Oysa, bu yeni metotla yapılan renk karışımında durum şöyledir. Tuval üzerinde noktalar halinde çeşitli renkler yanyana vurulmuştur. Bu renk noktalarının her birinden kalkan uyarımlar, ağtabakasındaki bir okçuk üzerine düşerler ve böylece, göz, çeşitli, birbirinden ayrı bulunan renk noktalarının bir renk karışımı içinde eritir. Ancak, burada asıl sorun, renk noktalarından gelen çeşitli renk uyarımlarının aynı okçuk üzerine düşmesidir. Eğer uyarımlar birden fazla okçuk üzerine düşecek olurlarsa, o zaman tuval üzerinde bir renk karışımı değil, tek tek noktalar görürüz. Bunun için de, resim karşısında *belli bir uzaklıkta* yer almak gerekmektedir. Bu yüzden yakından tuvale bakıldığında doğrudan doğruya küçük renk noktaları görürüz. Çünkü, küçük komşu ağtabakası parçacıkları aynı zamanda farklı renk uyarımların maruz kalırsa o zaman fizyolojik renk karışımı meydana gelmez.”<sup>16</sup>

Puantilist tarzda yapılmış bir çalışma, ancak belirli bir mesafeden izlendiğinde bu optik deneyim meydana gelecektir ve belirli bir mesafeden resme bakan göz, örneğin; mavi ve kırmızı noktacıklardan oluşan yüzeyi mor olarak algılayacaktır. Yanyana iliştirilen renk noktacıkları, belli bir titreşime girerek gözün her bir noktacığı tek tek algılayamayacağı bir etkiye dönüşmektedir. Renk, maddenin (burada boyanın) güneş ışığına olan duyarlılığından başka bir şey olmadığı gibi, renk algısı da insan gözünün güneş ışığına olan duyarlılığının bir sonucudur. Yani insan gözü, yapısı gereği sadece kırmızı ve mor arasındaki titreşimsel değerleri algılayabilmekte ve Seurat ve Signac'ın yöntemine göre de; yoğun bir biçimde yanyana getirilen iki ayrı renk, eşzamanlı bir titreşim içine girerek, gözümüzün bu uyarımları ağtabakası aracılığıyla beyine iletmesi yöntemine dayanmaktadır.

İki ayrı rengin birbiriyle karıştırılmaksızın, direkt olarak gözde karıştırılması düşüncesinin en önemli nedeni, renksel canlılık yaratma arzusudur. Çünkü iki rengin birbiriyle karıştırılması sonucu elde edilen renk, gerek parlaklık ve gerekse canlılık etkisi açısından düşük bir değerdedir. Örneğin; kırmızı ve mavinin karıştırılması sonucu elde edilen mor renk, kromatik açıdan düşük bir titreşimsel değerdedir, yani bir anlamda daha

<sup>16</sup> İsmail TUNALI, *Felsefenin Işığında Modern Resim*, 80.

cansız nitelikteyken, aynı renklerin yanyana noktacıklar şeklinde uygulanması sonucu, sujenin gözünde yaratılan mor ise, hiçbir değer kaybına uğramaksızın canlılığını ve parlaklığını olduğu gibi muhafaza eden bir görünümüdür. Bunun temel nedeni ise, boya maddesinin kimyasal niteliğiyle ilişkilidir. Işık boyutundaki renksel karışımın tersine, moleküler boyuttaki boyasal karışımda rengin saturasyon ve kromatik değerleri düşmektedir.

Seurat'nın renk etkileşimleri üzerindeki çalışmaları, yani belli sayıdaki renk noktacıklarını yanyana getirerek, değişik renk etkileri duyumunu verdiği çalışmaları, daha sonraları gerçekleştirilen, renkli yarı-ton baskılara benzer.

Bugün dört ayrı renkte düzenlenen ofset plakaları, basıldığında çok renkli etkiler elde edilebilmektedir. Bu tür baskılarda, değişik renk noktacıklarının, değişik oran, büyüklük ve miktarda yanyana getirilmesiyle, her türlü renkli görüntünün kopyası çıkarılabilmektedir. Renkli bir reproduksiyon imgesi büyüteçle incelenirse, bu renk noktacıkları kolaylıkla görülebilir. Aslında fotoğraf makinesinde renkli filmlerin gelişmesi de aynı ilkelere bağlıdır. Bugün elektronik görüntü olarak bilinen şey, aslında renkli noktacıklara dayanmaktadır. Görüntünün netliğini ve canlılığını sağlayan, bu noktacıkların hangi sıklıkta bir araya geldiğidir. Bu nedenle Puantilizm olarak bilinen noktacı resim anlayışı, renkli noktacıkları rastgele yanyana getirmenin ötesinde, sistematik olarak gerçekleştirilmiş devrimsel nitelikte bir yöntemdir. Ortaya çıktığı dönemdeki, fizik ve optik yasalardan<sup>17</sup> temelini alan ve görsel dünyada yeni bir çığır açan bu yöntem, günümüzde elektronik görüntünün gelişiminde de önemli bir rol oynamıştır.

---

<sup>17</sup> Isaac Newton'un güneş ışığının yedi ayrı renkten oluştuğunu bulgularının ardından, fizik alanında renkle ilgili birbirinden önemli bulgular elde edilmiş ve bu bulgular 19.yüzyıl sonunda resim sanatında giderek ağırlığı hissedilen bir noktaya oturmuştu. Seurat'nın küçük noktacıklardan oluşan resim sistemi, ünlü ressam Delacroix'in ve renk bilimcileri Hermann von Helmholtz ve Michael Chevreul'un renk kuramlarına dayanıyordu. (H.Ş)

### II.1.3.1. 20.Yüzyıl Başlarında Sanatta Gelişen Mekanik Devinin Anlayışı

Makine çağı; iletişime ve bilişime geçişte önemli bir dönem olurken, pek çok sanatçıya esin kaynağı oluşturabiliyordu. Kübist sanatçının nesneye yaklaşım biçimindeki değişiklik; nesneyi, nakledilen olmaktan çıkarmış, analitik olarak sorgulanan ve çözümlenmeye çalışılan bir bütünlük olarak ele almıştır. Böylece ele alınan nesnenin; biçimi, içeriği, niteliği ile birlikte, meydana geliş , oluşum ve üretiliş biçimine de irdelenmiştir

Avrupa sanatında 20.yy.ın başında ortaya çıkan ve özellikle, yeni ‘varlık yorumu’ ve gerçeklik anlayışı, kapitalist burjuva toplumun kuruluş sürecinde ve bu toplumun gelişim sürecinde evrelere ayrılarak, farklı pek çok akımı da etkilemiş olan **Kübizm**’dir. “Fiziksel varlığın entelektüel bir düzlemde bir çeşit kavramlara ya da bilgiler dizgesine dönüşmesi ile açıklanan bu yeni sanat formunun özünde, 20.yy. Avrupa insanının doğanın karşısına ‘duyusal bir varlık’ olarak değil de ‘düşünsel bir varlık’ olarak çıkışı gibi temel olgular vardır.”<sup>18</sup> Kübistler, bir anlamda da resim sanatına kağıt, mürekkep, tuval ve boya gibi yeni teknikler ve malzemeler sokmuşlardır.

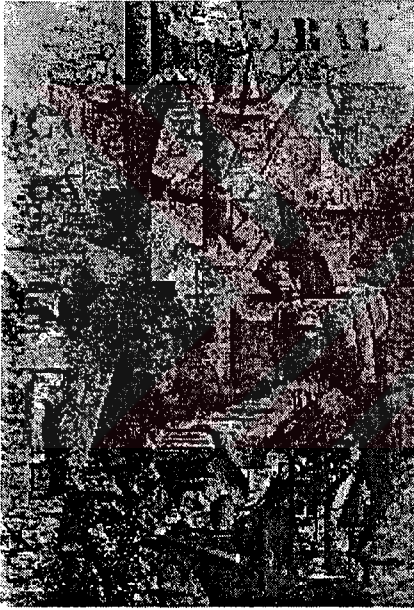
“Harf ve rakam çıkartmaları yapmak için kalıplar kullandılar; resimlere kağıt, muşamba, karton ve teneke yapıştırdılar. Resimde tahta damarı etkisi yaratmak için “tarak” kullanarak ev boyacılarını taklit ettiler (Braque’ın babası boyacıydı); özel doku elde etmek için toz boyalarına kum ve talaş karıştırdılar. Bu denemelerin kendi içinde modern olmalarının iki nedeni vardı. Bunlar sanatı paha biçilmez, değerli mücevher kıymetinde gören burjuva sanat kavramına bütünüyle meydan okuyordu. İkincisiyse; bunlar herhangi bir hırdavatçı dükkanında bulunabilecek her tür nesneden yapılmıştı.”<sup>19</sup>

Ressamlar sunmakta oldukları şeyin fiziksel varlığını kurabilmek için büyük güçlükler çekiyorlardı. Natürmortlarda, fiziksel varlığın bu gerçekliği, çoğu zaman kullanılan malzemelerle ifade ediliyordu. Gazete, gerçek gazete parçasıyla temsil ediliyordu. Ahşap bir masa çekmecesini de ahşap taklidi bir duvar kağıdı parçasıyla. Endüstrileşmenin sonucu ortaya çıkan ‘atık malzemeler’ Kübistlerin –özellikle **Picasso**’nun- çocuksu bir oyunsallıkla ele aldığı sıradan objeleri, sanatsal bir niteliğe dönüştürme isteği, 20.yüzyıl sanatçının obje temelli sunumları için geniş ufuklar açmıştır. Sıradan bir bisiklet selesi ve gidonunun bir boğa başına, kırık bir oyuncak arabanın insan figürüne dönüştüğü bu yaklaşım, sanatçının

<sup>18</sup> Adem GENÇ, *Dadacı Sanat Hareketinin Çözümlemesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması*, 43.

<sup>19</sup> John BERGER, *Picasso’nun Başarısı ve Başarısızlığı*, Çev. Yurdanur Salman-Müge Gürsoy Sökmen, 66.

kendi ifadesel amacına ulaşmak için sonsuz bir seçkiye sahip olduğunu ve 20.yüzyıl sanatçısının geleneksel yöntemler ve araçlar dışında yepyeni bir estetik dil geliştireceğinin habercidir adeta. Bu, içinde mekanik bir üretim biçimini taşıyan, kimi zaman geometrik bir düzeneği barındıran ‘makine estetiği’nden başka bir şey değildir. Bu açıdan bakıldığında, Picasso ve arkadaşlarının (özellikle Léger) **Fütürizm**, **Konstrüktivizm**, **Dada** ve **Sürrealizm** gibi köklü sanat hareketlerini direkt etkilediğini vurgulamak gerekiyor. Cezanne’nın matematiksel düzeninden, kolaj (yapıştırma) ve assemblaj tekniklerine dek uzanan çok zengin bir resimsel anlatımla, endüstri sanat ilişkisini farklı bir bağlama çeken Kübizm, bu anlamda Modernizm’in düşünce sistematığında de ayrıcalıklı bir yere oturmuştur.



Resim II.4. Georges BRAGUE, *Les Portugais*, 1911-12.



Resim II.5. Pablo PICASSO, *Gitar*, 1912.

“20.yy.ın başlarında, sanatın teknolojik dünyaya bağımlı olduğu görüşünü benimseyen sanatçılar için; aslında birbirine karşıt olan iki seçenek vardı. Bunlardan birincisi; dünyanın güzelliğini sanatta yalnız onu betimleyerek değil, teknolojinin benzeşimleri yerine geçecek biçimleri, renkleri ve ritimleri bularak yansıtmaktı. Örneğin bir yarış arabasını değil, motorunu yeni güzellik ülküsü olarak görüyordu. İkincisi ise; teknolojinin hizmetinde olan süreçlere benzeyen süreçleri benimsemeye dayanıyordu ve yöntem ve ilke olarak yapıma önem veriyordu. Bu iki akım da birdenbire ortaya çıkmış değildi. Victoria döneminde makineye ve mekanik yapılara duyulmaya başlanan hayranlık; sade formların, karmaşık ve bezemeli olanlara üstün sayılmaya yönelik olan eğilim gelişmeye başlamıştı. Makine ve makine üretimi, düzen ve verimlilik içinde çalışan bir insan toplumuna örnek olabilirdi. Teknolojinin harikaları insanın işbirliği ile sağlanan bilgi birikiminin



ürünüydü. Bu alanda kaydedilen ilerlemeler doğadaki evrime paralel bir insan başarısıydı. Klasik gelenekte insan vücudu örnek olarak kullanılmış, evrendeki matematiksel ilişkiler de uyum ve oran sistemine temel olarak alınmıştı. Artık model olarak makine benimseniyor, yenilikçiler de daire, kare ve üçgen gibi biçimlerin mekanik yollarla çizilebileceğini ve bu biçimlerin mutlak güzelliği konusunda Platon'un sözlerini kanıt olarak gösteriyorlardı. Yapı kavramı ise en gelişmiş olarak tarihin desteğine sahipti. Cézanne'nin diğer ressamalara 'doğayı silindir, koni ve küre biçimlerinde ele almaları' konusunda verdiği öğüdünden anlaşılabilir gibi; resimde bir 'inşacılık' geleneğinden sözedilebilirdi. Bunlar Platon'un övdüğü, makinenin sağladığı biçimlerdi. Eiffel gibi bir mühendislik harikasını ortaya koymanın yöntemi de açıkça buydu. Braque ve Picasso 'inşacılık' yöntemini atölyelerine sokmuşlardı."<sup>20</sup>

Cézanne'in doğa ve nesnelerin özünde var olduğunu ileri sürdüğü geometrik yapı ve resimdeki öğelerin işleyiş biçimi, **Fernand Léger**'nin 1914 yılında yaptığı soyut figürlerdeki mekanik özelliklere yansımıştır. Bu, Cézanne'in makineye duyduğu herhangi bir sevgiyi değil, onun nesnelerin fizikselliğini vurgulama ve resimlerdeki ilişkiler arasında bir tutarlılık sağlama isteğini yansıtır. Léger bu dönemde yaptığı açık hava, cansız doğa ve soyut resimlerinde bu türden biçimler kullanmıştır. Bu resimlerin üslubuna bakarak üçboyutlu cisimlerin açık-seçik resmedildiğini, tuval üzerinde kesin fırça darbeleri arasındaki boşluklardan da boyanın dokusunu hissettiğimizi söyleyebiliriz.

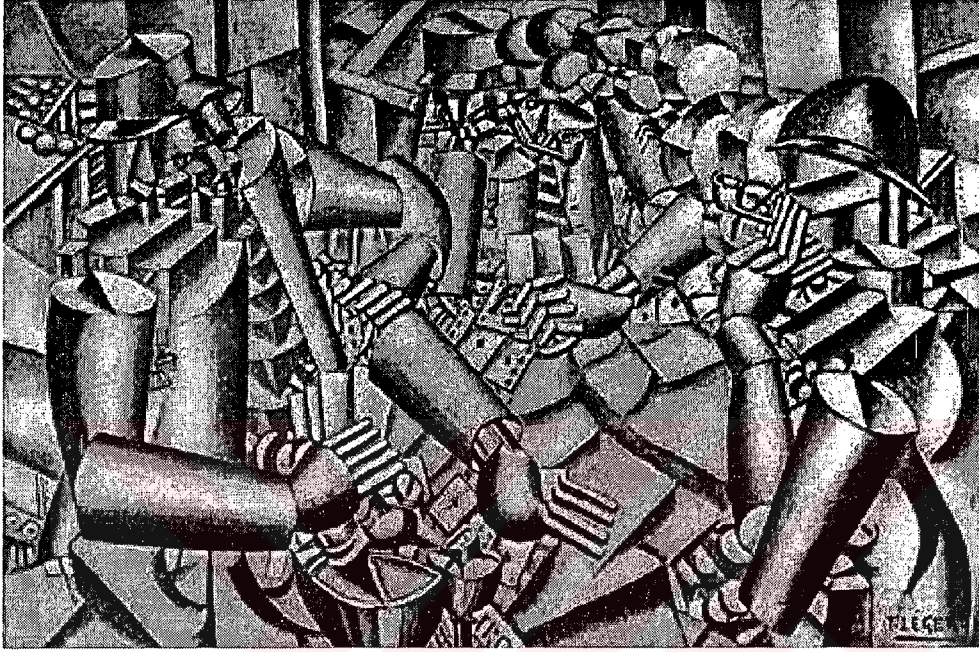
"Savaş Léger'nin üslubunu ve sanat görüşünü değiştirmiştir. Cepheye giden Léger, gazdan zehirlenerek 1917'de biçim ve toplum konusunda değişik bir anlayışla sanatına döndü. Kendisi toplar, bombalar, uçaklar ve kamyonlarla dolu bir dünyada, aynı amaç ve üniforma içinde bir araya gelmiş insanlar arasında ve öbür askerlerle yakın bağlar kurarak yaşamıştı. Hastanede kaldığı süreyle, cepheye geçirdiği zaman sırasında yaşantılarını, *Kağıt Oynayanlar* (1917) adlı 1911'den sonra yaptığı en büyük tablosunda ortaya koydu. Askerler, askerlerin miğferleri ve kolları bacakları, pipolarından tüten duman, üzerinde kağıt oynadıkları battaniye- bütün bunlar makine ürünü biçimlerin diliyle bize seslenir. Biçimlerin tekrarında makineli tüfeğin kesik kesik atışlarını duyar gibi oluyoruz."<sup>21</sup>

Modern savaşın acımazlığına, teknolojinin de büyük katkısı olmuştu. Léger, teknolojinin yarattığı yeni toplumsal yapı, insani ilişkiler ve mekanikleşme düşüncesini yererken, aynı zamanda teknolojiye bağlı olarak gelişen bu olgunun geleceği inşa etmek için de olumlu bir yönde kullanılabileceğini işaret ediyordu. Mekanik formların göz alıcı

<sup>20</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 98.

<sup>21</sup> A.g.k., 98.

pırlıtları ve kendi içinde barındırdığı estetik nitelik, Léger'nin sanatında zirveye ulaşacaktır. Léger'nin mekanik formların inşacı bir sistemle ele alındığı soyut nitelikteki çalışmaları, renk ve biçimsel işleyiş açısından mekanik bir müzikalite yaratıyor ve makinelerin güzelliğiyle ilgili görsel şiirlere dönüşüyordu.



Resim II.6. Fernand LÉGER, *Kağıt Oynayan Askerler*, 1917.

Sonraki yıllarda sinematik dille de ilgilenen Léger, 1923-24'te gerçekleştirdiği *Mekanik Bale* adlı filminde, hasır şapka, sayılar, şarap şişeleri, bir sarkaç, gülümseyen dudaklar, daire ve üçgen, dişli çarkları, gözler, pasta tabakları, manken bacaklarıyla, insan bacakları kısa bir süre içinde tekrar tekrar görünüyordular. Léger, bu kez sinema estetiği ve ardışıklık düşüncesini ele alıyordu: Görüntülerin ritmik olarak birbirini izlemeleri ve tümüyle insan elinden çıkmış doğal ve cansız nesnelere türdeşliği... Bu açıdan bakıldığında, Léger'nin; Andy Warhol'un 1960'larda geliştireceği *Marilyn* serisi ve sinema dili üzerindeki katkılarını burada anmak gerekmektedir. Soyut-somut arasında gezinen resim dili, geometrik soyut sanata duyduğu ilgi ve bu yaklaşımı mimarinin temeli olarak görmesi Léger'in sanatının ne denli doğurgan ve ardılları açısından ne denli önemli ve yaratıcı etkiler sağladığını göstermektedir. Léger'nin yapısalcı tavrı kuşkusuz Konstrüktivizm'in doğuşunda da önemli bir etken olarak görülebilir.

“20. yüzyılın ilk çeyreğinde, teknolojinin sanatın konusu olarak ele alındığı öteki üç sanatsal eğilimin, günümüz elektronik sanatının doğuşunu etkilemesi dikkate değer bir olgudur. Bunlar **Fütürizm**, **Konstrüktivizm** (İnşacılık) ve **Dadaizm**'dir. Fütürizm dinamizmin

verdiği heyecanların yanında, evrendeki tüm biçim ve öğeler için soyut eşitlikler bulmaya yeltenmekte, bilim ve sanatı bir kotada eritmeyi savunmaktadır.”<sup>22</sup>

20.yy.ın başlarında, özellikle Avrupa’da yaşanan sanayileşme süreçlerinin yarattığı yeni koşullar sonucu gelişen sanat akımlarından biri de **Fütürizm**dir. İlk olarak İtalyan sanatçıların önderliğini yaptıkları bu akım; hem teknoloji ile ilişkisi bağlamında 20.yy. sanatına getirdikleri hem de ortaya çıktığı koşullar içerisindeki siyasal niteliği bakımından önemli olarak değerlendirilebilecek sanat akımlarından biri olmuştur.

1909’a kadar **Fütürizm** (Gelecekçilik) Tanrıbilimle (Teoloji) ile ilgili bir kavramdı ve kutsal kitabın olacağını haber verdiği olayların henüz gerçekleşmediğine inanıyordu. 1909 yılında ise bu bir kültür akımının adı oldu. Kısa bir süre sonra da sokaktaki insanın sanat ve tasarımda ileri saydığı herşey için kullanılan bir gazetecilik deyimi olarak kullanılmaya başladı. ‘Fütürizm’ akımı Paris’te yayımlanan Le Figaro gazetesinin 20 Şubat 1909 tarihli sayısında, ilk sayfada İtalyan şairi **Philippe Tomaso Marinetti**’nin kaleme aldığı bir bildiri ile dünyaya tanıtıldı. Marinetti, etkili ve coşkulu bir dille, mekanik güçlerle donatılmış dünyayı alkışlıyor, geçmişle tüm bağları koparıyordu ve ‘güzelliğin yeni biçimi, hızın güzelliği’dir diyerek makinenin insana sağladığı yeni olanakları alkışlıyordu. Fütürizm, şiir, roman, oyun, resim, heykel, müzik, fotoğrafçılık, film, baskı ve mimarlık sanatlarını kapsayan bir akım oldu.

“Akımın iletisi ve adı, Fütürist sanatın kendisinden önce çıkmıştı. Marinetti’nin çağrısına koşan genç İtalyan sanatçılar; **Umberto Boccioni, Carlo Carra, Luigi Russolo, Giacomo Balla ve Gino Severini**, 1910’nun Mart ayında Fütürizm’e bağlılıklarını açıkladılar... Konularını açıkça kentsel ve endüstriyel çevreden seçmeleri ve hızı devinim olarak yorumlamaları gerekiyordu. Ayrıca bu sanatçıların resimleri canlı ve saldırgan olmak zorundaydı. ‘Resimsel duyularımız mırıltı gibi çıkmamalı; tuvalimizin üstünde şakımalı, birer zafer narası gibi kulakları sağır edecesine gürlemeli. (Fütürist Resim: Teknikle İlgili Bildiri, 1910) Bu sanatçılar Neo-Empresyonistlerin parçalama tekniğini saydamlıkla canlılık elde etmek için kullandılar. 1911 yılının Ekim’inde bu sanatçılardan bazıları, Milano’dan Paris’e giderek, yeni sanatın gelişmesini, özellikle de İtalyan dergilerinden tanıdıkları **Kübizm**’i yeniden incelediler.”<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Giacomo BALLA - Rortunato DEPERO, ‘Manifesto: Evrenin Geleceğini Yeniden Biçimlendirme’, 1915, T. Fiori – M.D. Gambillo, Archivi del Futursimo I, 49-51.

<sup>23</sup> Norbert LYNTON, Modern Sanatın Öyküsü, Çev. Cevat Çapan, 89.

Genç ve coşkulu İtalyan sanatçıların amacı; sadece makine estetiğini vurgulamak ve hızının gürültüsünü duyurmak değil, aynı zamanda yaratılan bu yaygara ile kendi geçmişlerinin gürültüsünü yeniden hatırlatarak geleceğe doğru daha dinamik yol açmaktı. Bu nedenle, Fütürizm; aşırı milliyetçi ve şovenist tutumuyla da siyasal hedefleri olan bir akımdır. Fütürist sanatçılar, makine hızının yarattığı gürültünün, aynı zamanda kendi toplumsal haykırışlarına dönüşmesini amaçlıyorlardı. Sahip oldukları ihtişamlı sanat geçmişlerine rağmen, Rönesans sonrasındaki dönemlerde diğer Avrupa ülkelerinden daha geri ve tutucu bir toplum haline gelmişlerdi. Diğer Avrupa ülkeleri ile aynı ilerlemeyi gösterememişler ve hala feodal bir toplum olarak sanayi toplumuna geçiş sürecinin sıkıntılarını yaşıyorlardı. Avrupa’da, özellikle Fransa’da gelişen sanatsal yenilikleri ancak o ülkelere giden sanatçılar yoluyla bu etkinlikler içinde yer alarak takip edebiliyordu.

“1900 yıllarında İtalya bir tarım ülkesiydi. Roma ve Rönesans Uygarlıklarını içeren geçmişiyle geri kalmışlığı arasında taban tabana bir zıtlık vardı. Monarşi ile idare edilen ülke Avrupa’nın en tutucu ve en bunalımlı ülkelerinden biriydi... Roma, Floransa ve Venedik gibi geleneksel kültür merkezleri tutucu bir taşra kenti niteliğindedi. Kuzeyde özellikle Milano’da sanayi atılımları ve modernleşme hareketleri başlıyordu... İtalyanlar sanatsal gelişmelerden, Avrupa’nın diğer ülkelerinde ortaya çıkan sanat akımlarında habersiz yaşıyorlardı. Rokoko’dan bu yana Tuskan gibi bölgesel bir gelişmeden başka bir gelişme yoktu. Tuskan (Macchiaioli) Okulu Barbizon okulunun etkisindeydi. İzlenimcilik, İzlenimcilik-Sonrası ve Simgencilik gibi eğilimler yurt dışında keşfedilmek zorundaydı... İtalya’dan Fransa’ya gidip orada sanatsal etkinliklere, gelişmiş ülkelerin avant-garde hareketlerine katılmakla sorun çözüleliyordu. Gelişmiş ülkelerin yenilikçi sanatçıları gibi kozmopolit bir ortamda yaşamıyorlardı.”<sup>24</sup>

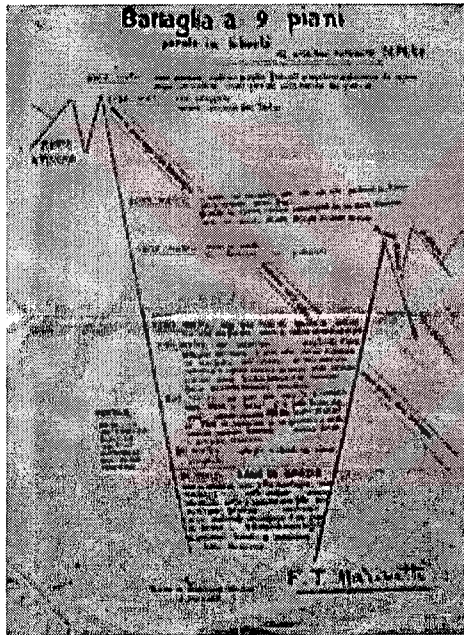
Bütün bunları yarattığı gerilim ortamı Fütürist sanatçıları isyankar bir arayış içine sokuyordu. Bununla birlikte yeniden bir uyanış ve kalkınma içine girmenin yolunun da teknolojik açıdan güçlenmekten geçtiğine inanıyorlardı. “Askeri yönden dinamik, ekonomik siyaset yönünden kendi başına yeten, koloniler üzerinde etkili bir İtalyan Rönesans’ına gereksinim vardı.”<sup>25</sup>

Bir grup Fütürist sanatçı 1908’de “La Voise” (Ses) adlı fütürist bir dergide yazdıkları yazıda bu konudaki siyasal ve sosyal amaçlarını da çok açık bir şekilde vurgulamaktadırlar:

<sup>24</sup> Adem GENÇ, *Dadacı Sanat Hareketlerinin Çözümlemesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması*, 1983, 56,

<sup>25</sup> John GOLDING, “The Black Square”, *Studio International*, 180/974, 1975, 100-101.

“Diğer insanlara göre İtalya hala bir ölümler ülkesi... Tam tersine, İtalya uyanmakta ve entelektüel bir yeniden-doğuş’unu siyasal yeniden – doğuşuyla tamamlamaktadır. Tatlı avareliğin tersine imalathanelerin sayıları artmakta, fabrikalar kükremekte, cehaletin tersine okullar açılmakta ve okur-yazar oranı yükselmektedir; geleneksel estetiğin tersine yeni ilhamlar arayış açmaktadır. Geçerli olan tek bir sanat vardır ki o da kaynağını kendi çevresinde arar. Ecdadımızın sanatsal malzemeyi ruhlarına çöken tinsel atmosferden aldıkları gibi, biz de aynı biçimde çağdaş yaşamın dokunulabilir harikalarından esinleneceğiz. Dünyayı döndüren demir çelik sanayiinin hızından, Trans-Atlantik gemilerinden, ağır-top’lu kruvazörlerden, gök boşluğunda çizgi çizer gibi arkasında iz bırakan harika uçaklardan, denizaltı kaşiflerinin ümitsiz ataklarından, bilinmeyen bulgulamak için spazdomik mücadelelerden ilham alacağız! Büyük kentlerin coşkulu, gürültülü aktivitelerini, gece yaşamının psikolojik etkilerini göğüsleyip, ... apaçi ve alkoliklere karşı duracağız.”<sup>26</sup>



Resim II.7. Filippo Tomaso MARINETTI  
*Battaglia* (Çatışma), 1909.



Resim II.8 Carlo CARRA, *Girişimci Manifesto*,  
1914. (Duralit üzerine kolaj.)

Neo-Empresyonizm’in boya ve renk kullanma yöntemlerini Balla’dan 1910 yılında öğrenden Boccioni, Kübizm’e canlılık getiren Carra, sanatla yaşamın birliğini savunuyorlardı. Nesnelerin durağan cisimselliğini parçalamak için ‘devinim ve ışık’ın etkili gücünden yararlanan Fütüristlere göre; ışığın parçalayıcı ve cisimsel durgunluğu harekete geçirici bir gücü vardı. Fütüristler daha sonraları, modern yaşamın mekaniksel ve terörist hareketliliğini ifade etmek amacıyla **İşincilik** (Rayonizm) akımını da belli ölçüde benimsemişlerdir.

<sup>26</sup> Theda SHAPIRO, “The European Avant-Garde Society 1900-1925”, *Painters and Politics*, 1976, 105-106.

**Fütürizm; Vortisizm, Konstrüktivizm ve Süprematizm** gibi akımlardan başka **Dada** hareketlerine kaynaklık eden bir iletişim tekniği ve felsefesi olması açısından önemlidir. Örneğin Fransa'da **Marcel Duchamp** ve **Robert Delaunay** resimlerinde devinim yansısının elde edilmesi konusunda Fütürist görüşlerden yola çıkarak, kendilerine özgü bir resim yöntemi geliştirmişlerdir.

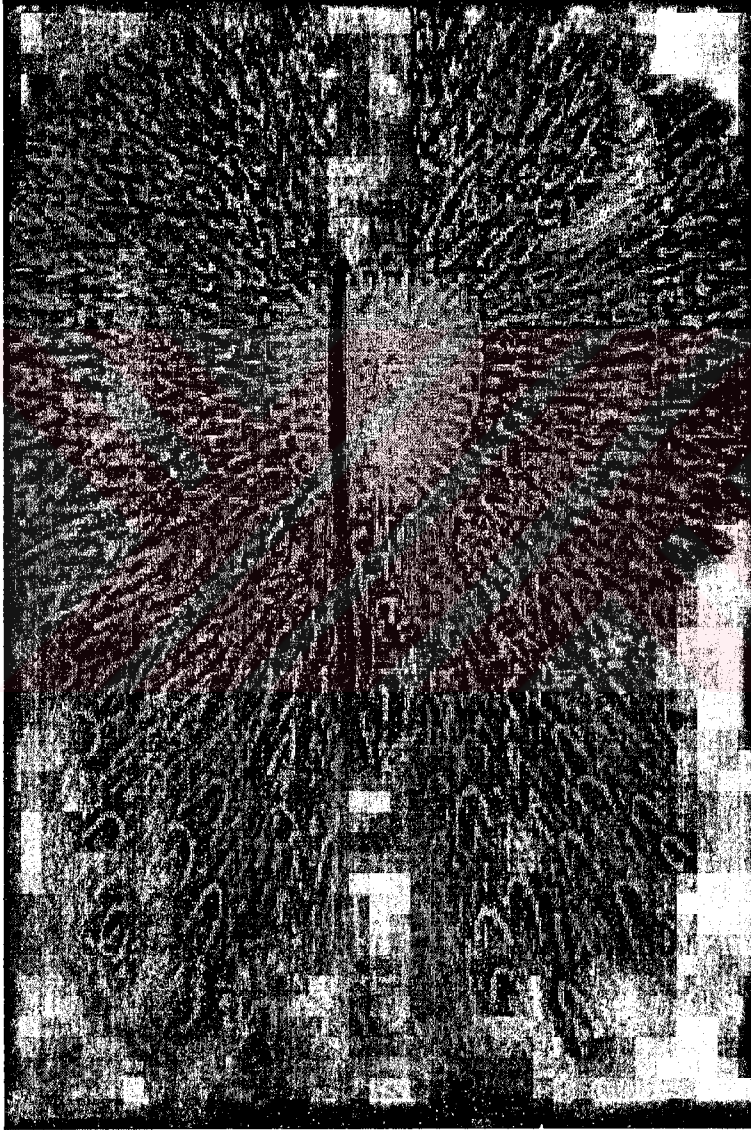
Fütürist sanat, değişik amaçları ve etkileri yansıtan bir akımdır. Bildirgede sözü edilen ülküleri ve yöntemleri bu sanatçılar yapıtlarında tam anlamıyla gerçekleştirmemekle birlikte, konularının hemen hemen her zaman çağdaş dünyadan seçmişler ve gerçek yaşantılardan yola çıkmışlardır.

Bu sanatçıların düşüncelerini ve heyecanlarını yapıtlarına yansıtmada konusunda üzerinde anlaştıkları bir yöntemleri olmamasına rağmen, tutkulu görüşlerine denk düşen bir sanat anlayışları yoktu. Ancak cesaretli tavırları ve deneysel bir arayış içinde olmaları bu sanatçıları yaşadıkları dönme açısından önemli bir noktaya taşıyordu. Bu grubun en parlak sanatçısı, aynı zamanda teorisyeni de olan **Boccioni** idi.



Resim II.9. Umberto BOCCIONI, *Uzamsal Sürekliliğin Biricik Formu*, 1913.

**Boccioni**, sanatsal yaratmanın bir tür duyuşsal kasırğa<sup>27</sup> durumu ile ilintili olduğunu savunmaktaydı. 1913 yılında İngiltere’de ortaya çıkan **Vortisizm**’in bu düşünceden kaynaklandığı bilinmektedir. Nitekim, Boccioni’nin bu düşüncelerini benimseyen Marinetti’nin Londra’da açtığı bir sergiden sonra, bu eğilimin bir sanat akımına dönüştüğü görülmektedir. Fütürizm ve Vortisizm arasındaki bu geçişken ilişkide en önemli rol oynayan sanatçılardan biri de kuşkusuz **Giacomo Balla**’dır.



Resim II.10. Giacomo BALLA, *Sokak Lambası*, 1909.

---

<sup>27</sup> Vortex: Girdap, kasırğa.

**Balla**'nın yapıtları, daha çok bir eylemin doğrudan doğruya sezgisel yanları üzerine odaklanmıştır. Uzun süre fotoğrafçılıkla ilgilenen Balla, bir olayın ardarda gelen evrelerini tek bir görüntüymüş gibi saptayan 'kronofotoğraf' tekniğinin hareketi çözümleyişinden açıkça yararlanmayı hedefliyordu. *Keman Yayının Ritimleri* (1912), *Çırpınışlar: Ardışık Hareket ve Dinamizmin Patikaları* (1913), *Otomobilin Hızı ve Işık* (1913) gibi çalışmalarında, herşey bir kronofotoğrafta olduğu gibi görülür. Resimlerde görsel yaşantının değişmesini gerektirecek duygusal bir yaklaşımdan eser yoktur. Resimler bize hızı ve ritmi duyurmayı amaçlamaktadır. Ritimlerin hareketli ve gürültülü bir işleyişiyle karşı karşıyayızdır artık... Fütüristler bu yaklaşımlarıyla nesnel görüngülerin bütünüyle yok olduğu soyut bir resim evrenine doğru yola çıkmışlardı ama belki de burada en çok üzerinde durulması gereken konu, bu sanatçıların makineleşme, hız ve seri işleyiş kavramlarından hareketle 1950 sonrası gelişen birçok sanatsal akımın temellerini atmış olmalarıdır.



Resim II.11. Giacomo BALLA, *Çırpınışlar: Ardışık Hareket ve Dinamizmin Patikaları*, 1913.

Bu yönelim, durağan bir nesnel görünüşün saptanmasından ziyade, buna dair bir hareket izleniminin, bir hareket ya da eyleme ilişkin enstantanelerin birbirinin ardısına eklenmesiyle biraraya getirilmiş bir görselleştirmeyi konu edinir. Böylece Fütüristler ve benzer kaygıları güden Vortisist sanatçılar, zaman ve uzam arasında ilginç, bir o kadar da



köklü bir köprü oluşturmuşlardır. Konulara sadece hareket ve hız izlenimi anlamında bakmışlar ve zamana dayalı olarak birbirini izleyen görüntüleri üstüste istifleyerek (süperpoze) o ana dair açılımlar elde etmişlerdir. Kimi zaman belli bir görüntünün farklı büyüklüklerde üstüste bindirilmesi ya da kaydırılmasıyla, görüntünün netliği yokolmuş ve bir görüntü yanılmasıyla hareket etkisi artırılmıştır. Sanki herşey inanılmaz bir sabırsızlıkta ilerleme düşüncesiyle donatılmıştır. Yapısal olarak Analitik Kübizm'in görsel açılımlarına yaklaşan bu çalışmaların temel farkı, durağan olana değil, dönüşmekte olana, sarsıcı bir atılganlıkla geleceğe yönelen teknolojik ve mekanik varlığa adanmış olmalarıdır.



Resim II.12. Wyndham LEWIS, *Kompozisyon*, 11912-13.



Resim II.13. Wyndham LEWIS, *Vortisist Kompozisyon*, 1915.

İngiliz ressam ve yazar **Wyndham Lewis** ve hareketin isim babası olan Amerikalı şair **Ezra Pound**, Kubizmin ve Fütürizmin etkileriyle İngiltere'de gelişen Vortisist hareketin ilk temsilcilerindendirler. Vortisistler, Fütürizmin makine biçimleri ve modern yaşamın dinamizmiyle ilgili pek çok ilkeyi paylaşmakla birlikte, savaşın iyileştirici gücü hakkındaki görüşlerini paylaşmıyorlardı. Vortisistler, Fütüristlerin ağırlık verdikleri hareket öğesini sinemanın çok daha başarıyla kullandığına inanıyorlardı.

“En ilgi çekici Vortisist çalışmalar arasında Amerikalı sanatçı **Alvin Langdon Coburn**'un Londra'da ürettiği fotoğraflar (E.Pound tarafından 'Vortograf' olarak adlandırılan) yer almaktaydı. Çocukluğundan beri fotoğrafı yeni alanlara çekmek isteyen Coburn; gerçekte başarılı bir manzara fotoğrafçısıydı ve New York ve Londra'da yüksek binaların en

üst katlarından çektiği fotoğraflarla biliniyordu. Modern endüstriyel dünyanın dinamik zaman-uzam nitelikleri hakkındaki vortisist düşüncelerin etkisi altında, 'çoklu poz' (multiple exposure) soyut çalışmalarını üretmiştir. Coburn'un pek çok vortografi; kenarları şerit şeklinde aynalarla kaplı olduğu için, nesnenin ilginç geometrik biçimlerde görünmesini sağlayan üçgen kutulara yerleştirdiği kristallerin ve ağaç parçalarının çoklu pozlarının çekilmesiyle oluşturulan soyutlamalardır. Coburn'un en iyi bilinen vortograflarından biri Ezra Pound'un portresidir. Bu çalışma; sanatçı şaire doğru yaklaşırken tek bir film negatifine çekilmiş pozların ardıllığıyla, şairin boşlukta uzam ve zaman içinde hareket ettiği etkisini çok iyi vermekteydi. Pound'un başı ve giysisi, kendilerini çevreleyen boşlukta eriyormuşçasına beliriyor ve şairin fiziksel varlığı mecazi bir zaman ve uzam ilişkisi içinde dokunaklı bir etki uyandırıyor. Figürün çoklu konturları, her ne kadar Kübist resimlerin katmanlı kenarlarını çağırırsa da, burada; birinin diğerinin içine geçişiyle belli bir ifade gerilim kazanmıştır."<sup>28</sup>



Resim II.14. Alvin Langdon COBURN, *Ezra Pound'un Vortografi*, 1916.

<sup>28</sup> H. CROIX-R H. TANSEY, *Art Through the Ages*, 966.

### II.1.3.2. Mekanik Süreçte Yeni Teknisyen/Sanatçı Kimliği: Konstrüktivistler

Rusya'da Ekim Devrimi'yle başa geçen Bolşevikler, sanatın devrimin övülmesi için bir araç olarak kullanılmasını talep etmekteydiler. Sanat, salt toplumsal bir işlev yüklenmedikçe, burjuvaya hizmet eden bir araçsallıktan kurtulamayacak ve dolayısıyla toplumsal katmanlar arasında bir etkileşim de üstlenemeyecekti Bolşeviklere göre... Bu anlayış, çok geçmeden, devletin tek izin verdiği ve Toplumsal Gerçekçilik denen (Toplumsal İdealizm başlığının daha uygun olacağı) bir akım oldu. Toplumsal Gerçekçilik ayrı ayrı insan topluluklarından oluşmuş bu büyük ulusa önderlerinin ve kendisinin birleştirici görüntüleriyle bir bütünlük kazandırmaya çalışıyordu. Bir diğer adım ise, sanatçının sezgilerini ve zekasını günün gerekleri doğrultusunda kullanması, işçiler arasında bir başka işçi olmasıydı. **Malevich**'in de içinde bulunduğu sanatın özerk bir ruhsal etkinlik olduğu görüşünü savunan **Rus Konstrüktivistler** gibi, **Tatlin**'in öncülüğünü yaptığı ve onun Konstrüktivist mirasçılarının ele alıp geliştirdiği görüşe göre; sanatçılar kendi mirasçıları ile birlikte modern endüstriyel toplum içinde yerlerini almak için, nitelikli bir teknisyen ve bir mühendis gibi yeniden eğitilmelidir.

1913'te genç bir Rus sanatçı **Vladimir Tatlin**, Paris'te Picasso ile görüşmüş ve onun biresimsel kübist tarzda yaptığı üçboyutlu düzenlemelerden etkilenerek bu yönde işler üretmeye girişmişti. İşte tam da bu nokta, Rus Konstrüktivizm'inin ortaya çıkışını sağlayan temel etmenlerden belki de en önemlisi olmuştur. Tatlin'in değişik malzemelerin biraraya getirilmesiyle oluşturduğu bu çalışmalar, bazıları odaların köşelerine, duvarlara ya da tavana asılan ve genel olarak boşlukta sallanıyor duygusu veren soyut nitelikli metal heykellerdi.

“Uluslararası savaş, devrimin ve iç savaşın yarattığı güçlükler, daha sonra da Devrimi baltalamak için gösterilen yabancı birliklerin saldırısına karşı koymak durumunda kalan Sovyet Rusya, Devrimi korumak ve devleti güçlendirmek için her türlü etkinlikten yararlanmak zorunda kaldı. Tatlin, kullandığı malzemenin ve bir süreç olarak Konstrüktivizm'in gerçekliğine önem vermişti. Alçak kabartma resimsel niteliğinden çerçevesiz yüksek kabartmalara, daha sonra varlığını boşlukta duyuran ve metal levha, çubuk ve tel gibi malzemeyle yapılan *Karşıt Kabartmalar*'a (Counter Relief) geçmişti.1920'lerde Tatlin ve çevresindeki sanatçılar, bu türden işleri bile günün gerekleri için yetersiz –gerçekliğe dolaysız değil de eğretilmeli bir yaklaşım- saydılar. Sanatçı olarak yaratıcılıklarının ve yaşantılarının günlük sorunları yansıtması gerektiğine karar verdiler. Çıkarlarına hizmet eden malzemenin ne olduğunu ve nasıl kullanılacağını öğrenebilecekleri gibi, kendilerinin de fabrikalara giderek süreçle ilgili tasarımlar geliştirebileceklerini anladılar. Onları savunucusu olan şair **Osip Brik**, 1923'de yazdığı bir yazıda şöyle

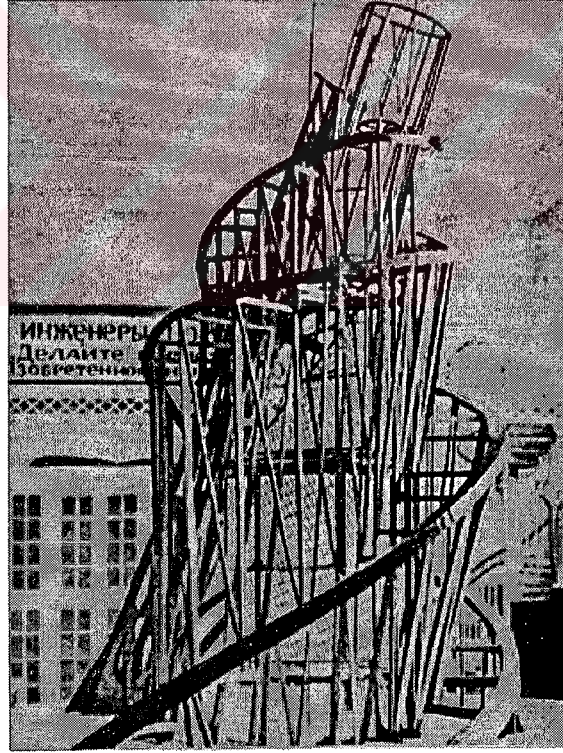
diyordu: ‘İşçilere birşeyler öğretirken, siz de birşeyler öğrenin.’ Bir başka yorumcu **Dmitriev**, daha 1919 yılında, sanatçının değişen görevini belirtmişti: ‘Sanatçı artık sadece bir yapıcı ve teknisyen, bir önder, ustabaşdır.’<sup>29</sup>

Tatlin’in yaptığı birçok şey arasında ucuz bir sobayla, kıslık bir giysinin ilk tasarım örnekleri vardı, Tatlin, derslerinde de, örneğin bir bebeğin porselen şişesi, eğri arkalı bir sandalye, bir traktörününe benzeyen bir oturma yeri gibi günlük hayatta kullanılan nesnelerin yapımına önem verdiğini biliyoruz. Bu tasarımların göze çarpan özelliği, aynı yıllarda, -1920’lerin sonuna doğru- Batı dünyasındaki yeni tasarımlar gibi geometrik biçimler kullanarak, modern bir etki sağlamayı amaçlamamalarıydı. Bunun yerine, tasarım nesnenin amacı ve kullanılan malzemenin olanaklarıyla belirleniyordu. 1929-31 yılları arasında Tatlin, insan gücüyle çalışan ve bir gün insanların bisiklet gibi sahip olabileceklerini umduğu bir uçan makine geliştirmeye çalışıyordu. Bir operatör ile pilotun danışmanlığında, eğri tahta, balina kemiği, ipek ve başka malzemeler kullanarak bir araç yaptı. Bu araç içine yatan insanın dirseklerini ve kollarını kaldırıp indirmesiyle kanat çırparak hareket edecekti. Tatlin, Modernizm’in üslup kaygısından burada da kurtulmuş, aracını insan vücudunun organik yapısına, kemiklerine ve adalelere bakarak tasarlamıştı. Tümüyle işlevselliğe dayanan bu program, aynı zamanda insanın eskiden beri düşlediği uçuş olasılığını, hareket, özgürlük ve ruhsal özlmlerini de yansıtıyordu. Tatlin’e göre; makine gücüyle sağlanacak bir uçuş, böyle bir düşü gerçekleştirmekten çok yok edecekti.

“Tatlin’in en ünlü yapıtı da yine böyle, hatta daha anlaşılmas bir yapıtı. Kendisi 1919-20 yıllarında Petrograd’daki Neva nehri üzerinde kurulacak bir yapıt tasarlamıştı. Savaşın yol açtığı düşmanlıkları, kardeşçe bir işbirliği içinde ortadan kaldırmayı ve uluslararası sosyalizmi birliğe kavuşturmayı amaçlayan Üçüncü Enternasyonale bir anıt olarak ısmarlanan Tatlin’in Kulesi, Paris’teki Eiffel Kulesine bir yanıt olacaktı. Eiffel kulesi reklam ve eğlence amacıyla yapılmış 300 metreye ulaşan bir yapıydı. 400 metre olarak tasarlanan Tatlin’in Kulesi ise; hem dünya çapında birliğin gücünü ve özlemini simgeleyecek, hem de Komintern’in merkezi olarak kullanılacaktı. Bir bölümü kafes biçiminde 60 derece yatay bir girişin taşıdığı sarmal yapı üzerine üç hücre yerleştirilecekti; küp biçimindeki mekan, toplantı, tartışma salonu, bir yana yatmış konumda ve piramit biçimindeki mekan sekreterlik bürosu, üzerine yarım küre oturtulmuş silindir biçimindeki üçüncü mekan da danışma merkezi ve radyo istasyonu olarak tasarlanmıştı. Simgesellikle işlevselliğin uzlaştırıldığı bu yapı, çelik ve cam malzemedden oluşacaktı. Asansörler yapının giriş omurgasına yerleştirilecek, iki sarmal rampa da

<sup>29</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 105.

araçların ve yayaların ulaşımını sağlayacaktı. Tümüyle bir gözlemevine benzeyecek bu yapının, eğik eksenli kutup yıldızına yönelecekti. Yerden fırlarcasına yükselecek bu yapının anlamı ve işlevi bakımından kozmik bir tasarımın bir parçası olduğunu düşünmek hiç de aşırı bir yaklaşım değildir. Bir geminin kaptan köprüsü ya da bir uzay gemisinin komuta merkezi gibi. Tatlin'in kulesi de insanların yeryüzündeki yönünü belirleyecekti. Kulenin tepesindeki bayraklar ve radyo direkleri, gemileri anımsatıyordu. Neva'nın ağzı Petrograd'da büyük bir liman meydana getiriyordu, Petrograd ayrıca önemli astronomi çalışmalarının yapıldığı merkezdi. Yapının içine yerleştirilen hücreler, evrenle uyumlu olarak dönecekti; toplantı salonu dünyanın güneşin çevresindeki dönüşünü yankılayacağına yılda bir kere, sekreterlik ayın dünya çevresindeki dönüşü gibi 28 günde bir, danışma ise dünya gibi günde bir kere dönecekti. Böylece kule, insanın zaman içinde varoluşunu simgeleyen ve betimleyen yıllık bir saat işlevini yüklenecekti. Bu kule yuvarlak bir plana göre yapılan, iki sarmal rampanın tepeye doğru çıkacağı yüksek bir koni biçimiyle eski bir zigguratı andıracaktı. Bu biçimiyle de Kutsal Kitabın 'Başlangıç' bölümünde insanlığın tek bir dili yitirilişini simgeleyen bir başka zigguratla, Babil Kulesiyle, bir bağlantı kurulmuş olacaktı.<sup>30</sup>

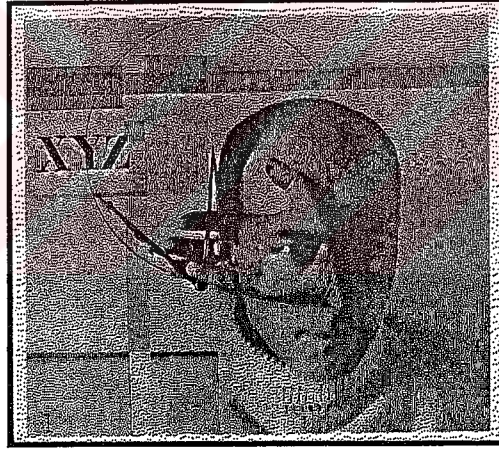


Resim II.15. Vladimir TATLIN, 3. Uluslar arası Fuar Maketi, 1919-20. (Çelik, ahşap ve cam.)

<sup>30</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 105-108.

Rusya'nın dışında ise, Tatlin'in sanatı dar görüşlü bir açıdan teknolojinin bir uzantısı olarak değerlendiriliyordu. Oysa ki bu akım, yaklaşımındaki ülküsellik anlamında batı Avrupa'da Sovyet Komünizminden daha çabuk sona ermiştir. 1920'de Berlin'deki **Dada** sergisinde çekilen bir fotoğrafta **George Grosz** ile **John Heartfield**, ellerinde bu fotoğraf için sergi duvarından indirdikleri bir pankartla görülürler. Pankartın üzerinde iri puntolarla şöyle yazmaktadır: 'Sanat öldü/ Yaşasın Tatlin'in yeni makine sanatı!...' Tatlin'in sanatını öven ve bu doğrultuda yapıtlar üreten **Rodchenko**, **Lissitzky** ve **Popova** gibi sanatçılar da devrimin ve teknolojinin bu üstün birlikteliğine ilişkin yapıtlar üretmişlerdir.

Daha sonraları de Stilj grubundan ayrılan **Theo van Doesburg** ve Berlinli sanatçı **Hans Rieter**'le **Uluslararası Konstrüktivizm** grubunu kuran **Lissitzky**, 1932 yılında yazdığı bir yazıda; 'Her yapıtım gözleri üzerine çekmeye değil, duygularımızı sınıfsız bir toplum yaratmak gibi çok daha büyük bir amaç uğrunda bizi harekete geçirmeye bir çağrıydı.' Bu doğrultuda en önemli kılavuz kuşkusuz teknolojiydi.



Resim II.16. El LISSITZKY, *The Constructor*, (Kendi Portresi), 1924. (Gümüş jelatin baskı.)

“Fakat Lissitzky'nin teknoloji anlayışı, meslektaşlarınınkinden çok daha derinde ve basit makine ve köprü düşlerini aşıyordu. 1928'de sanatının bir süredir önerdiği ilkeleri şöyle özetledi: 'Benim beşğimi buhar makinesi sallamıştı. Buhar makinesi artık fosili bulunan büyük deniz canavarlarının sınıfına girmiştir. Makinelerin artık iç organlarla dolu koca bir karnı yoktur. Çağımız artık içinde elektronik beyin bulunduğu dinamolü kafatasının çağıdır. Madde ve ruh hemen itici güç sağlayan krank mili ile dolaysız bağlantı içindedir. Yer çekimi ve devinimsizlik engelleri aşılmaktadır.’<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 114

Uluslararası Konstrüktivizm grubunun kuruluş bildirgesinde ise van Doesburg'un şu sözleri yer alıyordu:

“Biz bugün –makinenin içerdiği güçleri esin kaynağı olarak benimseyen ve yücelten, duyarlılığımızı yeni plastik yapıtlar üzerinde odaklayan kişiler- yeni bir makine estetiğinin çizgilerinin, aydınlanan ufukta mekanik bir kozmogoninin ilk armağanı olarak, plastik bir ifadeyle belirdiğini görüyoruz.”<sup>32</sup>

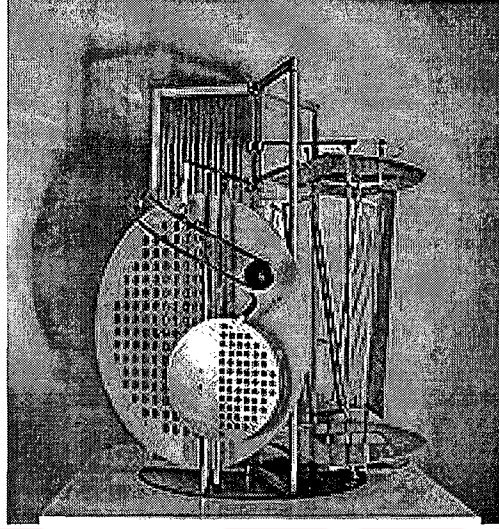
Bu yeni sanatsal yönelimin içinse yeni bir ad bulunmuştu: ‘**Elemantarizm**’. Elemantarizm ve Elemantrist kavramları, uzay içinde birbirinden ayrı biçimleri ve cisimleri bir araya getirme süreçleriyle ilgili bir sanat ve tasarım anlayışını öne sürüyordu. Bu anlayış aynı zamanda sınırlı geometrik biçimlerle birincil renkleri evrensel bir dil sayar ve incelikli karmaşıklıkları reddeder. Bu özellik ise Elemantarist sanatla Léger’in ve Paris’teki öbür etkili çevrenin sanatını birbirinden ayırır.

Bu dönemde öne çıkan ayrıksı bir başka sanatçıysa kuşkusuz **Lazslo Moholy-Nagy**’dir. Daha önceleri modern dünyadaki teknik harikaları yücelten –demiryolları, elektrik ve benzeri konularda- resimler yapan Nagy, 1921’de bir tabelacıya telefonla bilgi vererek üç değişik boyutta bir dizi resim yaptırır. Bu da yeni sanatın kişisel üslup ve ustalıklarla hiçbir ilgisi olmadığını gösteriyordu.<sup>33</sup> O yıllarda henüz az rastlanır bir araç olan telefonun kullanılması, tasarlamayla uygulama arasına bir mesafe koyarak, olaya romantik bir boyut kazandırıyordu. Nagy’nin en büyük tutkusu ışıktı. Bu özellik onun aslında değişik türdeki yapıtlarına bir bütünlük verir. Moholy Nagy, fotoğraf kağıdına, araya negatif yerine bu kağıdın üstüne çeşitli nesnelere koyup ışığa tutularak elde edilen ve fotogram denilen baskının da ilk uygulayıcılarından biridir.

Nagy’nin en ünlü yapıtı ise, birkaç yılda geliştirip 1930’da sergilediği kinetik bir heykeldi. Bugün ışık – *Uzay Modölatörü* diye bilinen yapıtın ilk adı *Işık Donatımı*’ydı. Çelik, cam, plastik ve tahta malzemelerden oluşan bu motorlu yapıtı, sadece mekanik nitelikleri olan bir sanat ürünü değil, ışıklı bir gösteri aracı olarak görmek gerekirdi. Moholy, şimşek çakması, donanma fişeği gibi çeşitli ışık oyunlarından sahne ışıklandırmasına ve neon ışığına kadar değişik ışık deneylerini içeren altı bölüm de bir gerçekleştirmiştir. Salt yaratıcı bir beyin değil, mühendislik ve mekanik bilgi de gerektiren bu sıradışı işler, Kinetik,

<sup>32</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 117

Lumino-kinetik Sanat ve temelinde ıřıktan hareket eden bir dizi sanat hareketinin de temelini oluřturur.



Resim II.17. László MOHOLY-NAGY, *ıřık-Uzay Modülatörü*, 1922-30.

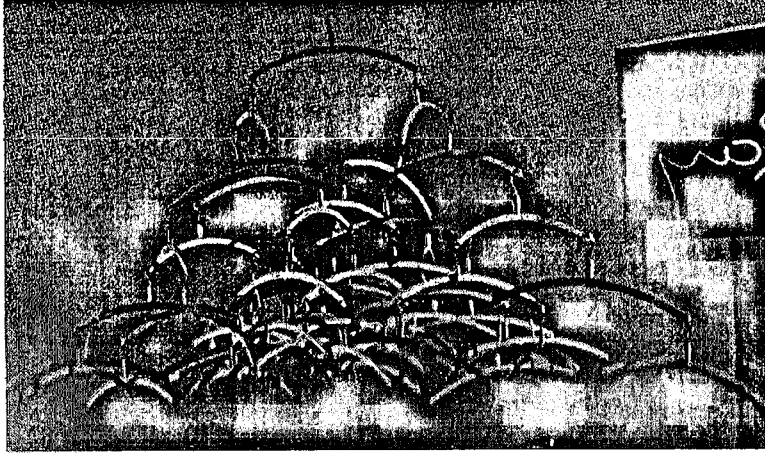
Savařın yarattığı umutsuzluk ve yeryüzündeki tüm değerlerin insanlığın mutluluğuna yönelik bir gelecek yaratacağı düşüncesinin iflas etmesi, farklı bir ütopya yaratmak için çırpınan tüm sanatsal değerlerin de bir anda altüst olmasıyla sonuçlanmıştı. İşte tam da bu sırada geleneksel anlamdaki tüm sanatsal değerlere saldıran ve kendini sanatın köktenci bir biçimde tasfiyesine adanmış, Dada hareketi çıkar ortaya. Geleneksel sergileme biçimlerinin yerini Fütüristlerdeki gibi anarřist ruhlu, saldırgan ve nihilist aktörler almıştır artık. Bu sanatçılar, o güne değin kutsal sayılan herşeye saldırmaktan geri durmamakta, tüm değerlere adeta küfretmekte, tavır ve duruşlarıyla sanatçı kimliğini de altüst etmekten kaçınmamaktadırlar.

**Dadaizm**'de, kırılıp atılmış nesnelere, tahta parçaları, teller, biletler hatta çöpler Kübitlerden sonra yeniden sanatın malzemesi olmuştu. Ancak bir farkla, bu malzemelerin kullanımı Dadaistlerde tamamıyla politik bir anlam kazanmıştı. Üstelik bu sanatçılar, seri üretilmiş endüstriyel nesnelere (ready made/hazır yapım) direkt olarak kullanmış ve bu

<sup>33</sup> 1960'larda Op-Art sanatçıları da, Nagy gibi sadece teknisyenlerden oluşan bir gruba projelerini uygulatabiliyorlardı. Bu sanatçıların temel amacı, sanatçıya ilişkin bir iz ya da beceriyi sanat yapısından tümüyle dışlamaktı. Optik Sanatçılar daha da ileri giderek, aynı projenin defalarca çoğaltılabilmesini sağlayacak bir bilinç ortaya koymuşlardır. Böylece sanat eserinin biricikliğini (unicum) de sona erdirmişlerdir.



nesnelere yepyeni anlamlar yüklemişlerdir. Amaç ortaya yeni bir sanatsal değer atmak değil, sadece batı uygarlığının içinde bulunduğu değersizleşmenin, çürümenin altını çizmekti.



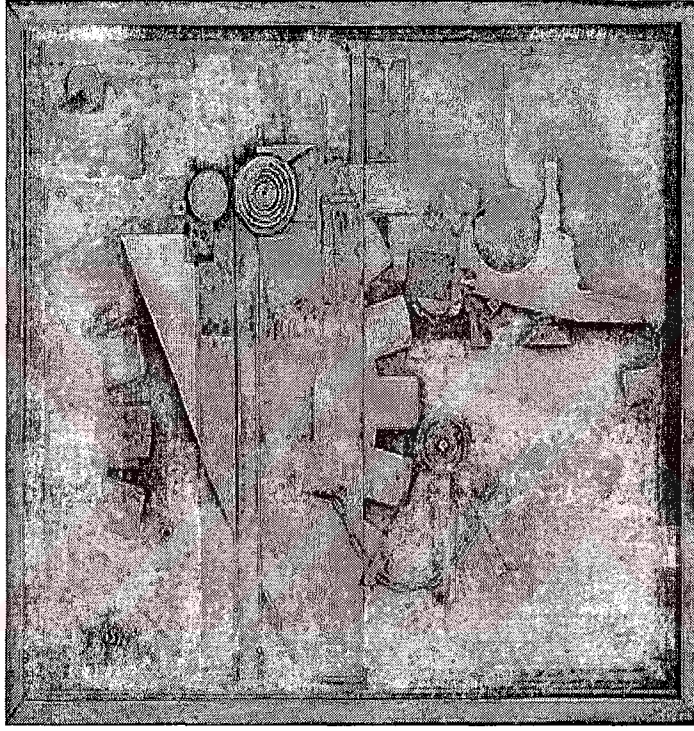
Resim II.18. Man RAY, *Obstructions (Engeller)*, 1920/64.  
(63 elbise askısının mobil kompozisyonu)

Politik bir kimlikte hareket eden Dadistler yayınladıkları manifestolarla, düzenledikleri gösterilerle, herkesi bu başkaldırıya çağırıyorlardı. Dadaizm endüstrileşmenin yarattığı ağır koşullar ve bunun sonuçlarından hareket eden insani bir direnişti adeta... Kendi benliğine ve edimlerine yabancılaşan, makinelerin çarklarında ezilen büyük insanlığın gürültülü haykırışıydı. Bu yüzden, onların yeni yöntemler ve üsluplar getirmek yerine, varolan yöntem ve üsluplara yeni anlamlar kazandırmaları da şaşırtmamalıdır bizi... ‘Sanatçını tükürdüğü herşey sanattır’ diyordu **Kurt Schwitters**. Bir yapıtı sanat yapan biçimi, konusu, içeriği ve yansıttığı ustalık değil, sanatçının onun sanat olduğunu bilmesidir. Böylece sanat ve sanatçı kavramları da köklü bir değişime uğramıştır. Sanat eseri bir ustalık ve el becerisinin yansıtıldığı bir ürün değil, düşüncenin varlıksal alanına, sanatçı ise status que’ya meydan okuyan, ele avuca sığmaz bir kimliğe bürünmüştür.

Birinci Dünya Savaşı sırasında Zürih’te doğan ve adını çocuksu Da-da hecelerinden alan bu akım, tüm dünyada yankılar uyandıracak ve hızla yayılarak uluslararası bir nitelik kazanacaktır. Uluslararası Dada Hareketi bir sanat akımını değil, bir düşünce hareketi olarak tanımlanabilir.

“Dada; görüşlerini özellikle Zürih, Berlin, New York, Köln, Moskova ve başka yerlerde yayımlanan dergiler aracılığıyla ve sözlerle dile getiriyordu. Bu dergilerin şaşırtıcı ve anlamsız basım özellikleri ve anlaşılmasız resimleri yüzünden, irkiltici bir görünüşü olmakla birlikte, asıl içeriği bir okur kitlesine seslenen yazılardan oluşuyordu. Çeşitli yerlerde düzenlenen Dada gösterileri ancak belli çevrelerle ilişki kurabildiği için fazla etkili olamıyordu. Bu gösteriler aynı zamanda dünyanın çeşitli

yerlerinde basılacak malzemenin denenmesi niteliğindedir. Sanat bu bakımdan ancak üçüncü planda geliyordu. Ancak sanatla ilgili nesnelere, Dada'nın ruhuna aykırı olması, Dada'nın günümüze kadar ulaşmış sanat yapıtlarına kaynaklık etmesine engel olamamıştır. Zira, Dada'da sanatçı ve yazarların oluşturduğu bir hareketti ve her ne kadar karşı-sanat olarak nitelense de, en azından, görsel bir sanatçının yaklaşımı ne kadar nihilistçe olursa olsun, yapıtın etkili ve çarpıcı olmasını tamamen önleyemezdi. Bir sanatçının giriştiği eylem sadece kaba bir saldırı bile olsa, eyleme kazandırdığı biçim ve maddi varlık yine kendisi tarafından oluşturulmuş olduğundan sanata dönüşmesi kaçınılmazdır.”<sup>34</sup>



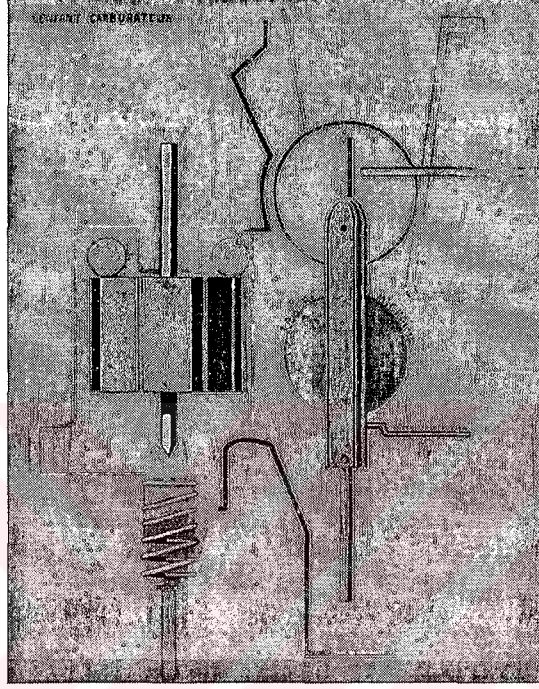
Resim II. 19. Kurt SCHWITTERS, *Kompozisyon*, 1920.

Fütüristlerle başlayan yeni sanat yapma biçimi ve sanatçı kimliği Dada ile gerçek anlamını bulmuştur. Dadaistler, söylemleriyle örtüşen bir tepkisellikle sanat yapma edimini de kökten bir değişime tabi tutuyorlardı. “Ayrıca Dada Hareketi, gösterilerin ve farklı etkinliklerin de sanat olabileceğini ortaya koyuyordu. Dadaistlerle birlikte sanat terimi, kabare, dinleti, sergi, yürüyüş ve benzeri başka öğeleri de kapsayacak biçimde genişletilmiş ve bir daha eski dar anlamıyla kullanılmamıştır.”<sup>35</sup> Dada'dan beri, taşkın ya da tartışmayı amaçlayan bir sergi geleneği de oluşmuştur. Dada sanatının ayırıcı bir özelliği de çeşitliliğidir. Dadacıların ortak yanı yenilikçiliği benimsemeleri ve sanatın ne olması

<sup>34</sup> Norbert LYNTON, *Modern Sanatın Öyküsü*, Çev. Cevat Çapan, 128

<sup>35</sup> A.g.k., 130

konusundaki yerleşmiş görüşlere karşı çıkmalarıydı. Bununla birlikte Dada Hareketi; yeni değerler, yöntem ve üsluplar getirmek yerine, yerleşik değerlerle hesaplaşmış, var olan yöntem ve üsluplara yeni anlamlar kazandırmıştır. Her Dada sanatçısı modern sanat üsluplarını kendine göre bir uyarlama yolu saymıştır.



Resim II. 20. Francis PICABIA, *Kompozisyon*, 1920.

Birinci Dünya Savaşı'nın kötü sonuçları içinde, Dadaist sanatçılar öncelikle endüstriyel uygarlığın bir eleştirisi olarak, makinenin absürd niteliklerini ortaya çıkarmayı tercih etmişlerdir. Bununla beraber; bir ressam olan Picabia, belirli bir süre Dada hareketinin bir katılımcısıdır ve modern toplumun gerçeklerini yadsımanın yeni yollarını araştırmada hiç de yalnız değildir. Picabia bir yazısında düşüncelerini “Amerika’ya vardığımda modern dünyanın perisinin makine olduğunu ve makine sanatında ifadenin yaşayan bir boyutunu keşfedeceğimiz gerçeğini tecrübe ettim.” diye belirtmiştir.

Kuşkusuz Dada deyince akla gelen ilk isim **Marcel Duchamp**'tır. Duchamp, 20.yüzyılın seyrini değiştiren öncü isimlerin başında gelirken, açmış olduğu çığır, başta Kavramsal Sanat ve Pop Art (özellikle Neo-Dada) olmak üzere pek çok sanat hareketini ve sanatçıyı etkilediği gibi, günümüzün en çok tartışılan sanatçıların biri olamaya devam etmektedir.

“Marcel Duchamp genellikle yanlış anlaşılmiş bir sanatçıdır. Hiçbir şekilde ortaya bir sanat değeri atmak istememiştir. Bilakis onun amacı, büyük ‘S’ harfiyle başlayan sanatın tasfiyesidir. Hiçbir estetik nitelik taşımayan bir sanatın üretilip üretilmeyeceğidir. Belki herkesi sanatçı kılmak istemiştir ama esas amaçladığı ‘Sanat’ denilen ve adeta dini değer taşıyan şeyin kutsallığını yıkmak olmuştur. Madem ki endüstri, karşısına mimesisi ondan çok daha iyi uygulayan bir güç ve teknik olarak çıkmıştı, o zaman o güne kadar tanrısal bir görüntüyü bize en inandırıcı şekilde aktardığı için ‘dahi’ olarak görülen sanatçı artık yoktu. Duchamp’ta gördüğümüz ‘sanatçının ölümüdür’ *Genie* artık makinedir. Artık değerli olan bir şey yapmak değil, bir şey düşünebilmektir. Böylece Duchamp, sanatı tamamen kavramsal bir yöne çekmeye çalışmıştır. Bunu yaparken de endüstrinin karşısına ready-made’i çıkarmıştır.”<sup>36</sup>



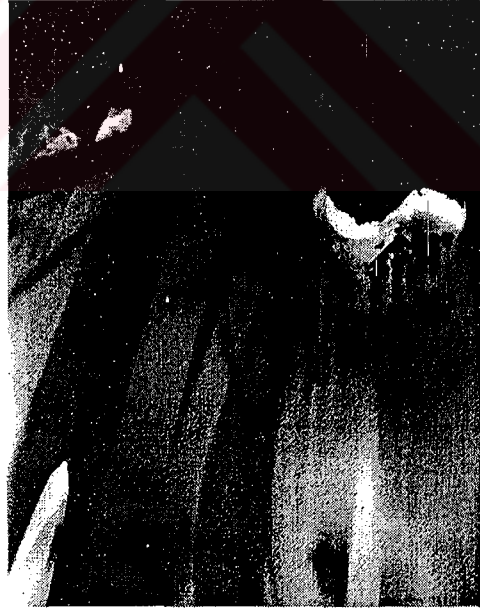
Resim II.21.-22. Marcel DUCHAMP,  
*Merdiven İnen Çıplak No.2.*, 1912 - *Bisiklet Tekerleği*, 1912.

Fransız-Amerikan Dada akımının başlıca örneklerinden biri olan Duchamp’ın, *Nude Descending a Staircase* (Merdiven İnen Çıplak)’ı, 1911 ve 1918 yılları arasında gerçekleştirilen beş versiyonunda en etkili şekilde örneklendiği gibi, insanoğluna makine estetiği içinde yaklaşan bir biçimin başını çekmiştir. Duchamp, bu çalışmaların bir resim değil, ‘kinetik öğelerin bir organizasyonu’ ve ‘hareketin soyut sunumu doğrultusunda zaman

<sup>36</sup> Jale ERZEN, “Modernizm Sonrası Sanat”, *Çağdaş Düşünce ve Sanat*, UPSD Yayınları, 21.

ve uzamın bir ifadesi olduğunu ifade etmiştir. Fakat şunu hiçbir zaman aklımızdan çıkarmamalıyız; biçimin hareketini dikkate aldığımızda, bir makine oluşturduğumuz uzamda belirli bir zaman geçtikten sonra matematik ve geometri diyarına girmiş oluruz. Nude (çıplak), Duchamp tarafından yüklenilmiş hareketlerin bir çok keşfinden sadece biridir, bunun yanında cam üzerine kapsamlı bir çalışması da vardır- *The Bride Stripped Bare by Here Bachelors* (Bekarlarınca Soyunan Gelin), *Even* (Eşit) ve asiste ettiği bir hazır yapım olan *Bicycle Wheel*'de (Bisiklet Tekerleği) *Anemic Cinema* (Anematik Sinema) isimli filmimde görsel 'optik makineler' ile yaptığı denemeleridir.

Genç yaşlarında Duchamp ile çalışmış olan **Man Ray**, resimlerinin, heykellerinin, filmlerinin ve fotoğraflarının pek çoğunda Ready-made (Hazır-Yapım) nesnelere kullanmıştır. Bir mimar ve mühendis olarak eğitilmiş olan Man Ray, yaşamını grafik tasarımcısı ve portre fotoğrafçısı olarak kazanıyordu ve kişisel çalışmalarını, seri-üretim nesnelere, teknoloji ve dış dünyada algıladıklarımızın psikolojik alanının keşfine yönelik olarak sürdürüyordu. Sanatçı, günlük yaşamda kullanılan sıradan şeyleri dönüştürerek ya da yerlerini değiştirerek, izleyicilerini yeni farkettileri şeylerle şaşırtıyordu.



Resim II.23.-24. Man RAY, *Rayograf*, 1922 - *Rayograf*, 1927.  
(Gümüş jelatin baskı)

“Talbot<sup>37</sup> tarafından icat edilen, fotojenik-çizim (photogenic drawing) tekniğinden biraz daha değişik bir teknik olan ve sanatçının ‘photograms’ (fotograms) olarak adlandırdığı teknikle yapılmış olan *Rayograf* gibi çalışmalarında; yerini değiştirdiği bulunmuş nesnelere (found objects); özellikle çok gizemliydi. Sanatçı; karanlık odada, fotoğrafa duyarlı bir kağıdın üzerine nesnelere yerleştiriyor ve sonrasında ise, kompozisyonun üzerine ışık yansıtıyordu. Işığı söndürerek, bazı objeleri çevirerek ve kompozisyona tekrar ışık yansıtarak, bir dizi beyaz ve gri ton elde etti. Hayaletimsi beyaz silüetlere dönüşerek ürkütücü bir görünüm alan objelerin biçimleri, karartılmış bir boşlukta özgürce akar gibi görünen tuhaf, kaotik performans öğelerine dönüşüyorlardı. Doğaçlama Dada metodu; burada, Man Ray’in daha sonra Sürrealizm’de de uygulayacağı- çağrıştırmacı soyut fanteziler ortaya koyar.”<sup>38</sup>

20.yy.ın ilk yarısında ortaya çıkan yeni sanat akımlarının pek çoğunun, makine estetiği veya mekanik devinime dayalı bir anlayışta gelişme gösterdiğini görmekteyiz. Sanayi Devrimi sonrası gelişen bu sürecin, daha sonraki sanatçıların sanatsal üretimleri için de bir zemin hazırladığı açıktır. Bu dönemdeki sanatçıların mekanik devinim ve mekanik üretim düşüncesine dayalı olan eğilimleri, daha sonrasında, yüzyılın ikinci yarısında yeni bir yönelim içine girecektir.

Endüstriyel dönemden Post-endüstriyel döneme geçiş, başka bir anlamda mekanik üretimden yeniden üretim (reproduction) sürecine geçişle, ilkin makine estetiğine dayalı gelişen sanat anlayışları, sonrasında elektronik teknolojilerle gerçekleştirilen yeni arayışlara yönelinmesini sağlamıştır. Yüzyılın ikinci yarısından sonra gelişen sanat akımları, daha kuramsal ağırlıklı ve çoklu bir içerik kazanmış, bu dönemin sanatçıları sanatsal çalışmalarını gerçekleştirirken yakalandıkları teknik yenilikler, makine çağından elektronik çağın iletişime ve bilişim kültürüne geçişte önemli bir nitelik teşkil ediyordu.

<sup>37</sup> Fox Talbot’un pozitif negatif projesininin 1841’de fotoğrafın patentini *calos*, yani ‘güzel’den gelen *calotype* adıyla almıştı

<sup>37</sup> H. CROIX-R H. TANSEY, *Art Through the Ages*, 979.

<sup>38</sup> H. CROIX-R H. TANSEY, A.g.k., 979.

### III.BÖLÜM

#### III.1. 20.YÜZYILIN İKİNCİ YARISINDA

#### SANAT ve TEKNOLOJİ BAĞLAMINDA YENİ YÖNELİMLER

II. Dünya Savaşı sonrasında, Avrupa ve ABD’de sanatçıların bir kısmı ‘Soyut Dışavurumculuk’ akımını benimsemişlerdir. İçgüdüsel hareketlerle oluşturulmuş boya akıtmaları veya gelişigüzel çizilmiş imgelerle gerçekleştirilmiş resimler; sanatçıların bilinçaltının dışavurumu yanında, resim yüzeyinin odaksızlaşması, perspektifsiz bir mekan, biçimler ile arka planın bütünleşmesi gibi asıl resimsel sorunlara çözüm getiren olanaklar sunmaktadır. Varoluşçu bir düşünceyi benimsemiş olan dışavurumcu sanatçı, hareketle kullandığı malzemeye, özel fırça vuruşlarıyla inandığı düşünceyi, dolayısıyla kendini kanıtlıyor, ama kendi özel dünyasına dalması sonucu dış dünya ile ilişkisini koparıyordu.

İngiltere’de ve kısa bir süre sonra da ABD’de bazı sanatçılar, savaş sonrasında düş kırıklıkları olarak nitelendirdikleri dışavurumcu figüratif tutumu benimsemeyerek, bireyin iç dünyasına kapalı bu yönelimlerden uzaklaşıp daha çok yaşamsal olana, bir anlamda çevrelerinin doğasına yönelmişlerdir. Amerikan reklam dünyasının tarzını , ürünlerini ve imajlarını, modern hayatın materyalisttik pahalı amblemlerini kullandıkları Pop Sanat hareketini ortaya koymuşlardır.

##### III.1.1. Mekanik Çoğaltım ve Yeniden Üretim Süreci: Pop Art

Çoğunlukla ABD yaşam biçimiyle (American Ways of Life) özdeşleştirilse de **Pop Art**, ilk olarak İngiltere’de ortaya çıkmış bir sanatsal harekettir. Ancak İngiltere’deki Pop hareketi genellikle Amerikan Pop’una göre daha ağırbaşlı, daha sorgulayıcı ve entelektüel bir tavırla hareket eden bir grup genç sanatçı tarafından ele alınırken, ABD ise birbiriyle ilişkili olmaksızın farklı özellik ve gelişim koşulları içinde ortaya çıkmıştır.

1950’lerde insanın özel durumu ile ilgili konuları, kendi çevresinde biçimlenmekte olan kültürel olgular bağlamında ele alan Londralı genç sanatçılar, sanata yeni yaklaşım biçimleri içine girerler. Savaş sonrasında Avrupa’nın yaşadığı tatsız ve sıkıntılı bir ortamda, neredeyse hayal bile edilemeyecek bir bolluğa ve zenginliğe dair bir yaşamın imajlarını kullanarak

sanatta günlük yaşama yeniden dönmek isteyen bu sanatçılar; TV, reklam, çizgi film, sinema vb. iletişim araçlarının çağdaş gerçekliğinin bilincine vararak, ifade aracı olarak kitle iletişiminde kullanılan klişeleri ve imgeleri kullanmaya karar verirler.

Bir grup genç sanatçı, mimar ve yazar Londra'daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü'nde 'Bağımsız Grup'u oluşturmak için biraraya gelmişlerdir. Bu grubun sanatçıları sanatta yeni düşünceyi vurgulamayı amaçlamışlardır. Bu grup tarafından yapılan tartışmalarda kitle kültürü ve reklam araçlarında kullanılan sembollerin rolleri ve anlamları ortaya koyulmuştur.

“1952-53 yıllarına doğru Çağdaş Sanatlar Enstitüsünde bu eğilim etkin bir biçimde gelişmiştir. **Lawrence Alloway, Reyner Banham, Frank Cordell, John Mc Hale, Richard Hamilton, Tony del Renzio, Peter ve Alison Smithson ve Eduardo Paollazi** gibi sanatçılardan oluşan 'Bağımsız Grup'un (Independent Group)-yeni düşünceleri yaymayı amaç edindiği izlenir.”<sup>39</sup>

**Eduardo Paollazi** insanın teknoloji ile olan sıkı bağıını gösteren resimleriyle grubun öncülüğünü yapmıştır. Bu dönemde, popüler kültürün ürünlerini tarif etmek için ilk olarak İngiliz eleştirmen **Lawrence Alloway** tarafından kullanılan 'Pop Art' terimi, kısa bir süre içinde reklamcılığın, endüstriyel tasarımın, Hollywood sinemalarının ve çizgi roman illüstrasyonlarının görüntü ve tekniklerinde uygulanan sanatların hepsi için kullanılmıştır.

Dışavurumcu figüratif sanata ilham kaynağı olan savaş sonrası dönem, özellikle ABD'de tüketim mallarının üretiminde büyük artış getirmiştir. 'İyi hayat' sağlayacağı 'garantili' malların satın alınması için halkı cezbetmeyi amaçlayan reklamlar, magazin ve gazete haberleri ve giderek çoğalan billboardlar ile tüketime dayalı bir toplum yapısı yaratılmaya çalışılarak, mallarının daha çok üretilip daha çok tüketilmesi amaçlanmaktadır.

“1954-55 yıllarında bu grup, halk kültürünün her yönüyle incelendiği bir dizi konferans düzenlenmiştir. Reklam dünyasının 'düşlediği' gerçekler, tüketim malları, halk müziği, otomobil karoseri, resim sanatının ve iletişim araçlarının kullanıldığı insan imgesi ve moda, bu konferanslarda ele alınan konulardan bazılarıdır. İşte bu dönemde Pop terimi kullanılmaya başlanmış ve daha sonra bu düşüncelerden doğmuş olan resim akımının tanımı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Marcel Duchamp'ın yapıtları ve düşünceleri genç pop sanatçıları derinden etkilemiştir. Onun sanata hazır-yapım nesneyi (Ready-made) sokması ve bu nesneye basit bir bağlam değişimi ile sanatsal bir anlam yüklemesi,

<sup>39</sup> Sema GERMANER, 1960 Sonrası Sanat, 11.



geleceğin Pop Sanat ressamlarının resim dilinde iletişim araçlarının kullanıldığı imgelerden yararlanma ve tabloyu dış gerçeklerden ayıran sınırı ortadan kaldırma isteklerine uygun düşmüştür.”<sup>40</sup>

Bu temel verilerden yola çıkarak İngiltere’de Pop Sanat değişik yönlere doğru gelişme gösterecek ve bu akıma çok dolaylı olarak bağlanabilecek sanatçıları bile içine alabilecek tek bir terim - ‘Pop Art’ - bu sanatı tanımlayacaktır.

İngiliz Pop Sanatı’nın, 1953-57 yılları arasında, teknoloji simgesi altında gelişen oluşum döneminin en önemli sanatçılardan biri makine mühendisi, sergi tasarımcısı ve ressam olan **Richard Hamilton**’dır. Reklamın tavırlarımızı biçimlendirışı ile ilgilenen Hamilton, popüler sanatın ve güzel sanatların unsurlarını birleştirerek her ikisini de görsel iletişimin tümel dünyasında değerlendirmiştir.

“Hamilton, 1955’te Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde, konusu ‘İnsan, Makine ve Devinim’ olan bir fotoğraf sergisi düzenler. Bir yıl sonra White Chapel Gallery’de ‘This is Tomorrow’ (Bu Yarındır) konulu bir gösteri çerçevesinde **John Mc Hale** ve **John Voelcker** ile panayır tasarımı yaratır. Bu tasarımın ilginç yönlerinden biri de, dış mimaride cephelerin kitle iletişim araçlarından alınmış resimlerle kaplanmasıdır. Buna paralel olarak Hamilton bir de kolaj (*Bugünün Evlerini Bu Denli Çekici Kılan Nedir?*) sergilemiştir.”<sup>41</sup>

Hamilton’ın belki de en çok tanınan eseri *Bugünün Evlerini Bu Denli Çekici Kılan Nedir?* adlı çalışmasıdır. Bu çalışma, sanat dışı kaynaklardan seçilen hazır yapılmış motiflerden oluşuyor ve Batı dünyasındaki her insanın düşlerini süsleyen imgelerden besleniyordu. Bu tanınmış kolaj; film, televizyon, konserve yiyecekler, ev gereçleri, kasları gelişmiş bir erkek mankenle, o dönemin seks ilahelerinden birinin fotoğrafı, oturma odasının duvarında eski bir aile büyüğüne ait portreyi gölgede bırakan ve bir tablo gibi asılmış olan ‘Young Romance’ın kapağı...

Endüstri toplumunun yarattığı yeni bir gençliğin kültürü olan Pop, Richard Hamilton’a göre Şu özelliklere sahiptir: Popüler (kitleye dönük), kısa ömürlü, sonsuzluk amacı gütmeyen, çabuk unutilan, genç-gençliğe yönelik, fantezi dolu, kösnül (seksi), nesnel, büyüleyici (ilginç, çarpıcı) ve ticari...<sup>42</sup>

<sup>40</sup> Semra GERMANER, 1960 Sonrası Sanat, 11.

<sup>41</sup> A.g.k., 11.

<sup>42</sup> Zafer GENÇAYDIN, “Pop Sanatı’ Gençliğin Sanatı ve Kültürü”, Yeni Boyut, 3/24, 1984/6:14.

Kolaj tekniđi, Kbizm ve Dada hareketinden sonra yeniden ancak bu kez farklı bir ierikle resim sanatına dahil oluyordu. Hamilton'ın alıřmasındaki imgeler, post-endstriyel topluma dayatılan Popler Kltr'n fetiřlerinden bařka bir Őey deđildi. Hamilton, modern sonrası dnemin fetiřlerini, gstergesel bir dille yapıtının merkezine oturtuyor ve bir anlamda bu imgelerin yeni bařtan gzden geirilmesini talep ediyordu. Kolaj tekniđi, dnemin dayattıđı kltrel olgularla da birebir rtřuyordu, nk farklı bađamlardan koparılmıř imgelerin yanyanalıđı ile elde edilen btn, yeni bir estetik yapılařtırmanın yani 'eklektisizm'in de plastik sanatlar alanına girdiđini gsteriyordu.



Resim III.1. Richard HAMILTON, *Bu Gnn Evlerini Bu Denli Farklı ve ekici Kılan Nedir?* 1956. (Kolaj)

Postmodernizm'in temel gstergelerinden biri olarak kabul edilen eklektik biimleme anlayıřı, sekin-sıradan, sanat-zanaat gibi ayrımlařmaların yokolduđu, ana disiplinlerin yerini disiplinlerarasılık'a bıraktıđı yeni bir estetiđin uzantısıdır. zellikle 1960 sonrası sanatına egemen olan bir dřnce biiminin tezahr olan eklektisizm, Modernizm'in tmel evrensel anlayıřı yerine, kendi bađlamından koparılan biimlerin keyfi konumlanıřıyla oluřturulan yeni bir yapılařmayı yansıtıyordu. Homojen olanın yerini heterojen bir estetik

alır böylece. Eklektik bir yapılaştırmada, bütünü oluşturan her bir unsur, yanına getirildiği biçimle eklenmeyen sadece eklenen ve pozisyonunu her an terk etmeye hazır bir ayrıksılıkta durur. Bulduğu yere ait olmamazlık durumundadır ve bizi sürekli olarak asıl dizgesine geri götürür. Modernist evrensel stil farklılıkları, varolan tüm geleneksel sınırların ötesinde, bölünmemiş bir evrensel bütünlük içinde yeniden kazanmakla yüklenmiştir bir homojenitedir. Postmodernizm'in başat ifade biçimi olan eklektisizmde durum farklıdır.

“Eklektik bir bütün tam da öğelerinin toplamından ibarettir. Eklektik bir bütünde öğeler konumlarının farklılığından dolayı hiçbir çatışma üretmedikleri gibi bu farklılıkların da yoksanmasıdır ki, böylece herşeyin düzlem değiştirerek eşitlendiği yeni estetik dil gelişir.”<sup>43</sup>

*Just What It Is?* Hollywood sinemasından, bilim kurgudan ve kitle iletişim araçlarından imgeler ve güzel sanatlar çalışmalarını temsilen Van Gogh'un bir reproduksiyon çalışması doldurulmuş bir çevresel düzenlemedir.

'Independent Group' adı altında 1950'lerde geniş yığınları etkileyen kitle iletişim araçlarını ve bunu yarattığı kültürü irdeleyen bu sanatçılar sorunu daha temkinli ve düşünsel bir zeminde irdelerken, A.B.D' de farklı sesler yükselmeye başlar. Öyle ki; bu yeni kültürel koşulları neredeyse tam anlamıyla kendi yaşam biçimiyle özdeşleştiren ve Avrupalılara göre daha cüretkar davranan bir grup genç sanatçı çıkar ortaya... Başını **Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Jim Dine, Tom Wesselmann, James Rosenquist, Andy Warhol, Roy Lichtenstein ve Claus Oldenburg** gibi genç isimlerin çektiği bu grup, adeta Dada'nın söylemlerini hatırlatan sloganlarla çıkmıştır kamuoyu önüne. **Neo-Dada (Yeni-Dada), Neo-Vulgarianism (Yeni Bayağılık), Common Object Painting** gibi farklı adlar ve yönelimlerle kutsal değerlere kafa tutmaktadırlar.

ABD'de sanatçılar, pop imajları yaşamın varlığını sanatta duyumsatmak amacı ile kullanmışlardır. Bazı Pop sanatçıları karışık malzeme ile gerçekleştirdikleri çalışmalarında; bedensel resim, bulunmuş nesnelere, ticari sanat teknikleri ile sunulan bazı reklam resimlerini kullanırken, bazıları da sözsözsel ve görsel motiflerin doğasını sorgulamak için pop motifleri kullanmıştır. Pop Art adı altında bütünleştirilen bu sanatçıların tavırları o denli sıradışıdır ki, kamuoyunda “Ne yapıyor bu zıpırlar!...” diye sesler yükselmeye başlamıştır. Soyut Dışavurumcuların kendi içine kapalı, mistik ve bunalımlı yönelimleriyle alay eden bu genç

<sup>43</sup> Yalçın SADAK, “Alıntılar Sorunu”, *Çağdaş Düşünce ve Sanat*, 31.

sanatçılardan **Rauschenberg**, De Kooning'in bir desenini silerek bunu sergiliyor, sonrasında ise **Combine Painting** (Birleşik Resim) adını verdiği çalışmalarında sanayi sonrası toplumuna ilişkin her türlü öğeyi tuvallerine monte ediyordu. Bu çalışmalar, yüzeye iliştirilen üçboyutlu öğelerin yanısıra mekanik imajların üzerine yer yer sanatçı tarafından yapılmış müdahaleleri de içeriyordu. Rauschenberg; foto-montaj-, kolaj, assemblaj tekniklerini başarıyla uygularken, sanatsal duyarlılıkla, mekanik yapılaşmaları aynı düzlemde kullanarak, içinde yaşanan toplumsal durumların ironisi yapıyordu.

**Jasper Johns**, o güne kadar kutsal kabul edilen ulusal bayrakla alay edercesine, fotoğrafik tekrarlardan oluşan bir gazetenin üzerine A.B.D bayrağını ya da değişik renklerle boyanmış eyaletlerden oluşan bir A.B.D haritasını resimleyerek sansasyon yaratıyordu. Johns, siyasi ve ekonomik yaptırımlarla dünyayı yönlendiren, ulusal kimliğini ise göçmenlerden alan bu dev ülkenin gerçekliğini çarpıcı bir dille ortaya koyuyordu.



Resim III.2. Robert RAUSHENBERG,  
*Adsız*, 1963. Yağlıboya ve baskı  
mürekkebi)



Resim III.3. Jasper JOHNS, *Figür 7*, 1963.

Tüketim toplumunun karakteristiklerini ele alan Pop sanatçıları, modern dönemlerin tapınç nesnelere, idollerine ya da diğer bir deyişle modern ikonları ve yeni toplumsallığa malolan tüm fetişleri şaşırtıcı bir şekilde biraraya getiriyor, bu biçimleri devasa büyüklükte yansıtmaktan, defalarca tekrar etmekten vazgeçmiyorlardı. Gündelik hayatın içinde varolan herşey Pop Art'ın konusuydu. 'Comic strips' denilen çizgi romanları şaşırtıcı boyutlarda

resmeden **Lichtenstein**, kadının bedeni ve ruhuyla metalaştırılması ya da tüketim toplumunun fetişist bir güzellik ölküsü olarak modellendirildiği kozmetik sektörünü eleştiren **Wesselmann**, ırk ayrımcılığı ya da toplumun beynine kazınan imajlar aracılığıyla güdülen politikaları alegorik olarak ele alan **Rosenquist** ve dev hamburgerler, dondurmalarla tüketim toplumunun gündelik kullanım nesnelarını farklı bir görsel boyuta çeken **Oldenburg**.

“Geleneksel yaklaşımlar derinlemesine bir dünya görüşüne yaslanırken Pop Art, tersine, endüstriyel ve seri üretimle elde edilmiş bir yüzeyselliği ve homojenliği içerir. Böylelikle de göstergeler (signs) gönderilenleri (referents) üstünde kesin bir utku kazanır, temsile dayalı sanatsal üretim sona erer, yeni ve simülasyondan (taklitten) türeyen bir sanatsal söylev gelişmeye koyulur.”<sup>44</sup>



Resim III.4. Roy LICHTENSTEIN, *Melody*, 1974.



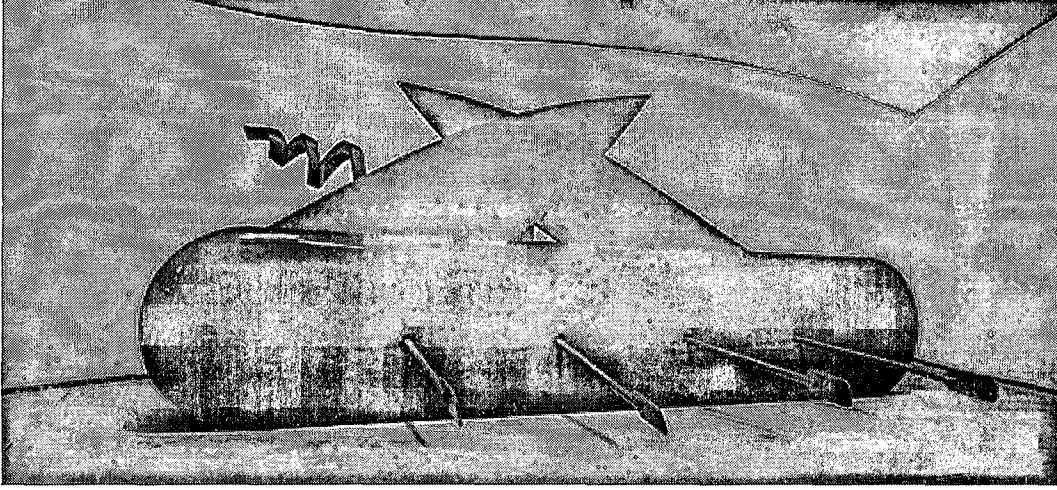
Resim III.5. James ROSENQUIST, *Dünya Fuarı için Duvar Resmi*, 1958.

Sanattan çok, sanatta yenilik olarak kabul edilen Pop, kullandığı sanat gereçlerinin seyirci tarafından kendi kültürünün bir ürünü olarak kabul edilmesinden ileri gelir. O yüzden ne aşkın bir hakikate yönelmiştir, ne de anıtsallık hedefli yapıtlar üretir. Sadece tüketim toplumunun temel karakteristiklerini harmanlar ve çevrelerinin doğasını resmeden bir dizi sanatçının tepkisini barındırır. Gündelik nesne, bir analitik çözümlemeden öte yalnızca nesne arzusu olarak ve olduğu gibi resmedilir.

“Jose Pierre’in ‘imgesel’ diye adlandırdığı asıl Pop Art, nesnenin görüntüsü üzerine kurulmuştur. “Nesnenin imgesi; çizgi filmlerde, dergi

<sup>44</sup> Hasan Bülent KAHRAMAN, “Yeni Bir Gerçeklik Olarak Resim”, *Çağdaş Düşünce ve Sanat*, 85.

ve gazete fotoğraflarında, çizgi romanlarda ya da televizyonda, afişlerde, sinemada, reklamlarda verildiği gibi, 'ması media'nın sunduğu şekilde dikkate alınmıştır."<sup>45</sup>



Resim III.6. Claus OLDENBURG, *KnifeShip I*, 1985.

Pop Art'da; Baudrillard'ın deyişle "ancak kullanıldığı anda sıradan görülebilen"<sup>46</sup> nesne, kentsel yaşamda bir göstergeye dönüşür ve bu andan başlayarak sıradanlığından çıkar. Çağdaş nesnenin gerçeği, kullanım işlevinin ötesinde, kendisiyle veya görüntüsüyle göstermek, araç olmaktan çok, gösterge olmaktır. Bu imgelerden yola çıkılarak pop çalışmanın anlamı bu durumun irdelenmesinde yatmaktadır. "Şimdi bir metin(ler) veya benzeşimler dizisi olan, nesnelere dünyasında bir mutasyon gerçekleşmiştir."<sup>47</sup> diyen Fredric Jameson da Baudrillard'ı onaylar. Andy Warhol'un yapıtlarına Postmodernizm bağlamında yaklaşırken, Postmodern kültürün bir özelliği olarak belirlediği, "duyguların ölmesi ve özneliliğin silinmesi" olgusunu da bu Pop sanatçının çalışmaları üzerinden betimlemeye çalışır.

Warhol; kapitalizmin yarattığı 'Popüler Kültür'ün benzeşim kalıplarını ve seri üretim mantığını yansıtırken, yaşanan kültüre mal olmuş imajları, buldukları alandan koparıp, bambaşka bir alana (tuval) taşıyordu: Böylece nesnelere evrene ait olan her şey, kendi olarak bu alanda varlığını sürdürüyor ve bir yorumlamanın ötesinde gösterge olarak da kendini yansıtıyordu.

<sup>45</sup> Jose PIERRE, *Dictionnaire de Poche le Pop Art*.

<sup>46</sup> Jean BAUDRILLARD, *Kötülüğün Şeffaflığı*, Çev: E. Abora-I. Ergüden

<sup>47</sup> Fredric JAMESON, *Postmodernism or The Cultural Logic of the Late Capitalism*, 102.

“Tabi bu; gerek 19.yüzyıldan beri süregelen natüremort geleneği ve gerekse portre geleneğinin farklı bir noktaya taşınmasıdır. (*Campbell Çorba Tenekeleri, Coca Cola Şişeleri ve Marilyn Monroe serisi*) Görüntünün gerçeği yok etmesinde ve her türlü estetik değere son verecek biçimde değerinin artmasında Warhol suç ortaklığı yapmıştır. Warhol ve onun görüntüyü, görüntülerin katışıksız ve boş biçimini dizesel bir biçimde birbirine dayandırtması, esrik ve anlamdan arınmış ikon anlayışı budur. Bu; hem bizim yeni gizemimiz, hem de, dünyanın her ayrıntısının, her görüntünün giz açıcı niteliğini sürdürürken ortada açılacak hiçbir gizlin olmaması anlamında mutlak karşı-gizemdir.”<sup>48</sup>

Aslında Warhol; 1950’lerin hemen başından itibaren bazı İngiliz aydın ve sanatçıları (Independent Group) tarafından irdelenmeye çalışılan yeni dönemin gizini çözmüştü. Modern sanat, nesnesinin ‘yapıçözümü’nde (déconstruction) çok ileri noktalara varmıştı, ama sanatçının ve yaratıcı eylemin hiçe indirgenmesinde Warhol daha ileri gitmiştir.

“Tam olarak istem dışı bir züppeliktir (dandy) bu. Picabia’da, Duchamp’da makine, istem dışı düzenek niteliğiyle, yani modern dünyanın otomatik gerçekliği olarak değil de, gerçeküstücü mekaniklik niteliğiyle bulunur. Warhol ise doğrudan istem dışı makinesellik özdeşleşir; görüntülerine bulaşıcı gücünü kazandıran da budur.”<sup>49</sup>

Andy Warhol, ünlü kişilerin portrelerini yüzlerce kez çoğaltarak, insan imajını farklı bir mekanik imaj haline dönüştürmüştür. Bu özellik Duchamp’da bile yoktu. İkincisi ise Warhol’un seçtiği ready-made gerçekten bir tüketim aracıdır.

“Duchamp’ın ready-made’leri Brillo ya da Omo kutusu değil, bir kahve makinesi, bir pisuar ya da bisiklet tekerleği gibi içinde makine estetiği bulabileceğimiz, saf biçimleri barındıran nesnelere. Duchamp bu nedenle yanlış anlaşılmalıdır. Duchamp’ın uygulamasını Andy Warhol uç noktasına götürmüştür. Warhol’un seçtiği ‘hazır bulunmuş nesne’ gerçekten olabileceğin, kutsallıktan ve ruhsallıktan en uzak nesnedir. Bir Brillo kutusudur. Halbuki 1910’larda makine ortaya kutsal bir obje olarak atılmıştır.”<sup>50</sup>

Warhol’la birlikte çarpıcı biçimde plastik sanatlar alanına giren ve artık herhangi bir şeyin imgesi olarak değil de, bizzat kendi olarak varolan ‘şey’ bir imaj geleneğinin de tartışılmaya açılmasını sağlamış, plastik bir sanat yapıtını oluşturan öğelerin kodlara indirgenmesi ve okunması konusundaki göstergesel yöntemleri de egemen olan kültürel

<sup>48</sup> Rıfat ŞAHİNER, *Bilişimsel İmgeler/ Gösterge Dizgeler*, 45.

<sup>49</sup> Jean BAUDRILLARD, *Kusursuz Cinayet*, Çev: Necmettin Sevil, 95.

<sup>50</sup> Jale ERZEN, “Modernizm Sonrası Sanat”, *Çağdaş Düşünce ve Sanat*, 20.

çevreye odaklanmıştır. Böylece nesne imlenen (reference) olma özelliğini bu noktada yitirmiş, barındırdığı tüm çağrışımlarla kendi olarak varlığını sürdürmeye yönlendirilmiştir.



Resim III.7. Andy WARHOL, *Campbell Çorba Tenekeleri*, 1962. (Serigraf baskı)



Resim III.8. Andy WARHOL, *Marilyn*, 1962. (Serigraf baskı)

“Warhol’de herşey yapaydır: Nesne yapaydır, çünkü özneyle değil, yalnızca nesne arzusuyla ilintilidir. Burada görüntü yapaydır, çünkü estetik bir taleple değil, yalnızca görüntü arzusuyla ilintilidir. Bundan dolayı; “Warhol bizim gördüğümüz şeyleri değiştirmez. Bizim onları görme biçimimizi değiştirir. Sanki onlara dokunacakmışcasına bizi onlara yaklaştırır, daha güçlü algılarız onları ve onlar arasındaki dehşetli benzerliği görürüz.”<sup>51</sup>

İngiltere’de ortaya çıktıktan bir süre sonra A.B.D’de de benimsenen Pop Art, kültürel bir devrim niteliği taşıyan bir gençlik hareketi olarak da değerlendirilebilir. Bu, aslında, kendi ebeveynlerinin kendilerine sunduğu geleceği kabullenmeyen, cinsellik, moda, müzik gibi değerleri altüst etmekten kaçınmayan kentsoylu lümpenlerin oluşturduğu bir kültür hareketidir. I. ve II. Dünya Savaşı sırasında sivil sanayiini, savaş sanayiine çeviren ve silah satışlarıyla üstün bir ekonomik düzeye ulaşan A.B.D’ de, kişi başına düşen milli gelirin üst derecede yükselmesi, periferiden hızla endüstriyel merkezlere hücum edilmesi sonucunda yüksek yoğunlukta bir nüfus hareketinin başlaması, başta konut tipi olmak üzere yeni bir kültürün de şekillenmesini sağlamıştır. Dar bir bölgedeki bu yoğun nüfusu barındıracak yeni bir konut tipi çıkar ortaya; gökdelen... Tıpkı Babil Kulesi gibi gökyüzünü tırmalayan bu yapılar, beton ve çelik endüstrisinin de çarpıcı bir sonucu gibidir.

<sup>51</sup> Rıfat ŞAHİNİR, “Andy’nin Uyanıklığı-I”, *Türkiye’de Sanat*, 44, 2000/3: 49.



### III.1.2. Sanatta Mekanik Çağdan Elektronik Çağa Geçişte Yeni Biçim Arayışları

II. Dünya Savaşı sonrasında başlayan yeni bir yapılanma sürecinde, gelişen yeni teknolojilerin oluşturduğu yeni üretim anlayışları, kaçınılmaz olarak sanatta da belirleyici bir rol oynamıştır. 20.yy.lın ikinci yarısında, endüstriyel yenilikler sonucu gelişen mekanik üretim biçimlerinin, Pop Art'la başlayan süreci, teknolojinin sunduğu görsel nitelikli birçok aygıtı sanatın içine dahil etmiştir. Böylece, 20.yy. sanatçısı yeni bir görme ve algılama biçimi ile düşünen, yeni bir estetik anlayış içine girmiştir.

20.yy.lın özellikle son yarısında, teknolojik sanata ilişkin yaratıcı süreç ve ortaya konulan çalışmalar arasındaki; insan ve yapay zeka, insan ve makine arasındaki ilişki, taklit, ve teknolojik sanatla bağlantılı olarak, imgelem ve gerçeklik arasındaki etkileşimi ortaya koyan yeni estetik arayışların oluşmasına yol açmıştır.

Mekanik dönemdeki endüstriyel üretim biçimleri, yüksek teknolojili elektronik dönemde, yerini iletme bırakırken yeni estetik arayışların da niteliklerini bir anlamda belirler bir durum yaratmıştır. Elektronik Çağ olarak adlandırılabilen bu çağın yarattığı iletişim / bilişim kültürünün oluşturduğu yeni bu yeni 'Postmodern' dönemin sanatçısı, sanatı, toplumu, doğayı ve teknolojiyi, ürettiği sanat yoluyla sorgularken oluşturduğu kuramsal ağırlıklı çalışmalarda, sanatta yeni sunum biçimlerini de geliştirmiştir.

20.yy.lın sanatında, özellikle ikinci yarısından sonra ağırlığını hissettirmeye başlayan kuramsal ağırlıklı eğilimlerin de teknolojik sanattaki yönsemelerde itici bir güç olarak karşımıza çıktığını görüyoruz. Geleneksel sanatın kalıplarından uzaklaşan sanatçıların, belli kuramsal içeriklere dayalı olarak gerçekleştirdikleri sanatsal sunumlar daha sonraları elektronik teknolojilerin olanakları ile birleştirilerek oluşturulmuş olan bu sanat biçimlerinin, nedensel veya felsefi zeminini oluşturacaktır.

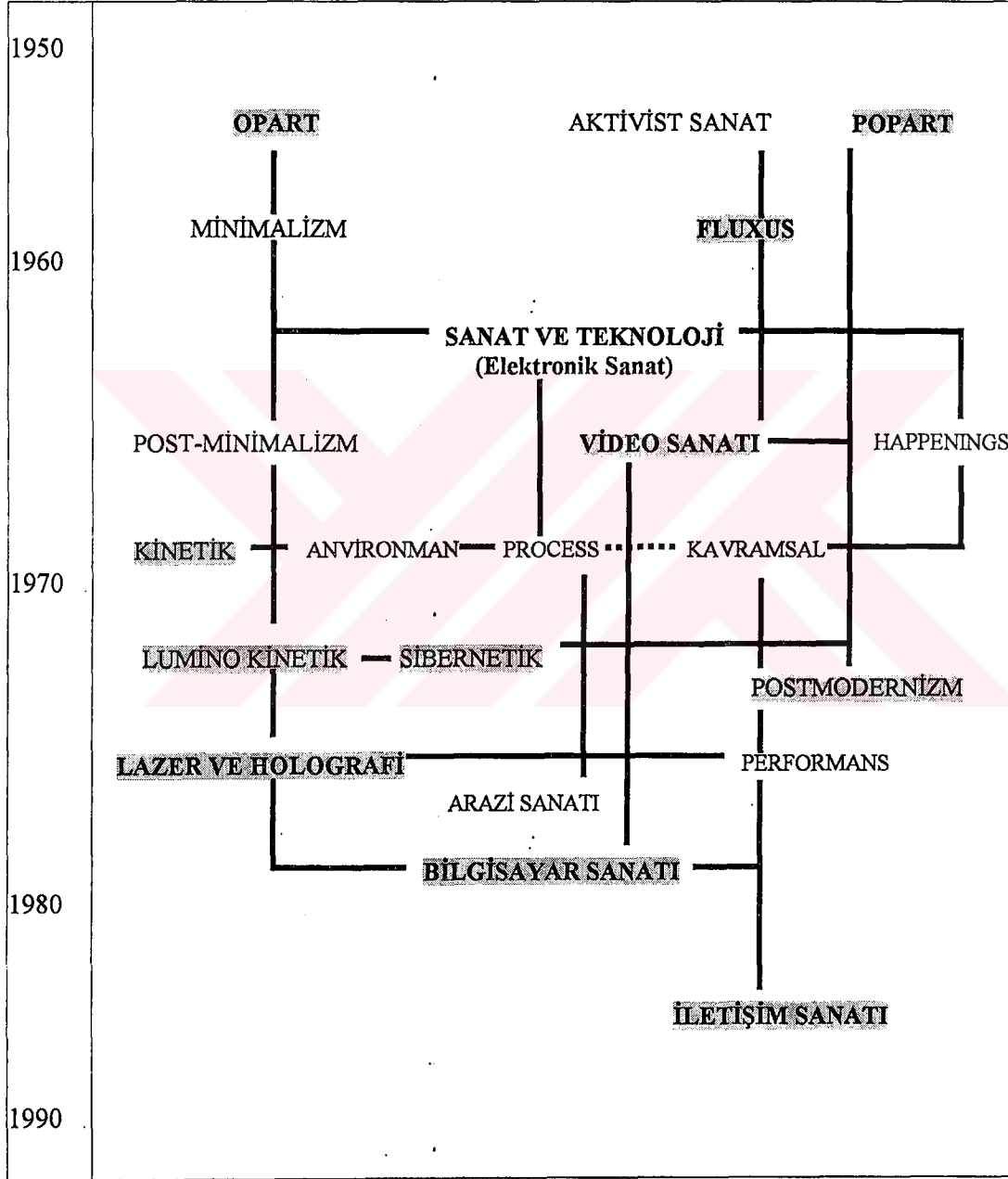
Geleneksel sunum biçimine alternatif olarak ortaya çıkan bu eğilimler: **Minimal Sanat** (Minimalism), **Kavramsal Sanat** (Conceptual Art), **Toprak Sanatı** (Land Art), **Süreç Sanatı** (Process Art), **Posta Sanatı** (Mail-Art), **Vücut Sanatı** (Body Art), **Değişim** (Fluxus), **Gösteri Sanatı** (Performance), **Eylemler** (Actions), **Oluşumlar** (Happenings), **Çevresel Sanat** (Anvironmalar), gibi sanat akımlarının Post-Endüstriyel dönemde tepkisel olarak ortaya çıkmış akımlar olarak değerlendirilebilirler. Bu alanlardaki sanatçıların pek çoğunun yeni elektronik teknolojilerle gerçekleştirdikleri ve önceleri deneysel nitelikte başlayan elektronik teknolojilerin kullanımları, daha sonraları, kullanılan teknolojilerin nitelikleri ile anılan ve yeni estetik arayışların geliştirildiği sanat biçimlerine dönüşmüşlerdir.

(Çizelge III.1.)

## 20.Yüzyılda İkinci Yarısından Sonra Teknoloji Bağlamında Gelişen

## Sanat Hareketleri ve İlişkileri:

(Siyah koyu çizgiler direkt etkiyi, kesik çizgiler endirekt etkiyi gösterir.)



### III.1.2.1. 20. Yüzyılın İkinci Yarısında

#### Teknoloji Bağlamında Gelişen Sanatsal Yönelimlerin Sınıflandırılması:

Dario del Buffalo'nun 1986 yılında 42.Venedik Bienali'nin katalogunda, 20. yüzyılın son yarısında teknolojik sanattaki ilerlemeleri sınıflandırılmasını şöyle yapmıştır:

“1940’lı yılların Elektronik Sanat,

1950’li yılların Veri Sanatı (Data Art),

1960’lı yılların Rastlantısal Sanat (Random Art),

1970’li yılların Bilgisayar-Grafik Sanatı (Computer Graphic Art) ve

1980’li yılların Sentetik Görüntü Sanatı (Synthetic Image Art) ”<sup>52</sup>.

Bu alanda, belirli sayıdaki yaratıcı sanatçının yaptığı kuramsal ve uygulamalı araştırmalar sayesinde, derleme resimle ve 1991 yılında Berlin’deki ‘Metropolis’ sergisinde gösterilen, ‘multi-media (çok-araçlı) nesnelere’ üzerine yapılmış çalışmalar gibi öteki etkin ‘Postmodern’ sanatsal gelişmelerle bir yarış içinde olan ya da daha çok onları tamamlamak için üretilmiş teknolojik sanat, kendini 20. Yüzyılın geçerli bir estetik ifadesi olarak kabul ettirmiştir.

Teknoloji, estetik ve sanatsal etkenleri uzlaştırma arayışındaki sanatçılar; sanatçı, sanat eseri, teknoloji, çevre, toplum ve kitle kültürü arasındaki ilişkiler gibi bazı kültürel sorunlar üzerinde önemle durmuşlardır.

Bu sonuçla, 20.yy.lın başlarında, fotoğraf, sinematografi ve farklı bilim dallarındaki mekanik teknolojilerin gelişmesiyle, Fütürizm (Gelecekçilik), Konstruktivizm, Dadaizm, Pop Art, Op Art, Kinetizm gibi akımlar, mekanik süreçte yeni sanatsal arayışlar olarak ortaya çıkarken; aynı zamanda gelecekteki yeni arayışların da habercisi oldular. Daha sonraki, yeni elektronik teknolojileriyle devam eden ve kuramsal dayanaklarını genellikle Postmodern tepkilerden alan süreçte ise; **Lumino-Kinetik Sanat, Lazer Sanatı, Holografik Sanat, Video Sanat, Bilgisayar Sanatı, Siberetik Sanat** gibi çeşitli elektronik teknolojilerin kullanıldığı, multi media (çok araçlı) Sanat biçimleri gerçekleştirilmiştir.

<sup>52</sup> 42. Venedik Bienali, (Sergi Katalogu), 204.

Çevresel boyutu ile olduğu kadar, bilgisel ve entelektüel yönleri ile; özellikle **Kavramsal Sanat** ve **Arazi Sanatı** (Land Art), elektrik ve sonraları elektronik özellikleri ile bir üçüncü temel kaynak olarak **Işık Sanatı**'na varmıştır. Makine oyunlarının fiziksel hareketi ile önemli bir rol oynadığı **Kinetik Sanat**, hesaplanmış ve programlanmış sanat olan **Sibernetik**'in ilk oluşmasında, elektronik sanattan daha önemli bir etken olmuştur. Ayrıca Postmodern dönemde ortaya çıkan eyleme dayalı sanatsal etkinliklerin kaydedilmesi için kullanılan video teknolojisi bu alandaki sanatçılarca sonrasında farklı sanatsal sunum biçimlerine dönüştürülmüş Anvironman ve izleyici katılımının özgünlükleri ile etkin olarak ilişkili sanatlar için olduğu gibi, teknolojik sanat üzerinde de etkili iki farklı alan olarak değerlendirilebilir: Bunlardan ilki; bazen mimari ya da şehirselleşmeyi zedeleyerek, hem optik hem de kavramsal olarak anvironmanlar ya da enstalasyonların ilk biçimlerini alması, ikincisi ise; etkileşime (interaction) yol açan azçok yaratıcı, bazen de düzensiz bir katılımın biçimini almasıdır.

**İzleyici katılımı** (Participation) kavramı, 1960'lı ve 1970'li yıllarda 'oluşumlar' (happenings), 'eylemler' (actions), 'olaylar' (events) ve 'gösterimler' (performance) yaratan sanatçıların çalışmalarında da oldukça açık şekilde ortaya çıkmıştır. Eğer bu tür çalışmalarda, topluma karşı açık bir eleştirel tutum varsa modern başlangıcı 1960'lı yıllarda ABD'de olan ve 1970'li yıllarda ise çok daha fazla ilgilenilen bir konu olan grafiti olgusu kurulu olan toplumsal düzene karşı etkili bir mücadele olarak dikkate alınmalıdır. Bu olgu günlük yıkıcı ölçütlerin yanında olsa bile beklenmedik bir şekilde hala estetik yaratıcı sanat içinde nüfusun yeni katmanlarını da kapsamaktadır.

İzleyici katılımı (participation) kavramı ve uygulamasının yerini etkileşimlilik (interactivity) almıştır. İzleyicinin etkin katılımına ilk olarak başlayanlar, **Agam**, **Soto**, **Tinguely** ve **Pol Bury** dir. Geometrik biçimler ile denemeler yapan bu sanatçılar, izleyiciye bir seçenek tanıyarak ve bazen izleyiciye bir sorumluluk vererek, yaratım sürecine katılmalarını sağlamak, böylelikle sanat çalışmalarını bütünü ile uygulamaya yönelik yapabilmek için, çalışmalarına üçüncü boyutu katmışlardır.

Karşılıklı Etkileşim fikri, toplumsal ve teknolojik değişimlerin bir sonucu olarak bize tanıtmış ve izleyici katılımı alanında hem estetik hem de teknik bir dönüşümü ifade etmiştir. Bu olgu, **Jeffrey Shaw**, **Edmond Couchot**, **Roy Ascott**, **Jean-Louis Boisser**, **Myron Krueger** ve **Stephen Wilson** gibi sanatçıların çalışmalarında ön plana çıkmıştır.

Etkileşimlilik fikri toplumsal ve teknolojik değişimlerin bir sonucu olarak bize tanıtılmış ve izleyici katılımı alanında hem estetik hem de teknik bir dönüşümü ifade etmiştir.

Mekanik çağdan elektronik çağa olan geçiş sürecinde, **İzleyici katılımı** (Participation) ve **karşılıklı etkileşim** (interactivity) düşüncesi en etkileyici gelişmelerdir.

“Toma Naegerl’in yol kazaları üzerine yaptığı yorumlar ve bununla ilgili olarak ve hatta büyük çapta Jeffrey Shaw’ın *‘The Legible City’* (Açık Şehir) adlı çalışmasında gösterilmiştir. Özellikle daha sonraki çalışmalar izleyici ve sanatçıların algıladığı düzenleme arasındaki güçlü etkileşim, video teknolojisi ve bilgisayarın bir arada kullanımı doğrultusunda oluşmuştur. Bu olay, Evens Structure Research Group’un (Bütünsel Yapı Araştırma Grubu) üyesi olan Shaw’un su üzerinde yürüebilmesini olanaklı kılan, hava tüplerinden meydana gelen çalışmalarını meydana getirmesi gibi sanatçıların ilk zamanlarında olan gelişmeleri gösterir.”<sup>53</sup>

Mekanik sanattan elektronik sanata geçişteki en etkileyici ve tutarlı ilişkilerden biri de Roy Ascott’ın çalışmalarında görülmektedir.

“1960’lı yıllarda öğrencilerden oluşan izleyicilerin katılımını gerçekleştiren pedagojik heykeller üretmiştir. Düzenli sahneler serisi içinde, Ascott; hem uygulamalı hem de kuramsal aşamalarda derin bilgi alanı içinde, süper ilişkilerle ve interaktif iletişim teknolojileri yardımı ile sonuçta belirli bir sayıya ulaşan yapımların ve sibernetiğin kullanıldığı araştırmalarda oldukça ilerlemiştir.”<sup>54</sup>

Sanatta mekanik çağdan elektronik çağa geçişteki önemli çalışmalardan biri de, “Pontus Hulten’in 1968 yılında, New York’taki The Museum of Modern Art’da (Modern Sanatlar Müzesi), teknoloji üzerine yaptığı sayısız çalışmalarını *‘The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age’* (Mekanik Çağın Sonunda Makinanın Görüntüsü) adı altında toplaması ile ortaya çıkar.”<sup>55</sup>

Optik ve Kinetik Sanatçılarından olan, Cruz-Diez ya da ‘Nouvelle Tendance’ (Yeni Eğilim) grubunun üyeleri; özellikle -Groupe de Recherche d’Art Visuel of Paris (Paris Görsel Sanatlar Araştırma Grubu) ve Group T of Milan (Milano T Grubu)- izleyiciyi daha fazla işin içine sokarak, yapısal özgürlüklerini kullanmaları bilincine varmaları için

<sup>53</sup> Marc PIEMONTESE, 1991, *Işık Sanatçıları* (Sergi Katalogu, Rheims).

<sup>54</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 23.

<sup>55</sup> Pontus HULTEN, *The Machine as Seen at The End of the Mechanical Age*, (Sergi katalogu), New York.

çalışmışlardır. Böylece, Cruz-Diez; 'renk algısı' konusunda algısal kapasiteleri araştırmıştır. **Morellet, Le Parc, Colombo ve Boriani**'nin de dahil olduğu Fransız ve İtalyan grupları, labirentler ya da optik, stroboskopik, manyetik, seyyar ve ışık etkileri ile tasarlanmış hareketler gibi nadir ortamlar içinde izleyicinin yaratıcı gücünü sınamışlardır.

**Joel Stein, Otto Piene, Carl Fredrik Reuterswärd, Rockne Krebs ve Dani Karavan** gibi sanatçılar, önceki kinetik ya da çevresel araştırmalarını lazer ışınlarını; görsel ve işitsel öğelerin birleştirildiği yapımlar, uzak mesafeli çevresel gösterimler ve hologramlar olarak, üç ana yönde kullandıkları ışığı, daha ileri teknik yollarla geliştirmişlerdir

Uygulamalı ve kuramsal araştırmaları ile mekanik sanattan elektronik sanata geçişi gerçekleştiren sanatçılar arasında en önemlileri; **Yvaral, Yaacov Agam, Nicolas Schöffer, Liliane Lijn, Piotr Kowalski, Wen-Ying Tsai ve Stephen Antonakos**'tur.

Çevresel sanattan elektronik çağın çevrebilimsel sanatına giden bir başka yol da **Victor Vasarely, Carlos Cruz-Die, Bernard Lassus, Wen-Ying Tsai, Jürgen Claus, Otto Piene**<sup>56</sup> gibi sanatçıların mimari ve çevresel çalışmaları sayesinde izlenebilir.

Çağdaş teknolojik sanatın esinlendiği kuramsal kaynakların yanısıra, öncelikle mekanik teknolojiler ve estetik unsurları arasındaki karşılıklı etkileşim ile fotoğraf ve sinematografidir. Bilgisayar sanatının temeli olarak fotoğrafın önemini vurgulayan **Margot Lovejoy, Terry Gips ve Georges Legrady** gibi sanatçılar, elektronik sanatta yeni sunum biçimlerinin arayışlarını sürdürürler.

---

<sup>56</sup> Frank POPPER, *Art: Action and Participation*, London/New York.

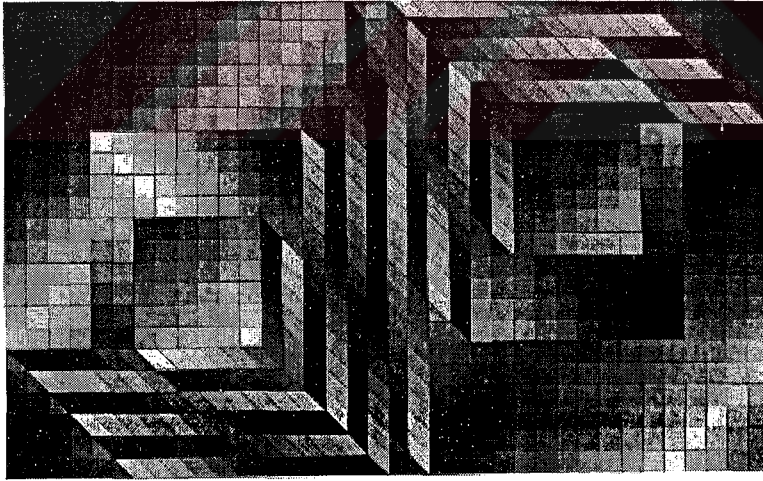
## IV. BÖLÜM

### IV.1. MEKANİKTEN ELEKTRONİĞE:

#### OPTİK - KİNETİK – LUMİNO-KİNETİK – SİBERNETİK

1960'lara gelindiğinde, sanatın değişen çehresi içinde öne çıkan akımlardan biri de **Op Art**'tir. Seurat, Kandinsky ve Mondrian'ın kuramlarının izini süren ve temel yönelimlerini renk ve ışığın optik yanılsamasına dayandıran bu sanatçıların tuval ya da yerleştirmelerinde özgün bir iz bırakmaktan ziyade, izleyicinin fiziki olarak katılımını gerekli kılan kolektif bir bilinç güttükleri gözlemlenir.

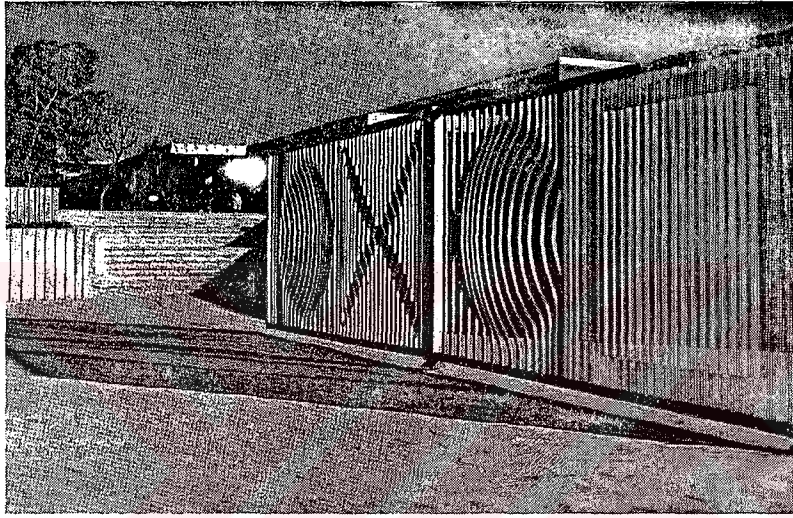
Optik Sanat'ın kuşkusuz en önemli ismi, Macar asıllı Fransız ressam **Victor Vasarely**'dir. Vasarely, başlangıçta geleneksel sanatın yöntemlerini uygulamasına rağmen, 1940'larda kendini Op-Art'a ve algı teorilerine adanmıştı. Kandinsky ve Mondrian'ın çalışma ve düşüncelerinden ciddi bir biçimde etkilenen sanatçı, aynı zamanda yanılsama, renk ve algı teorilerinin tarihini de incelemiştir.



Resim IV.1. Victor VASARELY, *Xonau 2*, 1958.

Vasarely, geleneksel şövale resminin yerine '**Kinetik Plastikler**' olarak adlandırdığı çalışmalarını koyduğu sanat teorilerini, ilk defa 1955 yılında *Yellow Manifesto* (Sarı Bildiri)'da sunmuştur. Sonraları geliştirilen dijital sanat ürünlerinin kökeninde, Vasarely'nin çalışmaları ayrı bir yer tutar.

“Vasarely, sadece tek bir sanatçının imzasını taşıyan ve kişisel bir jest olmaktan öteye gidemeyen resmin artık terk edilmesi gerektiğini ifade eder. Sanatçıya göre; modern ve teknik düzeye erişmiş bir toplumun sanatının sosyal bir içeriğe sahip olması gerekmektedir. Sanat yapıtı, tuvale yansıtılan obje temelli bir sunumdan ziyade, sanatçını orijinal düşüncelerini yansıtmalıdır. Bu düşünce, düz, geometrik-soyut yüzeylerin standardize edilmiş renklerle birlikte matematiksel olarak organize edilmesiyle gerçekleştirilebilir ve yeniden üretilme ya da çoğaltılma özellikleriyle, duvar resimleri, kitaplar, vitraylar, mozaikler, slaytlar, filmler ve televizyon gibi farklı formlarla yansıtılabilir.”<sup>57</sup>



Resim IV.2. Victor VASERELY, Fen-Edebiyat Fakültesi'nin Giriş Kapısı, 1966. Montpallier, Fransa.

Op-Art'ın bir diğer önemli sanatçısı, sonraları, video, bilgisayar kombinasyonlarına da yönelen İsraili sanatçı **Yacoov Agam** (Jacob Gipstein)'dir. Sanatçının erken dönem yapıtlarının görünüşü, karşısında hareket etmekte olan izleyicinin bulunduğu pozisyona göre değişmektedir. Agam'ın bu dönemde gerçekleştirdiği çalışmalar, renkli panellerden oluşan rölyefsi resimlerdir. Bunların en büyüklerinden biri, düzenli geometrik biçimlerle ızgara biçiminde düzenlenmiş *Double Metamorphosis II*'dir (1964). Agam'ın bu çalışmalarına, tam karşıdan bakıldığında bu panellerin renkleriyle oluşan bir resim görünürken, bir uçtan diğerine yüründüğünde bu renkler üçboyutlu köşegen biçimlere dönüşürler. Agam böylece, iki farklı duyumsama biçimini (resim-heykel) aynı çalışmada bütünleştirirken, izleyiciyi de yapıtı yeniden oluşturan bir etmene dönüştürür.

<sup>57</sup> H.H.ARNASON, *History of Modern Art*, 513.



Op-Art'ta izleyicinin varlığı bir önkoşul olarak değerlendirilirken, aynı zamanda da kişiye göre değişmeyen ortak bir algı anlayışı benimsenir. Yapıtın görsel etkisi direkt olarak gözün retina tabakasında oluşturulur, böylece de yapıta bakan herkes benzer bir duyumsamaya yönlendirilir. Burada kullanılan araç, bir yandan renk algısı teorilerine ve renk psikolojisine dayanırken, bir yandan da biçimsel bir yanılsama alanıdır. Yani aslında Rönesans ressamlarının kullandıkları düzlemsel perspektifin yanılsama olasılıklarının bir tekrarıdır. Agam'ın rölyefsi resimlerinde ilginç olan şey; teknik üstünlüklerinin ötesinde, herbir görüntünün ardıl olarak titizlikle düzenlenmesidir.

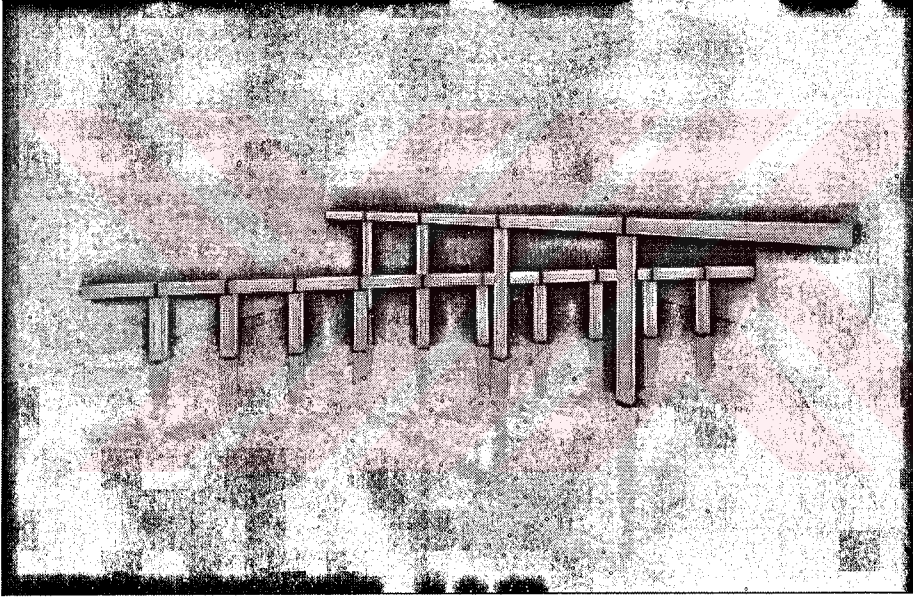
Rüzgar, ses, ışık gibi doğal etmenlerle harekete geçen ya da izleyicinin aktif katılımını hedefleyen işler üretilmesinin yanısıra, bizzat sanatçı tarafından ısmarlanan ve çoğu zaman da teknisyenlere defalarca uygulattırılan birçok çalışmayı bünyesinde barındıran Op-Art sanat eseri ve sanatçı kavramları konusunda da ciddi değişimlere sahne olmuştur. Öyle ki sanatçı yapıtının arkasından tümüyle çekilmiş, artık bir şey üreten bir uygulamacıdan öte, salt bir şey düşünebilen bir yönlendiriciye dönüşmüştür. Op Art'ta yer alan sanatçıların asıl hedeflerinden biri de sanat eserinin biricikliği (unicum) sona erdirmektir. Bir tasarım ya da yaratıcı bir düşünce, uzmanlardan oluşan bir ekibe defalarca ve aynı biçimde uygulanabiliyor, böylece, sanat yapıtı meta karakterini yitirerek, alınıp satılan ve değişim değeri olan bir şey olmaktan da çıkıyordu.

İzleyiciyi sanat yapıtını oluşturan dördüncü bir boyut ve vazgeçilmez bir etmen olarak gören Op-Art gibi Minimalistler de, sanat yapıtının tümüyle sanatçının öznel izlerinden arındırılması, estetik düşünce ve duygulanımlara yol açacak izlerin görsel kavramaya engel olacağı düşüncesinden hareket etmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında gerek yapıtın oluşumunda kullanılan modüllerin yalınlığı, gerek anonim görünümlü yapıtlar ortaya koyma çabası ve gerekse endüstriyel ürünlerle olan yakınlığı açısından Op Art, Minimal Sanat'ı önemli ölçüde etkilemiştir.

Minimalist heykelde, malzeme değişime uğramadığı gibi, çoğunlukla kullanılan malzeme ve boyutları aynı tutuluyordu. Kullanılan malzeme sanayi sektöründen olduğu gibi alınıyor ve hiçbir müdahale yapılmaksızın bir düzenleme unsuru olarak kullanılıyordu.

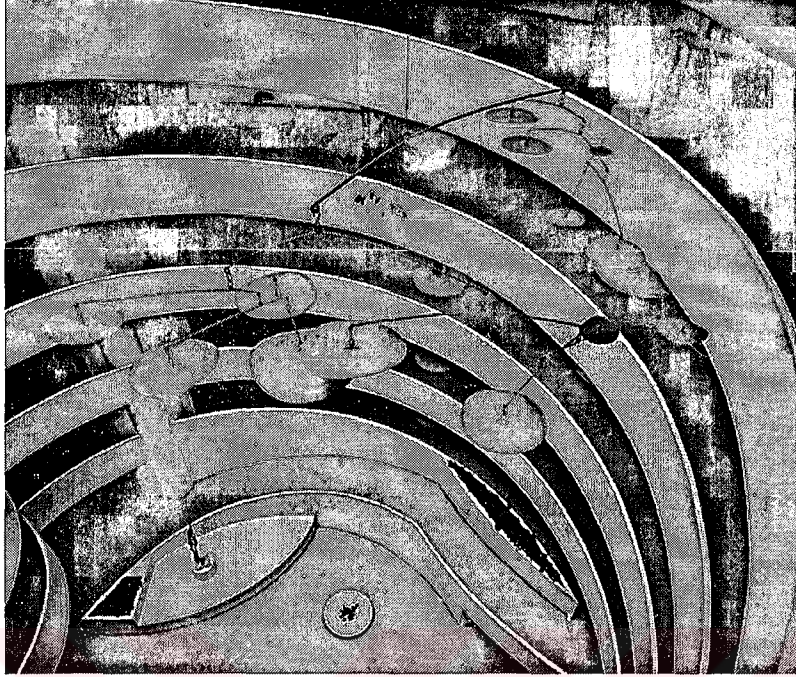
Minimalizm'in önemli isimlerinden **Dan Flavin** 1963'ten itibaren mekanı strüktüre etmek için farklı boyutlarda ve farklı renklerde neon lambaları kullanarak mekanın sınırlarını ışıkla belirlemekteydi. Böylece Flavin, ışıkla mekanı örgütüyor ve görsel bir olgu

yaratıyordu. Dan Flavin'ın çalışmalarındaki ışık, mekanla iletişime geçerek mistik bir uzam yaratır. Tamamıyla izleyicinin hareketlerine karşı duyarlı olan bir sistem sayesinde, mekandaki ışık düzeneği sürekli değişmektedir. Tarihi ya da modern mekanları, neon ışıklarıyla, floresanlarla donatan Flavin, izleyiciyle mekan arasında mistik bir ilişki yaratırken, bunu geleneksel bir araçtan çok elektrik düzeneğiyle gerçekleştirmektedir. Fotosel sistemiyle çalışan floresanlar, izleyiciyi tümüyle içine girdiği mekanda adeta renkle yıkamakta, kiliselerde renkli camlarla yapılan vitraylar yerine, renkli neon ışıklarıyla oluşturulan sihirli bir atmosfer yaratmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Flavin'in mekanda sergilenebilir bir yapıt üretmektense, bizzat mekana müdahale etmesi, 1960 sonrası sanatının temel yönelimini de açığa vurmaktadır.



Resim IV.3. Dan FLAVIN, *Floresan Tüpleri*, 1959.

20.yüzyılın başlarından beri gelişmekte olan iki ayrı yönelim, 1960'ların sanatına yeni ilhamlar vermiştir. Bunlar, resimsel ve heykelsi yanılsamalardan çok, gerçek anlamıyla hareket ve ışıktır. **Duchamp, Gabo ve Moholy Nagy**'nin hareket ve ışık konusundaki öncü deneyimleri bilinmektedir. **Alexander Calder** ise, İkinci Dünya Savaşı öncesinde başladığı ve sonrasında da sürdürdüğü çalışmalarında 'hareket' kavramını sanatın merkezine oturtmuştur.



Resim IV.4. Alexander CALDER, *Kırmızı Zambaklar*, 1941

**Kinetik ve Lumino-kinetik Sanat'ta** (Lumino-kinetic Art) sunulduğu gibi, teknolojik sanatın en önemli kaynakları ışık ve hareket kullanımının yeni yorumu ile oldukça ilişkilidir.

“1913 ve 1920 yılları arasında **Duchamp**, **Tatlin** ve **Gabo**'nun konu üzerindeki kuramsal ifadelerini formüle etmeleri ile, asıl mekanik hareketin önemli bir rol oynadığı, ilk çalışmaların üretiminde yatmaktadır. Bu dönemde **Rodchenko**, **Tatlin** ve **Man Ray**'in stüdyolarında ortaya çıkarılan ilk mobiller (hareketli çalışmalar) ve Weimar'da bulunan Bauhaus Okulu'ndaki deneysel sanatçıların sayesinde, ışık ve hareketin bir arada kullanılmasıyla meydana çıkan bir sanat gelişmektedir.

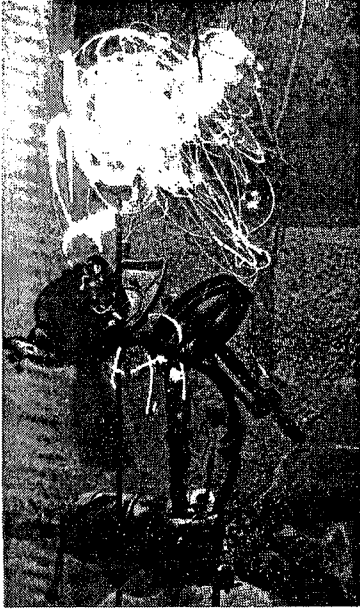
**Alexander Calder** ve Bauhaus Okulun'dan **Laszlo Moholy-Nagy** birbirlerinden bağımsız olarak 1920'li ve 1930'lu yıllar süresince asıl hareket sanatı üzerine çalıştılsa da, Kinetik Sanatı'nın kendini bulması 1950'li yıllarda gerçekleşmiştir.

**Mekanik hareket alanındaki öncü sanatçılar; Jean Tinguely, Nicolas Schöffer, Pol Bury ve Harry Kramer**'dir.

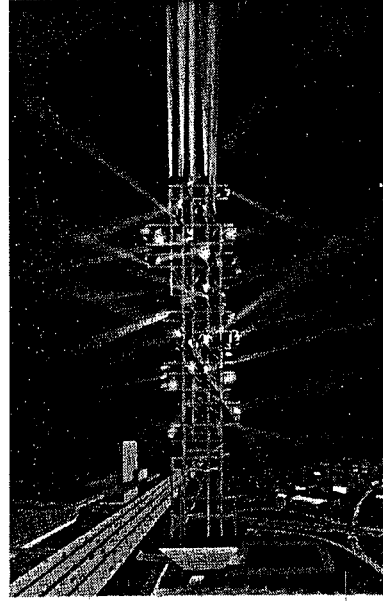
**Gyorgy Kepes, Thomas Wilfred ve F.J. Malina** ise daha çok **Lumino Kinetik Sanatı** üzerine denemelerle oldukça ilgilenmişler.

**Mobile konusunda ise; Bruno Munari, George Rickey, Kenneth Martin** ve tabii ki **Alexander Calder** öncü sanatçılardır.”<sup>58</sup>

<sup>58</sup> Frank POPPER, *Origins and Development of Kinetic Art*.



Resim IV.5. Jean TINGUELY, *Küçük Ampullerin Animasyonu*, 1962.



Resim IV.6. Nicholas SCHÖFFER, *Sibernetik IşıkKulesi*, Paris, 1972.

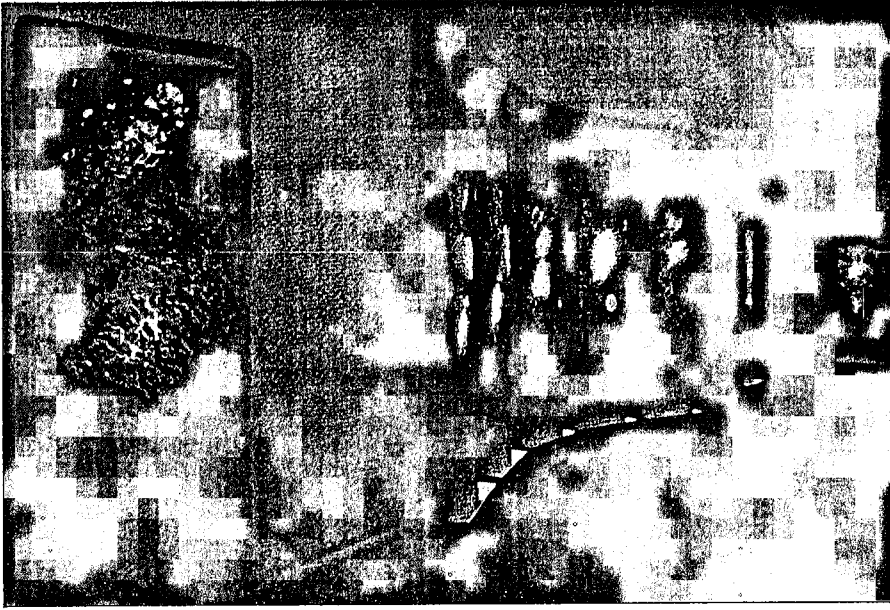
Işık sanatının gelişimindeki en önemli tarihsel gelişmelerden biri de 1966 yılında Hollanda'nın Eindhoven şehrinde bulunan Philips Şirketi'nde yer alan, yapay ışık ile ilgili '**Kunst-Licht-Kunst**' (Sanat-Işık-Sanat) isimli gösterim, hala çok yeni bir düşünce olan 'çevre' ile ilişkili teknik deneysellerden farklı olarak, sanatçıların yapay ışıkla gerçekleştirdiği estetik uğraşları birleştirme çabası içindedir.

"Bu gösteri **Işık Sanatı**'nın tarihsel araştırması olarak düzenlenmiş olmasına rağmen, aslında Işık Sanatı'nın tarihinden örneklerle desteklenmiştir. Böylelikle gelişerek güncellenen teknoloji ile estetik ve sosyal ön oluşumları bir araya getiren özgün sanat akımı ortaya çıkmıştır. Bu olgu, şimdi teknolojik sanatın kuramsallaşma hareketlerinden biri olarak kabul edilebilir."<sup>99</sup>

Reims'te 1991 yılında gerçekleştirilen '**Les Artistes at la lumiere**' (Sanatçılar ve Işık) isimli bir sergide, fotoğraf, ışık, çevre ve izleyici katılımlı sanatlarda gelişmeler sürerken, bu alanda yapılagelen bir çok çalışmanın, yine bu sanatlarda önceden artan estetik ve teknik sorunları hatırlattığı saptanmıştır.

"**Frederic Grandpré**, sergilediği fotoğraflarda, zaman ve mekan metaforları yaratmak için, volkanik kayalardan çıkarılmış maddeleri ışık ile birleştirmiş;

<sup>99</sup> Frank POPPER, "Kunst-Licht-Kunst" (Sergi Katalogu).

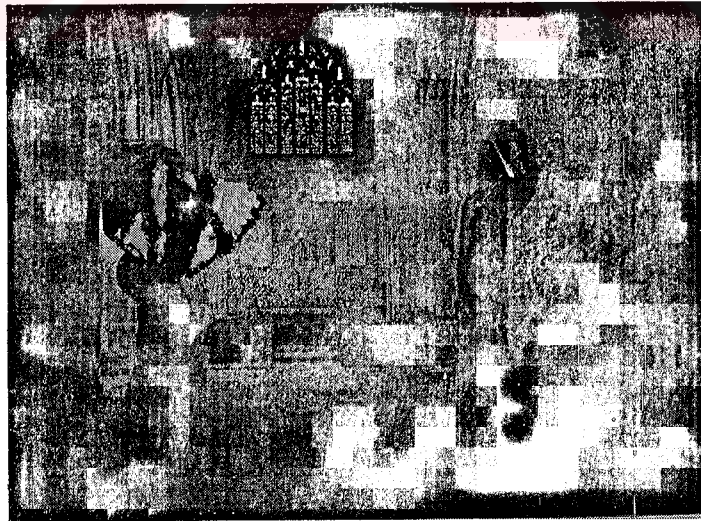


Resim IV.7. Frédéric GRADPARE, *L'Archéologie de la Lumière*, 1991.  
(Reisms'daki sergiden)

Liliane Lijn '*Electric Bride*' (Elektrik Gelin) (1989) adlı çalışmasıyla şiirsel ve dramatik konulara değinmiş; *The Woman of War and Lady of the Wild Things Things* (Savaşın Kadını ve Vahşi Şeylerin Hanımefendisi), (1986) adlı çalışmasında kadın ruhlarındaki bölünmüşlüğü betimlemek amacıyla, iki farklı kadın tipinin arasındaki bir ritüeli canlandırmaktadır.

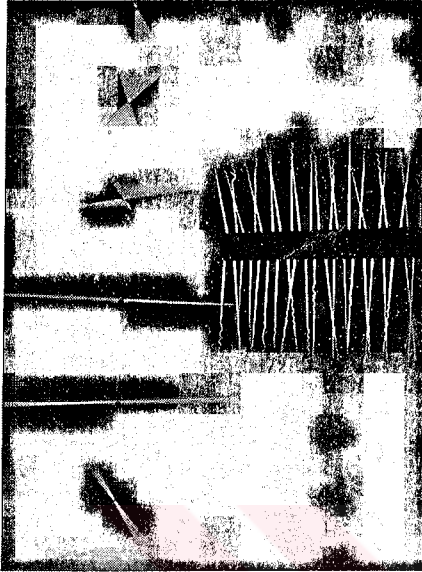


Resim IV.8. Liliane LIJN, *The Electric Bride* (Elektrik Gelin), 1989, (Karışık malzeme performans heykeli)

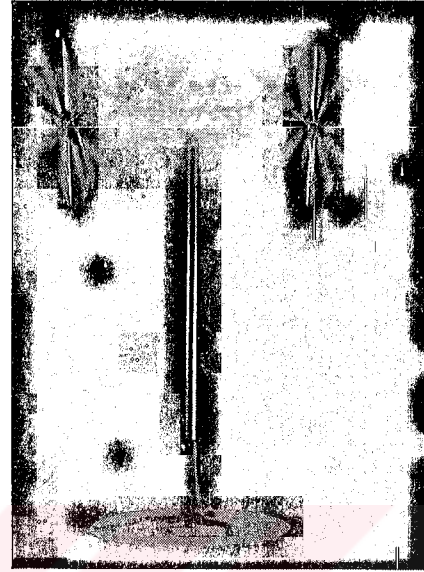


Resim IV.9. Liliane LIJN *The Woman of War and Lady of the Wild Things* (Savaşın Kadını ve Vahşi Şeylerin Hanımefendisi), 1986.

Alain le Boucher, evrenin kökeninin kuramları ve izleyiciler arasında geçici bir bağ sağlayarak bir *Astrolabe* (Gökcisimlerinin yüksekliklerini belirlemede kullanılan gözlem aracı, usturlap) olarak adlandırdığı nesne üzerine çalışmıştır.

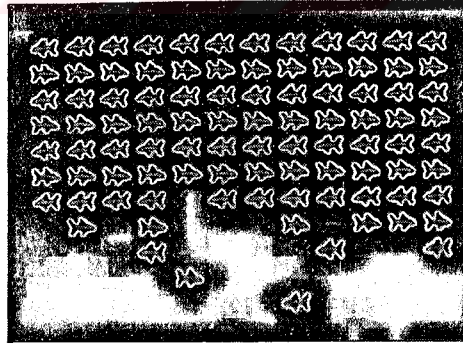


Resim IV.10. Alejandro ve Moira SINA, *Helix* ve *Double Sprouts*, 1991.



Resim IV.11. Christian SCHIESS, *Turbo Flora*, 1991. (Kinetik neon heykeli)

Alejandro ve Moira Sina *Helix* (Sarmal Eğim), *Double Sprout* (Çifte Filiz) ve *Touch Plain* (Temas Düzlemi) Christian Schiess '*Turbo Flora*' ve Carl X. Hauser '*Wall o Fish*' ile neon ışıkların kullanımıyla görsel yanılısamının yeni bir biçimin sağlamışlardır.

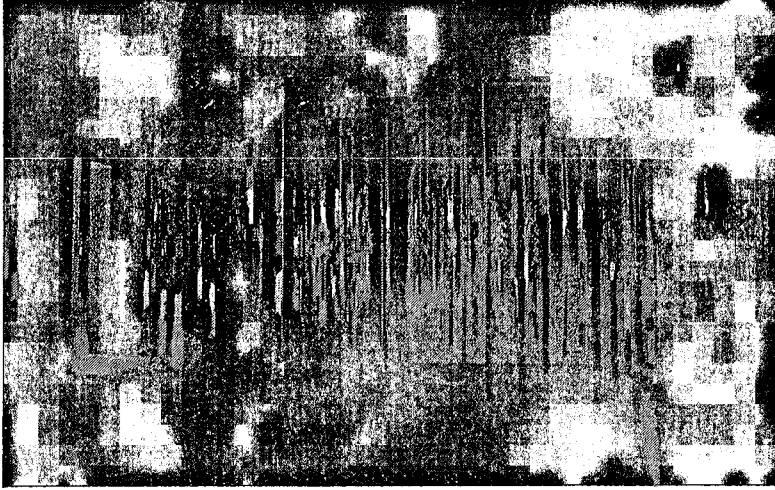


Resim IV.12. Karl X. HAUSER, *Wall-0-Fish*, 1989.  
(Mikrobilgisayar yardımı ile hareketlendirilen neon heykel)

Jürgen ve Nora Claus'un '*The Carousel of Suns*' (Güneşin Atlıkarıncası) adlı kapsamlı çalışması yine aynı sergide gösterilmiştir. Bu çalışma, doğal ve yapay çevreler arasında olabilecek dinamik ilişkinin örneksel bir sanatsal gösterimidir."<sup>60</sup>

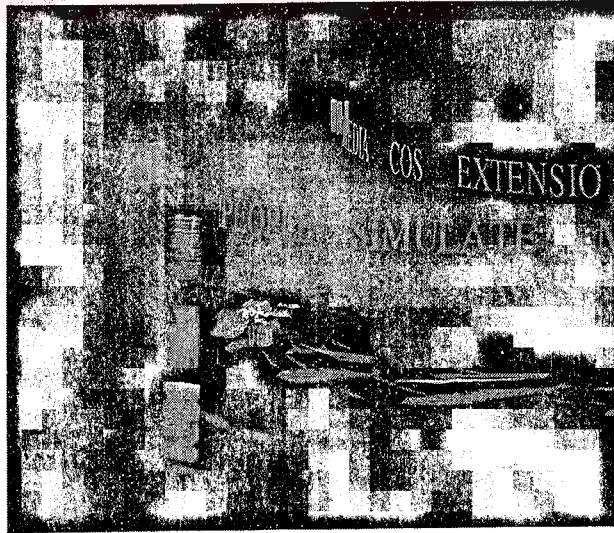
<sup>60</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 16.

Sanal ışıklı görüntülerin gelişimi, Bill Bell'in ve Piero Fogliati çalışmalarında gösterilmiştir.



Resim VI.13. Bill BELL, *Poission d'avril*, 1991.

“Bell, gösterim alanı üzerine birbirinden 60 cm. aralıklı olarak asılmış ince çubukların üzerine aydınlatılmış parlak görüntüler yansıtmıştır. Bu gösterimde, izleyicinin aynı anda aydınlık yerlerin ikisine birden odaklanmasının imkansız olması nedeniyle izleyicinin ileri ve geri göz hareketleri sonucunda çubuklar arasındaki alan içerisinde gerçek görüntülerin yansımaları yaratılmıştır. Fogliati'nin saccadoscopic<sup>61</sup> görüntüleri ışıklı diyotlar ve bilgisayar teknolojisiyle oluşturulmuştur.”<sup>62</sup>

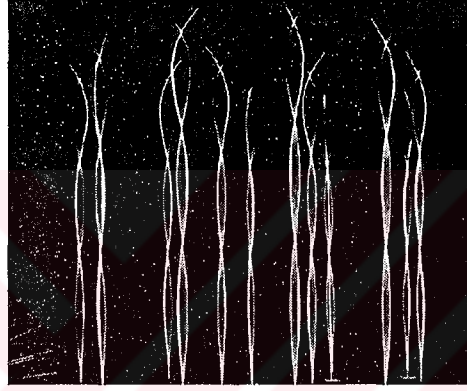


Resim VI.14. Pietro FOGLIATI, *Chiosco delle apparizioni*, 1991.  
(Sanal imgeler)

<sup>61</sup> Saccadoscopic: Çabuk göz hareketleri gerektiren.

<sup>62</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 16.

Elektronik sanat; esasen 1960'lı yıllarda hareket ve ışık etkilerinin bir karışımını yaratmak için bol bol teknolojik cihazlar kullanan, Kinetik, Lumino-kinetik ve erken Siberetik Sanat mensubu sanatçıları ile beraber gelişmeye başlamıştı. Bu sıralarda, bu sanatçıların çalışmalarında elektro-mekanik, elektrik, termal, hidrolik ve manyetik hareketler ortaya çıkmıştır. Bazense bu hareketler ark lambaları, spotlar, projektörlerin farklı kullanımları, sodyum ve civa buharlı ampuller ve beyaz ve renkli, düz ve eğri, neon yada flüoresan tüpleri sayesinde üretilen ışık etkileri ile birarada kullanılmıştır. Bu teknikler doğrultusunda algısal farkındalık, matematik programlama ve çevresel bütünleme, daha sonraki gelişmelerle doğrudan ilişkili olan en etkili olgulardır.



Resim IV.15. Wen-Ying TSAI, *Siberetik heykel*, 1979.

Kinetik ve Lumino-kinetik Sanat genelde Elektronik Sanatın gelişiminde önemli bir safha olarak kabul edilebilirse, Neon Sanatı'nın ayrıcalıklı alanı, özellikle estetik düşünceler ve teknolojik ilerlemenin sürekliliği sayesinde ortaya çıkabilir.

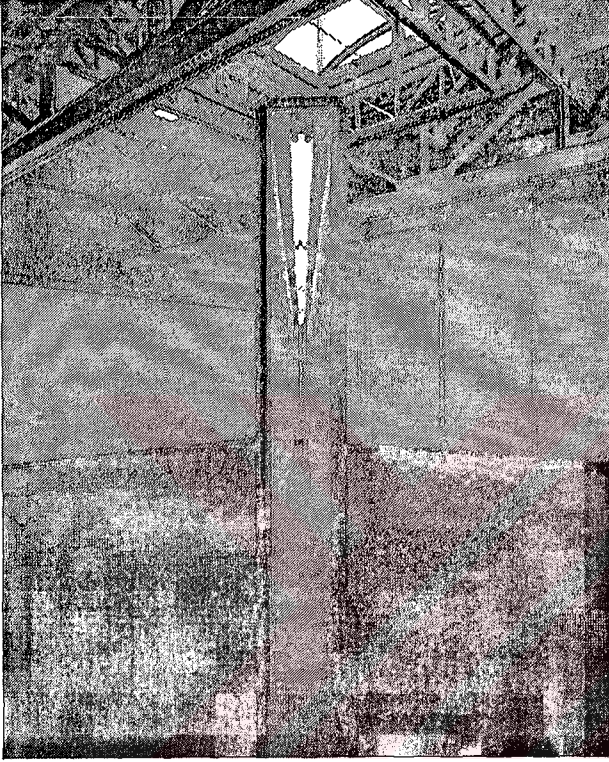
“Georges Claude'nin neon gazı ile doldurulmuş bir buhar tüpünden oluşan cihazı 1910 yılında keşfedilmesine rağmen, bu neon tüplerinin yaygın bir şekilde dekorasyon ve reklam amaçlı kullanımları 1930'lu yıllarda başlamıştır. Sadece birkaç sanatçı bu dönem sırasında bu cihazları bir aksesuar olarak kullanmıştır.

Bir heykelin ana malzemesi olarak neon ışığının kullanılmasındaki ilk girişim 1946 yılında Bounes Aires'te *Luminous Structures* (Işıklı Yapılar) isimli çalışmayı gerçekleştiren Gyula Kosice tarafından yapılmıştır.

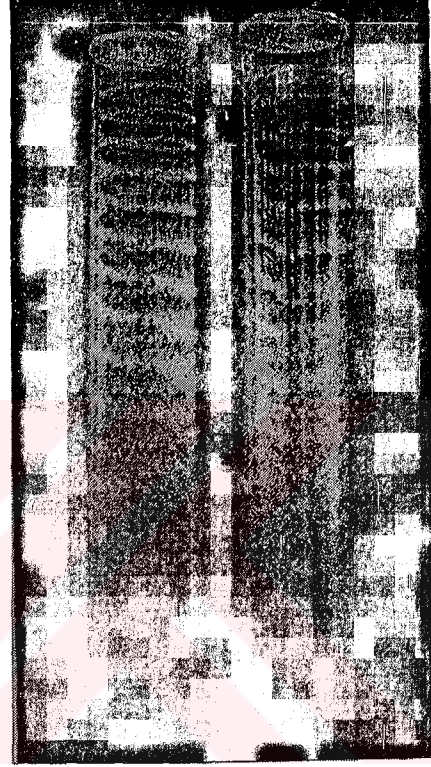
Lucio Fontana'nın *Manifesto Blanco* (Beyaz Bildiri) adlı çalışması bu anlayışa yakın bir çalışmadır ve 1951 yılında 9.Triennale için Milano'da Fontana, anılmaya değer bir *Spatial Concept* (Uzamsal Kavram) isimli çalışmasını tasarlamıştır. O zamandan günümüze de çok farklı eğilimde olan sanatçılar, neon ışığını bir ifadenin başlıca ögesi ya da önemli bir teknik anlamı olarak kullanmışlardır.



**Wen-Ying Tsai**, sanat kariyerine dinamik olarak bütünleştirilmiş çoklu kinetik yapılar ve oldukça yüksek frekansta aydınlatılmış elektronik olarak harekete geçirilmiş çevre içinde titreşen paslanmaz çelikten yapılmış sibernetik heykeller ile başlamıştır. Daha sonra Tsai, sanatçıların isteklerinin hem doğal hem de yapay çevre terimlerine vardığını belirten *Upward Falling Fountain* (Yukarı Akan Çeşme) adlı çalışması gibi etkileşimli örneklere yönelmiştir.



Resim IV.16. Bruce NAUMAN, Yeşil Işık Koridoru, 1970-71.



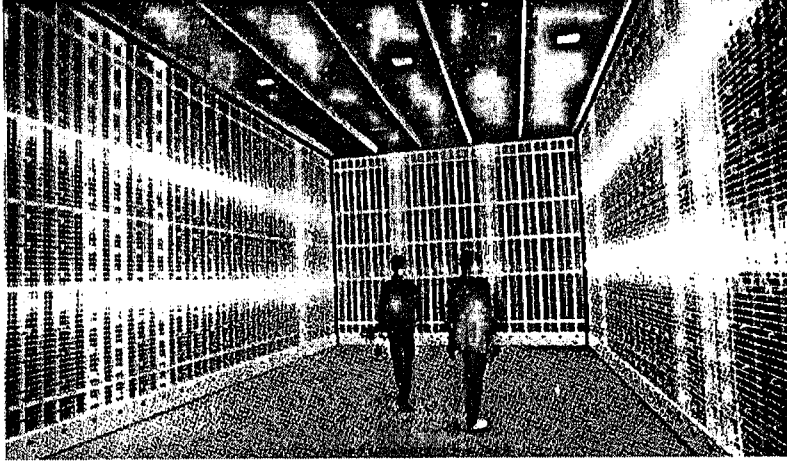
Resim IV.17. Wen-Ying TSAI, Yukarı Akan Çeşme, 1979.

**Stephen Antonakos**'un iç ve dış anvironmanları ve **Dan Flavin**'in 'ilgi çekici' düzenlemeleri,

**Joseph Kosuth**'un ve **Bruce Nauman**'ın *Five Words in Orange Neon* (Turuncu Neondaki Beş Sözcük) ya da 1968 yapımı *My Name as Written at the Surface of the Moon* (Ayın Yüzeyinde Yazılı Olan İsmim) çalışmalarında olduğu gibi, kavramsal ve eleştirel araştırmalar bu bağlam içinde kabul edilebilir.

**Martial Raysse**'nin modern zamanların yapaylığına karşın, teknoloji tarafından bozulmamış yeni bir yaşamı konu alan neon çalışmaları; **Chryssa**'nın klasik Yunan ve günümüz uygarlığı arasındaki çatışmaya köprü kurma çabasında olan karışık semboller ve alfabetik öğelerden oluşan çalışmaları,

Piotr Kowalski ile François Morellet'in izleyicinin uzamsal ve mimari algılarını ölçmeyi amaçlayan neon kullanımları da aynı bağlam içinde kabul edilen çalışmalardır.<sup>63</sup>



Resim IV.18. Piotr KOWALSKI, Etkileşimlilik Alanı, 1983.  
(Electra Sergisi, Paris.)



Resim IV. 19. François MORELLET, *Duvar Resmi*, 1971.  
(Plateau Beaubourg, Paris. -çalışma sonradan imha edilmiştir-)

Neon teknolojisinin sağladığı özgün teknik ya da teknolojik olanaklarla gerçekleştirilen ve çağdaş yaşamın canlılığını ve enerjisini yansıtan tüm bu çalışmalar geniş bir alanı içeren kendine özgü genel bir estetiği kapsamaktadır.

<sup>63</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 19.

#### IV.1.1. Elektronik Işık IşınlarınınSanatı: Lazer

20.yy.'ın ikinci yarısında ortaya çıkan çağdaş Işık Sanatı'nın, en önemli gelişmelerinden biri; sık ve yoğun tek renkli ışın üreten ve ışık miktarını önemli ölçüde arttıran bir alet olan lazer (ışınımın güçlendirilmiş yayılımlarıyla sağlanan ışık yoğunluğu hareketi)'in kullanılışdır. Bu karmaşık silahlar için alanında oldukça bilinen bir uygulamadır; fakat sanatçılar için çekici olan, lazer ışının dar yoğunluğu ve direklığı olmuştur.

Lazer'in ilk kez; 1917'nin başlarında Albert Einstein tarafından yapılan hesaplarda yer almasına rağmen, 1960'a kadar pratiğe geçirilmemişti. Bir sanat aracı olarak ilk kez 1965'de ve sonraki yıllarda şu alanlarda görüldü:

- a) Uzun mesafeli çevresel çalışmalarda,
- b) Görsel-işitsel kombinasyonlu enstalasyonlarda,
- c) Holografinin özel alanlarında.

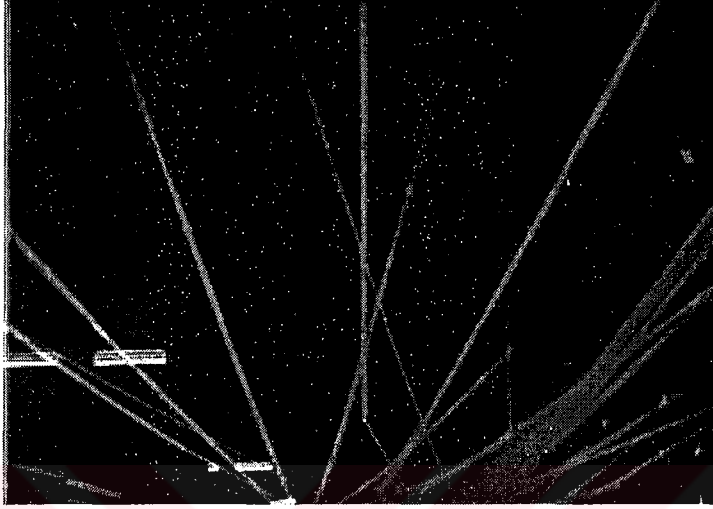
Lazer'in teknik nitelikleri pek çok sanatçı tarafından kullanılmıştır. Bununla birlikte lazerin grafik karakteristikleri; ya çevresel kent ölçeğinde ya da teatral ve oldukça özel performanslarda, belli birkaç sanatçının çalışmalarındaki estetik uygulamalarını bulmuştur.

Anvironman (Çevresel) uygulamalarda; Rockne Krebs, Dani Karavan ve Horst H. Baumann gibi sanatçıların çalışmaları en çok öne çıkan çalışmalar arasında değerlendirilebilir.

Multimedia (çok-araçlı) performans alanında ise Lowellcross, Paul Earls, Iannis Xenakis, Joél Stein ve Carl Fredrik Reutersward gibi müzisyen ve sanatçıların çalışmaları en önemli işler olarak öne çıkmıştır.

Rockne Krebs, Robert Whitman ve James Turrell gibi Amerikalı sanatçılarla birlikte, A.B.D'deki sanat galerilerinde gerçekleştirilen lazer uygulamalarının ilk temsilcilerinden biriydi.

“Krebs’in, Washington D.C.’deki Corcoran Galerisinde gösterilen *Aleph 2* (1969) adlı çalışması, 6 helyum lazerinden ve 4 ‘yan-planlı’ aynadan oluşuyordu. Bu hafif bükülmüş aynalar, yansıtılan imajlara kavisli bir etki vermişti.”<sup>64</sup>



Resim IV.20. Rockne KREBS, *Aleph 2* 1969.  
(Küçük ölçekli bir enstalasyon çalışması)

Sanatçının kavramsal olarak kentsel-ölçekli lazer çalışmalarına dayanan çalışmalarından biri de Miami Line (Miami Hattı) (1983-88)’dir. Çalışma; Miami şehir merkezinde, yüksek bir demiryolu köprüsünün her iki tarafından çeyrek mil uzaklığa yansıtılan neon ışıklarının kullanımıyla gerçekleştirilmiştir.



Resim IV.21. Rockne KREBS, *Miami Line* 1983-88.

<sup>64</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronik Age*, 29

Işık Sanatı; aynanın yansıtma özelliğinin, estetik bir amaçla ele alınarak, teknolojinin yeni sanat biçimlerinde kullanılmasının örneklerini de verir. 1969'da, Cincinnati Sanat Müzesi'nde *Laser Işığı- Yeni Bir Görsel Sanat* adıyla gerçekleştirilen ve tamamıyla lazerin sanatsal kullanımına adanmış ilk sergide, Krebs ve dört arkadaşı bu nitelikte çalışmalar düzenlenmiştir. "Krebs ve birlikte çalıştığı diğer sanatçılar Michael Campbell (*Laser Beam: Fantasia*), Barron Krody (*Search*) ve Doovan Coppock (*Alpha Chamber*), odaları aynalarla kaplamış, böylece ışınların kırılarak değişik görsel efektler yaratmasını sağlamışlardı."<sup>65</sup>



Resim IV.22. Rockne KREBS, *Inclined Planes*, 1989.  
(kentsel-ölçekli lazer enstalasyonu)

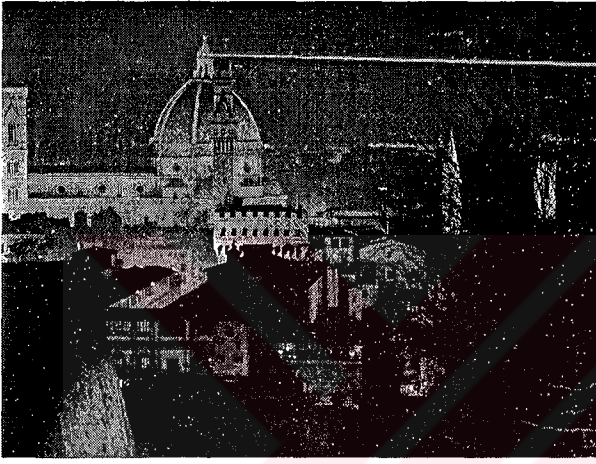
1970'de Krebs, Los Angeles Eyalet Sanat Müzesi (LAC.M.A)'nde, bir grup endüstriyel şirketin katkılarıyla gerçekleştirilen ve Maurice Tuchman tarafından organize edilen bir projede yer aldı. Burada Krebs tüm kenti kapsayan bir gösteri sundu ve bu daha sonra sanatçı tarafından inşa edilen helyum ve argon lazer odaları olarak Osaka Dünya Fuarı'nda yer aldı.

Sanatçının ışığı kullanarak yarattığı mekansal yapımlara bir başka örnek de 1971'de LACMA'daki çalışmasıdır. "L' biçimindeki koridorunun iki ayrı bölümünde, farklı renklerdeki lazerlerin kullanımıyla yanılmalı bir mekan yaratmıştır."<sup>66</sup>

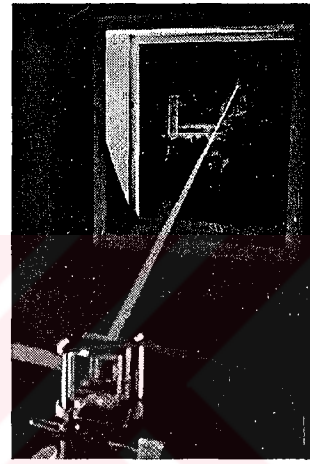
Sanatçının çevresel-ölçekli gece gösterimleri ise bu alanda ilk olma niteliği ile bilinmektedir. Bunlar, 1970'lerin başlarında Amerika'da Minneapolis, Buffalo, New Orleans, Philadelphia ve diğer bir çok eyalette gerçekleştirilmiş gösterimlerdir.

<sup>65</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 30.

**Dani Karavan** ise aslında bir heykeltıraş olmakla birlikte 1970'lı yıllarda tanıştığı yeni ışık teknolojileriyle çalışmalarını sürdürmüştür. Bu alandaki ilk kişisel çalışmasını Floransa'da gerçekleştirmiştir. Bu çalışma, iç mekanda lazer yaratımlı biçimlerin yansımaları sağlayan 'lazer masası'dır. Sanatçı; ilk dış mekan gösterisini, 1978'de yine Floransa'da tarihi ve diğer tanınmış binalarda gerçekleştirmiştir. "Çalışmada, 8-watt argon lazer ışını kullanarak, Sangallo'nun Forte del Belvedere'sini, Brunelleschi'nin Duomo'daki kubbesi ile birleştirerek sembolik bir bağlantı oluşturmuştur. Karavan bu çalışmayı, Galileo Galilei'ye saygı olarak nitelendirmiş ve *Çevresel Barış* olarak adlandırmıştır."<sup>67</sup>



Resim IV.23. Dani KARAVAN, *Galileo Galilei'e Saygı*, 1978 (Bir lazer gösterisi, Floransa).



Resim IV.24. Dani KARAVAN, Floransa'daki lazer gösterisinde, lazer cihazı ışınları yansıtırken, 1978.

Sanatçı; 1983'de gerçekleştirdiği iki çalışma da yine lazer ışınlarını kullanarak tarihi önem taşıyan binaları birbirine bağladığı gösterilerini gerçekleştirmiştir. "Bridge (Köprü) adlı çalışması; Heidelberg'deki Kunstverein (Sanat Merkezi) ve Sarayı, Filozoflar Yolu (Philosopher's Path)'nu takip ederek, birbirine bağladığı"<sup>68</sup> bir lazer gösterisidir.

Başka bir çalışma ise; Paris'te gerçekleştirilmiş olan 'Electra' sergisinde yer almıştır.

"Bu çalışmada, tarihi ve çağdaş nitelikteki sanatsal, mimari ve teknolojik ilerlemeleri ve mekanikten elektronik çağa geçişteki yakın ilişkiyi sembolize etmeyi amaçlayan sanatçı; Paris Modern Sanatlar Müzesi ile Eiffel Kulesini ve yeni Savunma bölgesini iki adet yeşil argon ışını ile bağlamıştır."<sup>69</sup>

<sup>66</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 30.

<sup>67</sup> A.g.k., 30.

<sup>68</sup> A.g.k., 30

<sup>69</sup> A.g.k., 30

Karavan'ın kalıcı bir nitelik taşıyan türdeki bir çalışması olan *Axe Majeure* (Büyük Eksen), lazer ışınları ile kentsel anıtların bağlantılarını ortaya koymaktadır. Fransa'da, Cergy-Pontoise'deki yeni yerleşim merkezinin ana eksenlerini takip eden, "8-watt'lık argon ışını ile gerçekleştirilen bu çalışma, 1986 yılında başlamış ve 1992 yılına kadar bitirilmesi amaçlanmıştır."<sup>70</sup>

Karavan'ın bir başka çalışması da, eski çağlara ait bir iletişim biçiminin yeni teknolojilerce uyarlanmasına yönelik bir çalışmadır. "1990'ların başında İsrail'de bir çiftlikte, sadece mors işaretlerinin, aynalarla yansıtılan güneş ışınları aracılığıyla birbirine gönderilmesiyle, bu iletişim biçimini kullanan ilk öncülerin anısına adanmış, ilginç bir lazer deneyimi gerçekleştirmiştir."<sup>71</sup>



Resim IV.25. Dani KARAVAN, *Axe Majeure*, Cergy-Pontoise, 1986.



Resim IV.26. Horst H. BAUMANN, *Landscape*, 1985

**Horst H. Baumann** da aslında, bir Alman fotoğraf sanatçısı ve tasarımcı tasarımcıdır.

"İlk sanatsal lazer araştırması çalışmalarına 1970'lerin başlarında başlayan sanatçı, 1976'da Düsseldorf'da, argon lazeri ile Rhine nehrinin karşı kıyısına komşuluğu simgeleyen 'N' harfini (Neighbourhood) yansıtmıştır. Bir sonraki sene, Kassel'deki Documenta-6'nın önemli sergi mekanlarını argon ve kripton lazeri kullanarak bağlamıştır. İki yıl sonra, bu çalışma, günün saatini de gösteren ilave bir fonksiyonla kalıcı bir nitelik kazanmıştır. Baumann, aynı zamanda, bir çok lazer göstericisini

<sup>70</sup> Pierre RESTANY, "Catherina Ikam, le grand jeu de la video", Catherine Ikam, Capelle des jé suites (Sergi Katalogu).

<sup>71</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 32.

barındıran ve LASCAN Sistemi olarak adlandırdığı bir buluş gerçekleştirmiştir. ‘Sistem’in bütün elemanları –argon ve kripton lazerleri ve hareketli imgelerin, textlerin ve sembollerin uzak mesafeli projeksiyonlarını sağlayan, mikro-bilgisayarlar ve tarayıcılar- kolayca taşınabilir bir kutuda toplanmıştı. Baumann, Nam June Paik ile birlikte de Düsseldorf, Linz, New York ve diğer önemli merkezlerde lazer-video gösterimlerini sahnelemiştir.”<sup>72</sup>

Sanatçı; 1985’de Berlin’deki International Telecommunications sergisi süresince Philips Şirketi için gerçekleştirdiği *Laserscape* (Manzara) (1985) çalışmasında, LASCAN sistemini kullanmıştır.

**Lowell Cross, David Tudor, Paul Earls ve Iannis Xenakis** gibi sanatçılar aslında müzik alanında olmakla birlikte, gerçekleştirdikleri **Görsel lazer sunumlarını**, müzikal ve teatral performanslarla bütünleştirmişlerdir.

Amerikalı **Lowell Cross**, bu özel alanın öncüsü olarak kabul edilebilir.

“1964-68 yılları arasında, Toronto’daki elektronik müzik eğitiminden sonra, 1969-70 yıllarında, bilim adamı ve heykeltıraş **Carson Jeffries** ve **David Tudor** ile birlikte karışık malzeme kullanarak gerçekleştirdiği *Video-Lazer I ve II*, Japonya’daki Osaka Dünya Fuarı’nda ve Kaliforniya, Oakland’da gösterilmiştir. Farklı disiplinlerdeki sanatçılar arasında bu tür bir işbirliği, daha sonraki dönemlerde üst düzeye ulaşacaktır. Lowell Cross’un bu alandaki en önemli katkılarından biri; kripton lazeri yardımıyla, ses farklılıkları ve şiddetiyle armonik olarak sallanan titreşimli bir ayna sistemi aracılığıyla, mavi, kırmızı, yeşil ve sarı renkte grafik ışınlar elde etmesi olmuştur.”<sup>73</sup>

Amerikan besteci ve ışık sanatçısı **Paul Earls**, lazeri, müzikal kaygılarını yanıtlayan görsel bir araç olarak kullanmıştır.

“Sanatçının, lazerle gerçekleştirdiği çok sayıda çalışma ve sunum arasında; 1980’de Otto Piene’le gerçekleştirdikleri *The Laser Circus* (Lazer Alanı), 1982’de Linz’de, 1983’te Münih’te ve 1984’te Cambridge ve Massachusetts’de gösterilen, Ian Strasfogel’in içeriğini hazırladığı, Otto Piene ve Günther Schneider-Siemssen’in görsel tasarımını yaptıkları Gökyüzü Operası *Icarus*, Washington D.C. Cambridge ve Massachusetts’de, Joan Brigham’la birlikte, su yüzeyine lazer ışınları yansıtarak gerçekleştirdikleri, *Aqua Mirage (Su Serabı)* ve yine aynı yıl, Cambridge’de hem lazerler için, hem de Oda Orkestrası için gerçekleştirilen *Augenmusik* (Göz Müziği) sayılabilir.”<sup>74</sup>

<sup>72</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronik Age*, 32.

<sup>73</sup> A.g.k., 33.

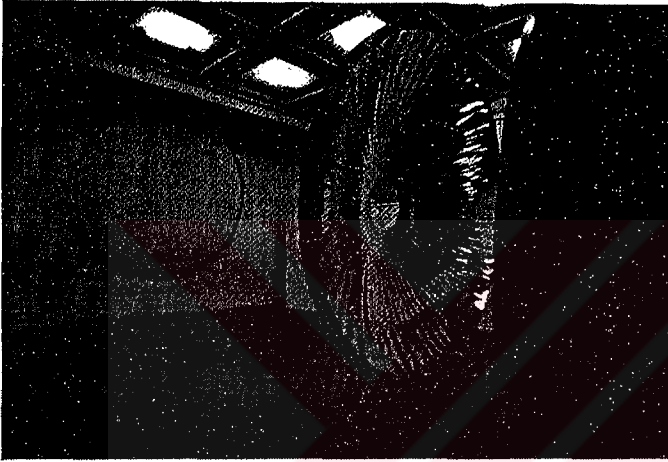
<sup>74</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronik Age*, 34.



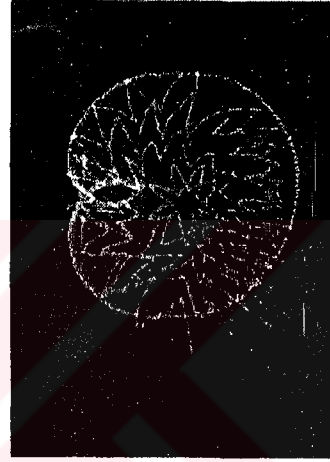
Paul Earls'ün sanatsal amacı, şu ifadelerinden anlaşılmaktadır:

“Güzellik, güç, gizem, şiir, zarafet (elegance), uyandırıcı, gelişmeci, biricik, türetici, ahlaklı, incelikli, direkt, oyunsal, şeffaf, soyut, bilmecesel, karmaşık, çok-katmanlı, çabasız, sofistike, basit, kişisellikten uzak... Tüm bu nitelikler, tıpkı Mozart'ın bir operası gibi en iyi müzik yapıtlarında bulunabilir. Aynı zamanda benim idealimdir de...”<sup>75</sup>

Earls, amaçlarından bahsettiği diğer bir ifadesinde: “Yeni bir çalışma yaratmak, ne benim ne de bir başkasının daha önce deneyimlediği, duygularla bütünleşen ve yaşamı kutlayan bir şey olmalı...”<sup>76</sup>



Resim IV.27. Paul EARLS, *Monocle, Mehr Licht*, 1985.



Resim IV.28. Paul EARLS, sanatçının oluşturduğu bir lazer imajı, 1988.

Earls'ün diğer çalışmalarında olduğu gibi, yine Otto Pine'la birlikte gerçekleştirdiği bir dizi lazer yansıtımını ve imgesini, çevresel ses düzenlemesiyle bütünleştirdiği *Firmanent* adlı çalışmasının görsel parçaları, “her ikisi de aynı argon lazer ışını paylaşan iki bölümden oluşmaktaydı: bilgisayar tarafından üretilen ve Yahudiliğin sözlü ve grafik geleneğiyle ilişkili bir dizi imaj; yeşil, mavi, pembe noktalar ve parçalarla gerçekleştirilen renk oyunlarıydı bunlar...”<sup>77</sup>

Earls, lazer ışını onun eşsiz fiziksel niteliğinden dolayı kullanır.

“Lazer ışını boşlukta dağılmaksızın dolaşır; belli bir mesafede gücünü korur; tek bir dalga boyunda düzenlenir; güç ve ısıyı ışık biçiminde ortaya koyar ve ‘onun hissedilebilen özelliği; yaşayan, titreşen ışık içindeki hayattır’. Lazer imgeleri ışığın hızlı hareketlerini çizgi

<sup>75</sup> Otto Piene ve CAVS (1988) (Sergi Katalogu) Badischer Sanat Merkezi Karlsruhe.

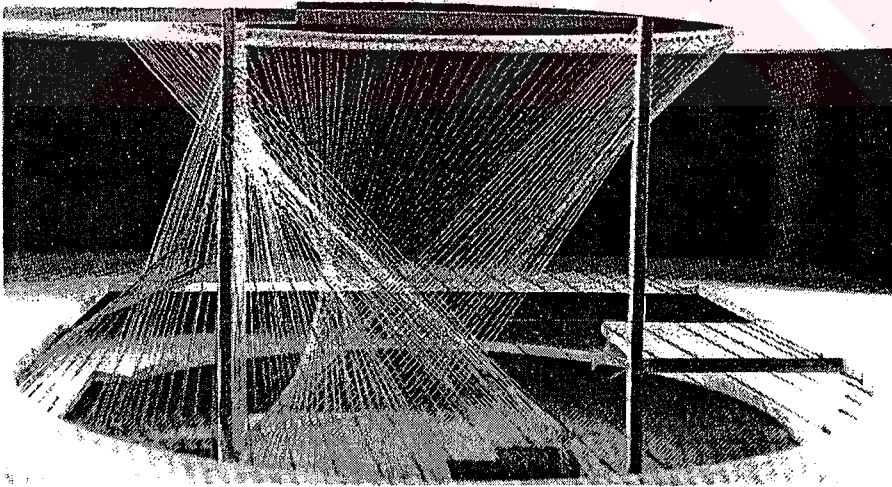
<sup>76</sup> LightsOROT (1988) , (Sergisinin Katalogu) Yeshiva Üniversite Müzesi New York.

<sup>77</sup> A.g.k.

olarak yorumlayan göz ve beyin içinde yaratılır. Bu iki boyutlu imgeler, Earls'ün ses ve müziği kullanarak imgeleri genişletmeyi, ters çevirmeyi ve döndürmeyi başardığı; canlandırma (animasyon) ve bölümlenmeler (modülasyon) yoluyla üç boyutluluğa dönüşür.<sup>78</sup>

**Iannis Xenakis** de görsel lazer sunumlarını, müzikal ve teatral performanslarla bütünleştire, hem besteci, hem mimar olan bir sanatçıdır.

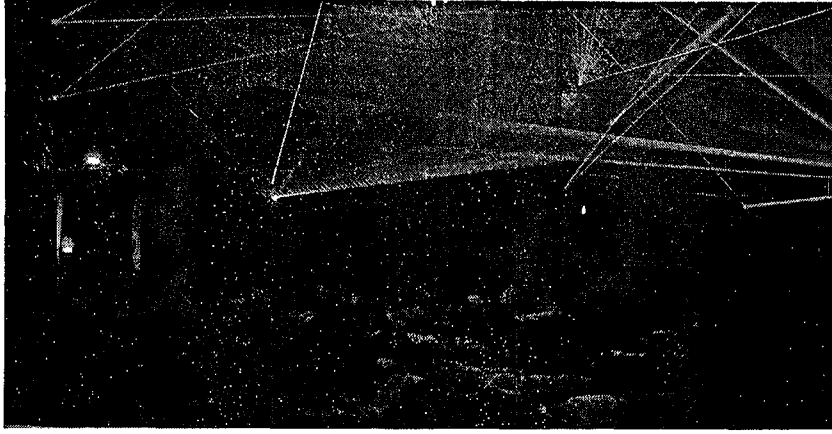
“Sanatçı tarafından gerçekleştirilen bir grup çalışmada, lazer sadece ikinci planda rol oynar. Hatta, geniş bir iç mekan boşluğunda; programlanmış elektronik fişekler, elektronik müzik ve yansıtılmış lazer ışınlarından oluşan *Polytopes* ve *Diatopes* gibi etkili sunumlar meydana getirilmiştir. Sanatçının Polytope araştırması, 1960'larda başlamış ve 1972'de Paris'te Saint-Michel Bulvarı yakınlarındaki 'Roma Hamamı'nda, uzun ve kapsamlı bildirisi *Polytope II*, ile sonuçlanmıştır. Bu; evreni taklit edercesine, geniş ve karmaşık bir iç mekan boşluğunda gerçekleştirilen, güçlü bir görsel-ışitsel manzaradır. İlk kez 1978'de Paris'te Pompidou Meydanı'nın önünde gösterilen *Diatope*'u oluşturan temel öğeler ise, bilgisayarca üretilen sesler kadar, enstrümental müzik, doğadan ve diğer malzemelerle (taş, kağıt vb.) yaratılan seslerdi. Bu çalışmanın görsel öğeleri; 1600 elektronik fişek, dört lazer ışını, 400 ayna ve başka pek çok ışık yansıtıcı malzemeden oluşuyordu. Işık ve ses; bir bilgisayarca kontrol edilen olağanüstü düzenlemelerde bir araya getirilmişti. Elektronik ışınlar kullanılarak yaratılan, tüm bu galaksiler, kozmik bir alanın varlığını vurguluyordu.<sup>79</sup>



Resim IV.29. Iannis XENAKIS, *Polytope*, 1967.  
(Montreal Dünya Fuarı'nda, Fransız Pavyonu'nda gösterildi.)

<sup>78</sup> LightsOROT (1988), (Sergisinin Katalogu) Yeshiva Üniversite Müzesi New York.

<sup>79</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronik Age*, 35.



Resim IV. 30. Iannis XENAKIS, *Polytope II*, 1972.

Joel Stein ve Carl Fredrik Reutersward'ün girişimleriyle ve Paris Görsel Sanatlar Araştırma Grubu (GRAV) tarafından desteklenerek başlayan **Teatral alandaki sanatsal arayışlar**, lazeri, tümüyle izleyicinin katılımıyla oluşturulan, yaratıcı bir süreç olarak görmekle birlikte, çevresel bir amaçla da kullanılmasını ön plana çıkarmaktadır. Stein, titreşimli aynalar ve lazerle gerçekleştirilen parıltılı bir çevre ile ilgili olarak şunları açıklar:

“Bir ya da birkaç aynaya yansıtılan ışınlar, ya sabitlenmiş ya da düzenli titreşimlerle hareketlendirilen spirallere bölünmüştür. Bu ışın, hareketli bir yansıtıcının hızlanması ya da duvar, zemin ve tavan gibi farklı alanlarda uygulamasına göre çoğaltılabilir. Yönlendirici aynalar ve ışık düzenekleri oluşturulur ve bunlar, izleyicinin çalışma boyunca direkt olarak yakalamak istediği ışınları, yeniden ele geçirmesini sağlar.”<sup>80</sup>

Bu sanat dalının ilk öncülerinden olan **Carl Fredrik Reutersward**, Pop Art ve Fluxus Grubu'nun ruhuyla ele aldığı lazeri; izleyiciyi 'şaşırtma' ve 'tuzağa düşürme' yi ister. 1969'da Stockholm'de, lazer ışınlarını ve lazer/ video imajlarını, teatral bir üretim için bütünleştirmiştir.

“Reutersward'ın kentin tümünü kuşatan ve çevresel lazer gösterilerinden oluşan erken dönem projeleri, diğer sanatçıların uygulamaları üzerinde kesin bir rol oynamasına rağmen aslında hiçbir zaman gerçekleştirilmemiştir. Reutersward; bununla birlikte, 'tembel lazer'(lazy laser) olarak adlandırdığı metal bir folyo tarafından yansıtılan yumuşak, dış merkezli lazer ışınları ve belli sayıda lazer imgeleri, lazer dağıtıcıları, üç boyutlu lazer tasarımları ve bazı hologramlar üretmiştir.”<sup>81</sup>

<sup>80</sup> Joel STEIN, *Leonardo*, 3.

<sup>81</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 36.

#### IV.1.2. Elektronik Işık Sanatında Yeni Boyut Arayışları: Holografi

**Holografi**; nesneyle ilişkilendirilmiş karmaşık optik alanlarla oluşturulan arakayıtlardan meydana gelen, iki aşamalı imaj oluşturma yöntemidir. Dalga-ötesi ışınların, yeniden yapılandırılması işlemi olarak da anılan bu yöntem, ilk kez, Macar fizikçi **Denis Gabor**<sup>82</sup> tarafından (düşündüğü özel bir uygulama ile -imajların netliğinin artırılması elektron ışınları ile oluşturulur-) tanımlanmıştır.

Bir hologram üretmek için, lazerden çıkarılan tek bir ışın, ince ve yarı saydam bir levhayla ikiye ayrılarak, ışık ışını ve kaynak (referans) ışını oluşturulur. Işınların yönleri, aynalarla kontrol edilir. Çünkü ışınlar, merceklerden ve iğne deliği büyüklüğündeki bir sistemden geçerek, dışarıya doğru yayıldığından dolayı dardırlar. Işık ışınları seçilmiş nesnelere yönelir ve geri yansır. Işık ışını, referans ışınıyla yeniden birleştiğinde, iki çift ışık dalgası karşılıklı olarak hareket eder ve bu sürece dahil olan ışınların oluşturduğu biçimler, fotoğrafik olarak kaydedilebilir. Işınların hızlı devinimi<sup>83</sup> sonucu oluşan bu çizgisel biçimler, normal koşullarda fark edilemez ise de, lazer gibi tamamlayıcı bir ışık kaynağıyla aydınlatıldıklarında, orijinal nesnenin görüntüsünü, üç boyutlu olarak yansıtan bir düzenleme yaratılır.

Hologram; 1948'de **Gabor** tarafından keşfedilmiş, bunu, 1961'de **Yuri N.Denisyuk**'un ürettiği tek renkli 'ışık hologramları' ve **Emmett Leith** ve **Juris Upatniek**'in, nesnelere üç boyutlu olarak gösterilmesine olanak sağlayan, 'lazer dönüştürücüleri' izlemiştir. 1968'de, **Stephen A. Benton**'ın, beyaz ışık dönüştürüm (transmission) alanındaki buluşu ise; yansıtılan imajların, tayf renkleriyle belirlendiği 'Gökkuşluğu Hologramları'dır.

Hologram; aktif bir optik öge olarak düşünülebileceği gibi, oluşumuna karışan optik öğelerin toplamının bir sonucu ya da bir parçası olarak da değerlendirilebilir.

Holografi estetiğinin tarihsel kabulünü sağlayabilmek için, bilgisayar sanatının da anlaşılabilmesinde oldukça önemli bir yer tutan; fotoğrafik öğelere olan bağımlılığından

<sup>82</sup> Gabor, elektron ışınlarıyla biçimlendirilmiş imajların sürekliliğini sağlamış olmasıyla tanınır.

<sup>83</sup> Deneyler, belli madeni levhalar üzerine düşen ışığın, levhadan bol elektronun çıkmasına yol açtığını göstermiştir. Yüksek frekanslı ışık (örneğin, mor ışık) elektronların daha hızlı, alçak frekanslı ışık (örneğin, kırmızı ışık) elektronların daha yavaş olmasına yol açmaktadır. Einstein, çıkan elektronların hızı ile ışığın frekansı arasındaki ilişkiyi, onun "foton" adını verdiği ışık parçacıkları ya da enerji taneciklerinin taşıdıkları enerji yükü ile açıklamıştır. Dalga uzunluğu kısa, dolayısıyla frekansı yüksek ışık fotonları, daha büyük enerji yükü taşıdıklarından, çarptıkları elektronları daha hızlı harekete geçirmektedirler. Einstein'ın devrimsel nitelikteki bu saptamaları ışık fiziği ve holografik uygulamaların merkezine oturmuştur. (H.Ş)

sıyrılması gerekmektedir. Bu öğelerde ısrar edilmesi, holografinin, özellikle üzerinde durulan, üçüncü boyutunu ön plana çıkarır. Diğer bir açıdan ise; holografik aracın yaratıcı özelliğinin, aslında ‘ışığın kendi yaratıcılığı’ndan kaynaklandığı söylenebilir. Bazı teorisyenler, ışığın sanat tarihi içindeki rolünü tanımlarken (burada özellikle sembolik önemi, maddesel yapısı ve ışık etkileri); holografinin, Rönesans’taki gibi tek bakış açılı perspektif ile imaj oluşturma özelliğini dışlayarak, onu, resimden çok ateşleme teknikleriyle bağdaştırma eğilimindedirler.

Bir pentür resminin tersine, bir hologram, kendini ilk ortaya çıkışındaki dokunsal ve işleyiş özelliğiyle ele verir. Sadece dokunsallık ve görsellik arası gidip gelen niteliğiyle holografik imajlar yaratır. Onu, sadece elimizde bir ayna gibi tutarak ve ileri geri hareket ettirerek veya ona farklı açılardan bakarak, resme benzer bir şeyler keşfetmemiz mümkün müdür?

Holografik optik, geometrik optikle ayrılma noktasına geldiğinde, holografik uzam, artık klasik Öklidyen geometriyle açıklanmıyordu. Genel olarak kavradığımız ve üç boyutlu görselleştirmeye damgasını vurmuş perspektif uzamın aksine, holografik uzam, tamamen matematiksel bir yapı gibi düşünülemez.<sup>84</sup>

Holograf; sadece bir ürün ya da araç değil, aynı zamanda, kendi iç yapısında barındırdığı özel etkileri yansıtan bir ışıktır. Peter Zec; “Holografik uzamın, gerçeğin kopyası olmadığını, estetik etkisinin ise, ona tümüyle başat bir nitelik kazandıran ışığın, kendi yaratıcı enerjisinden türediğini”<sup>85</sup> ileri sürer.

Işık; holografik imgelerin sadece üretici bir unsuru değil, aynı zamanda konusu ve temel varlık nedeni olduğundan, ışığın kendi varlığı, holografik mesajın yayılımı için gerekli bir biçimi temsil eder. Renk pigmentlerinin bağımsızlığı ve malzemenin gerçekliğiyle olan ilişkisi, holografinin estetik sunumlarında, tam da Yunanca’daki ‘duyarlılık’ kavramına denk

<sup>84</sup> Holografik Uzamı tanımlayabilmek için ‘Öklitçi Olmayan Geometrilere’den söz etmek gerekmektedir. Bu da Lobachevski ve Riemann’ın ortaya koyduğu yeni geometrik arayışlarla açıklanabilir. Rus Matematikçisi N.I. Lobachevski (1792-1856); “Bir doğrunun dışındaki bir noktadan, o doğruya aynı düzlem içinde en az iki paralel çizilebileceğini” tanımlamıştır. Alman matematikçisi olan B.Riemann’a (1826-1866) göre de “paralel düz çizgiler yoktur” (Öklit düz çizgilerin paralel olduğunu kabul eder) ve “bir düzlem üstündeki düz bir çizgi aynı düzlem üstündeki başka bir düz çizgiyle kesişir”. Bu da, ayna ya da metal levhalarla ikiye ayrıştırılarak nesnelere yönlendirilen ışınların, tekrar aynı düzlemde kesişmesi sonucunda, ışıkla yaratılan üçboyutlu bir imaj oluşturma sürecine dönüştürülür. Ancak buradaki uzam, sonraları Riemann’ın kuramından hareket eden Einstein’ın da ortaya koyduğu ‘dördüncü boyutla’ ilintilenmektedir. Buradaki dört boyutlu uzam, ışığın yer değiştirmesi ya da zaman faktörünün işin içine girmesiyle ilgilidir. (H.Ş)

<sup>85</sup> Peter ZEC, “The Aesthetic Message of Holography”, *Leonardo*, 22-3/4, 1989, 425.

düşen, geniş bir açılım yaratmasını sağlar. Holografinin estetik mesajını oluşturan nesne ve referans ışınları arasındaki anlık farklılıklar, onun güçlkle gözlemlenmesini sağlar. Bunun da ötesinde, holografik uzam; holografinin estetik etkisi olarak kabul edilen psikolojik biçimle, estetik mesajın asıl içeriği olan fiziki görüşün iç içe geçmesini sağlar.

**Lazer ve holografik sanat alanındaki en önemli sanatçılar; Margeret Benyon, Harriet Casdin-Silver, Dieter Jung, Paula Dawson, Michael Wenyon ve Susan Gamble, Rudie Berkhout, Georges Dyens, Douglas Tyler ve Shunsike Mitamura'dır.**

Holografinin önde gelen temsilcilerinden **Margeret Benyon**, İngiltere'de holografik sanatla uğraşan ilk kadın sanatçıdır ve çalışmalarında, bu alandaki estetik ve teknik ilişkileri başarılı bir şekilde kullanmıştır.

“Benyon; tek-renkli ışık hologramları, üç boyutlu nesne hologramları, beyaz ışık dönüştürüm hologramları ve sıradan insan algılayışı ve yüksek teknoloji arasında bir köprü oluşturmak için, çok amaçlı bir nitelik taşıyan ‘gökkuşağı hologramlarını’ kullanarak farklı tekniklerde işler üretmiştir. Sanatçı; önceleri, kitle iletişim araçları tarafından tek tip düşünmeye itilmiş insanlığa, lazer hologramlarını kullanarak, maddeler dünyasının maddesiz boyutlarını hatırlatmaya çalışmıştır.”<sup>86</sup>

Benyon'un; ilk başlarda gerçekleştirdiği, lazer dönüştürüm hologramları, yalnızca özel ışık kaynakları ve karartılmış bir ortamda sergilenabiliyordu. Holografiyi bir ressam gibi uyguladığı bu erken dönem işlerinden önce Benyon'un; çift yansıtıcı ve zaman ayarlı imaj üreticilerle, iki ayrı görüntüyü aynı yüzeyde buluşturması, nesnelerin tek bir açıdan yansıtıldığında, aynı uzamda ne denli aykırı durabileceklerini göstermesine olanak sağlamıştı.

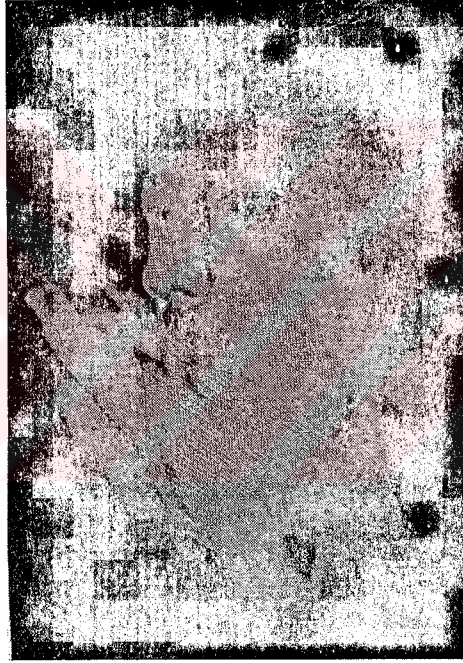
“Benyon böylece, ‘Katı Boşluklar’, ‘Üç boyutlu Silüetler’ ve çıplak gözle görülmesi mümkün olmayan hareketleri gösterdiği *Hologram Olmayanlar*'ı üretmişti. 1972'de ise Benyon; genel anlamda teknolojinin ve holografinin anlaşılmaz bir noktaya doğru ilerlediğini görmüş ve hologramlarını, toplum için bunun tehlikelerini vurgulamak için kullanmaya başlamıştır.”<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 38.

<sup>87</sup> A.g.k., 38.

1970'lerin ortasından sonraki evrede ise Benyon; holografının birleştirici, kültürlerarası ve hatta holistik yaklaşımlarını benimsemiştir. Sanatçının *Kozmetik Seriler*'i (1986-87);

“...kültürün ilk ifadesi olan mağara dönemi resimleriyle benzer şekilde, bedenimizi kullanmak ve dans ritüellerini resimlemek düşüncesinden kaynaklanıyordu. *Kozmetik Seriler*'in imajları, titreşimli hologramın günümüzdeki kullanım biçimini benimsemişti. Titreşimli lazer; holografik yansıtma süresi için hareketli unsurları donduruyor ve sanatçının gerçek kişilerin üç boyutlu imajlarını oluşturmasını sağlıyordu. Lazer ışınları, bazen titreşimli bir etkide kullanıldı. *Kozmetik Seriler*'in imajları, boyanarak güzelleştirilmiş kadınların yüzlerini gösteriyordu. Dikkatle kaydedilen resimler, hologramın altına yerleştiriliyor, böylece, kaynaştırılarak tek bir imaja dönüştürülüyordu. Bu portrelerin altında yatan düşünceler; kültürel, sosyo-politik, sanat tarihiyle ilgili, belgesel, psikolojik ve kişiseldir.”<sup>88</sup>



Resim IV.31. Margaret BENYON, *Kozmetik Serileri*, Richard Hamilton, 1991.

**Harriet Casdin-Silver**; holografik imajlarını oluştururken, Stephen Benton adlı bir mühendisle birlikte çalışmıştır.

“Sanatçı 1968’den önce; ses, ışık etkileri ve izleyicilerin katılımıyla, paslanmaz çelikle çevre düzenlemeleri gerçekleştirmiştir. Casdin-Silver; bu enstalasyonlarda, tasarımını kendi yaptığı ve mylar’<sup>89</sup>dan hazırlanmış elbiseleri izleyicilere giydireyor, böylece; doku ve renk değerlerinin

<sup>88</sup> Margaret BENYON, “Cosmetic Series 1986-87: A Personal Account” *Leonardo*, 307-12.

<sup>89</sup> Mylar: Gerilmeye karşı oldukça güçlü, çok ince polyester bir malzeme. Genellikle kaset bant şeridi veya film yalıtkanı olarak kullanılır.

çelikle karışmasını sağlıyordu. Sanatçı, çalışmalarında daha duyarlı bir ışıklandırma yaratabilmek için yaptığı araştırmalar sonucunda holografının ışıltılı ve çekici olanaklarını keşfetmişti.”<sup>90</sup>

Casdin-Silver, 1968’de holografıyı, temel kaygılarını yansıtabilecek sanatsal bir araç olarak benimseyerek ve holografi tekniklerini genişletebilmek ve laboratuvar ortamında oluşturabileceği fantaziler üzerine yoğunlaşabilmek için, asıl amacı olan feminist ve sosyo-politik düşünceler üzerine iletişim kurmaktan bir süreliğine vazgeçti.

“Casdin-Silver’in hologramları, 1972 yılında Stephen Benton ile ilk kez çalışmaya başladığında; tamamen maddesel bir nitelikteydi. İlk müşterek çalışmaları; her biri 27,94x35,56cm (11x14inç.) ebadında olan lazer aktarım hologramları ve beyaz ışık aktarım hologramlarından meydana gelen *Cobweb Space* (Örümcek Ağı Boşluğu) adlı çalışmasıydı. Bu çalışmada sanatçının temel kaygısı kompozisyondu. Bir çok nedenden dolayı, nesne ışığını, zemin camına doğru yansıtan dikdörtgen cam balık akvaryumunu seçti. Buradaki asıl amaç üç boyutluluk olduğu halde, zemin camında seçilen ışığın biçiminden kaynaklanan iki boyutluluk problemi vardı. Beyaz-Işık Dönüştürüm Sisteminin ikinci aşamadaki işlem bu problemi çözdü. Birbirinden ayrılarak farklı yönlere giden ışınlar ve paralelligi önleyen merceklerle, ikinci aşamadaki işlem imajı genişletip çevirebiliyordu. Bunun da ötesinde, plakanın önünde yansıtılan imaj daha çok büyüyor ve deforme oluyordu.

Casdin-Silver, Benton ile müşterek olarak bir dizi çok renkli beyaz-ışık aktarım hologramı (örn.: *Hologram IX*, 1972) ve bazı lazer aktarım hologramları (örn.: *Holos 17*, 1973) meydana getirdikten sonra, tamamen lazer ışığı ile düzenlenen (optik sistemde gerçek nesne yoktu) *Sphere* (Küre) serisini ürettiği Brown Üniversitesi’nde çalışmaya başladı. Burada, yansımaları biçim, plakaya doğru gidip, oradan geri yansıdığına, plakanın düzlüğünü de kavisliymişcesine gösteriyor ve cam ile küreyi simbiyotik (tek vücut) bir yakınlık içine sokuyordu.”<sup>91</sup>

Bu noktadan sonra, Casdin-Silver; feminist yönünden dolayı; hologramlarının teknik ve kavramsal üretimlerini tek başına gerçekleştirmeye başlamıştır.

“1975’den itibaren, lazer ışığını farklı biçimlerde kullandıktan sonra, holografik sanat yoluyla gerçekleştireceği sosyo-politik vaadini hatırlamış ve bunu da *Phalli* adlı çalışmasında uygulamıştır. *Phalli*’de (1975) beyaz ışık dönüştürüm imgesi, önden 91,44cm (3 ft.) derinliğe yansıtılmıştır.”<sup>92</sup>

<sup>90</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 39.

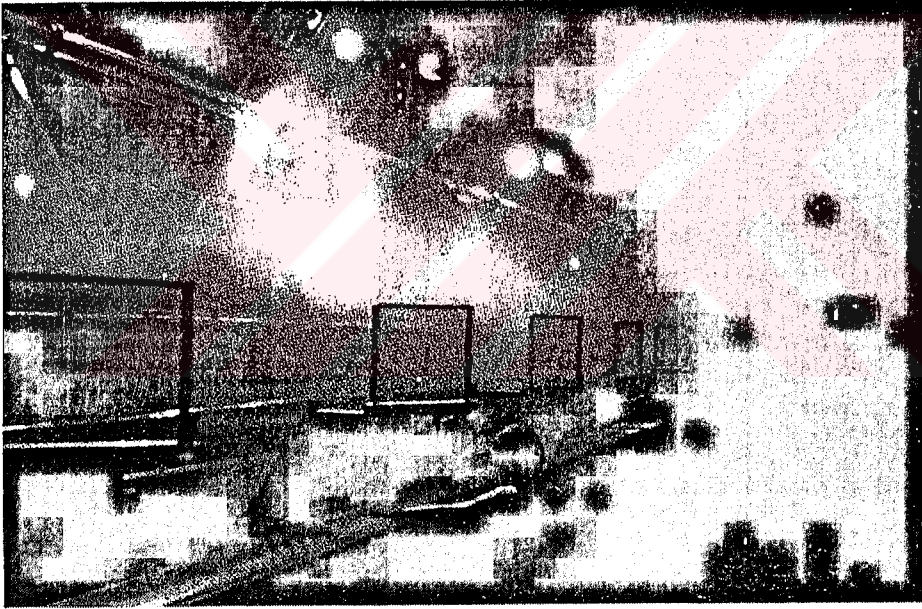
<sup>91</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 40.

<sup>92</sup> Harriet CASDIN-SILVER, “My First Ten Years as an Artist-Holographer (1968-77)”, *Leonardo*, 317.



“1976 yılında, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’ndeki ‘Gelişmiş Görsel Çalışmalar Merkezi’ne taşındıktan sonra, çevresel sanat konusundaki ilgisi *Equivocal Forks Serisi I. ve II* adlı çalışmalarıyla, yeni bir eğilim olarak yansıdı. Tayf renklerinden meydana gelen ve bütün Merkez’in bir bölümünde yer alan 43,89 m.(144ft.) çevresel dış-mekan heykeli *Centerbeam* (Merkez-Işın) ilk olarak, 1977 yılında Kassel’de Documenta 6’da sunuldu. Bir yıl sonra ise, Washington’daki Smitsonian Enstitüsü Havacılık ve Uzay Müzesi’nin yakınlarında sergilendi. Proje, holografik imgelerin ayna yansıtıcıları ile idare edilmesini kapsıyordu (hologramların pek çoğu güneş yansıtıcı sistemi kullanıyorlardı). İmgeleri tekrar düzenlemek için izleyici katılımcılar iki ilave yansıtıcıyı elle idare edebiliyorlardı.

Casdin-Silver, bu enstalasyonu takiben, *A Woman Campton I ve II*, *Beth Dara* ve *Karen Stefani* adlı çalışmalarını ve izleyicinin interaktif katılımıyla gerçekleştirdiği, ilk örneği, paslanmaz çelik olan çalışmanın geliştirilmiş bir biçimi olan, *Exhaust*’la (Tükeniş) (1968) kendini, feminist konulara daha da çok adanmıştır.”<sup>93</sup>



Resim IV.32. Harriet CASTIN-SILVER, *Centerbeam* (Merkez-Işın)’a holografik yardım, 1977.

1989’da Kiev’de Ukrayna Fizik Enstitüsü’nde gerçekleştirdiği ve 1991’de New York’taki Holografi Müzesi’nde de gösterilen sonraki hologramlarını; Birleşik Devletler ve Paris Hologram Endüstrisi ile yaptığı işbirliği sonucu oluşturmuştur.

“Bu çalışmalar, Paleolitik dönemin bereket tanrıçası *Willendorf Venüs*’ünü (1991) canlandırdığı aynı adlı hologramıyla sonuçlanmıştır. 1989’da gerçekleştirdiği ve Holografi Müzesi’ndeki üç enstalasyonundan

<sup>93</sup> Harriet CASDIN-SILVER, “My First Ten Years as an Artist-Holographer (1968-77)”, *Leonardo*, 317.

biri olan *Ikony* (ikon) adlı çalışmasında ise; Kitle iletişim araçları ve din arasındaki ilişkileri yansıtmıştır. Bu çalışmada; dağılan S.S.C.B'nin otoriter rejiminin, kilise tarafından devralınacağına ilişkin korkular dile getirilmiştir.”<sup>94</sup>



Resim IV.33. Harriet CASDIN-SILVER, *Venus of Willendorf*, 1991.

Alman sanatçı **Dieter Jung**, 1972’de, tuval bezinin çözüğü ve atıklarının tekrarıyla şekillenen, yatay ve dikey salınımlı düzlemler üzerine gerçekleştirdiği döngüsel portrelerle resim yapmaya başlamıştı.

Jung’un, 1977’de gerçekleştirdiği ilk hologramları; lazer ışığı yansıtılarak kuş tüyü imgelerinin izlenilebilir kılınmasına dayalı, eksensiz dönüştürüm hologramlarıydı. Gerçek kuştüyülerindeki, ışığı kıran ve yansıtan yarı şeffaf görünüşler, renk değişimleri sonucu, optik yanılsamalar ve hoş kırılmalar yaratıyordu. Bu deneyimler, Jung’un holografik sanat üretimlerinin temelini oluşturuyordu.

“İlk projelerinden birini, bilim adamı Donald White’la birlikte gerçekleştirmişti. Bu çalışma; ‘Hologram’ olarak adlandırılan ve özellikle Jung’un çalışmaları için Hans Magnus tarafından yazılmış iki şiirin uyarlanmasından (transfiguration) oluşmaktaydı. Bu şiirlerden Almanca

<sup>94</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 40.

olanı: “Bu cümle, havada yayılır”, İngilizce olanı ise “Havada şiir yazmak kolaydır” dizeleriyle başlıyordu.<sup>95</sup>

İlk şiir; dizelerin güçlü ve gerçek imajlar olarak yansımaları sağlayan, parlak ve yarı şeffaf tüplere monte edilmişti. İkinci şiir ise; bir silindirin içinde spiral olarak hareket eden şiir ve dikey bir eksenle hareket eden şiir başlığıyla, 360 derecelik bütün bir hologram oluşturuyordu. Bu sözcükleri sayfalardan kurtarıp, onları boşluğa yazmanın bir yoluyla.<sup>96</sup>

Jung’un, gökkuşağı holografik tekniklerini kullandığı çalışmaları ise şöyle sıralanabilir. Bunlar çok yönlü renk ilişkilerini barındıran hologramlardı: *Butterfly* (Kelebek) (1982), *Feather Shadow* (Kuştüyü Gölge) ve *Into the Rainbow* (Gökkuşağı’nın Altında) (1983) ve çok pozlu hologramları; *Present Space* (Mevcut Uzam) (1984), *Different Space* (Farklı Uzam) (1985), *Illuminations and Sun Dial* (Aydınlatmalar ve Güneş Kadranı) (1986). Bu projeler, kendi renk alanlarını, imaj düzleminin önünde ve arkasında geniş, dikey şeritlerle yansıtarak, izleyicinin yokluğunda havada eriyen ve boşlukta tarifsiz bir sanatsal etkiyle değişen ışığın, renkli gölgelerini duyumsatırlar yalnızca...

Avustralyalı sanatçı **Paula Dawson** ise, büyük ölçekli hologramları ile ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Sanatçı 1980’de, lazer aktarım hologramıyla bir odanın tümünü canlandırdığı “*Ev Gibisi Yok* (yüzey ölçeği 1500 x 950 mm, imaj ölçeği 3000 x 3000 x 2800 mm) adlı çalışmayı gerçekleştirmiştir. Bu çalışma; daha önce dünyanın hiçbir yerinde denenmemiş ölçekte bir holograma gereksinim duyuyordu. Ve sonuçta Fransa’da Besançon’daki O.B.E. laboratuvarlarında gerçekleştirildi.”<sup>97</sup>

*Eidola Suite* (1985) adlı enstalasyon ise, üç lazer aktarım hologramıyla oluşturulmuştur. (yüzey ölçeği 1500 x 950 mm, imaj ölçeği 3000 x 3000 x 5000 mm) Dawson banliyödeki bir evin farklı anlarını canlandırdığı bu çalışmasında; evin boş olan orta bölümündeki zamanı, pencereden bakıldığında görülebilecek biçimde ve her iki yönüyle yansıttı. Burada;

“Sağdaki ağaçlı alan, geçmiş zamanı temsil ederken, sol taraftaki arka bahçe görüntüsü ise geleceği temsil etmekteydi. Bu açıdan *Eidola*

<sup>95</sup> Hans Magnus ENZENSBERGER tarafından Dieter JUNG’ın holografik enstalasyonları için yazdığı şiirin tümü: Havada şiir yazmak kolay. Bütün ihtiyacın olan birkaç sözcük; ışık adımı, ışık dokunuşu, ışık düşünceli sözcükler ve senin nefesin yeterlidir, onların yükseltilmesi ve sürdürülmesine şeffaflıklarını, dengelerini sağlamalarına, hava boşluğunda uçuşuyorken, süzülmesine ben ve ölüm arasında. Havadan daha hafif birkaç sözcük olacak ve ışıklar sönecek ve onlar dünyanın karanlık yüzünde yavaşça batacak. Boş ver süzülme. Yapmak kolay.

<sup>96</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 42.

<sup>97</sup> Dieter YUNG, “Holographic Space: A Historical View and Some Personal Experiences”, *Leonardo*, 331.

*Suite* bir galeride kolay kolay rastlayamayacağımız bir ayrıcalığa sahipti. Bu ayrıcalıklı yapı; izleyicinin daha önce farketmediği bir dünyayı, ona gösteren bir teknoloji harikasıydı başka bir şey değildi. Bu; Heidegger'in daha önce teknolojik çağın etkin sunuş biçimi olarak ifadelendirdiği bir biçimlenişin özeti gibiydi. Dawson; aynı zamanda, bu üç parçadan oluşan yapı ile ilgilenerek, tüm zamanların maddeler dünyasının bir kesitini sunuyordu *Eidola*<sup>98</sup> *Suite*, yaşanan çevrenin tanıdık nesnelere biçimlenen ve yaşanmış hikayeleri ve performansları sürdüren, zamana ilişkin alternatif bir farkındalığı çağırıştırır.<sup>99</sup>



Resim IV.34. Paula DAWSON, *Eidola Suite*, 1985.

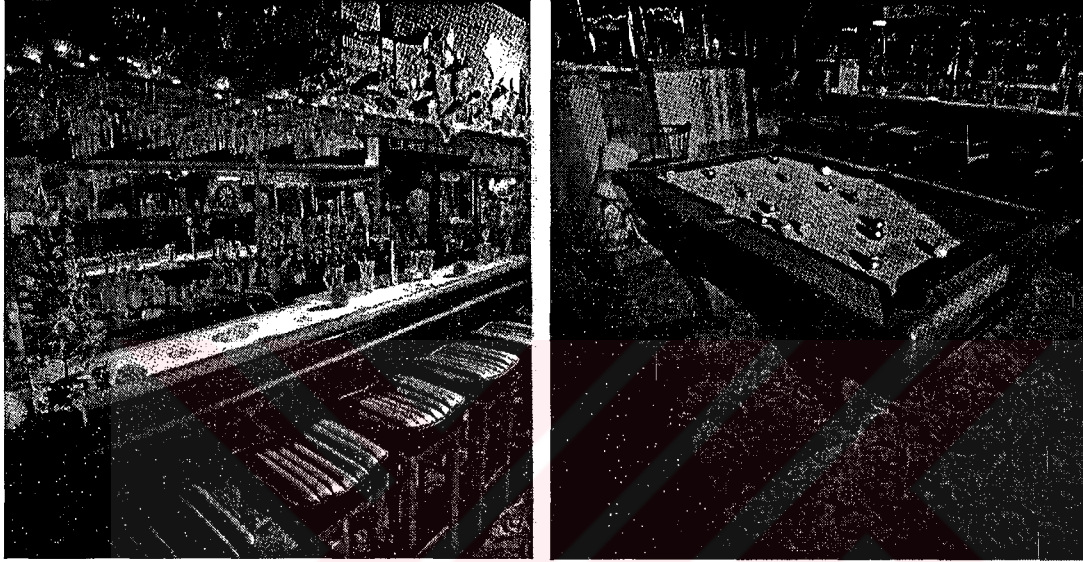
Dawson; ana teması hatıra olan *To Absent Friends* (1989) adlı çalışmasında, çeşitli tekniklerle kaydedilen holografik imajların birarada kullanıldığı, performans ve filmi de kapsayan kapsamlı bir enstalasyon gerçekleştirdi. Burada;

“Üç geniş lazer aktarım hologramıyla, tipik Avustralya ‘pub’ barlarının mobilyalarını, farklı kesitlerle yansıtıyordu. (Levha 1500 X 950 mm, imajların ölçüleri ise; 8000 x 30.000 x 3000 mm) Çalışmanın teması; öğrencilerin yürüdükleri yol üzerinde yer alan ve antik Yunan mnemonic tekniği kullanılarak, ünlü bina ve mimari yapıların farkedilmesine dayanıyordu. Geçilen yerlerin hatırlatılması için; binaların yürüyüşte karşılaşılan her bir bölümüne, yazılı balmumu tabletleri, hatırlatıcı bir unsur olarak yerleştiriliyordu. Böylece, öğrencilerin bilgilerini tazeleyebilmek için, binanın herhangi bir bölümünü gözlerinde canlandırmaları yetiyordu. *To Absent Friends* (Kayıp Arkadaşlara)’nın

<sup>98</sup> ‘*Eidola*’ Yunan düşünürlerinin, ‘görünen dünyanın nesnelere dışa yansıttıkları’ olduğu inançları.

<sup>99</sup> Kelvin MURRAY, (Makalede Heidegger’in teknolojiye dair sorgulamalarından yapılan alıntı), *Perspecta*, (Sergi Katalogu).

holografik imajları; yılbaşı arifesi süresince yaşananların, hafıza süreçlerindeki imgeler yoluyla farklı açılardan canlandırılmasına dayanıyordu. Barın arkasında yer alan hologramlar, farklı yaşamsal kesitlerde rastlaştığımız, değişik yerlere yerleştirilmiş müzik kutuları ve benzeri objeleri tanımlıyordu. Hologramın resimsel planı, yılbaşı arifesindeki gece yarısı gibi, sembolik olarak geçmiş ve gelecek olarak ayrıştırılmıştı. *To Absent Friends*'in asıl amacı, çağdaş mimarinin bir bilgilenme aracı olarak değil, duygusal bir bellek deposu olarak kullanılmasına olanak sağlamasıydı.”<sup>100</sup>



Resim IV.35. - 36. Paula DAWSON, *To Absent Friends* (Kayıp Arkadaşlara), 1989.

Sanatsal birlikteliklerine aktif olarak 1983 yılında başlayan ve genellikle nokta etkilerini içeren, çift yüzeyli yatay hologramlarını, bir resim sehpası üzerinde sunan, optik mühendisi **Michael Wenyon** ve sanatçı **Susan Gamble**, Avrupa’da holografinin sanatsal kullanımını keşfetmeye yönelik ilk gösterilerini (workshop) 1980 yılında, Londra’daki Goldsmith’s College’de bir holografi etkinliğinde gerçekleştirmişlerdir.

“Bu hologramlardaki renkler, emisyonun kabarmasını veya çekmesini sağlayan kimyasallarla oluşturulmuştu. Aksi takdirde bütün renkler lazerin kırmızı renkleri gibi olacaktı. Lazer ışınlarının belirli bölümlerine yerleştirilen ışıklı renk parçalarıyla oluşturulan nokta etkili çalışmalar “Noktalı Lazer” olarak adlandırıldı. Bu oluşumlar; lazer ışınları bir nesneyi aydınlattığında, doğal olarak, az ya da çok belirginleşiyordu. Fakat sanatçı, doğal ve biyolojik süreçleri taklit etmek ve yeni bir biçimsel senteze ulaşmak amacıyla, saf tayf renkleri ve nokta parçalarını bütünleştirerek, biçimlerin ölçüsünü değiştirebiliyordu. *Coal Seam* (Kömür Yatağı) adlı çalışmada, noktalar bir aleve dönüşürken,

<sup>100</sup> Paula DAVSON, *International Symposium on Display Holography* (Bildiri).

*Water Stretch* (Su Yayılımı) adlı diğer bir çalışmada ise, suyun akışını canlandırıyordu.”<sup>101</sup>

1986 ve 1988’de, sanatçı olarak Royal Greenwich Observatory’ye yerleştikten sonra, Wenyon ve Gamble, yaptıklarını evrensel bir imge olarak sunmak amacıyla, dikkate değer bazı holografik enstalasyonlar ürettiler.

“Örneğin *Zodyak*; berrak bir camın ince çizgisinden bakan izleyicilerin gördüğü kırmızı yıldızların sonsuz alanıydı. Wenyon ve Gamble; izleyicilerin, dar bir ‘posta kutusu’ deliğinden bakarcasına, camın kenarlarının arkasında, ilerisinde ve yukarısında bulunan geniş alanı deneyimlemelerini istiyorlardı. Bu çalışma; sanki alacakaranlıkta beliren yıldızları hatırlatırcasına, kırmızı hologram ve mavi arka fon arasındaki ışıkları solgunlaştırarak, hafif bir geçiş sağlayan elektrik karartma sistemiyle tamamlanıyordu.”<sup>102</sup>



Resim IV.37. Michael WENYON ve Susan GAMBLE’in stüdyosu, Royal Greenwich Observatory, Londra, 1987.

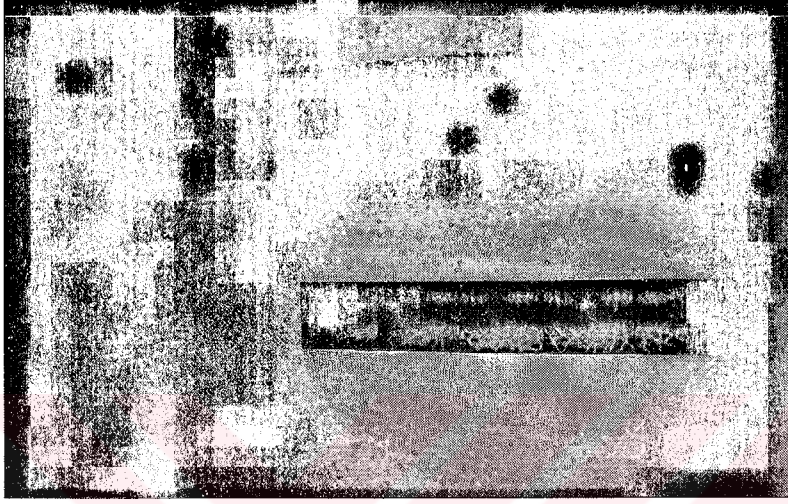
Wenyon ve Gamble’in amacı; “hologramın özelliklerini, durağan bir resimsel imaj olarak değil, güncel yaşamın teatral performanslarındaki gibi, kendine dair bir yaşamsallık barındıran, ışığın hareketli imajı olarak sunmaktı. Bu yüzden; evrenin sırlarını yorumlayan bir model olarak, astronomi tarihini izliyorlardı. Onlar bu gizemi; optik okuyucularla çözümlenerek, kendi soyut ışık biçimleriyle, sanatsal bir düzeye taşımak istiyorlardı.”<sup>103</sup>

<sup>101</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 45.

<sup>102</sup> A.g.k., 45.

<sup>103</sup> 18 Mart 1991’de sanatçılarla yapılan bir röportaj.

Wenyon ve Gamble; *Stella Maris* ve *Radii* (1989) adlı geniş ölçekli hologramlarında, bu sanatsal niyetlerini ortaya koyarlar. *Stella Maris*'de, Wenyon ve Gamble; suyun altındaki biçimler gibi, ışığın doğal yapısında görülebilecek optik çizgilerden oluşan ve geriye doğru kaçan basit bir derinlik yarattılar. *Radii*'de ise; bir tünelin sonundaki ışığı ya da bir teleskoptan bakıldığında görülen uzaktaki bir parıltıyı anımsatan izlenimlerden yola çıktılar.



Resim IV.38. Michael WENYON ve Susan GAMBLE, *Stella Maris*, 1989.

“Wenyon ve Gamble; ilk etapta, hologramın kendi iç yapısında barındırdığı orijinal optik ifadeyi doğrudan sunan, somut bir olgu olan ışığı yakalamak için uğraşmalarına rağmen, optik aygıtlarda daha şiirsel bir düzey yakaladılar ve karmaşık niteliklerinden dolayı bilimin sürekli ilgilendiği evrenin, görsel ifadelerine benzer bir derinlik yarattılar.”<sup>104</sup>

Holografıyı A.B.D’de iken keşfeden, Hollandalı moda tasarımcısı ve sahne ışıklandırma uzmanı **Rudie Berkhout**’un çalışmaları biçimsel olarak farklıdır. Sanatçı çalışmalarında;

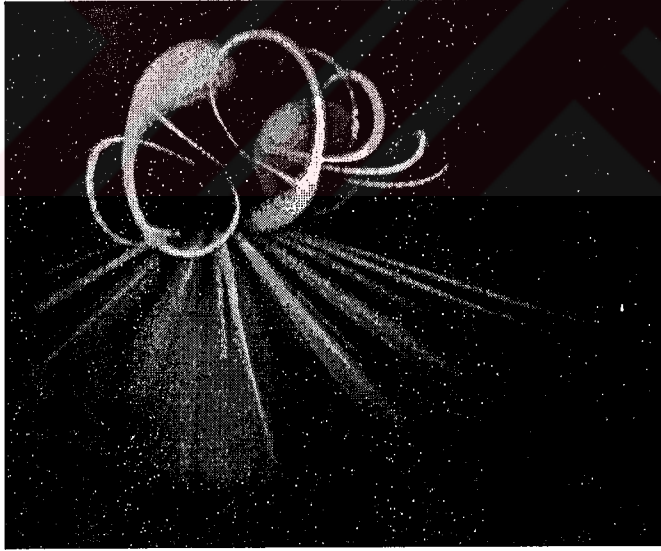
“Büyük bir mercek sistemi kullanarak ve imajı holografik yüzeye odaklayarak, sadece beyaz ışıkta görülebilen siyah ve beyaz aktarım hologramlarından kaçınmıştır. Berkhout; Benton’un beyaz ışık aktarım hologramlarını, ekstra referans ışınlarını düzenlemek ve farklı renkleri sıralayarak beyaz ışık üretmek için kullanarak, yeni bir imaj üretim işlemi oluşturmuştu. Holografik optik unsurların [Holographic Optical Elements (HOEs)] kullanımındaki bu farklılık, imajın canlandırılmasıyla sonuçlanmıştı. Bu teknik değişiklikler; aynı zamanda, geometrik soyutlamalardan, organik kompozisyonlara dönüşümü de içeriyordu.”<sup>105</sup>

<sup>104</sup> 18 Mart 1991’de sanatçılarla yapılan bir röportaj.

<sup>105</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 47.

Berkhout 1978’de; bir küp ve iki küre kullanarak, üç ana holograma kaydettiği imaj ve renk çoğaltım tekniklerini geliştirmeye çalıştı. “Özellikle bu çalışma için tasarladığı holografik optik unsurların yardımıyla orijinal görüntülerden çok sayıda küp ve küre oluşturdu. Bu; temelde, çok sayıda odak noktasının , üç boyutlu bir şebekede düzenlenmesini kapsayan bir mercek olan ‘HOE I’ di.”<sup>106</sup>

Berkhout için; **Holografik imaj oluşturucu**; diğer bir araçla gerçekleştirilmesi mümkün olmayan ve tam bir optik işlemle sonuçlanan heyecan verici bir deneyimdi. Sonuç sanatçıya göre, ikinci derecede atomik bir etkileşimle ilişkiliydi. Onun holografide bulunduğu eşsizlik; imajın, izleyicinin pozisyonuna bağlı olarak eşzamanlı bir şekilde varolması ya da yokolmasıydı. Çalışmayı yanlarından ve arkasından görebilmek izleyiciye, imajın tüm açılarını inceleme ve düşünme olanağı sağlıyordu. Berkhout; 1980’den sonra, holografik canlandırma sürecini geliştirmiş ve *Event Horizon* (Ufuk Çizgisi) ve *Vasarely Space* (Vasarely Boşluğu) çalışmalarında örneklediği gibi, ışıkla çizgi çizme ayrıcalığını sunmuştu. Daha sonra ise, sanatçıya; Vasarely’nin iki boyutlu düzlemde gerçekleştirdiği optik etkilerin, üç boyutlu olasılıklarıyla oynama olanağı sağlamıştır.



Resim IV.39. Rudie BERKHOUT, *Event Horizon* (Ufuk Çizgisi), 1980.

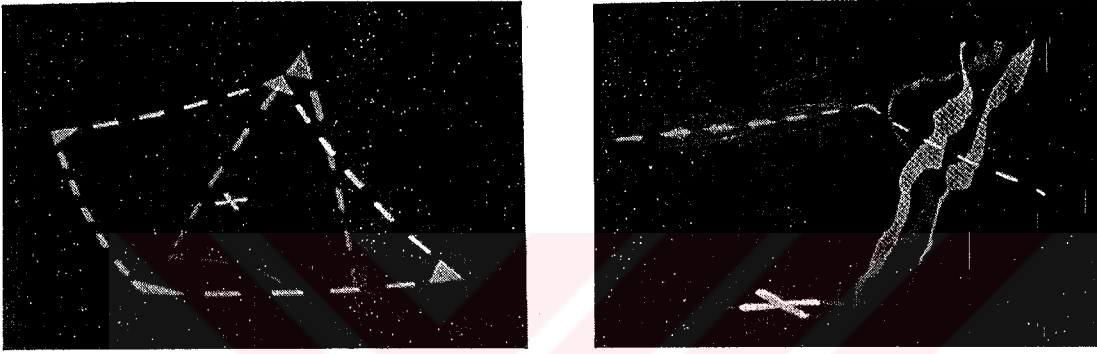
Berkhout’un, sonuçlandırılmış bir yüzeyin renk ve imajlarıyla düzenlenmesi işlemine yardımcı olarak 1982’de gerçekleştirdiği holografik görüntü arayıcısı (viewfinder); imajlarla yaratılan, derinliği temsil eden, noktalarla çevrelenmiş dikdörtgenler oluşturuyordu ve yine

<sup>106</sup> Rudie BERKHOUT (1989), “Holography: Exploring a New Realm: Saping Emty Space with Light”, *Leonardo*, 313-16.



dış hatları noktalarla biçimlendirilmiş yüzeylerin birbiriyle ilişkilendirildiği *Deltawork*, *Delta II* ve *Delta IV* gibi çalışmaların esin kaynağı oluyordu.

“1989’dan beri Berkhout’unun asıl amacı, imaj yaratım sürecini daha organik, hızlı ve çabuk kılmaktı. Böylece daha da kişisel ifadelerle yönelebilecekti. Bu amaç doğrultusunda, izleyicinin önyargılarını yıkmak ve daha engin bir duyumsama alanı yaratmak amacıyla, manzara ve soyut resim arasında gidip gelen çok sayıda çalışma üretmiştir. Onun umudu; gerek doğa, gerekse teknoloji aracılığıyla, içinde yaşadığımız ‘sihirli’ dünyaya ayna tutarak, kendi anlayışının en hassas düzeylerine ulaşmaktı.”<sup>107</sup>



Resim IV.40. - 41. Rudie BERKHOUT, *Deltawork*, *Delta IV*, 1982.

**George Dyens;** 1980’lerin başında, izleyicilerin kendi varoluşsal endişeleriyle yüzleşebilecekleri, yatay ve dikey boyutlardan arındırılmış, ağırlıksız bir çevrede derinlikli peyzajlar yaratmak ve çalışmalarını boşlukta özgürce yüzer gibi gösterecek bir yol ararken holografı keşfetmişti. Dyens’in çalışmalarında;

“Heykel ve holografı, iletişimin organik araçları olarak ortaya konuyordu. Holografı; şeffaf (geçirgen), boşluksal ve parlak özelliğinden dolayı, sanatçının çalışmalarında kullandığı heykellerin katı yapısına, şiirsel ve çarpıcı bir tezat oluşturuyordu. Zamansal ve uzamsal açıdan, bu ‘Holo-heykeller’; dinamik-statik, birleşim-ayrılış ve hayat-ölüm arasındaki bir noktada varolurlar. Bu; okulların ya da hareketlerin dar kapsamlarının dışında varolan, düşünsel bir perspektifin sembolize edilmesidir. Bu çalışmalar aynı zamanda, doğa ve varoluşun anlamı, yaşamın kırılğanlığı ve insanın evrensel dengeyi sorgulayışına dayalı bir iç dünyayı yansıtıyordu.”<sup>108</sup>

Dyens’e göre; holografı hem gerçektir, hem de maddesizdir. Yanılsamacı (illusionistic) ve büyüleyicidir (magical). Işıkla ilgilidir ve ışık da renktir. Holografı, sanatçıya, dışsal bir

<sup>107</sup> *Images du Futur*, (1988) (Sergi Katalogu), 67 ve Rudie BERKHOUT, “Holography: Exploring a New Realm: Saping Emty Space With Light”, *Leonardo*, 313-16.

<sup>108</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronik Age*, 49.

ışıkla görülebilir kılınan ve birbiriyle yakın bir ilişki içinde hareket eden şekillerin bulunduğu, sürekli devinen sonsuz bir boşluğun yaratılması olanağını sağlıyordu.

“Işık; tinselliğin (spirituality) sembolü olarak sanatçının çalışmalarında önemli bir rol oynar. O; heykellerini artık keskiyle değil lazer ışınlarıyla, resimlerini ise fırçayla değil, spot ışıklarıyla oluşturuyordu. Onun, dokunulabilir heykellerle, dokunulamaz olan holografıyı birbiriyle bütünleştirmesi; doğanın, toprak-su ya da ateş-hava gibi dokunulabilir ve dokunulamaz maddeleri biraraya getirmesi gibi yeni bir evrenin yaratılmasını içeriyordu.”<sup>109</sup>

“*Big Bang II*’de; (çok araçlı enstalasyon 10,97x15,24mt (36 x 50 feet- boyutlarında, heykelsi bir çevre oluşturuyor.) 24 tane renksizleştirilmiş tayf dönüştürüm hologramı (her biri 30,48x55,88 cm (12 x 22 inch.), 9,144 m (30.000 feet’lik fiber optik araçlar (en ekonomik ışıklandırma aracı), elektro-akustik müzik, programlanmış bir elektronik sistem ve yüksek frekanslı stereo sistemi kullanarak, sadece teknolojik uygarlığımızın kısır bakış açısına değil, aynı zamanda bu astrofizik mitos’la, herkesin içinde bir rol oynadığı evrensel bir dramayı temsil ediyordu Bu; çok farklı biçimlerle, yıldızlı sınırsız bir uzam yaratılarak oluşturulmuştu.”<sup>110</sup>

**Douglas Tyler**, duvar resmi sanatçısı olarak meşhur olmuş, holografiyle çalışmaya 1970’lerin sonlarında başlamıştı ve bu tarihten itibaren, holografi konusunda verdiği dersler ve düzenlediği sergiler dışında, yazılarında ve konferanslarında, bu aracın kullanımındaki ifadeciliği savunmuştu. Tyler’in 1991’de Reims’deki ‘Işık Sanatı’ (Light Art) sergisinde, *Dream Passage* (Düş Bölümleri) adlı enstalasyon serisinin bir parçası olarak gösterildiği *Light Dreams* (Işık düşleri) olarak adlandırılan renkli camla oluşturduğu holografik enstalasyonları, onun, sanatçı, toplum ve sanat yapıtları arasındaki etkileşimi keşfeden biri olarak adlandırılmasını sağlamıştır.

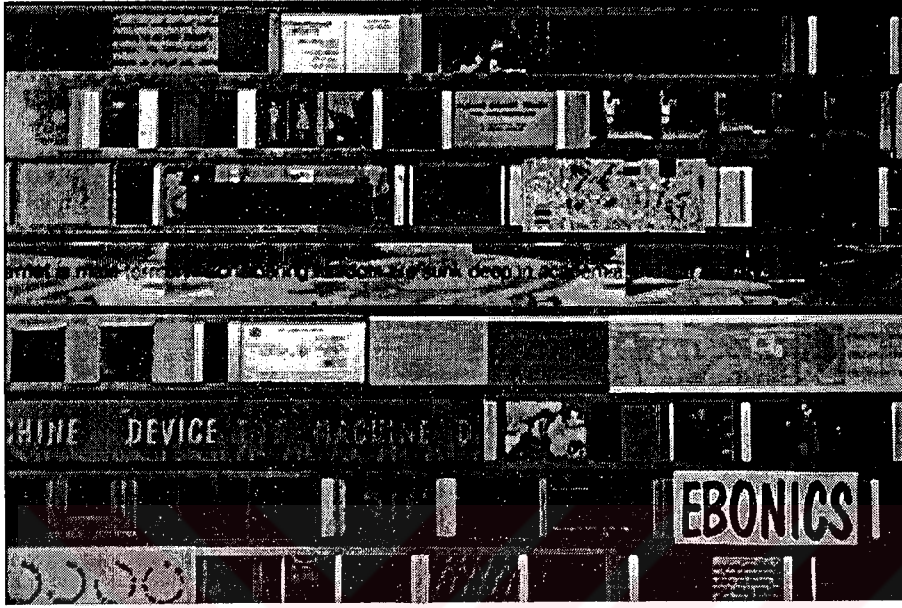
Sanatçı şöyle yazar.

“Holografik araçta bana heyecan veren bir şeyler var. Bu; bir açıdan eşsiz oluşundan, bir başka açıdan ise boyutlarındaki gizemli yanılmasından kaynaklanıyor. Daha da önemlisi, holografi benim çalışmalarım için, dinamik ve sembolik ilişkilerin; sanatçı, yapıt ve izleyici tarafından paylaşıldığı interaktif bir araçtır. Tüm sanat yapıtları, sanatçı ve izleyici arasında bazı alışverişleri içermesine rağmen, holografik araç; bu tür bir alışverişte kilit rol oynayan etken aşamalardan

<sup>109</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 49.

<sup>110</sup> Hervé FISCHER, *Georges Dyens’in Big Bang II*, (Sergi Katalogu).

oluşur. Bu alışveriş aracı, üst düzeyde dinamik bir diyaloga dönüştürür. Bir hologramın karşılıklı uzamında yol alırken, ortak varoluşumuzu duyumsarız.”<sup>111</sup>



Resim IV.42. Douglas TYLER, *Ephemeral Garden*, 1997.  
(Holagrafi ve karışık malzemenin yansıtılması.)

Japon sanatçısı Shunsike Mitamura, Dyens’in çalışmalarında ortaya koyduğu bu tür tinsel ve metafizik karşılaştırmalar ve ‘eğilimler’den etkilenmiş bir sanatçıdır. Onun, elektrik ağıyla, insan gözü biçiminde oluşturduğu



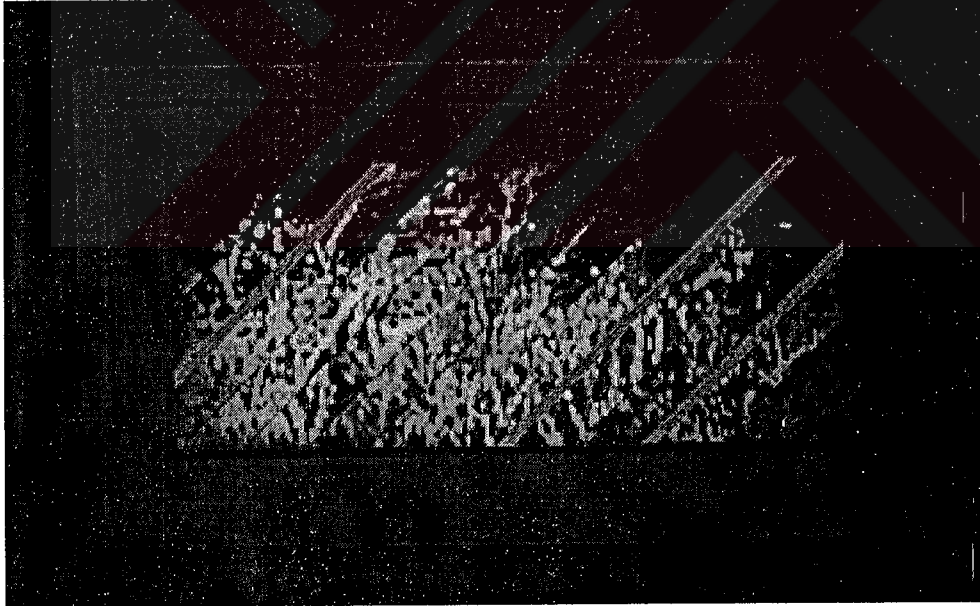
Resim IV.43. Shunsike MITAMURA, *Dökülen Vişne Yaprakları*, 1993.  
(Beyaz ışık dönüştürüm hologramı.)

<sup>111</sup> Les artistes et la lumière (Sergi Katalogu), 42.

“*Apple in the Eye* (Gözdeki Elma) (1982 ) adlı çalışması, sanatçının, karışık malzemeyle oluşturduğu ve rengi vurguladığı *Heliostat in Aqua* (Sudaki Heylostad)<sup>112</sup> adlı enstalasyonunda olduğu gibi hareli bir etki yaratır. Buradaki renk, daha küçük bir hologramca yakalanarak, suyun altında aynayla oluşturulmuş bir yüzeye yansıtılmıştır. Optik bir mercek gibi kullanılan hologramla, elektrik motoruyla hareketlendirilen suyun, kıpırdayan dalgalı şekilleri duvara ve tavana yansıtılıyordu. Sanatçı, bu ‘Parıltılı Meditasyon’ ile ‘daha önce hiç görülmemiş tinsel bir uzam geliştirebileceğini’<sup>113</sup> iddia etmişti.”

Pascal Gauchet’nin *Mirage, Moiroge* (1988) ve holografik düzenlemelerle; kıyıya vuran dalgaların ritmik sesleri ve yarı saydam bir ağ üzerine yansıtılan bulut görüntüleri ile çakıllı bir sahilin parıltılı bir şekilde yeniden canlandırıldığı *The Colours of Time* (Zamanın Renkleri) (1991) adlı çalışmalarındaki renk araştırmaları üzerinde de durulmalıdır.

“Yansıyan hologram düzlemlerinin yatay olarak kesilmesi: boyanmış, dokulu yüzey imgesinin; renkli parçalara ayrışarak ve kırılarak, bulutlu bir gökyüzüne dönüşmesidir. Enstalasyon, imaj dünyasına yapılan yolculuğa bir çağrı, dokunulan ve dokunulamayan arasındaki zamansal bir geçittir.”<sup>114</sup>



Resim IV.44. Pascal GAUCHET, *Object Insolite*, 1996.  
(Hologram yansıtımı.)

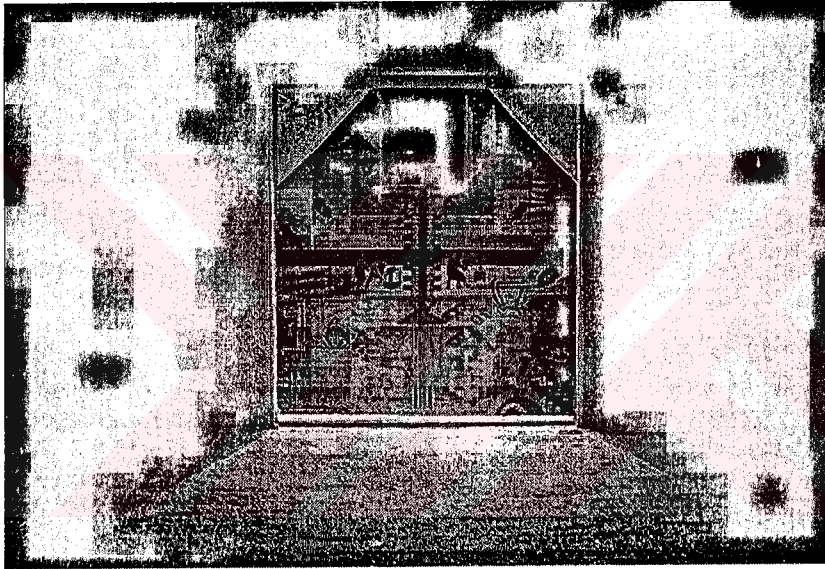
<sup>112</sup> Saatin çalışırken yavaşça dönerken güneş ışınlarını belli bir yöne doğru yansıtan bir alet.

<sup>113</sup> Ans VAN BERKUM-Tom BLEKKENHORST, *Science and Art*, 62.

<sup>114</sup> Frank POPPER, *Art of the Elektronic Age*, 49.

**Brigitte Burgmer**; ilk yanıp sönen beyaz ışık hologramı olan *Cartesian Portrait of a Young Painter* (Genç Bir Ressamın İçsel Portresi) (1982) adlı çalışmasında, ‘anamorfoz’<sup>115</sup> fenomeni ile karşı karşıya geldi. Bu; onun daha sonra yaptığı holografik işlerde önemli bir yer tutar. Burgmer,

“.....imajların optik olarak yaratılması aşamasında; geometri teorisine<sup>116</sup> dayanan holografik anamorfozların, belli koşullarda, holografi ve anamorfoz olguları arasında sadece gizli değil, aynı zamanda belirgin bir ilişki olduğunu da keşfetmiştir. Fotoğraf, bir konuyu an be an kaydederken, hologramda anlatım, bütün filme yayılır. Anamorfoz, iki boyutlu bir yüzeyde çizilerek oluşturulabileceği gibi, üç boyutlu bir konunun hologramında da yer alabilir.”<sup>117</sup>



Reim IV.45. Brigitte BURGMER, CCAA, 1998.

Hologramların tamamıyla görünemeyen depolama mekanizmaları ve anamorfozların görülebilen şifreleri arasındaki gizli ilişki, soyut biçimlerin deforme edilerek değiştirilmesine dayalı holografik yeniden yapılandırma sürecinde görülebilir. Zor olmasına rağmen, modeldeki yapı bozulmasını hesaplamak gereklidir.

“Burgmer, Leonardo’nun anamorfik bir deseninden yola çıkarak, *Bir Çocuğun Başı ve Gözünün Anamorfik Skeçleri* (Anamorphic Sketches of a Child’s Head and an Eye) (1985) ve plexiglas çerçevede beyaz ışık yansıtma hologramı üretmek için, anamorfik etkilerin modelden çok

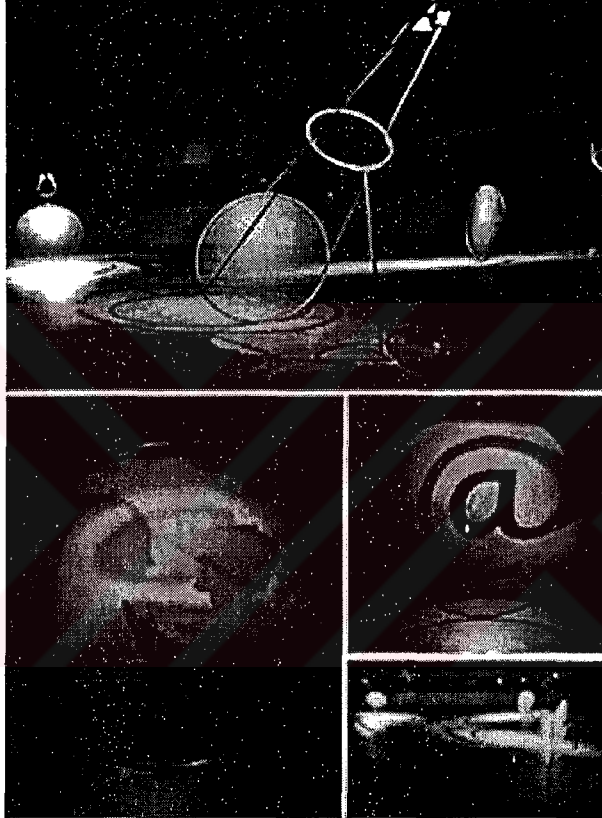
<sup>115</sup> Anamorfoz: Belirli bir açıdan ya da özel bir ayna ile bakıldığında normal görünen, deforme edilmiş bir görüntü oluşturmak için kullanılan perspektif tekniği.

<sup>116</sup> Öklitçi Olmayan Geometri’ler... (H.Ş)

<sup>117</sup> Brigitte BURGMER, “Studies on Holography Anamorphoses: 500 Years After” Leonardo, 379-82.

holografik teknikle oluşturulduğu *Leonardo'nun Bebeği* (Leonardo's Baby) adlı çalışmaları üretmiştir.<sup>118</sup>

Burgmer, çalışmalarını, holografi ve anamorfoz'un birleştirilmesine<sup>119</sup> dayandırmakla birlikte, optik yasalar kadar, merkezi yansıtmanın hologramdaki etkisinden dolayı, hologramın bir mercek sistemi olarak değerlendirilebilmesi için, holografik anamorfoz ve anamorfik desen arasındaki temel ayrımları da dikkate alır.



Resim IV.46. Philippe BOISSONNET, *In Between*, 1997.  
(8 hologram, plexiglas, 3 hareket algılayıcısı, çelik, ışık, 320x380x180 cm.)

**Philippe Boissonnet**, kavramsal ifadeleri bağlamında hologramların oluşum süreçlerindeki bazı biçimsel karakteristiklerini keşfetmişti. Bunlar, özellikle simulasyon (doğal olanın yapaylaştırılması) ve klonlama (biricik olanın çoğaltılması) düşüncelerine dayanmaktaydı.

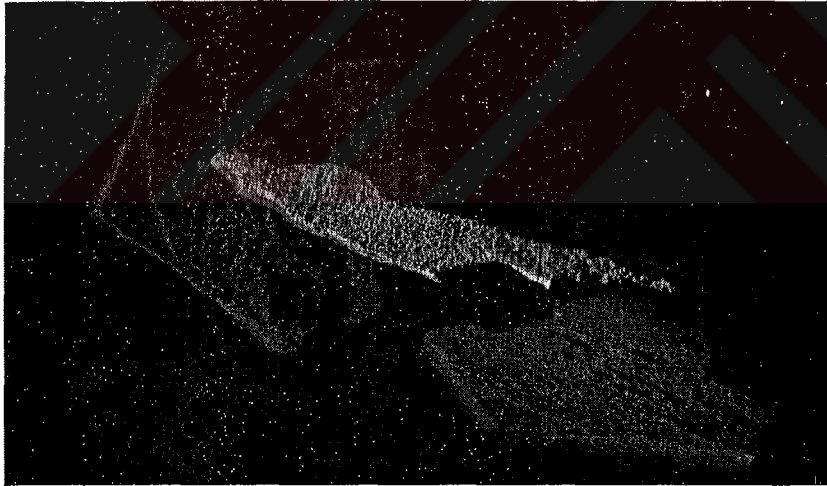
<sup>118</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 50.

<sup>119</sup> Sanatçı, böylece geometrideki "Öklitçi Olmayan" yeni boyut arayışlarını, kullandığı bu yöntemler aracılığıyla görüntü düzeyinde somutlamaya çalışmaktadır. (H.Ş)

1987 ve 1988’de dokuz parçadan oluşan *L’Ombre d’un Doute* (Şüphenin Gölgesi) adlı bir grup çalışmasında, holografının temel karakteristiklerinden birisi olan, varlık ve yokluk arasındaki ilişkinin denkliği üzerine araştırmalar yapmıştı.

“Hologramların halüsünasyon ve serap ile olan ilişkisini; yanıp sönen hologram düzeneklerinde kullanması, hem felsefedeki teorik yansımaları, hem de imgeselliğin edebi geleneğini sürdürme olanağı verir. Bunların her ikisi de bedenin imgesiyle ilintilidir. Böylece *Şüphenin Gölgesi*’nde bedenin bir bütün sunumundan ziyade, klasik Batı kültürünün sembolleşmiş bir modeli olan ‘torso’(Bedenin belirli bir bölümünü gösteren heykel) ile daha çok ilgilenmiştir. Sanatçının araştırması; türlerin, üslupların ve malzemelerin ödünç alınması, aktarılması ve melezleştirilmesini içeren Postmodernizm’le de ilintilidir.”<sup>120</sup>

**John Kaufman**, çok renkli yansıtma holograflarında bir uzman olarak değerlendirilebilir. Özellikle çok hassas olan bu teknik; önceden hazırlanmış emilsiyon kimyasallı holografik yüzey üzerine birkaç kez yansıtılarak oluşturulur. Kaufman’a göre; ‘holografının en büyük potansiyeli, görebildiğimiz bir gerçeklik ile kaydedebildiğimiz bir başka gerçeklik arasında yer almasıdır.’



Resim IV.47. John KAUFMAN, #76, 1988.

“Evi; Kaliforniya’daki San Andreas vadisinde (-ki burası volkanik bir bölgedir) olan Kaufman’ın, çalışmaları da adeta bu tehlikeyi işaret eder gibidir. Çevresindeki doğal güçlerden ilham alan sanatçının, volkanik kayalardan oluşan hologramlarındaki renk seçimi, jeolojik güçlerin içsel gerilimini yansıtır.”<sup>121</sup>

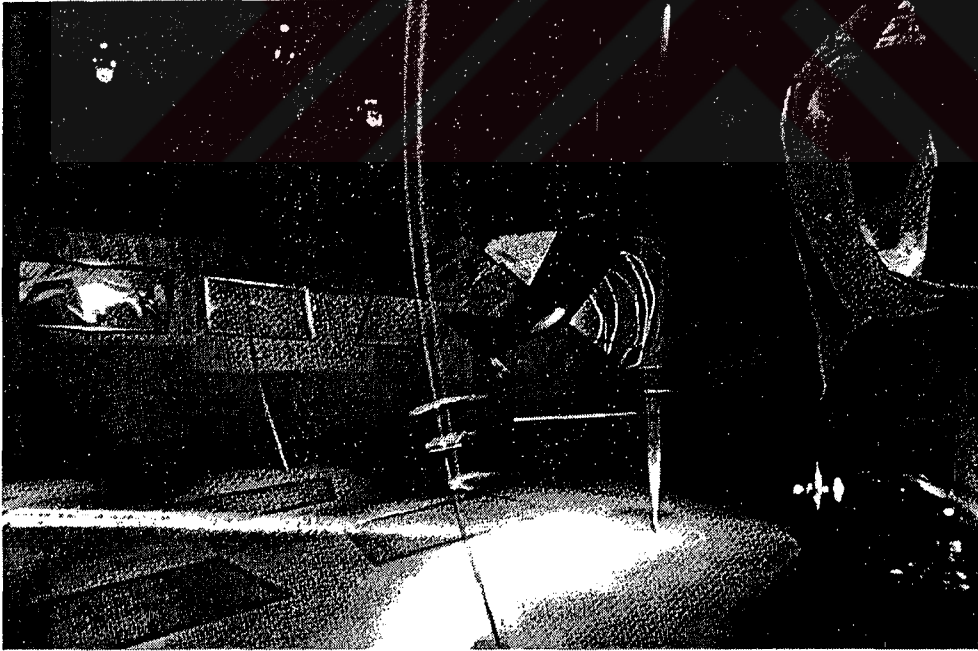
<sup>120</sup> Philippe BOISSONNET, “Holography and the Imaginary Double. The image of the Body”, *Leonardo*, 375-78.

<sup>121</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 52.

**Doris Vila**, çalışmalarını, havada ağırlısızca hareket eden ışık imajları inanılmaz bir büyüleyicilik sergilerler. Teknik anlamda; holografı, dokusal verilerle renk değerlerinin şeffaflığını birleştiren uzam (space) ve ışıkla, yeni bir dilin geliştirilmesine olanak tanır. Yerçekimine meydan okuyan nesnelere, metaforik olarak aracın, fiziksel dünyanın sınırlarını aşarak, duygu ve düşünceyle inşa edilen hafıza mimarisindeki, olguların zahmetsizce içine yuvarlandığı enerji ülkesine ulaşmasını sağlar.

Vila'nın *Explication* serisine ait olan bir grup çalışmada; geniş renk etkileriyle yakaladığı ve görülenin ötesindeki duygu ve düşüncelerle örülen anlatımsal metaforlara yönelmiştir

“*Every Time You'd See an Extra Guy* (Her Zaman Başka Birini Göreceksin) (1985) adlı beyaz ışık aktarım hologramıyla, şeffaf renk katmanlarıyla çok yönlü bir okuma geliştirirken, *Late Evening, Early Summer* (Akşamüstü Geç Saatler, Erken Yaz) (1986) adlı bir diğer çalışmada da, nesnelere üç-boyutlu spirallerle oluşturmuştur. *Chart: Space-Time-Sex-Money Continuum* (Rota: Uzam-Zaman-Seks ve Paranın Sürekliliği) ve *Diagrams of an Existential Headache* (Varoluşsal Baş ağrısı Diagramları) (1987) ve *Blueprint for a Meta-natural Power Plant* (1988) gibi.”<sup>122</sup>



Resim IV.48. Doris VILA, *Heaven, Home and Weightlessness* (Cennet, Ev ve Hafiflik), 1989.

<sup>122</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 52.



Basitleştirilmiş gökkuşağı geometrisiyle çalışarak, Vila aslında, holografik teknik olanakların ötesine geçmeye çalışmıştır. Böylece sanatçı; “tayfin saf renklerinden, pastel tonlara dek biçimlenen gökkuşağı hologramlarıyla oluşturulan geniş ölçekli parçaların da dahil olduğu, bir grup tek-tip (monotype) çalışma üretebilmiştir. Shadowgram, fotogram, bulunmuş nesne ve metinlerin birleşmesiyle oluşturulan imaj; anlayıştaki kişisel ayrıcalığı vurgulayarak dolaylı bir anlatım sunar<sup>123</sup>.



Resim IV.49. Doris VILA, *Device for Lifting a Gravity & Other Serious Stations*, 1992.  
(Beyaz ışık dönüştürüm hologramı ayakların video görüntüsü.)

Paris Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan **Guy Fihman** ve **Claudine Eizykman**, bir grup çalışması yaparak, holografik lazer filmleriyle çok sayıda ilginç deney gerçekleştirmişlerdir. “Bu çalışmalardan birinde (Sinemada bu konuyu işleyenlerin başında gelen Etienne-Jules Marey'nin anısına) martuların uçuşunu üç boyutlu bir yanılsama yaratarak, çok çarpıcı şekilde sunmuşlardır.”<sup>124</sup>

Macar sanatçı **Atilla Csaji** de; lazer fotoğrafları, lazer animasyon filmleri ve çevre düzenlemeleri, yansımalar, aktarım hologramaları ve shadowgramlar olmak üzere, lazer ve holografi alanında çok sayıda çalışma gerçekleştirmiştir. Lorand Hegyi; Csaji'nin Budapeşte'de Mücsarnok'da (9 Aralık 1988-17 Ocak 1989) gerçekleştirdiği tek kişilik gösterisi için katalogda şu ifadeleri kullanmıştır:

<sup>123</sup> Doris VILA, “Chasing Rainbows: Oner Holographer's Approach”, *Leonardo*, 345-48.

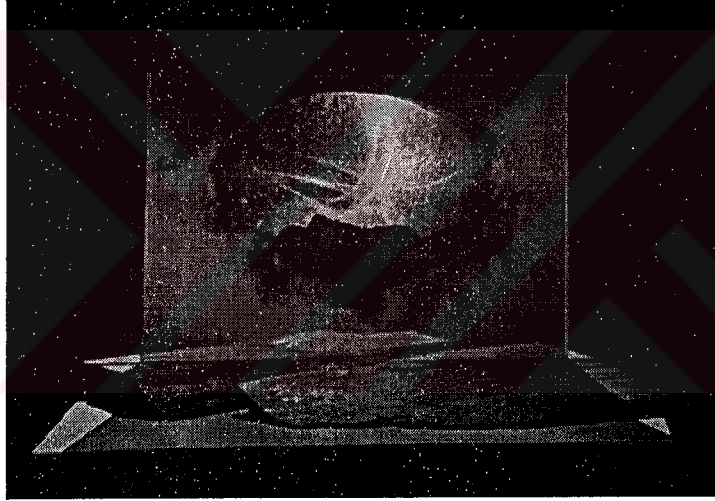
<sup>124</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 52.

“Öyle görünüyor ki Csaji, yaratıcı sanatçıların faaliyetlerini bütünleştirme konusunda oldukça başarılı, alışılmışın dışında bir ressam, kavramsal bir sanatçı, teknik araçlar konusunda bir araştırmacı, post-avangard bir yapılandırıcı ve hep yeniyi arayan bir sanatçı...”

Csaji ise ışığın kullanımıyla ilgili şu şiirsel ifadeleri kullanmaktadır;

“...gerçeklik, kısa süreli imajı sayesinde farkedilir ve bu imajın gerçekliği ise ışıktır...”<sup>125</sup>

Holografik sanatla uğraşan sanatçılar arasında, bu alanda arasına iş üretenlerden en tanınmışları **Carl Fredrik Reuterswärd, Salvador Dalı, Bruce Nauman, Lowry Burgess, Simone Forti, Amy Greenfeld, Yaacov Agam, Nancy Gorglione, Sam Moree ve Dan Schweitzer**'dir.



Resim IV.50. Dan SCHWEITZER, *California Dream*, (Kalifornia Rüyası), 1994.  
(‘The Sleeper’ Serisi’nden.)

Işığın estetik bir amaçla, değişik şekillerde kullanımı; bu olgunun imgesel olarak çağrıştırdığı evrenlerin farklılığı kadar çoktur. -ki bu; 1950’ler ve 1960’larda, sanatçıların gerçekte, ışık sanatıyla ilgili kapsamlı bir anlamsal arayış peşinde değil de, tümüyle onun biçimsel keşfini mi amaçladıklarının sorgulanmasıyla başlamıştı.

1966’da Eindhoven’deki ‘Kunst-Licht-Kunst’ (Sanat-Işık-Sanat) sergisinin katalogunda yer alan ve bu sorunun yanıtlanması için yapılan bir araştırma, “optik yasalardaki teknik temelli yorumlardan, psikolojik ve fizyolojik yanıtlara, tarihsel ve sosyolojik içeriklerden,

<sup>125</sup> Lorand HEGYI, “Foreword” Attila Csaji, (Sergi Katalogu).

semantik (anlambilimsel) ve metafizik spekülasyonlara dek uzanıyordu.”<sup>126</sup> Işık Sanatı’ndaki son gelişmelerden dolayı bu söylem, yeni anlamları kuşatacak kadar kesinlik kazandı. Işığın kalitesi ve renk üretimi, yaratıcı gücü ve aracın özerk yapısındaki özel efektler vurgulandı.

Hem teknik hem de estetik bir bakış açısından, lazer ve holografik sanatın, Işık Sanatı’nın temel karakteristiklerinin bir ürünü olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Lazer ve holografinin yeni teatral sunum biçimleri kullanılmakta, yeni bir görsel dil olarak varlığını sürdürmekte, algı ve yanılsama / imaj ve gerçek arasındaki karşılıklı ilişki –ki bu genel olarak sanatın kaygısı olmuştur–yeni bir tavır olarak kabul edilmektedir.



---

<sup>126</sup> **Kunst-Licht-Kunst (1966)** (Sergi Katalogu), Eindhoven.

## V. BÖLÜM

### V.1. 1950 SONRASI SANATINDA ELEKTRONİK ALGI/ İLETİ-SİBER UZAM

Endüstri devrimi sonrası, özellikle 1950-60'larda gelişen kitle iletişim araçları, bilişim teknolojisinin akıl almaz bir hızla ilerlemesi ve elektronik donanımlı araçların (televizyon, video, bilgisayar) iletişimsel kapasitelerinin artmasıyla, yeni sanatsal formlar ve düşünme-uygulama biçimleri yaratmaktadır.

Özellikle 1960'lar sonrasında hızla gelişen televizyon, video ve bilgisayar gibi elektronik donanımlı araçlar, dünyanın gerçekliğini neredeyse görsel bir anlamlandırma evrenine dönüştürmüştür. Bu yeni dönem, mikro-teknolojik araçların hayatın her alanına egemen olduğu 'Elektronik Çağ'dır.

Bu çağın sunduğu yeni olanaklar, yüksek teknolojiye sahip ülkelerdeki (A.B.D, Avrupa Ülkeleri, Japonya vb.) sanatçılar tarafından, düşünsel kaygılarıyla bütünleştirilerek, yeni sanat biçimlerinin oluşturulmasında kullanılmıştır.

Daha 1950'lerde bir çok sanatçı, bu araçlar tarafından manipüle edilen kitlelerin kültürel beğenilerini (popüler kültür) içeren bir yığın imgeyle hesaplaşırken, kitle iletişim araçlarının oluşturduğu dille de ilgilenmiş ve bu yeni gerçekliği anlamaya çalışmışlardı. 1960'larda ise, öncelikle oluşmakta olan yeni bir kültürün yapısal niteliklerinin eleştirisiyle işe başlayan, sonrasında ise, kitle iletişim araçlarını ve bu araçların sunduğu olanakları kullanarak yeni estetik açılımlara ulaşmaya çalışan sanatçılar, sanat ve teknoloji birlikteliğini uç noktalara taşımışlardır. Mekanik üretim çağında, geçmişteki niteliklerini yitiren sanat yapıtı, salt görüsel ya da dokunsal değil, işitsel ve interaktif bir katılımı da gerektiren karmaşık bir yapıya bürünmüştür.

1960 sonrasında sanatı, gerek ortaya çıkan akımlar, gerekse farklı yönelimlerde ürünler veren sanatçıların çeşitliliği açısından oldukça bereketli görünür. Üstelik bir sanatçının birçok alanda ürün vermesi ve hatta farklı anlayışları bir arada harmanlaması da gözönüne alındığında, bu dönemin geçişken ve çoklu bir düşünme biçimi geliştirdiği de rahatlıkla söylenebilir.

### V.1.1. Sanatta Elektronik Uzama Geçiş Sürecinde Yeni Dönüşümler: Fluxus

1950'lerin sonunda, aslında deneysel bir müzik hareketi olarak ortaya çıkan, fakat sonrasında politik ve kültürel bir kimlikle yeni sanatsal oluşumlara kaynaklık eden bir sanat hareketi olan **Fluxus**, kuramsal bir gruplaşma, kullandığı gündelik nesnelere, tükenmeye yüz tutmuş yayınlar, kimi sertifikalar ya da eskizler, ilginç müzik aletleri ve o günün 'Performans', 'Happening' gibi sanatsal sunumlarını bünyesinde birleştiren çoğulcu bir arayıştır. Bu anlamda; sadece bir sanat hareketi değil, aynı zamanda düşünsel bir devrim sürecidir.

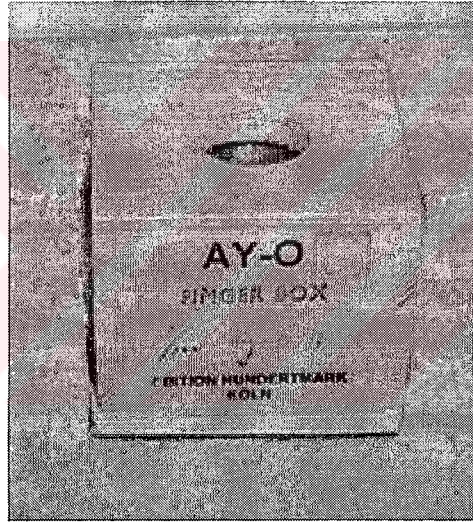
Fluxus hareketinin oluşmasındaki en önemli etken, aslında 20.yy.ın ikinci yarısında bazı sanatçıların deneysel müzikle ilgili araştırmalarında göttükleri birtakım kaygıları paylaşma isteği ve benzer ilkeler peşinde olmalarıdır. Özellikle Paris'te **Pierre Schaeffer**'in, çevreden alınan seslerle yaptığı 'Somut Müzik', Almanya'da Darmstadt Festivalinde ve Köln Radyosu'nda gerçekleştirilen 'Elektronik Müzik' ve ses bandı için müzik denemeleri ve Amerikalı besteci **John Cage**'in çalışmaları bu hareketin öncülüğü niteliğindedir.

"Bu dönemde A.B.D.'de oldukça moda olan doğu dinleri ve Zen Budizm'in büyük ölçüde etkisinde kalarak bunların kültürel özelliklerini çalışmalarında çıkış olarak kullanmış olan Amerikalı sanatçı **John Cage**; 'tanımlanamayan' bir müzikle ilgilenmektedir ve deneysel müzikle uğraşan Amerikan Okulu'nun çalışmalarına yön vermektedir. Bu okulun çalışmalarına kaynaklık eden en önemli etmenlerden biri; Afrikalıların doğal nesnelere oluşturduğu kimi ses düzenlemeleri ve Jazz'ın kökenleri üzerine araştırmalarıdır. Tabi bunda yeni kıtaya göç eden Afrika kökenli Amerikalıların yarattığı müziğin etkisi büyüktür. Bu okulun, Doğu felsefesi, Cage'in sanatını etkilediği kadar, sonraları onun düşüncesinden hareket eden ve kendisi de zaten Güney Koreli olan Paik'in sanatında da ayrıcalıklı bir yer almaktadır."<sup>127</sup>

Grubun isim babası ve önemli temsilcisi **George Maciunas**, Fluxus'la ilgili yayımladığı bildiriye "Dünyayı burjuva yaşamından temizlemek" isteğini vurgulamakta ve 'sanat karşıtlığı gerçeği'nden söz etmektedir. Bu bir anlamda, I. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan Dada hareketinin bir uzantısı gibi sanata 'karşı' bir söylemi ve Duchamp'la birlikte gelişmiş bir hareketin yeniden canlanmasını duyumsatarak devrimlerin toplumsal, politik ve kültürel yapıların, eylemleri ortak olan bir işbirliği içinde olmalarını öngörmektedir.

“20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, yeni biten bir savaşın ardından, Batı insanında bir arınma duygusu ile birlikte yeni kültürlere, özellikle doğu felsefesine karşı duyulan ilgi, bozulmamış olana içten bir bağlılığa gereksinim yaratmıştır. Batı Sanatının geleneksel estetik yönelimlerine karşı geliştirilecek yeni sentezler, bu defa kendine başka çıkış noktaları ve kaynaklar ararken, eklektisizm gibi Postmodern döneme ilişkin bir dönüşümü yansıtmaktadır. Bu bağlamda; I. Dünya Savaşı’ndan sonra Dada neyse, II. Dünya Savaşı’ndan sonra da Fluxus olur denilebilir. İkisi de burjuva sanatına ve kurallara bağlı bir estetiğe kafa tutar. Duchamp’ın yerini bu kez Beuys almıştır.”<sup>128</sup>

**George Brecht, Jacson Mac Low, Milan Knizak, Yoko Ono, Joe Jones, Takenihsa Kosugi, Takako Saito, Chieko Shiomi, Henry Flynt, Ay-O, François Dufréne, Per Kirbeby, Geolf Hendricks, Robert Fillio, Ben Vautier ve Joseph Beuys** Fluxus düşüncesini benimsemiş bazı sanatçılardır.<sup>129</sup>



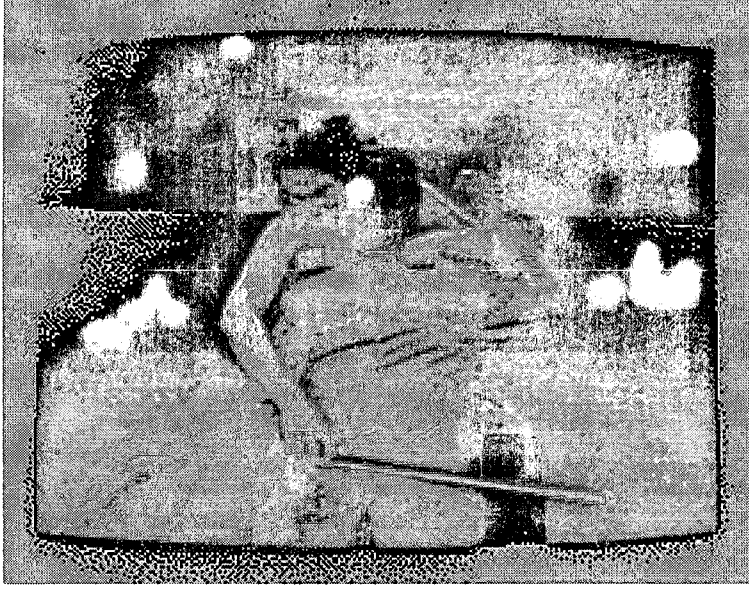
Resim V.1. AY-O, *Finger Box*, 1986.

**Allan Kaprow, Jim Dine, George Segal** gibi yeniliklere açık Amerikalı sanatçılar da müzik alanındaki bu deneylerle ilgilenmişler, **Cornelius Cardew, Ben Patterson, Wolf Vostell, Mimmo Rotella, Daniel Spoerri, Emmett Williams, Stefan Wewerka ve Nam June Paik** gibi sanatçılar aynı dönemde Köln’de doğan ‘**Music-Action**’ hareketi kapsamında biraraya gelmişlerdir.

<sup>127</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Fluxus: Çoğulcu Bir Gelecek Tasarımı”, *Türkiye’de Sanat*, 2002/03, sayı:54, 38.

<sup>128</sup> Rıfat ŞAHİNER, A.g.m., 38

<sup>129</sup> Semra GERMANER, *1960 Sonrası Sanat*, 59



Resim V.2. Nam June PAIK, *Global Groove*, 1968.

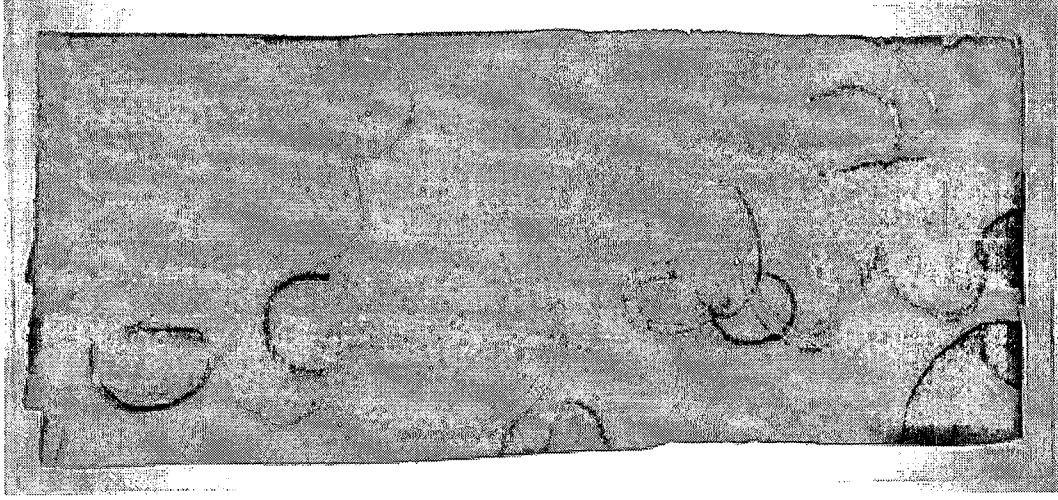
Fluxus hareketinin öncü ismi Amerikalı **John Cage**;

“Doğu felsefesinin ve Zen Budizm’in etkilerini barındıran bir müzik anlayışı olan ve süregelen değişim anlamına gelen Fluxus kavramı, bilindik müzik türlerini, doğal seslerle birarada düzenleyerek ‘tanımlanamayan’ bir sessel düzenek oluşturulabilecek her tür girişimi barındırmaktadır. Çoğu zaman izleyicinin de aktif olarak yaratı eylemine katıldığı ve doğaçlamanın da ön plana çıktığı bu yaklaşım; Cage’in bir konser salonuna müzik dinlemek için gelen izleyicilerin, bir türlü başlamayan sunum karşısında, aralarındaki konuşmalarla yarattıkları uğultuyu kayda alarak gerçekleştirdiği 4’33’’ adlı ironik çalışmasıyla belirginleşir.”<sup>130</sup>

“Kurgusal olanın, bilinçle kontrol edilmiş olan estetik yönelimlerden ısrarla kaçınan ve avant-garde bir tavırla eylemseli ön plana çıkaran **Cage**; **Marcel Duchamp**’ın sanatsal anlayışını farklı bir çizgide sürdürmüş; sanatçılar, dansçılar ve müzisyenlerle çalışarak, farklı sanat disiplinleri arasındaki sınırları yokeden performanslar geliştirmiştir. Cage, Duchamp’ın ölümüne dek yalnızca onun bir arkadaşı olarak kalmamış, sanatçının Ready-made ilkesini de sahiplenmiştir. 1941’de **Laszlo Moholy Nagy**, Cage’i, Chicago Tasarım Okulu’na davet etmiş, 1940’ların sonunda ise Cage, Zen Budist eğitimci Suzuki’nin etkisi altında doğu felsefesine yönelmiştir. Çince bir kitabı ‘I Ching’ adı altında kendine uyarlayarak, karar vermesini sağlayan temelleri ortaya koymuştur. Öyle ki bu kitaptan yola çıkarak sonuçlandırdığı çalışmalar tesadüfi görünmesine rağmen, zamanla sanatçının kompozisyon tekniğinin de bir parçası haline gelmiştir.”<sup>131</sup>

<sup>130</sup> Rıfat ŞAHİNİR, “Fluxus: Çoğulcu Bir Gelecek Tasarımı”, *Türkiye’de Sanat*, 38

<sup>131</sup> A.g.m., 38



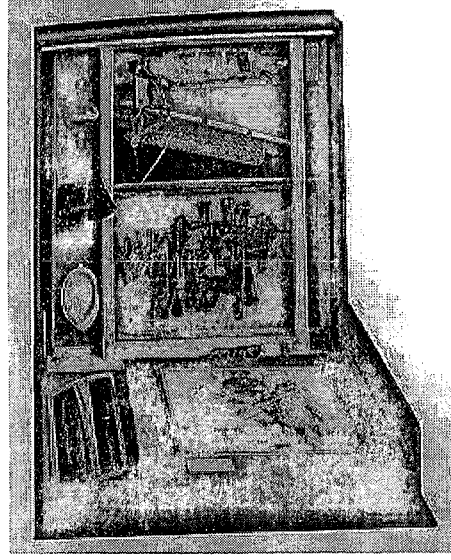
Resim V.3. John CAGE, *New River Stones*, 1983.

Litvanya asıllı bir tasarımcı olan **George Maciunas**, Fluxus akımının öncü sanatçılarından. Bir Amerikan askeri olarak 1962'de yerleştiği Wiesbaden'de, Avrupa'daki ilk konserlerini organize eder. Galerisi A/G'de Fluxus dergisi adına, gerçekçi, somut (concrete) müziğin anlamı ve biçimlerin erimesi üzerine 'Musica Antica et Nova' adıyla geceler düzenler ve Fluxus akımının ilk bildirisini yayımlar. 1961 yılında John Cage'in düşüncelerinden yola çıkarak, Fluxus sloganı altında kültürel bir devrim gerçekleştirir.

Sanat pazarının bünyesinde küçük, kullanışlı ve sınırlı sayıda basılmış nesne ve metinlerden; toplu sunumlardan ve bireysel nitelikli işlerin bir arada bulunduğu bir dükkan açan George Maciunas; bu dönemde bu tür hatıra sayılabilecek kullanılmış nesnelere içinde bulunduğu bir çanta olan *Fluxus-Pi* üretir. Bu çantanın içindeki eşyalar, nesnelere ve Bu doğrultuda Fluxus akımının içinde yer alan eşyalar, Joe Jones, Ay-O, Dick Higgins ve George Brecht'in kişisel eşyalarıdır ve artık bulunması mümkün olmayan yayınların, yeniden ve farklı şekillerde basılmış versiyonlarından oluşmaktadır.

Maciunas; daha sonra da dış görünüşüyle Duchamp'ın *boite en valise*'ine gönderme yapan *Fluxkits* adlı siyah bavullar sergilemiştir.





Resim V.4. Marchel DUCHAMP, *Boite en Valise*, 1936-41.

Alman Fluxus sanatçısı **Wolf Vostell**, Fluxus'un kurucularından ve Happening'in Avrupa'daki öncü sanatçılarından. Mevcut sanat düzeni içindeki ve karşısındaki çok yönlü etkinliklerini. 'gerçekliğin dışına değil, içine doğru bir kaçış' olarak gören sanatçının çalışmalarının ana temasını 'd collage' kavramı oluřturur.

"1954'te Paris'te yařadığı yıllarda bir Fransızca s zl đ  karıřtırırken bulduđu bu kavram; yıkıcılık ile yapıcılıktan ve yeniden form lleřtirme abasından oluřan karřıtlıklar birliđini  zetler. Kelimesi kelimesine evrildiđine yapılan birřeyin tekrar s k lmesi anlamına gelen d -coll/age, sanatının hem y ntemini hem tutumunu tarif eder."<sup>132</sup>

"Vostell'in deyimiyile bu kavram; 'Paralama', 'Ayrıřma', aynı zamanda da iletiřimin g rselliđini ifadelendirir. Sanatı bu kavramı heceleyerek, kendince s zsel bir oyun oynamıř 'd -coll/ age kelimecikleriyle farklı anlamsal eđretilemelerde bulunmuřtur. Buradaki 'age' kelimesini, iinde yařanılan ađı betimlemek amacıyla kullanmıřtır."<sup>133</sup>

"Vostell'in alıřmaları ve happening'leri; kendi tarzları ve varoluř biimleriyle bu anlamı yansıtan bir ayna gibidir. Bilinli olarak 1950'lerin Dadaistleri ve F t ristlerinin geleneksel y ntemlerine bařvuran Vostell; sonraları ise reklam panolarındaki afiřleri s kerek alıřmalarında kullanan Raymond Hains ve Jacques de la Villegl 'nin izgisine paralel iřler  retmiřtir."<sup>134</sup>

<sup>132</sup> Ren  BLOCK-Wulf HERZOGENRATH, "Almanya'da Video Heykel:1963-94" (Sergi Katalogu), 35.

<sup>133</sup> Rifat řAH NER, "Fluxus: ođulcu Bir Gelecek Tasarımı", *T rkiye'de Sanat*, 40

<sup>134</sup> Dieter SCHOLZ, *Hamburg Bahnhof Museum for the Present-Berlin*, (Prestel Museum Guide), 64.



Resim V.5. Wolf VOSTELL, *Dé-coll/ age*, 1954.

Reklam panolarının barındırdığı sanatsal nitelik, daha önceleri Nouveau Réalisme (Yeni Gerçekçilik) akımında yer alan sanatçılar tarafından keşfedilmişti. Bir diğeri üzerine yapıştırılan afişlerin yırtılması sonucu, dokusal ve renksel olarak zengin görünüşler yakalanabiliyordu.

“1950’lerin sonlarında Vostell; ‘*happening*’leri için kavramlar tasarlamaya başlar ve bunları biraraya getirerek sergiler. Başlangıçta; ‘*Shout*’ (Çığlık), ‘*Loud*’ (Gürültü) gibi oyunları yönetir. Sonrasında ise; kendi sesini, otobüslerin farklı noktalarına yerleştirerek, onları değiştirdiği görünüşlerle birlikte yansıtmıştır. (1963’te Wuppertal’de bir Mercedes’i, iki lokomotif arasında eziyor ya da 1964’te, jet motorlarının gürültülerini Ulm’de askeri bir havaalanında kullanıyordu.)

1968’de Venedik Bienali’nde gösterilen “*Elektonischer dé-coll/ age Happening Raum*” tamamıyla izleyicinin kışkırtması amacıyla tasarlanmış bir çalışmadır: Cam kırıklarıyla kaplanmış zeminde duran izleyiciler hareket ettikçe fotoelektrik hücreleri tetiklenmektedir. Çarpıtılan ve yanyana iliştilen televizyon imgeleri, ışık ve hareket etkileri, televizyonların hışırtısı, zincirlerin ve küreklerin takırtısı, dalgalanan beyaz bir örtü ve tüm bunların ötesinde Vietnam Savaşı yıllarındaki politik durumun bir kanıtı gibi duran bir bomba...”<sup>135</sup>

<sup>135</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Fluxus: Çoğulcu Bir Gelecek Tasarımı”, (Yayımlanmamış metin), 2001

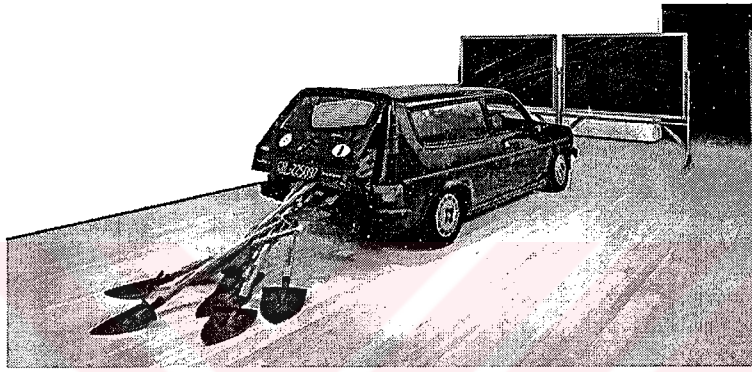
Vostell'in üslubunun asıl içeriği; kaçınılmaz olarak savaşla bütünleşen unsurlar ve tüketim toplumunun baskılarıyla, duygularımızı karşı karşıya getirmektir. Vostell kendini; "Sürekli bir suçlama olarak sanatın yıkıcı davranışı" olarak görür. Burada, Amerikan Fluxus çalışmalarının hafifliği ve mantığının yerini Germanik bir ajitasyon ve ciddiyetin senaryosu ile yeniden uygulanır.

Alışılmış sanatçı görüntüsünden tümüyle ayrı bir kişiliği olan **Beuys** ise, kavramsal temelli birçok alanda iş üretmesine rağmen genelde bir Fluxus sanatçısı olarak tanımlanabilir. Fluxus hareketinin büyük ismi Beuys; yaptığı söyleşiler, konferanslarla ve sergilerini farklı bir düşünselliğin vurgulandığı entelektüel ortamlara dönüştürerek, kavramsal temelli sunumlar sergilerken, bu politik duruşu da net bir biçimde yansıtmıştır. Avant-garde, böylece büyük sarsıntı geçirmiş olan geleneksel yöntemleri büyük bir yıkıma uğratmıştır.

**Oluşumlar** (Happening)'ında ve **Gösteri Sanatı** (Performance) bağlamında gerçekleştirdiği eylemlerinden genellikle politik görüşlerine yer vermiş, gösterilerinde izleyicinin de katılımını sağlamıştır. Beuys'un yapıtlarını ve performanslarını oluşturduğu dönemde, 1960'larda 70'lerde ve 80'lerin sonuna kadar süren 'Soğuk Savaş' ve dünyadaki kutuplaşma sürecini farklı bağlamlarda sorgulayan sanatçı, iletişim ve bilgilenme süreçlerine ilişkin bir dizi etkili iş üretmişti. Bunların, iletişimin bugünkü kadar hızlı ve güçlü olmadığı dönemde üretilmiş olduğunu düşünürsek, Beuys'un imlediği kavrama ve anlamlandırma biçimlerinin önemine ilişkin önemli doneler elde edebiliriz. Yapıtlarındaki insanın tinsel ve düşünsel gelişmesine ilişkin iyimser boyut, sanatın iyileştirici, düzeltici bir araç olarak kullanılmasını önermesi, bu kutuplaşmanın ve yalıtılmışlığın üstesinden gelmek için önerdiği çözümlerdir. Beuys bu altyapı üstüne temellenen sanatıyla ve tavrıyla sanatçının "bir eylemci, bir kuramcı, bir oyuncu ve bir şaman olduğunu" ortaya koymuştur ki, bu günümüze değin süregelen bütüncül bir sanatçı özelliğidir.

Genelde toplumun aklında Joseph Beuys'a ilişkin düşünceler onu anlayamamakla ona hayran olmak arasında gidip gelir. Benzer bir biçimde sanatçının yaşamını ve yapıtlarını inceleyip yorumlamaya çalışanlar ise herhangi bir anlaşmaya varamamıştır. Beuys'un dosyalanıp sanat tarihinin o güvercin kümeslerinden birine iç rahatlığıyla kaldırılabilmesini sağlayacak bir uzlaşmaya dahi varılamamış olması sanatçının amacına şimdilik ulaştığını göstermektedir. Çünkü Beuys da Dadaistler gibi, sanat sözkonusu olduğunda uzlaşmazdır. Bu uzlaşmazlık, sanat denen ve neredeyse dinsel bir doktrine dönüşmüş alana bir meydan

okumadır. Her ne kadar o da Dadaistlerin yazgısını paylaşmak zorunda kalmışsa da, bugün hala ilk günkü gibi tartışılıyor olması bile onu canlı tutmaya yetmektedir. Foucault'nun “yaşam tümünden bir sanat eseri olabilir mi?” sorusunun yanıtını verir bir anlamda... “Yaşamım, sanatımdır!...” diyen Beuys, gerçekleştirme eylemini salt bir yapıyla ilintilendirmekten çok, tüm edimleriyle, politik tavrıyla ve söylemiyle, yaşamının tümünü kapsayan bir ‘Eylem Ödevi’nde bulur sanatsal duruşunu... Bu yüzden önceli ve ardılı hemen hiçbir sanatçıyla da kolay kolay bağdaşmaz. (Belki Duchamp ve biraz da Warhol dışında kimseyle yanyana koyulamaz)

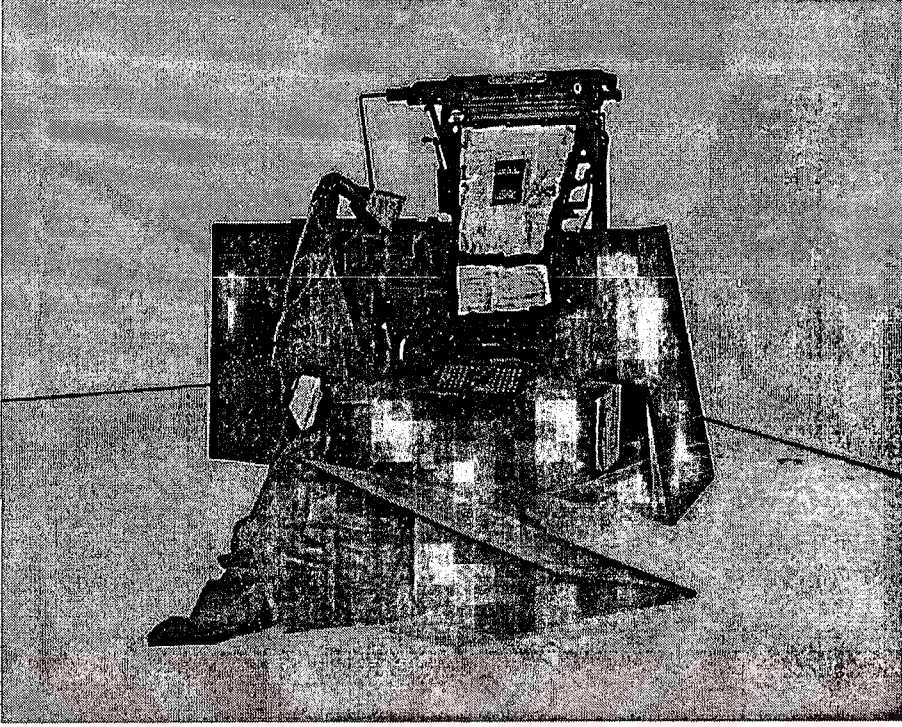


Resim V.6. Joseph BEUYS, *Doğanın Savunması*, 1983-85.

II. Dünya Savaşı sırasında Alman Hava Kuvvetleri'nde pilotluk yapan Beuys, sanatla ilgilenmeye başlamadan önce bir süre doğal bilimler alanında çalışmış , sanat eğitimineyse 1947-51 yılları arasında Düsseldorf Güzel Sanatlar Akademisi'nde yapmış. 1961'de akademinin heykel bölümüne profesör olarak atanan Beuys, her şeyin 'değişim süreci'nde olduğuna inandığı için heykellerinde yağ, keçe, tel vb. renk değiştiren kuruyan, bozulan, kimyasal reaksiyona giren malzemeler kullanmış ve bu bağlamda **Süreç Sanatı** (Process Art) uygulamıştır.

“Beuys; 1962 yılında Nam June Paik ve George Maciunas aracılığıyla Fluxus'a katılmış ve aynı yıl “Toprak Piyano” adıyla ilk eylemini gerçekleştirmiştir. 1963'ten başlayarak düzenli olarak Fluxus olaylarına katılan sanatçı bu alanda çeşitli eylemler yaratmıştır. *Marcel Duchamp'ın Sessizliğine Paha Bıçılmaz, Ölü Bir Tavşana Tabloları Nasıl Açıklamalı?* (1965), *Eurisia* (1966), bunlar arasında sayılabilir. Ayrıca, 1963'te Düsseldorf Akademisi öğrencileri için *Festum, Fluxorum, Fluxu'* adlı bir kollojyum da düzenleyen sanatçı burada *Komposition für zwei Musikanten* (İki Müzisyen İçin Kompozisyon) ve *Sibirya Senfonisi* adlı yapıtlarını gerçekleştirmiştir.”<sup>136</sup>

<sup>136</sup> Semra GERMANER, 1960 Sonrası Sanat, 59.



Resim V.7. Joseph BEUYS, *Teremato*, 1981.

Makineleşmenin yarattığı ağır koşullar, bireyin topluma ve kendi çevresine olan yabancılaşmasını, ekolojik dengeyi bozan her tür endüstriyel unsuru yapıtlarıyla, söylemiyle, konferans ve dersleriyle eleştiren ve alternatif bir sanat ve düşünüş biçimi ortaya koyan Beuys'un Fluxus hareketi içinde ayrıcalıklı bir yeri vardır. 1982 Kassel 7. Documenta sergisi için Beuys, insanlığa yeni bir güç katma girişimini simgesel olarak başlatmak amacıyla, 7 bin meşe fidanı dikmiştir. Sanatçı bu eylemini dünyayı yeniden yeşillendirme girişiminin de başlangıcı olarak görmüştür. Doğa tahribinin, Almanya'nın endüstri merkezlerinde başlayarak dağıldığına inanan Beuys, bu nedenle yenileme girişimine bir endüstri kenti olan Kassel'de başlamayı uygun görmüştü. Rastlantısal bir seçim olmayan 7 bin meşe ağacı da yalnızca yenilemeyi değil, aynı zamanda 'zaman' kavramını da simgelemekteydi. Meşe, 'Meşe ağacını bulan' anlamına gelen Druid'lerden (Eski kelt bilginleri) bu yana kutsal yerleri belirten bir ağaçtır; yedi, ağaç dikmeyle ilgili antik kuralların simgesi; Seven Oak (Yedi Meşe) ise, ABD ve İngiltere'deki kimi kentlerin adıdır. Beuys 1986'da ölmesine karşın, felsefesi, bu doğrultuda projeler gerçekleştiren izleyicileri tarafından sürdürülmüştür.

### V.1.2. Elektronik Görüntü Ve Ses Sanatı: Video

Başlangıçta, belli textlerin, teatral performansların, film hilelerinin ve bazı kayıtların yapılabilmesi için özellikle davranış sanatçıları tarafından kullanılan video, zamanla incelikli ve karmaşık elektronik düzeneklerde kullanılabilirliği; görüntü, ses ve harekete ilişkin tekrarların, kaydırmaların ve sentezlemelerin yapılabilirdiği, sinema ve televizyondan farklı bir görme biçiminin yaratıldığı zengin ifade olanaklarıyla 'Elektronik Çağ' olarak nitelenebilecek bu döneme damgasını vurmuştur.

Bir görme biçimi olarak sinema ve televizyonla kurduğu ilişki, görsel hafızamızın değişmez bir parçasına dönüşen ekran formatında görsel-işitsel bir akışı barındırması ve bunlarında ötesinde elektronik düzeyde görüntü (biçim, renk) ve seslere müdahale olanağı tanınması videoyu günümüz sanatı açısından ayrıcalıklı bir yere oturtuyor.

TV kanalları, üniversiteler, galeriler ve özel dergiler tarafından yoğun olarak desteklendiği gözönünde bulundurulursa, günümüzde Video Sanatı'nın ne denli önemli bir noktada durduğu kavranabilir.

Video Sanatı, 1960'ların başında ABD'de ve Avrupa'da Fluxus'un gelişimine bağlı olarak, bazı sanatçıların ticari televizyona tepki biçimindeki uygulamalarıyla ortaya çıkmıştı. İlk kez, 1963'te Wuppertal'de **Nam June Paik** ve **Wolf Vostell**'in ilk kez görüntüleri bozma denemeleri ile Galeri Parnasse'daki sergilerinde kullanılmış ve 1964'de 'İmajın Deneysel Etkisi' adı altında Boston'ın WGBH-TV'unun 'Broadcast Jazz Workshop' programında yayınlanmıştı.

Teknolojik olanakların, estetik yaratıcılıkla birlikte oluşturduğu bu yeni görsel iletişim alanı; elektronik bir kamera, video çekilen görüntüyü yansıtan bir televizyon ekranı ve görüntü ve sesleri kaydetmeye yarayan manyetik banttı yararlanır. Üretim biçimindeki çeşitlilik, iletişimdeki psikolojik ve fizyolojik unsurları birarada barındırarak, çok yönlü bir kullanım alanı ortaya koyar.

Video teknolojisinin sanatsal amaçlı kullanımında iki farklı yol izlenmiştir:

Birincisinde video kamerasının sadece bir kayıt cihazı olarak kullanıldığı ve özellikle Body Art sanatçılarının, textler ve fotoğraflar ile sınırlandırılmış belgelendirmelerini, daha ileri bir noktaya taşımak amacıyla 'hareket'lerinin (actions) filme kayıt edilmesidir.(Vito Acconci, Gina Pane, Gilbert&George vb. Body Art temsilcileri.)

İkincisinde ise, elektronik sistemlerin özellikleri üzerine deneysel bir araştırma niteliği ön plana çıkmaktadır.

**Bruce Nauman, Peter Campus, Wolf Vostell, Joseph Beuys ve Robert Rauschenberg** gibi bazı sanatçıları 'video sistemin tüm olanaklarını kullananlar' arasındadırlar.

“Örneğin Nauman, stüdyosundaki her bir jesti kameraya çekiyor ve sonra da bunların arasından seçtiği görüntüleri sergisinde kullanıyordu. Peter Campus de bunun gibi; kamerayı tavana asarak, bir halatla kendi bedenini bağlamasıyla sonuçlanan spiral hareketleri kaydediyordu. 'Jackson Pollock'un kendi beden diliyle oluşturduğu ve 'Şamanistik Dans Ritüeli'<sup>137</sup> olarak nitelendirdiği resim yapma eyleminin değişik bir uzantısı olarak nitelendirebileceğimiz ve temelde sanatçının yaratım evresindeki eylemlerinin ön plana çıktığı bu yaklaşım biçimi; aynı yıllarda Avrupa'da Body Art(Vücut Sanatı) ile uğraşan sanatçıların işleriyle de bir paralellik sergiler. Pollock'da psişik süreçlerin somutlaşması olarak görünen yaratım şekli, ikincisinde ise, sanatçının bizzat kendi bedenini ya da Yves Klein'in yaptığı gibi boyanmış insan bedenlerinin yüzeyde bıraktıkları boyasal izleri (antropometri) konu alan bir 'Kayıt Dönemi'ni<sup>138</sup> vurgular. Bu, sanki kimi zaman varoluşu sorgulayan bir eylem biçimi, kimi zamansa 'uzamsal' olanın zamansal bir kadrarla belgelenmesi gibidir. Happening, Performans gibi yaratım biçimlerinin de anın yakalanmasına ve tekrarı olmayan jestlerin saptanmasına yönelik özellikleri gözönünde bulundurulursa, teknolojik bir yenilik olan videonun, eylemle tanıklık eden ve onun aktarımını sağlayan önemli bir sanatsal araca dönüştüğü rahatlıkla söylenebilir. Bu yüzden video, yeniden üretim (reproduction) sürecinin televizyonla birlikte en önemli aygıtıdır.”<sup>139</sup>

<sup>137</sup> Jackson Pollock, uzakdoğu dinlerinin ve ritüellerinin etkisi ile, bedeninin tümüyle kendinden geçtiği ve ağırlığını yitirdiği bir aralıkta, içsel dürtülerin belirlediği jestlerle, tıpkı bir şaman gibi tuvalin çevresinde dans ederek resim yapıyordu. Bu süreç psişik bir akışla gerçekleşiyor ve 'soyut otomatizm' de denen resim yapma biçimiyle sonuçlanıyordu.

<sup>138</sup> Yves Klein; sonraları uluslararası patentini de aldığı ve 'Klein Mavisi' olarak adlandırdığı renkle, çıplak kadın bedenlerini boyayarak, tek renk armonisine dayalı çalışmalar üretiyordu.

<sup>139</sup> Rifat ŞAHİNER, "Video Sanatı: Elektronik Görüntülerin Kurgusal Evreni", Türkiye'de Sanat, 36.

Video teknolojisini çalışmalarına kullanan bazı sanatçılar ise; bu elektronik aracı basit bir kayıt cihazından çok, resimsel (pictoral) ve heykelsi materyalleri dönüştürebilecekleri, karmaşık bir sanatsal yöntem olarak düşünmekteydiler. Örneğin **Nam June Paik**; video kameranın içindeki elektronik özelliklerle oynayarak (ses ve görüntü kaydırma yöntemleri) ve kameranın çalışma biçimine müdahale edilmesi sonucu ortaya çıkan, siyah-beyaz 'soyut' kayıtlar yapabiliyordu.

Video teknolojisi ile üretilen çalışmalar dört ayrı kategoride değerlendirilebilir:

Birincisi, kameralar, monitörler ve kayıt cihazları kullanılarak, 'video heykeller', 'video anviromanlar (environments) ve 'video enstalasyon'lar yapılabilir. N.J.Paik'ın yapıtlarında olduğu gibi çok sayıda monitörün başka nesnelere birarada kullanılmasından oluşur. Bu düzenlemede görüntü, kapalı devre veya çok kanallı sistemlerden yararlanılarak ekranda gösterilir. Bu çalışmalarda, bazen izleyici de interaktif olarak, ekrandaki görüntüye dahil olabilir veya onu yönlendirebilir. Bu, son otuz yıldır sanatçıların geliştirdikleri en dikkat çeken değer kategoridir.

İkincisi kategori ise; portatif bir kamerayla, sokaktaki gündelik, sıradan hareketliliğin kaydedildiği ve genellikle pedagojik ya da politik amaç için kullanılan 'gerilla video'dur. Gerilla video, başlangıçta moda olduğu dönemden sonra sanatçılar tarafından ihmal edildiyse de, 1980'lerin sonlarında ve 1990'larda tekrar ilgi çekmeyi başarmıştır.

Üçüncü kategori; sanatçılar tarafından 1970'lerin başından beri yoğun olarak kullanılan ve video iletişim çalışmalarının daha incelikli bir biçimi olan 'teatral' video performansları'dır. Performansların, gösterilerin (happenning) veya konserlerin kayıt edilmesidir. Burada video cihazı eyleme katılan canlı bir bellek niteliğindedir.

Dördüncü kategori ise; özellikle son zamanlarda sanat çalışmalarında yer alan bilgisayar gibi gelişmiş teknolojilerle video ekipmanlarının bütünleştirilmesini içermektedir.

Bu şekilde, Video Sanat'ın en az altı çeşit uygulaması ortaya çıkar:

1) Plastik unsurların araştırılmasını da kapsayan ve görsel imajlar oluşturmak amacıyla teknolojik etmenlerin kullanımı;

2) Büyük ölçüde Kavramsal Sanat eylemlerinin veya sanatçıların bedenleri üzerindeki eylemlere yoğunlaşan kayıtlar;



- 3) Gerilla Video;
- 4) Heykellerde, anvironmanlarda ve enstalasyonlarda, monitör ve kameraların kombinasyonu;
- 5) Video kullanılarak çekilen canlı performanslar ve iletişim çalışmaları;
- 6) Son olarak da, çoğunlukla bilgisayar ve videonun birlikte kullanıldığı ileri düzeydeki teknolojik arařtırmaların kombinasyonları.

Video Sanatındaki tanınmış sanatçıların çalışmalarında en çok ön plana çıkan alanlar; video kayıtları (ilk iki kategoride tarif edildiđi gibi) ve kimi zaman farklı mimari düzenlemelerin de dahil olduđu, birkaç kamera ve monitörün bütünleştirilmesinden oluşan üçboyutlu çalışmalar; video heykeller, video anvironmanlar ya da video enstalasyonlar olarak anılmaktadır. Video performansları ve diđer iletişim çalışmaları da daha az olmakla birlikte bunlara ilave edilebilir.

“Video sanatçıların enstalasyonlarında yarattıkları yeni imajların ardışık görüntülerinin yanısıra; bunları izlemek için, tamamen yeni kurgulamalar oluřturmaları, bu sanatın önemli özelliklerindedir. “Örneđin Belçikalı sanatçı **Marie-Jo Lafontaine**, video enstalasyon olarak ürettiđi *Round Around the Ring* (1981) adlı çalışmasında çok kapsamlı kaynaklardan, programlardan, ‘geri-sayım’ ve ‘ađır çekim’den yararlanarak, kendi deneyimlerini bir boks maçı olarak yansıtmıştır veya *The Dream of Hephaistos* (1982) adlı çalışmasında, insana öykünen robot figürlerini kullanmıştır. 27 monitörle yansıtılan ve genç adamların askerlikteki eğitimleri ve savařtaki sonlarıyla ilgili *Tears of Steel* (1985-86) ve *Victoria*’da (1987-88) Tango yapan iki adamın yer aldıđı enstalasyonlarda, insanın olađanüstü durumlarının psikolojik ve fiziki sınırlarını incelemektedir.”<sup>140</sup>

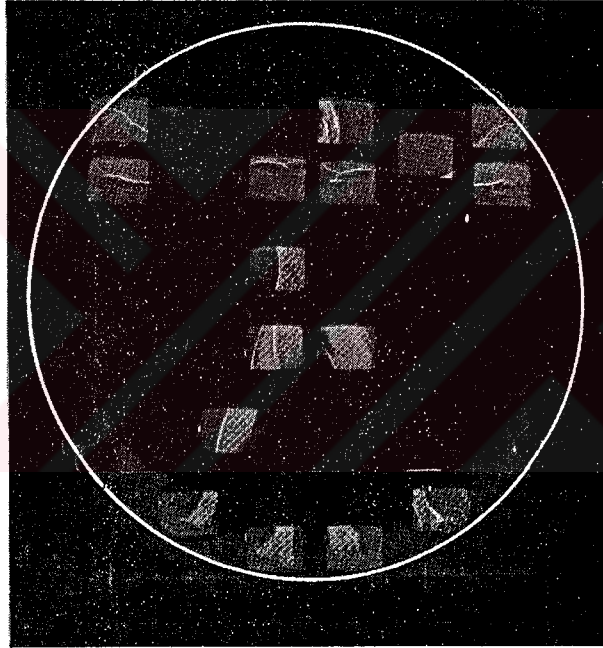
**Catherina Ikam**’da genellikle video enstalasyonla çalışan bir sanatçıdır. Politika ve spor gibi ritüelleştirilmiş sosyal davranışları ve televizyon yayınlarını içeren çalışmalarını, video teknolojisiyle kaydedilmiştir.

Sanatçı, 1980 yılında gerçekleřtirdiđi ve 1989’da Fransa’da gerçekleřtirilen ‘İnsan Hakları Deklarasyonu’nun yıldönümünde, ses eşliğinde Nagoya- ARTEC’de gösterdiđi video heykel çalışması; *Fragments of an Archetype, a Tribute to Leonardo da Vinci* (1980)

(Bir Arkatipin Parçaları, Leonardo da Vinci'ye Saygı)'da, Leonardo'nun *The Proportions of the Body* (İnsan Bedeninin Oranları) adlı çizimini yeniden ele alarak, Leonardo'nun insanlığa bakışının modernize edilmiş bir biçimi sunmak istemiştir.

Ikam'ın çalışmaları, sanatçının, 1990'ların başlarında gerçekleştirdiği ve geniş formatlara poleroid fotoğraf teknolojisinin uygulanmasına olanak sağlayan araştırmalarıyla oldukça farklılaşmıştır. Pierré Restany'e göre;

“...bilgisayarda tarama yöntemiyle gerçekleştirilen bu ‘bilgisayar resimleri’ Ikam’ı, Yves Klein’in çizgisine yakınlaştırmıştır. Özellikle Klein’in ‘monokrom’ları ve *Fire Path* (Ateş Yolu)’una.”<sup>141</sup>



Resim V.8. Katerina IKAM, *Fragments of an Archetype, a Tribute to Leonardo da Vinci*, 1980

Video Sanatı'nda; zaman-uzam arasındaki ilişkisinin teorik olarak irdelendiği sonraki gelişimi; video enstalasyon, video heykel ve anvironman (enviorenment)'larda, video teknolojisinin olanaklarıyla yeniden adapte edilen performanslarda ve diğer teatral etkinliklerde kullanılmıştır. 90'larda üretilen çoğu örnekte ise zaman ve uzam arasındaki ilişki, video ve bilgisayar teknolojisinin kombinasyonu ile elde edilmektedir.

<sup>140</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Video Sanatı: Elektronik Görüntülerin Kurgusal Evreni”, *Türkiye’de Sanat*, 38.

<sup>141</sup> Pierre RESTANY, “Catherine Ikam, le grand jeu de la video”, *Catherine Ikam, Capelle des jé suites*, (Sergi Katalogu).

Sinema ve video; zaman unsuruna yaklaşım konusunda ve deneysellikte birbirinde ayrılırlar. Video; Legér ve Warhol'un sinematik çalışmalarında olduğu gibi; kendiyile çelişen unsurları temsili bir gerçeklik içinde sergiler. Video'daki eşzamanlılık (simultaneity) ve bellek ile ilgili detaylı bir çalışma yapan **Hermine Freed**'e göre;

“...zamanımızın temel sorunu, Video Sanatı'nın anlam ve öneminin can alıcı tarafıdır. Bu ise, bizim son yirmi yıldaki zaman (ve uzam) duygumuzu yansıtan değişiklikleri içerir: Çok sayıda kamera ve monitör aracılığıyla aynı ya da farklı yerlerdeki çok sayıda imajın kaydedebilmesine ve yansıtılmasına dayalı bir özelliktir bu... İlk videolarda, zamanı ve eylem sürecini erteleyerek görüntünün dondurulabildiği ve tek bir enstantaneye dönüştürülebildiği, zamanın görüntüsünü keşfe yönelik bir eğilim vardı. Ya da aynı yerdeki veya aynı zamanda farklı yerlerdeki bir çok imajın kaydedilerek yeniden gerçekleştirilebileceği olanaklar kullanılıyordu. Yani olasılıklar sonsuzdu ve metodolojiler sınırsızcasına değişkendi. Video, spontanlığından ve eşzamanlı (simultaneity) bir kurgu olanağı sağlamasından dolayı günümüz sanatçısı için oldukça çekiciydi.”<sup>142</sup>

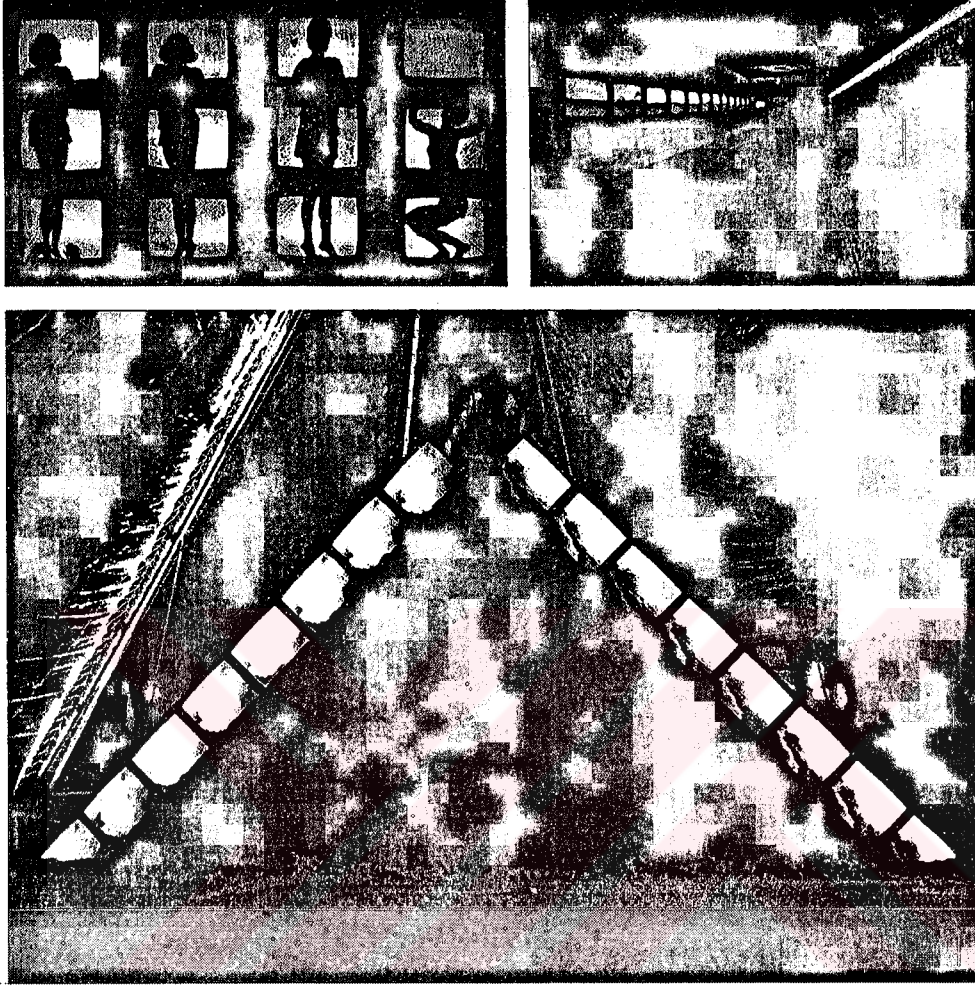
**Dan Graham, Bruce Nauman, John Baldessari, Bruce Wegman, Vito Acconti ve Joan Jonas**; çalışmalarında zamansal unsurların yoğun kullanımıyla 1970'lerde öne çıkan sanatçılardır. Bu alanda, onlardan bir sonraki kuşak olarak; **Thierry Kuentzel, Klaus vom Bruch, Jenny Holzer, Gretchen Bender, Mario Sasso, Nicola Sani ve Studio Azzurro** gibi sanatçıları sayabiliriz.

Videonun dönüştürme (transformation) potansiyeli, materyal kimliğin'den daha önemli bir özelliğidir. **Bruce Kurtz, The Present Tense** (Şimdiki Zaman) adlı makalesinde; video sanatçılarının videonun özelliklerini şu şekilde kullandıklarını ileri sürer:

“Yenilik, yakınlık, şu andalık, ilgililik ve şimdiki zaman duygusunu veren az ya da çok hepsi... **Nam June Paik**'ın çalışmalarındaki şimdiki zaman ve yakınlık duygusu, **Berly Korot**'un dört kanallı video çalışması *Dachau 1974*'te de ağır basmaktadır. Bu çalışmada; akış kesin bir zamansallıkla işlemekte, imajlar ise ileri-geri eşleşmektedirler. Burada videonun zaman boyutu şimdiki zamanı imlemektedir. Uzam (space) tüm deneysel boyutlarıyla, çoğu zaman sanatçıların ilgi alanını oluşturmuştur. Video Sanatı'nın hem zamansal hem de uzamsal boyutları, iletişime doymuş çevreyle başarılı bir ilişki kurması gereken her bir bireyin, hem mantıksal hem de duygusal olarak direkt entegrasyonunu sağlar.”<sup>143</sup>

<sup>142</sup> Hermine FREED, “Time of Time”, *Arts Magazine*, - Hermine FREED, “Where do we come from? Where are we? Where are we going?”, Ed. Berly Korot-Ira Schneider, *Video Art: An Antology*, 210-13.

<sup>143</sup> Bruce KURTZ, “The Present Tense”, Ed. Berly Korot-Ira Schneider, *Video Art: An Antology*, 234.



Resim V.9.-10.-11. Studio AZZURRO, *Prologo*, 1985 – *Il nuotatore*, 1984 – *Rilievo della parte emersa*, 1988.

Sinema ve video arasındaki fark; büyük ölçüde uzamsal (spatial) olanın yansıtma alanıyla ilintisidir. Video Sanatı ile, sinemanın iki boyutlu sınırlı doğasının üstesinden çok farklı şekillerde gelinebilir:

Kullanılan ekran sayısını artırarak (**Carolee Schneemann** ve **Michael Snow**);

Fiziksel ifade ve sinematografik imajın gerçek olmayan görünüşü eşzamanlı bir şekilde zıtlaştırılarak (**Valie Export**, **Birgit** ve **Wilhelm Hein**);

Karşılaştırılarak ve zıtlaştırılarak yeniden gruplandırılan imajlarla, ekranlar farklı alanlara bölünerek (**Keith Sonnier**)

Ya da son olarak temel yansıtma sürecinin işlerliği analiz edilerek. (**Antony Mc Call**)

Sinema ve video arasındaki diğer farklılıklarsa; ekranlardaki ölçü-biçim etkisi ve sanatçıların başvurduğu kimyasal unsurlarla ilgilidir. Video ile çalışan sanatçılar; kişisel anlatımlarıyla, sadece ara sıra, yaşanan ve gözlemlenen zamanı tükenme noktasına dek zıtlaştırarak, imajlara gerçekdışı renkler vermek ve onları parçalanmaya zorlamak, böylece video aracılığıyla gerçeğin çevresinde gezinmeyi denerler.

Sinema ve Video Sanatı arasındaki son fark ise; görsel sunumla ilgilidir. 1990'larda, imajların yeniden düzenlenmesi ve analiz edilmesi gibi bilgisayar teknolojisindeki yenilikler sonucu, video sanatı; videografik imajların özel bir görsel sunuma dönüştüğü bir nitelik kazanmıştır.

Televizyon ve video arasındaki temel farksa; aslında televizyonun, tüm dünya üzerindeki iletişim sürecini oluşturan özelliklerinin, videonun farklı ve yaratıcı etkileşim biçimleri aracılığıyla süzülerek dönüştürülmesidir: Video'da, ses ve geleneksel imaj yansıtma yöntemleri değiştirilir, çarpıtılır ve yoğunlaştırılarak yeni bir biçime büründürülür.

“Video Sanatı; iletişimin tele-görsel (televisual) dili yeniden tarif edilmesine de olanak sağlar. Ticari televizyonlarca kullanılan algılama kalıpları, Video Sanatı tarafından genişletilerek, çok sayıda imajı aynı anda, aynı yerde bütünleştirerek, bunların tümünün birarada varolmasına olanak verir ve bu şekilde, izleyiciyi; daha önce bilmediği, geçici-uzamsal bir boyuta dahil eder Bir ışık kaynağı olan televizyon ekranı ile bir yansıtma alanı olan sinema perdesi arasındaki ayrıma ilaveten, Video Sanatı; yeni bir iletişim estetiği ortaya koyar.”<sup>144</sup>

1960'lar boyunca video alanında gerçekleştirilen sanatsal araştırmalar, aracın sağladığı gündelik kullanım avantajları açısından, 'Çevre Sanatı' (Environmental Art) ve 'Kavramsal Sanat'taki (Conceptual Art) gelişmelerle yakından ilişkilidir. Bu süreç boyunca, sanat çalışmalarının nesnesizleştirilmesi yönünde ve sanat pazarındaki fetişist birikim ve değişimin reddedildiği bir iklim oluşmuştu. Böylece Video Sanatı, sadece görsel teknolojiler (sinema ve fotoğraftaki olanaklar) tarafından önerilen yeni olasılıklarla sunulan bir ifade biçimine değil, aynı zamanda içsel bir estetik kod aracılığıyla yönlendirilen orijinal imaj üretimine dönüşüyordu.

---

<sup>144</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 58.

Vittorio Fagone'a göre,

“Video Sanatı süreci, özellikle video için yaratılmış orijinal bir üretim sürecidir: Bu da şu anlama geliyor; Olayların, performansların, edimlerin, çoğunlukla gerçek zamanda kaydedilmesi ve çok sayıda video heykelde aynı anda istiflenişi, şeffaf ve geçirgen süreçlerin heterojen bir şekilde bütünleştirilmesi, filmler, plastik imajlar ve objeler (enstalasyonlar) ve diğer sanat formları (dans, tiyatro, vb.) ve teknikleriyle medyatik unsurların yansıtılması...”<sup>145</sup>

Dışsal bir referans alanı kullanılmaksızın, sadece ‘synthisizer’ların (sentezleyici) farklı şekilde kullanımıyla elde edilen yeni imajlar, Video Sanatı’nın diğer bir yaratıcı yönünü gösterir. Görüntülerin elektronik olarak hazırlandığı bu çalışmalarda; yapay renklendirme, biçim bozma, geri besleme, film hilesi gibi farklı işlemler sonucu biresimsel görüntüler elde edilir. Son zamanlardaki çalışmalar, farklı kaynaklardan gelen tele-görüntü (televise) imajlarının uzamsal düzenlemelerine ek olarak, başka malzemelerle de alaka kurar. (Bu, video araştırmalarının asıl çıkış noktasıdır.)

Video Sanat’ı terimi; video teknolojisinin kullanıldığı bütün sanatsal üretimleri barındıran, daha karmaşık bir alanı kapsamakla birlikte; öncelikle videografik çalışmalar için kullanılmıştır. Videografik üretimlerde, video imajı farklı biçimlere dönüşür: Görsel detayların gelip geçiciliğini keşfe yönelik biyografik imajlar; geometrik formların bitleştirilmesi; anlamlı imajların çarpıtılarak farklı bir bakış açısı oluşturulması; gündelik öykülemeler ve analizler... Bu kategorilerin her biri, sanatçıların kişisel müdahalesiyle özel ‘videogram’lara dönüşmektedir.

Video kayıtlarında; sanatın nesnesizleştirilmiş bir biçimi, çevrenin görsel ve sosyal dili, ölümsüz enerjinin tanımı, doğal çevredeki güçler ve biçimler, bir üretici ve dil aracı olan bedeninin yansımalarını buluruz. Video kayıtları, canlı bir olayın görünüşünü sadece bir belge olarak değil, aynı zamanda yaratıcı bir an olarak da ele alırken, gözlemlenen olgunun, görsel ve geçici boyutlarını da gözler önüne serer. Bu yüzden, sanatçının, çalışmasının video kaydını yönlendirmesi ya da kendine mal etmesi (çoğu zaman) bir tesadüf değildir.

<sup>145</sup> Vittorio FAGONE, “Video As Visual Art. History and Perspectives”, *Artec* 89, (Sergi Katalogu), 125-33; ve *L’Immagine video*.

Video heykeller ve anvironmanları ele alırken, **Marshall McLuhan**'ın video görüntülerinin çok-duyumlu nitelikleri ve incelikleri üzerine düşündükleri gözönüne alındığında; bu özellikler; gündelik yaşama bir tepki olarak, çok sayıda monitör aracılığıyla yaratılan, karmaşık görsel oluşumlarla desteklenen, video imajları içeren karmaşık üretimlerde ve video heykellerde ön plana çıkmaktadır. Video anvironmanlarda ve enstalasyonlarda izleyici, sanatçının önerdiği bir dizi farklı bakış açısı ve alışkın olduğu algılama biçimlerini yıkan imajları karşılaştıracığı bir yolda ilerlemeye davet edilmektedir sanki...

Video anvironmanlar ve enstalasyonları; izleyicinin katılımını ve farklı malzemelerin kullanımını da kapsamaktadır. Filmler, slaytlar, ses-kayıt cihazları ve nesnelere birbiriyle bağlantılı bir şekilde kullanarak, karmaşık ve farklı araçlarla üretilen çok biçimli çeşitli plastik imajlar; ayrıştırılıp, üstüste bindirilerek birbiriyle etkileşime sokulur. Video enstalasyonlar, Video Sanatı'nın en üretken gelişmelerinden birini temsil etmektedir.

“Video performanslarında, kendini 70'lerin başında hissettiren video ve toplu iletişimin tele-görsel imajları, görsel sanatlar, tiyatro ve yazın dünyasını derinden etkilemiştir. Video; güzel sanatlar ve performans sanatlarını birbirinden ayıran o bulanık çizgide, performans alanında kendini göstermeyi başarmıştır. Performans sanatçıları arasındaki yaygın uygulama; bir ayna, bir işaret ve bunların da ötesinde bir zaman makinesi rolü üstlenen televizyon ekranına dikkat çekmektedir. Üstelik tele-görsel imaj, bir referans noktası, bir karşıt-nokta, yansıma ve kaçış noktaları olarak sahnedeki yerini almıştır.”<sup>146</sup>

Video ve Bilgisayar Sanatı'nın birleştirildiği 20.yy.ın sonlarındaki çoğu çalışma; programlamada ve bilişimin doğasında kendini ele verir: Bunlar sonraki bölümde ele alınacaktır. Ancak yine de bu tür çalışmaların çoğu, şüphesiz büyük ölçüde Video Sanatı kategorisinde yer almaktadır. Bunlar genellikle, çalışmalarında bilgisayar grafiklerine ve dijital imajlara başvurmadan önce, video kayıtlarıyla kapsamlı bir deneyim kazanmış sanatçılar tarafından yaratılmışlardır. Bu çalışmalar; yalnızca video kayıtlarıyla ya da video enstalasyon ve anvironmanlardaki incelikli malzemelerle sınırlandırılabilir.

Video Sanatı alanındaki en öncü isimlerden biri; videonun ses ve görüntü arasındaki bağlantılarını araştıran ve bu çalışmalarının teknik ve estetik etkileşimi sayesinde yeni biçim olasılıkları sunan **Nam June Paik**'tır. Güney Kore'nin Seul kentinde doğan ve büyüyen Paik

ve ailesi 1949'daki 'Kore Savaşı' yüzünden ülkelerinden ayrılmak zorunda kalmışlardır. Tarih ve batı müziğinde eğitim alan Paik; 1956'da Tokyo Üniversitesi'nden mezun olmuş, bir müzisyen ve besteci olarak doktora çalışmalarına devam etmek üzere Almanya'ya gitmiştir. 1958'de Darmstadt'ta John Cage'le tanışmıştır. Biçimsel deneyimlerin, duyuşsal ve zihinsel ifadelerin üzerine, teatral unsurları ve müzikal performansları katarak ve Zen Budizminin düşüncelerini, sanatsal üretimlerinde uygulayan Paik, kısa sürede Fluxux grubunun en etkin üyelerinden biri olmuştur.

Video'ya gelinceye dek Cage ve Karlheinz Stockhausen'den etkilenmiş avangart bir müzisyen olan Paik'ın sanatı; Cage'in müziğin sınırlarını kurcalayarak yeni bir çeşitliliğe yönelttiği düşüncelerden hareket etmektedir. Paik'ın Fluxus ruhuyla yarattığı ilk performansı; Fluxus-çıkışlı hassas konumunu korumakla birlikte, Cage'in çalışmalarındaki yıkıcı enerjiyle pek uyuşmaz. Sanatçı; 1960'larda John Cage ve Fluxus Grubunun etkisi altında '*Televizyon Heykel*'lerini sergilemeye başlamıştır. 1970'lerin başlarında bir sanat hareketi olarak yoğun bir ilgi yaratan 'Video Art'ın öncüsü olarak ilk çalışmalarını ortaya koyduğu New York'a yerleşmiştir.

Ernie Kovacs'ın 1952'de televizyon sinyallerini bozarak gerçekleştirdiği deneyler Video Sanatı'nın temelini teşkil etse de, genel kanı bu hareketi Paik'ın başlattığı yönündedir. Paik elektronik medya imajlarını daha 1965 yılının başında ortaya koymuştu. Televizyonları yeniden yapılandığı özel tavrıyla, aracın yaygın kullanımını ironik bir dille ele almış ve ona karşı mesafeli duran ilk sanatçılardan biri olmuştur.

1965'te Sony firmasının ilk portatif video kayıt cihazını üretmesiyle, Paik; imajları, resimsel montajları ve manipülasyonları için televizyonu tükenmez bir bellek deposu olarak kullanıyordu. 1963'te Wuppertal, Almanya'daki bir galeride ilk video sergisini gerçekleştiren Paik, 13 televizyon setinden meydana gelen bir düzenleme gerçekleştirmiştir. Bu sergide, televizyonun ayarlarını bozarak, alışılmadık etkiler elde ediyordu. 'Müzik-Elektronik Televizyon Sergisi'nde yer alan *Point of Light* ve *Zen for TV* adlı video heykel çalışmalarında; elektronik imajların akışı engellenerek, görüntü neredeyse bir nokta ya da çizgiye indirgenmiştir. Paik bu çalışmalarda 'İletişim Toplumu'na ilişkin şüphelerini (eleştirilerini) sergilemiştir. Bu video heykeller; içeriği bilinçli olarak boşaltılan çok sayıda imajın ruhsal etkisi ve 'meditasyonun temizliği' arasında bir karşılaştırmayı temsil ederler.

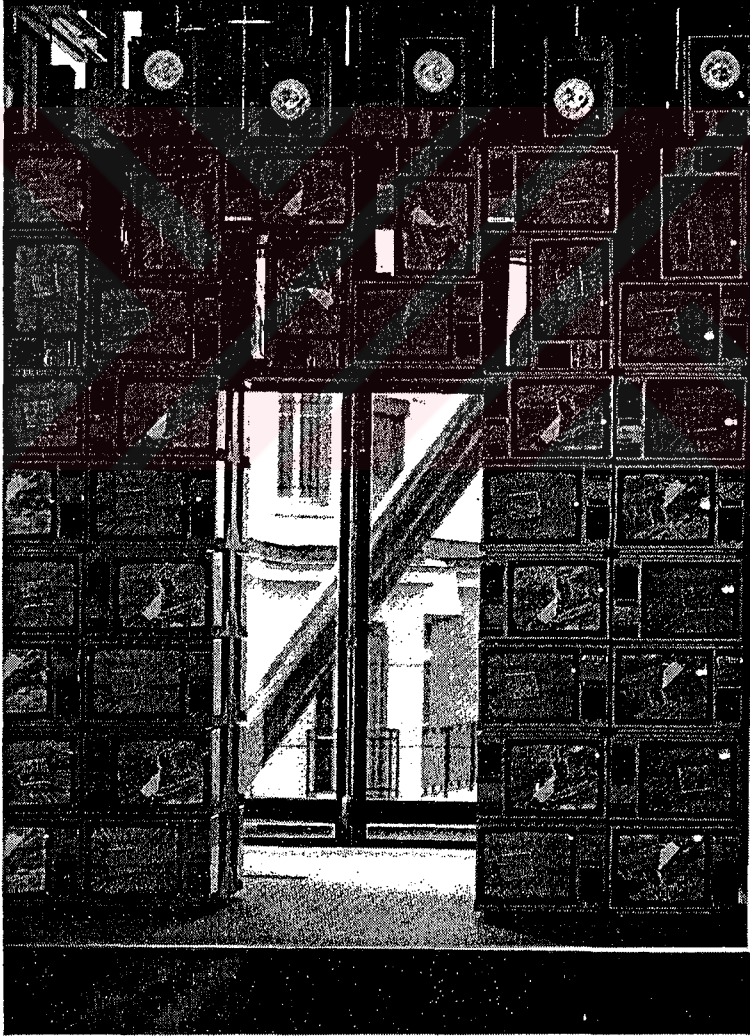
---

<sup>146</sup> Frank POPPER; *Art of the Electronic Age*, 60



Paik'ın 1964 yılında Japon bir elektronik mühendisi olan Shuya Abe ile tanışmasıyla devam eden video deneyimleri sırasında ürettikleri 'video synthesizer'ı sayesinde televizyon ekranındaki eletronların akımını bozarak, düzensiz, kararsız ve belirli olmayan imajların elde edilmesini sağlarlar.

Sanatçı; televizyon setini ilkin ready-made'lere bir alternatif olarak kullanmış ve bunları, kendi mekanizmasından imaj üretebilen kendinden kaynaklı (self-referential) makineler olarak *The Moon is the Oldest TV* (Ay En Eski Televizyondur) ve diğer çalışmalarında kullanmıştır. Onun geri-besleme (feed-back) ile ilgili deneyleri, sanat dünyasının yöntem ve malzemeye olan ilgisiyle paraleldir.



Resim V.12.Nam June PAIK, *Moon is the Oldest TV*, 1976.

“Bu çalışma Paik’a, Shuya Abe ile işbirliği yaparak renklendiriciyi (colorizer) ya da renk sentezleyicisini geliştirme olanağı sağlamıştır. Fov renkleri ve elektronik olarak çözümlenerek küçük hücrelere bölünen formları üretme kapasitesiyle Paik-Abe sentezleyicisi, bu özellikleri; Stephen Beck, Peter Campus, Bill ve Louise Etra, James Seawright, Eric Siegel, Aldo Tambellini, Stan VanDerBeek ve Walter Wright’ın katkılarıyla geliştirilen bir buluş olarak, imaj işleme çalışmalarının üslupsal bir zenginliğe ulaşmasını sağlamıştır. Paik’ın video heykelleri *TV Bra for Living Sculpture* (1969), *Concerto for Cello and Video Tape* (1971), *TV Buddha* (1974) ve Charlotte Moorman’la gerçekleştirdikleri performanslar ile video performans, video heykel ve video enstalasyonu sanat dünyasıyla tanıştırmıştır.”<sup>147</sup>

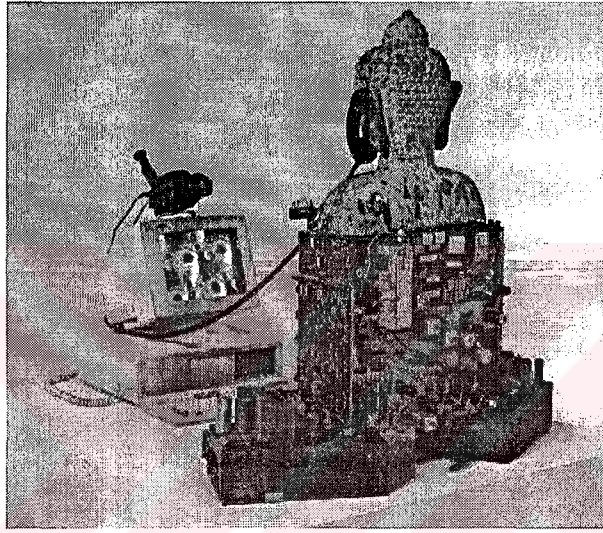
Paik’ın öne çıkan video çalışmaları *Imagine There are More Stars in the Sky than Chinese on the Earth* (1981), *V-yamid* (1982), *Beuys / Voice* (1987), *One Candle* (1989) gibi kapalı devre ve çok sayıda monitörden oluşan çalışmalar ya da 1989 gerçekleştirilen ve Fransız Devrimi’nin 200. Yıldönümü’nün anısına Paris Modern Sanatlar Müzesi’nde Dufy’nin *La Feé Electricite*’ne adanmış ve video monitörleriyle ikiyüz televizyon setinin bütünleştirilerek bir odada sergilendiği *The Elektronik Fairy* adlı anıtsal çalışmasıdır.

İçeriksiz tekrarlardan oluşan televizyonu, ‘Egemenlik’i sarsacak mükemmel bir araç olarak gören Paik, elektronik görüntü üzerindeki görüntü ve ses kaydırma yöntemiyle izleyici üzerinde bu şaşkınlığın ‘an’larını yakalamayı amaçlar. Ya da televizyonun bu kutsal (!) durumunu vurgulamak istercesine, içerisinde mum yanan bir ekranın karşısında, onu kendinden geçmiş bir şekilde izleyen Buda’yı konumlandırarak olayı bir Zen Ayini gibi yansıtmakta ve günümüz insanına bir gönderme yapmaktadır. Paik, televizyonun bilinç yönlendirici özelliğini vurgularken, izleyicinin içinde bulunduğu trajik durumun da altını çizmek ister.

“Paik’ın büyük boyutlu video heykeli *Triangle* (Üçgen): *Video Buddha und Video Denker* (Video Buda ve Video Düşünen Adam)’daki biraradalık; sanatçının yakın dostu Joseph Beuys’un *Avrasya Düşüncesi*’nden türemiştir. Bu; Doğu ve Batı düşüncesinin aynı potada eritilmesidir. Buradaki amaç, Paik’ın ilk çalışmalarındaki gibi salt meditatif değil fakat aynı zamanda, elektronik imajların dönüştürümündeki olumlu olasılıkları da gözetmektedir. Paik uydu aracılığıyla elde ettiği çok sayıda imajı organize ederken, daha önce herhangi bir sanatçı tarafından denenmemiş, eşzamanlı bir bakış açısı ortaya koyuyor, böylece aynı anda bir çok kişinin bu sanatsal mesajlara ulaşabilmesini sağlıyordu. Batı düşüncesinin bir simgesi gibi duran

<sup>147</sup> Ann-Sargent WOOSTER, “Why Don’t They Tell Stories Like They Used To?”, *Art Journal*, 204-12.

Rodin'in *Düşünen Adam*'ı ve elektronik araca kendinden geçmişçesine bakan Doğu düşüncesinin simgesi Buda, ekranın karşısına konumlandırılmıştı. Bu; elektronik aracın yaygın kullanımındaki yüzeyselliğe karşıt bir tavır da imlemektedir. Buda ve Düşünen Adam'ın ekrana yansıtılması, burada gerçek olanla, yanılısamalı görüntünün karşılıklı sorgusal alanını oluşturur. Kapalı devre sistemiyle gerçekleştirilen bu video enstalasyonun arka kısmında Buda ve Düşünen Adam'ın görüntülerinin birbiriyle karşı karşıya konumlandırıldığı iki monitörle düzenleme farklı bir düşünsel bağlama çekilmiştir. Bu, Batı ve Doğu arasındaki düşünselliğin yüzleştirilmesinden(!) başka bir şey değildir."<sup>148</sup>



Resim V.13. Nam June PAIK, *Techno Budha*, 1992.

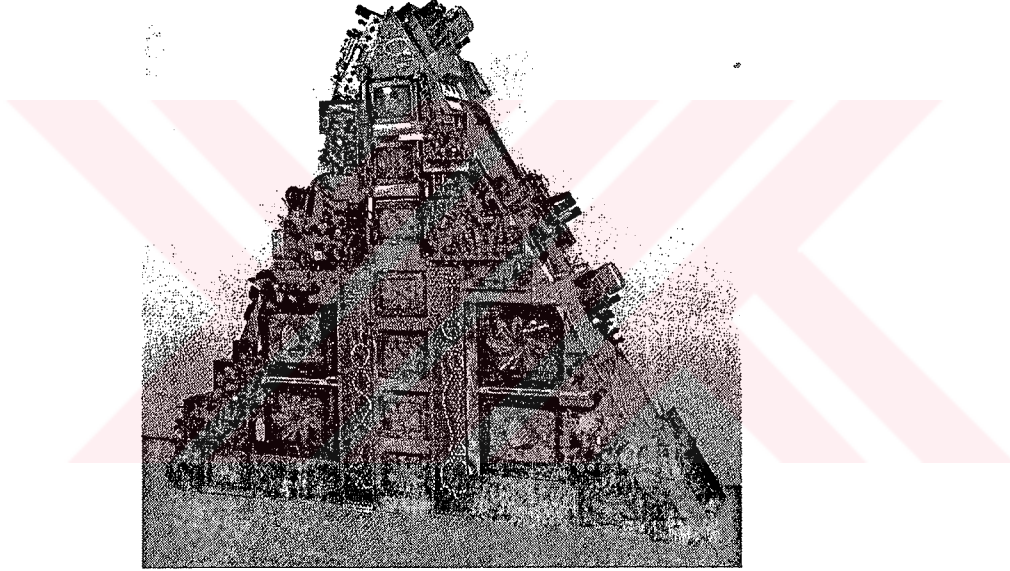
Paik'in elektronik aracı yaratıcı bir işleve yönlendirme düşüncesi, 1965-91 yıllarında gerçekleştirdiği Magnet TV'de devam etti. Bu çalışmada, izleyicinin ekrandaki çizgileri kullanarak kendi imajını yaratması sağlanıyordu. Yani izleyicinin de yaratı sürecine bizzat katıldığı interaktif bir ortam yaratılıyordu.

"Robot Ailesi" serisinden olan *Anıt*; kaydedilmiş imajların renksel alanlarda dönüşerek, farklı görünümlere büründüğü bir video heykeldir. Bu görünümler, Paik tarafından 50 yaşındaki televizyon setinde yer alan 21 ekranda hareket ettiriliyordu. Paik kayıt cihazının elektronik yapısına mıknatısla müdahale ederek, görüntülerin kaymasını ve bazı soyut ilişkilerin belirmesini amaçlamaktadır. Bu tavır, bilindik görüntüler sıradan bir akışla hareket ederken, izleyiciyi şaşırtan kırılmalarla, izlenilenin farklı bir açıdan değerlendirilmesi gereğini ortaya çıkarıyordu. Ayrıca Paik, en entelektüel insanın dahi ardı ardına akıp giden görüntüler karşısındaki azami dikkat süresinin üç dakika olduğu saptamasından yola

<sup>148</sup> Rıfat ŞAHİNER, "Fluxus: Çoğulcu Bir Gelecek Tasarımı", *Türkiye'de Sanat*, 2002/03, sayı: 54, 42

çıkarak somut akışı, soyut hareketli görüntülerle kesintiye uğratarak görsel alımlamaya ilişkin yeni bir strateji ortaya koyuyordu. Bilindik görüntülerin ısrarlı tekrarıyla, bize bunların faniliğini düşündüren Andy Warhol gibi Paik da televizyondaki görüntülerin ardındaki manipulatif tavrı duyumsatıyordu. Robot Ailesi serisi, Fluxus hareketinin çoğulcu materyallerle gerçekleştirdiği sanatsal yönelime çok uygun düşen işlerdir. Paik, monitörlerle yarattığı heykellerine, görsel ve fonetik özellikler de katarak farklı disiplinlerin içiçe geçtiği çoklu bir sunuma gitmiştir bu çalışmalarında...<sup>149</sup>

Paik, müzik ve elektronik görüntünün eşzamanlı ilişkisini öne çıkarttığı çalışmalarında, geçmişini günümüze yansıtmak istemiştir ve bu çalışmalarında, hızla hareket eden görüntülerin farkedilmesine dayalı 'kaleidoskopik' etkilere benzer video imgeleridir kullanmıştır.



Resim V.14. Nam June PAİK, *King Rameses*, 1991.

Paik'ın, John Cage olan hayranlığını yansıttığı, *Piyano Parçası* adlı çalışması, farklı görüntülerin eklektik bir bağıntıyla yer alması açısından önemli bir örnektir.

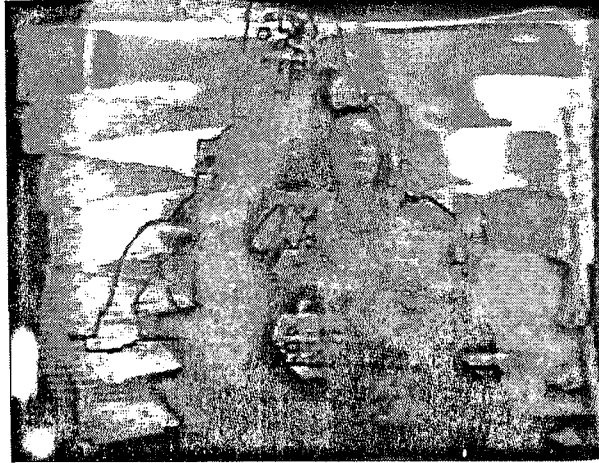
“*Piyano Parçası*, sanatın bugün hemen herşeyden oluşabileceğini gösteren sıradışı bir yaratıdır. Koreli bir sanatçı olan Nam June Paik; piyano, tabure, televizyon seti, video kameraları, tripodlar ve bilgisayarlardan oluşan hem duyabileceğimiz, hem de görebileceğimiz bir heykel yaratmıştır. Piyano bir bilgisayar tarafından çalınmaktadır ve siz seyrederken o değişir. Müziğin bestecisi John Cage'dir. Cage 1992'de ölmüş ve Paik, 'Piyano Parçası'nı bunu takip eden yıllar içinde onun anısına yapmıştır. 13 monitörde aynı anda hareket eden görüntüler vardır.

<sup>149</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Paik’ın Elektronik Tuvaleri”, *Türkiye’de Sanat*, 2000/05, sayı:46, 51

En üstte ortada yer alan dört monitörde piyanosuyla sıradışı şeyler yapan John Cage görünür. Gerek üst kısımda köşelerde kalan gerekse altta yer alan monitörlerden birinde farklı zamanlarda üç farklı şey görünmektedir. Bu görüntülerde, bir video sanatçısı olduğu kadar iyi bir müzisyen de olan Paik'ın elleri ve başı yer almaktadır. Aynı zamanda Cage'in müziğiyle farklı ve yeni bir dans gösterisi yapan **Merce Cunningham**'ın görüntüleri de bulunmaktadır. Paik bu görüntülerin arasına bebek imajlarını da dahil etmiştir. Diğer altı monitör, tripodun üzerinde, iki video kamera tarafından kaydedilen piyanonun naklen görüntülerini içermektedir. Paik, müzikle hareketli bir resim yapmak istediğini söyler.”<sup>150</sup>

Sanatçının çalışmalarındaki görüntüler, bitişirmelerle yaratılan çağrışımlar ve anlamsal kaymalar üzerine kuruludur. Paik; farklı kaynaklardan elde ettiği göstergeleri üst-üste, yan-yana ve ardışık olarak sıralayarak, çeşitli çağrışım kümeleri oluşturarak, ekranı ikinci elden ses ve imgelerin atıldığı çöp sepetine dönüştürmüştür.

“Örneğin *Global Groove* adlı ünlü çalışmasında; New York'daki çok sayıda evin televizyonlarıyla ilgili istatistiki bilgiler, enformasyon teknolojisiyle ilgili bir konuşma yapan Connor'un renklendirilmiş donuk yüzüne yansıtılmıştır. Bu 'istatikselsel' konuşmanın tersine ikinci aşamada cinsellik vurgulanır: Bir kadının (Moorman'ın) bacaklarını konu alan sahnelerde, Connor bu kez kadının bacakları arasında konuşmasına devam etmektedir. Bu, ucuz porno filmlere bir göndermedir. Bu bağlantılar, Connor'un ve yanında başka kişilerle oturan, sırtı yarı dönük olan Moorman'ın, programın açılış sahnesindeki görüntüleriyle üst üste bindirilmiştir.”<sup>151</sup>



Resim V.15. Nam June PAIK, *Global Groove*, 1973.

<sup>150</sup> Rifat ŞAHİNER, “Paik'ın Elektronik Tuvalleri”, *Türkiye'de Sanat*, 51.

<sup>151</sup> A.g.m., 55.

*The Selling of New York* (New York'un Satışı) adlı çalışmasında göstergeyi (reklam) bir slogan olarak kullanmıştır.

“New York’un dünyanın medya merkezi olduğunu kanıtlamak için Paik, Japonca bir Pepsi reklamından bir öğeyi ele alır. Reklâm, şirket logosu dışında Japonca olmasına rağmen, Amerikan izleyiciler, reklamın gerçekte ne dediğini bilmeseler de, kendilerini formata aşına hissedip, mesajı hemen anlamışlardır. Paik burada, sanki sessizce Mc Luhan’ın “Araç, mesajdır!..” aforizmasını onaylar gibidir.”<sup>152</sup>

Paik’in 1997 yılında gerçekleştirdiği video opera performans çalışması *Coyote3* multi-media bir performans çalışması olarak değerlendirilebilir. *Coyote3*, Paik’in yeni teknolojileri ve olayları tekrar tanımlamaya devam ederek, yeni teorilerini ortaya koymayı sürdürdüğü çalışmalarından birini yansıtmaktadır.

“Performans, Paik’in sahnede üç kişi ile birlikte bir piyanonun başında otururken başlar. Şarkıcı Dina Emerson mikrofona geçer geçmez, siren sesleri duyulmaya başlar. İtfaiye ve polis sirenleri, banka alarmaları... 2 kanallı video projeksiyonu, Paik ve Beuys’un 1984 yılında Tokyo’da gerçekleştirdikleri performansları gösterilmektedir. Ekrandaki Beuys’un homurtuları, konuşmaları, geçirmelerindeki sıradanlık başkabırşeye dönüşmektedir. Video filmde Paik’in ‘Video Piano’ hayaleti Beuys’a eşlik eder. Paik ise gerçek sahnede tek elle piano çalmaktadır. Şarkılar, şarkı parçalarının kırık melodileri... Bazen de şarkı söyler. Üzüntülü şarkılar, kırık kalpli aşk şarkıları...Performansın gerçekleştiği sırada, Simon Forti Bueys’un projeksiyonu ile dans ediyor, bazen kendi şarkılarından parçalar söylüyor. Sahnede aynı anda pek çok olay birden gerçekleşiyordur. Zaman, hem uzaysal olur, hem yersel olur. Sahnede çok az normal bir şey gerçekleşiyordur. Akıldışı olana da, akıllıca olan kadar önem verilir Bütün bunlar Paik piyanosunu devirip, piyanoyu on defada kırana kadar, eşzamanlı olarak devam eder. Performans ışıkları sönmesiyle sona erer ve bir lazer ışını diyagonal olarak sahneyi keserken, Paik ve diğer iki kişi sigara içerler.”<sup>153</sup>

Paik, izleyiciyi şaşırtmak için, bazen somut unsurların arasına soyut unsurlar katar. Akış sıradan unsurlarla devam ederken, görüntü kaydırmalarıyla ve dolayısıyla aralara serpiştirilen soyut görüntülerle, somut ve bilindik imajların yeniden sorgulanmaktadır. Paik bu durumu şöyle ifadelendirir;

<sup>152</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Paik’in Elektronik Tuvalleri”, *Türkiye’de Sanat*, 55.

<sup>153</sup> Jonathan HOFFMAN (1997), “Video Opera Performans: Coyote 3, 14-15 Nov.’97”, <http://w.w.w.artincotext.org/reviews/1997/coyote.3.htm>.

“Elektronik anlatımda, bir çok etkileme yöntemi vardır. Televizyonda gerçeklik duygusunu kaybedersiniz. Görüntülerin sentezlenmesi ve renklendirilmesiyle gerçeklik daha da gerçekdışı olur... Çok sayıda renklendirilmiş video görüntüsünü gördükten sonra, gerçek bir renk ya da siyah ve beyaz gördüğümde kendimi toprağa dokunurcasına iyi hissederim.”<sup>154</sup>

Paik, video monitörlerini üç boyutlu heykel tuvallere dönüştüren bir ‘elektronik sanatçısı’dır. Onun ekranları, soyut-somut arası gidip gelen imgesel zenginlikleri içermektedir. Resmin renksel uçarılığının ekrana taşınması ve heykelin monitör formuyla inşa edilmesi ile postmodern zamanların ‘Bilişim Kültürü’nün yeni estetik sunum biçimlerini özgürlükçü ve sınırsız bir geleceğe konumlandırması, Paik’ı yaşadığı çağın en önemli sanatçıları arasına sokar.

İzlanda, Reykjavik doğumlu **Steina Vasulka**; aslında bir müzisyedir, eşi **Woody Vasulka** ise, Çekoslovakya Brono doğumludur ve bir zamanlar caz eleştirmeni ve sanatçısıdır. 1965’te A.B.D’ye göçmüş olan çift, 1971’de New York’ta teatral performanslar, müzik, film ve video çalışmalarını sergiledikleri *The Kitchen* (Mutfak) adlı yeri kurmuşlardır.

“Vasulka’lar; 1969’larda elektronik bir olgu olarak, videonun içeriğini anlamaya çalışıyorlardı. Woody Vasulka’nın dediği gibi “Elektronik imajın işleyişinin kesin olan yönü biricik olmasıdır... Akışkandır, biçimlenebilir, sanat malzemesidir, bağımsız olarak oluşur. Vasulka’lar Videonun plastik niteliğini, özellikle kavramsal ve eğitsel bir yaklaşımla ele almışlardır. Vasulka’ların büyülediği şey; video imajların geçici bir şekilde voltaj ve frekanslarla organize edilen elektrik enerjisiyle oluşturulması ve ilk kayıtların çoğunun müzik ve imaj ilişkisini yansımasıdır –bir tür sinyal diğerinin biçimini belirlemektedir. Vasulka’ların çalışmalarındaki bir diğer yön ise video kadrarlar ya da durağan imajlarla ilişkilidir. Görmeye alışık olduğumuz normal ekran imajlarını oluşturmak amacıyla zaman ayarlayıcısı video görüntüsündeki yatay ve hissiz çizgilerin durağanlığını kontrol etmektedir. İzleyicilerse video imajının gerçekte çerçevelenmemiş bir süreklilik olduğunu nadiren farkedebilmektedirler.”<sup>155</sup>

<sup>154</sup> Nam June PAIK (1973), “Global Groove and Video Common Market”, *The WNET-TV, TV Lab. news 2*, New York. (İlk olarak 1970’de yazıldı ve “Nam June Paik: Video ‘N’ Videology 1959-1973” Ed. Judson Rosebush, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974, 61.

<sup>155</sup> Frank POPPER, A.g.k., 62.

Vasulka'lar; 1971 ve 1974 yılları arasında bu düşünceye dayanan çok sayıda film üretmişlerdir: *Shapes and Black Sunrise* (her ikisi de 1971), *Spaces I ve II* (1972), *Golden Voyage* (1973) ve *Soundgated Images* (1974). Bunlar renkli bir girdap gibi hareket eden ve soyut resimleri çağrıştıran imajlardır. Bununla birlikte Vasulkalar araştırmalarını, sanatçılar için, elektromanyetik enerjiye dair çeşitli manifestolara dayandırarak sundular. Onlar bu bildirimleri bir çeşit dil ve çalışmalarını da ekipmanlarıyla birlikte bir diyalog olarak düşünmeye başladılar.

“Vasulka'lar 1970'ler boyunca, matematiksel mantık fonksiyonlarını kullanarak, bilgisayarla iki video imajı üzerinde çeşitli müdahaleler yapmaya olanak tanıyan dijital video sistemine geçmeden önce, videonun iç işleyişini gözler önüne serecek çok sayıda iş üretmişlerdir. Mantık fonksiyonlarına dayalı olarak işleyen rakamsal kodlar –ve böylece imajlar- farklı fakat kesinlikle öngörülebilir yollarla biraraya getirilebilirler. Woody Vasulka'nın 'syntax' olarak adlandırdığı bu tür kombinasyonlar, videonun iç yapı sistemlerini açığa çıkarmaktadır.”<sup>156</sup>

**Ed Emshwiller** Video Sanatı'nın bir başka öncüsüdür. Michigan Üniversitesi'nde, Paris'teki Ecole des Beaux-Arts'ta ve New York'taki Arts Students League (Sanat Öğrencileri Birliği)'nde resim ve grafik eğitimi almıştır. Sanatçı, bir dizi yenilikçi video kayıt üretmeden ve 1979'da Sunstone adlı bilgisayar canlandırılmalı ilk dijital video kaydını tamamlamadan önce deneysel filmler, belgeseller ve çok araçlı (multi-media) performanslar yapmıştır.

Daha sonraki çalışmaları:

Bilgisayar animasyonu (*Skin Matrix*),

Multi-media çalışmaları (*Vertigo, Hungers*) ve

Video enstalasyonları (*Passes, The Blue Wall*)'dur.

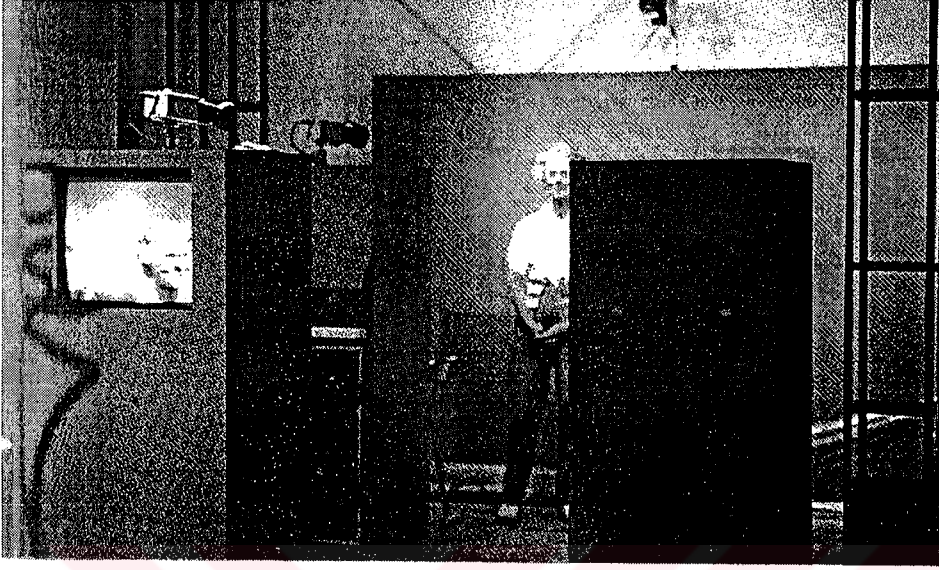
1989'da Nagoya ARTEC'te gösterilen *The Blue Wall* izleyici katılımlı interaktif bir video enstalasyonudur. Çalışmada, video kodlama aracılığıyla ve bilgisayarla animasyonu ile üç farklı bölgenin görüntüleri biraraya getirilmiştir. İzleyiciler ekranda düzenlenmiş olan mekanda, buldukları yere bağlı olarak, kendilerini bazen ön, bazen orta, bazen de animasyon düzleminin arkasındaki geri planda görürler.

“Video, imajları bütünleştirme ve dönüştürmedeki ayrıcalıklı esnekliği kadar hayallerini somutlaştırabildiği bir biçim olarak da Emshwiller'e hizmet eder. Ona göre video; resim gibi doğrudan, film gibi ortaklaşa bir sanat biçimi ve dans gibi duygusal bir haz veren ve aynı

<sup>156</sup> Lucinda FURLONG, “Tracking Video Art: Image Processing as a Genre”, *Art Journal*, 236-37.



zamanda bir dizi soruyu ve bir keşif sürecini de içinde barındıran en heyecan verici sanat aracıdır.”<sup>157</sup>



Resim V.16. Ed EMSHWILLER, *Mavi Duvar* (The Blue Wall), 1988.

**Tom Chandler**'in *Videocy* (1990) adlı çalışmasında; ilk kez video ile gerçekleştirilen, sonrasında ise fotoğrafa da uygulanan ilginç bir yöntem görülür. Sanatçı öncelikle, 35 mm.'lik bir kamera kullanarak televizyon monitöründeki video kayıt görüntülerinin fotoğraf çekmiş, sonrasında ise bu fotoğraflardan lazerle renklendirilmiş kopyalar oluşturarak, bu birkaç kez tekrarlamıştır. Deneysel videolar; Renk anahtarı (Chroma Key), Mat anahtarı (Mat Key), Posterleştirme (Posterization) ve Geri-Besleme (Feed-Back) teknikleri bütünleştirilerek üretilmiştir.

**Artur Matuck** da farklı teknik ve teknolojileri orijinal bir biçimde birleştiren bir başka sanatçıdır. Sanatçı; *Alproksimigo* [approximation (yaklaşık olarak, tahmini)'ın İspanyolca'daki kelime karşılığıdır] adlı çalışmasında, videoyu ağır çekim televizyon ve sesle birleştirmiştir. Enstalasyonlarında son olarak ürettiği; basılmış video imajları ya da 'sonorigrafi'ler, video baskılardaki ağır çekim unsurları tarafından yönlendirilen ses dalgası dönüştürümleridir.<sup>158</sup>

<sup>157</sup> Bettina GRUBER ve Maria VEDDER, *Kunst und Video*, 101.

<sup>158</sup> Artur Matuck (Sergi Katalogu).

Video Sanatı'nın önde gelen isimlerinden **Dan Graham**, video kayıtları ve enstalasyonları arasında çelişkiyi belirten çoğu video sanatçısının ikilemini ortaya koymaktadır. **Benjamin Buchloh**, **Nauman** ve **Acconci**'nin tersine Graham'ın, teknik bir bakış açısıyla, ta en baştan beri tüm video uygulamalarında, televizyondaki baskın tüketim kültürü söyleminin kökenlerini ve bütüncül içeriğini yansıttığı işaret etmektedir. Graham bunu en iyi şekilde, kablolu bir ağ yoluyla izleyici topluluğuna bağlanan iki kişi arasındaki değişimin dinamik ve mekaniklerini inceleyen ve kaydeden tipik deneylerinden biri olan *Project for Local Cable TV* (1991)'de sergilemiştir.

Bu tür çalışmaların en karmaşık ve ileri düzeylisi, Graham tarafından Dara Birnbaum'la birlikte 1978'de gerçekleştirilmiştir. *Local Television News Program Analysis for Public Access Television*, kitlemel yayın televizyonuna geçişin, yalnızca zamana ve uygun organizasyona bağlı bir durum olacağı ve televizyon cihazı en güçlü yönlendirici ve kontrol edici sosyal olmaktan çıkarak, kişisel tercihe dayalı, karşılıklı değiş-tokuşa ve öğrenmeye dönüşebilirlik inancına dayanmaktaydı.



Resim V.17. Dan GRAHAM, *Present Continuous Pasts*, 1974.

Nitekim 1980'lerde Graham stratejisini değiştirdi ve ilk ürettiği video kayıtlara geri döndü. *Rock My Religion* (1983) çalışmasında olduğu gibi; başlangıçta, tüketim kültürü olgusuna, geleneksel uygulama ve aktarımlardan köklü bir biçimde ayrılan yüksek kültürün bakış açısıyla yaklaştı.

**Bill Viola**, 1970'lerin başından beri, video kayıtlarını ve video enstalasyonlarını eşzamanlı olarak üretmektedir. Viola, geleneksel film ve televizyonun alışılmış öykülemeci ve sözel yapısından bağımsız olarak; sanatçının kendi anlayışı, imgelemi, bilinci, hayalleri ve hatıralarına dayanan bir dünyanın ifadesel yapısıyla; sesleri ve imajları yeniden düzenlemek ve sorgulamak için, bunların birlikte yer aldıkları görsel-ışitsel kompozisyonlar yaratmayı amaçlamaktadır. Sanatçının başlıca amacı; görsel şiirler olarak düşündüğü çalışmalarını, herkesin oturma odasına taşımaktır. Viola'nın bu ruhu barındıran ilk çalışmaları arasında; *Wild Horses* (1972), *Information* ve *Cycles* (her ikisi de 1973) sayılabilir.

“Daha 1972’de, Viola, izleyicinin algılayabileceği bir zaman dilimine göre düzenlenmiş; bir kamera, iki monitör ve iki kayıt cihazının yer aldığı bir kapalı devre enstalasyon ve 20 dakikalık bir video film olan *Instant Replay*’i üretmişti. *Vapour* (1975) ve *He Weeps for You* (1976) gibi diğer çalışmalarında ise; Sufilik felsefesinden alınmış bir temaya dayanan görsel makalelerde (visual essays); suyun doğal elementleri ile teknolojinin benzer düzenlemelerini birleştirir.”<sup>159</sup>



Resim V.18. Bill VIOLA, *The Passage*, 1987.

<sup>159</sup> Jalal AL-DIN RUMI, *Teaching of Rumi*.

Viola, stereo sesli 56 dakikalık renkli video filmi; *Hatsu Yume* (İlk Rüya) (1981)'da, kent ve kır yaşamını karşılaştırarak, ileri teknoloji ürünü bir Japon seyahatnamesi sunar. Kurguda, Viola'nın sürekli işlediği; ateş ve su, karanlık ve aydınlık, yaşam ve ölüm temalarının zıtlıkları ve özsel birlikteliklerine ilişkin kısmen örtük, sembolik göndermeler yer almaktadır. Sanatçıya göre; "Video ışığı, su gibi yönlendirmektedir- Su, video ekranında akışkanlaşır. Bana göre balık için su ne ise, ışık da insanlar için odur. Kara balıkların ölümüdür, karanlık ise insanların..."<sup>160</sup>

Viola'nın izlenimci enstalasyonları; *Room for St. Joseph of the Cross* (1983) ve *The Theatre of Memory* (1985)'den her ikisi de, insanın hayal gücüne yönelerek, onun fiziki rahatsızlıklarının ve sınırlılıklarının üstesinden gelmesini sağlar.

**Les Levine** de Video Sanatı'nın öncülerinden biri olarak kabul edilir. 1965'te Nam June Paik ile aynı zamanda ilk Portapak ekipmanıyla çalışmaya başlayan sanatçı, aynı yıl ilk video filmi olan *Boom*'u gerçekleştirir. Levine kendini ilk video heykeltisi olarak tanımlar ve sanatçı; yalnızca video teknolojisini değil, aynı zamanda film, telefon, kayıtlar ve fotoğraflar da kullanır.

Levine'in ilk video enstalasyonu, daha 1966'nın başlarında gerçekleştirdiği, zaman ayarlı ilk kapalı devre enstalasyon olan *Slipcover*'dir. Çalışma; Toronto Sanat Galerisi'nde sergilendiğinde, izleyicilere 5 saniye için kendilerini görme olanağı sunuyordu. 1968'de üç kamera ve altı monitör ile, yalnızca izleyicilerin kendilerini seyredebildiği değil, aynı zamanda kendi kendisini de görebilen ve böylece izleyicilerin davranışlarından da etkilenen sibernetik bir heykel üretmek amacıyla, *Iris* adlı video heykelini gerçekleştirir.

Levine; beş filmin eşzamanlı olarak oynadığı; *Chain of Command* (1977), *Deep Gossip* (1979) ya da *Visions from the Godworld* (1981) gibi sonraki enstalasyonlarında, mümkün olan tüm dünyevi istek ve ihtiyaçları tatmin edebilecek, teolojik-teknik fantazilerini gerçekleştirdiği kurgusal bir çevre yarattı. Levine göre; video sanatçıları, filmlerini geleneksel televizyon yapımlarıyla birleştirmek için üretmezler. Tersine, televizyon teknolojisini, sanatsal duygu ve düşüncelerini ifade etmek amacıyla kullanırlar. Video filmlerin özelliği; sanatçı ve izleyici arasında direkt bir kanal yaratmasıdır.

<sup>160</sup> Ann-Sargent WOOSTER, (1982), "Bill VIOLA'nın Whitney Museum of American Art, New York 1982'deki 'Program Notes'", *Art Journal*, 204-12.

Video Sanatı'nın bir şekilde televizyona dayalı ilk üretimlerinden sonra, Japonya'da çoğu sanatçı bu araca olan ilgisini yitirmiştir. Bu sanatçılar, videoyu kayıt cihazından başka ne şekilde kullanacaklarını bilmiyorlardı. 1970'lerin başlarında, video, esasen sanatsal olayları kaydeden bir cihaz olarak kullanıldı. Bunun yanısıra, aracın teknolojisine ya da belirli temel özelliklerine ilişkin ilginin azlığından ötürü, takip eden yıllarda araca olan yönelim oldukça sınırlıydı. Sanatçılar resim ve heykel gibi geleneksel sanat yöntemlerine geri dönme eğilimliydi ve videoyu da bu perspektifte ele alıyorlardı.

**Katsuhiro Yamagushi** için de; elektronik araçlar, kullanıcının zeka ve yeteneklerini geliştiren yaratıcı bir güce sahipti. Yeterli software ve kamera kullanarak, herkes imajlar oluşturabilir ve bunları şebekeye transfer edebilirdi. Bu imajlar şebekeye bağlı herhangi bir monitör aracılığıyla gerçek zamana aktarılabilirdi.



Resim V.19.-20. Katsuhiro YAMAGUSHI, *Arc – Column*, 1988.

Yamagushi, bir heykeltıraş ve deneysel bir tasarımcı olduğu kadar, 1950 ve 60'ların lumino-kinetik sanatçılarından da başında geliyordu. Sanatçı ,ilk video enstalasyonu *Image Modulator*'ü 1969'da gerçekleştirdi. Yamagushi'nin çoğu video enstalasyonu, çoğunlukla çevresel ölçeği gözeten, heykelsi ve tasarımsal elemanların dahil olduğu incelikli konstrüksiyonlardır. Bunlar hem izleyicilerin de dahil olduğu kapalı devre enstalasyonlar, hem de imajların, derinlikli ve geçişken olarak düzenlenmesiyle, sanatçının kaleidoskopik etkiler elde ettiği çok sayıda monitörden oluşan düzenlemelerdir. 1981'den beri Yamagushi Japon bahçesini ana konu olarak seçmiş ve böylece *Future Garden* (1984)'da olduğu gibi

geleneksel bir konuyu, elektronik bir konuya dönüştürmüştür. Yamagushi'nin yapıtlarındaki bir diğer önemli öge de mimaridir. *Arch* ve *Column* (her ikisi de 1988) gibi çalışmalarında; klasik mimariyi, kendi üçboyutlu formu ve aynı unsurların monitörlerdeki grafik aşamalarını gösteren görüntülerini üstüste bindirerek, genelde video heykelde aynı zaman diliminde beliren Post-modern seçmeci sanatı vurgulayan işler üretmiştir.

**Douglas Davis**, Video Sanatı'nın, düşünceleri bir grupça ortaklaşa benimsenen bir hareket olmadığını, ortaklaşa olan tek yönünün; tüm video sanatçılarının bu araçla çalışma eğilimlerinin olduğu görüşündedir. Davis, bu aracı daha çok, sanatın temel yapısal dönüşümündeki ilk aşama olarak görür. Onu ilgilendiren; Video Sanatı'nın televizyona ve popülist yaklaşımlara olan karşıtlığıdır. Ona göre;

“Video sanatı, düşünce ve aracın belirgin bir şekilde bir araya gelmesiyle, yavaş yavaş televizyonun yerine alarak yüksek bir sanat olabilecektir. Sanatçı, Video'nun yalnızca akıldan akıla, göz göze direkt bir iletişim sağlayan hesaplanabilir bir güç değil, aynı zamanda bunu gerçek zamanda gerçekleştirerek, gönderici ve alıcıyı tanımlayan bir güç olduğunu düşünmektedir. Bu videonun 'canlı' boyutudur. Davis'e göre; video sanatçıları; izleyerek, dinleyerek ve düşünerek akli yücelten ve harekete geçiren sanatçılarla kesinlikle aynı rolü oynarlar. Sadece bu bile, Video Sanatı'nı geçmişle bağlantılı kılar.<sup>161</sup>

Davis çok yönlü bir iletişim sanatçısıdır. O hem eleştirel bir teorisyen ve hem video, hem de Performans Sanatı alanında ürünler veren çok yönlü bir sanatçıdır.

“İlk video filmi olan *Look Out* (1970) onun performanslarından birini belgeler. Sanatçı bu çalışmada, video teknikleriyle, İletişim Sanatı'ndaki teknikleri bütünleştirmiştir. Yalnızca bir ışık kaynağı niteliğindeki ve bir duvara karşı yönlendirilmiş bir televizyon setinden başka bir şeyden oluşmayan *Images from the Present Tense* (1971) ticari televizyona karşı bir manifesto olarak gerçekleştirilmiştir. Sanatçı, *Electronic Hokkadim* (1971) ve *Talk Out* (1972) gibi video ürünlerinde ve performanslarında, izleyicilerden üç buçuk saat süreyle gösterilen olayları yorumlamalarını istemektedir. Davis, video aracına informal ve kişisel bir yaklaşımı benimsemekte ve izleyiciyi de aynı yaklaşıma davet etmektedir. Böylece; sanatçı televizyon yayınlarındaki bilindik kalıpları ve gelenekleri yıkmak istemekte ve direkt, canlı ve güçlü bir iletişim oluşturmaya çalışmaktadır. Bu, sanatçının sonraları uydu aracılığıyla geliştirdiği bir teknik ve estetik düşüncedir.”<sup>162</sup>

<sup>161</sup> Douglas DAVIS, “Mid-Seventies” Ed. Berly Korot Ve Ira Schneider *Video Art: An Antology*, 196-99.

<sup>162</sup> Wulf HERZOGENRATH ve Edith DECKER, *Video Skulptur*, 102-05.

Avusturyalı **Richard Kriesche**; Video Sanatı'nın öncülerinden ve bu konuda tanınmış teorisyenlerindedir. Videoyu kitlesel bir araç olan televizyona karşı kullanır. Onun, video kayıt ve video performansları bütünleştirerek gerçekleştirdiği etkinlikler oldukça fazladır ve sanatsal bir içerikle de sınırlandırılmamışlardır.

Kriesche'nin asıl ilgi alanını yansıtan, erken dönemde gerçekleştirdiği *TV Death* (1975) çalışması, kitlesel bir araç olan ve kurgusal gerçekliklerin yaratıcısı televizyona ilişkin problemlerle ilgilidir. Sanatçı videoyu, gerçek konuları ileten bir araç olarak görür. Onun genel eğilimi; fiziki ve elektronik gerçeklik arasındaki benzerlik ve farklılıkları göstermek amacıyla nesnelere ve onlara ait imajları üst üste bindirmektir.

**Shigeo Kubato**'nın çalışmaları ise; tümüyle video heykellerdir. Sanatçının *Duchamp* serisi, Kubota'nın, 1968'deki ölümünden önce tanıştığı Duchamp'tan sonra 1970'lerin ortalarında geliştirdiği çalışmalardır. *Marcel Duchamp's Grave* (Marcel Duchamp'ın Mezarı); Kubato'nun, Duchamp'ın yakıldığı mezarlığı ziyaretini yansıtan ve onbir monitörden oluşan bir sütundur. Diğer iki video enstalasyonu *Nude Descending a Staircase* (Merdivenden İnen Çıplak) ve *Meta-Marcel: Window* (Meta-Marcel: Pencere), direkt olarak Duchamp'ın çalışmalarıyla bağlantılıdır. İlkinde; Kubota, her biri, basamaktan aşağı inmekte olan bir çıplağı gösteren bir monitörden oluşan, gerçek üç boyutlu bir merdiven oluşturmuştur. Kubato, videoyu geleceği yansıtan bir sembol olarak kullandığı. *Meta-Marcel*, elektronik karlanmayla oluşturulan bir pencereyi göstermektedir. Sanatçının çok sayıdaki diğer enstalasyonları, genellikle doğal fenomenlerle ilintilidir ve çoğunlukla Budist sanattan imajlarla bütünleştirilmiştir.

**Gary Hill**, 1970'lerin başlarında Video Sanatı'na yönelmiş bir heykeltıraştır. Sanatçı; hem video kayıtlar hem de video enstalasyonlar üretmiş, ancak bu iki anlatım biçimini kesin olarak birbirinden ayırmıştır. Sanatçının, örtük olarak, insan beyninin ve sinir sisteminin işleyişini sembolize eden elektronik aygıtlara olan aşinalığı; onu sadece teknik değil, zihinsel süreçlerin de dönüştürümünü içeren çalışmalar üretmesini sağlamıştır.

Hill'in asıl konusu; *Primarily Speaking* (1981-83)'de örneklediği söylem ve imaj arasındaki ilişkidir. Diğer taraftan ise, sanatçı, 'sistemlerin performansları' olarak adlandırdığı *In Situ* (1986) ve *Media Rite* (1987) adlı çalışmalarını üretmiştir. Bunlardan ilkinde, imajların fotokopileri, birbiri ardısına yukarıdan aşağıya doğru inerken, oturmakta olan izleyici monitörlerdeki video kaydı izlemektedir. Sonrakinde ise; araştırmaktan

bulmaya dek uzanan yaratıcı bir sürecin, metaforik olarak izleyiciye sunulduğu arkeolojik kazıların görüntüleri yer almaktadır.

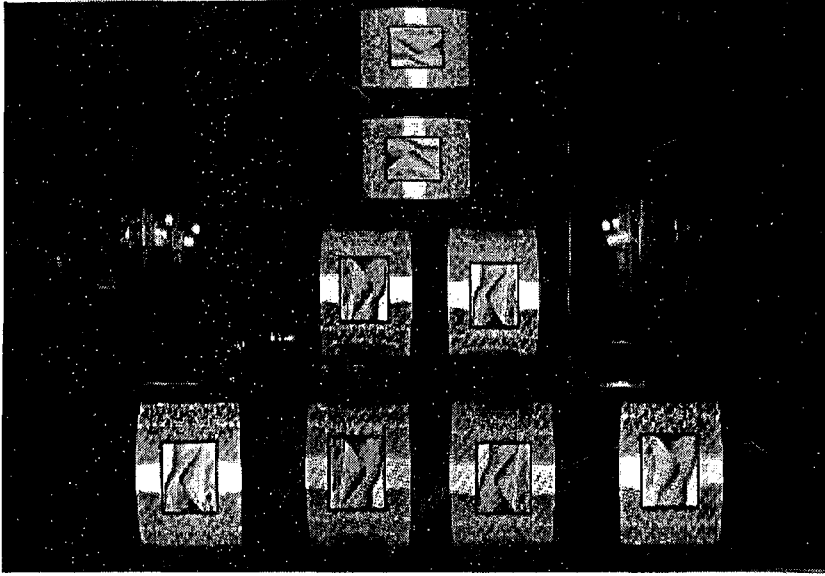
Hill'in *Between Cinema and a Hard Place* (1991) adlı video enstalasyonu, 1991 yılında Nagoya Artec'te uluslararası bir yarışmada ödül kazanmıştır. Bu çalışma; tıpkı bir arsanın parsellenmesi gibi görünen, kırık dökük bir duvar gibi yerleştirilmiş farklı ölçüde 23 monitörden oluşmaktaydı. Üç farklı kaynaktan elde edilen görüntü ve sesler, bilgisayar kontrollü değişim matriksiyle, 32 çıktıyı bir çerçevede konumlandırır. Uzam ve zamanın parametrik görünümünün sıkı bir şekilde sorgulandığı, Heidegger'in *The Nature of Language* (Dilin Doğası)'ndan uyarlanan bir konuşma metninin çevresinde geçen görüntüler; uzam-zaman ilişkisine bağlı olmayan 'komşuluk yakınlığı'nı yansıtıyordu. Aynı parametrelerin kullanıldığı sinematik metindeki text'i yorumlayarak, imajların eşzamanlılığı kadar uzamsal ve oransal yerleşimine ilişkin sorular da yönelten çalışma; sinemanın yapısal aparatlarını, gündelik gevezeliklerin tersine felsefi konuları irdelemek amacıyla kullanmaya çalışır.



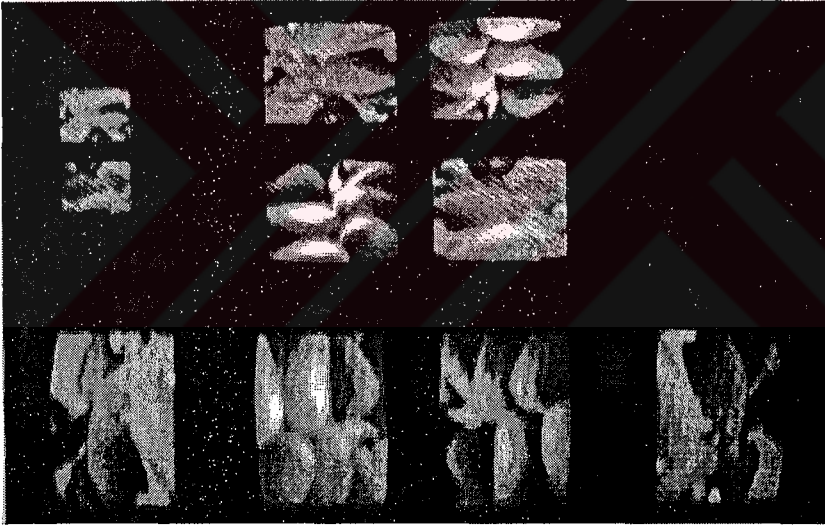
Resim V.21. Gary HILL, *Between Cinema and a Hard*, 1991.

Nil Yalter, Paris'te yaşayan Türk asıllı bir sanatçıdır. Videoyu, genellikle sosyo-kültürel temalarla animasyon çalışmaları yapmak için kullandığından etno-eleştirel sanatçı olarak adlandırılır. *The Rituals* (Ritüeller) (1980), Nicole Croiset'le birlikte gerçekleştirdiği *Tele-totem* (1987) ve *Pyramis or the Voyage of Endora* (Piramit ya da Endora'nın Yolculuğu) (1988) gibi video heykelleri, enstalasyonları ve performansları; sanatçının, insan topluluklarını, onların maddeler dünyasıyla olan ilişkilerini, yaşamsal pratiklerini, inanç ve ibadetlerini anlayabilmek için etnolojiyle bilimsel bir yöntem olarak ilgilendiğinin kanıtıdır. Videoya, uzak mesafelere anında iletişim sağlama kapasitesi ve belirli bir formu herhangi bir kopyası olmaksızın nakledebilme özelliğinden dolayı, bunları sihirli bir birliktelikle yansıtma rolü verilmiştir.





Resim V.22. Nil YALTER, *Pyramis or the Voyage of Endora*, 1988.

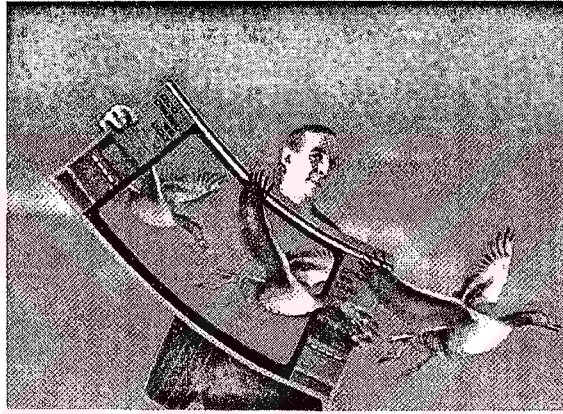


Resim V.23. Nil YALTER, *Tele-totem*, 1987.

Fransız Michel Jaffrenou, çok-kaynaklı (multi-source) ve çok ekranlı (multi-screen) video çalışmalarının yanısıra, 1983'te 'Electra' sergisinde gösterilen *The Sweet Bubble of Electrons in the Video Wall*'daki gibi, video tiyatrosu skeçleri de gerçekleştiren ilk sanatçılardan biridir. Patrick Bousquet'nin bir çalışmasıyla da bağlantılı olan *Full of the Feathers*, belirli bir senkronizasyonlar<sup>163</sup> eşzamanlı olarak çalışan dört video kayıt cihazının, bir nesne ya da insanın ekranların arkasında özgürce dolaşmasına olanak sağlamaktaydı.

<sup>163</sup> Senkronizasyon: Farklı görüntülerin birbiriyle eşzamanlı olarak hareket etmesi.

Jaffrenou, görüntü akışını kesintiye uğratmaya çalışırken, elektroniğin sanatsal olanaklarını keşfeder. Sanatçı bunun yerine rastlantısal olarak, bataryası düz bir şekilde durabilen 126 mm'lik siyah-beyaz portatif bir video kayıt cihazı bulmuştur. Sonuçta; sanatçının ilk video kayıtları müdahalelerle desteklenmiştir. Sanatçı videodaki görüntü kaymalarıyla (syncope) elde ettiği ritmik sonuçlardan oldukça memnundu. Jaffrenou, *Video Circus* (1984) ve *Video Operetta* (1989) gibi çalışmalarını oluşturmak için video cihazıyla oynuyordu. Video Operetta'da, kesilmiş kısa parçalarla, televizyon ağının yayılma sistemiyle oynayabiliyordu. Bu çalışmalar ve onların yayılımıyla ilgili olarak Jaffrenou, bunların akışkanlığından, düşünel esnekliğinden ve hatta bilgisayar programının kendi içindeki sürekli dönüşüm olanaklarından sözeder.



Resim V.24. Michel JAFFRENOU, *Vidéopalette TV'den bir görüntü*, 1989.

Jaffrenou, izleyicinin edilgen bir şekilde karşısında oturduğu basit çalışmalardan farklı bir şey yapmak için; izleyicinin bedeniyle önemli bir rol üstlendiği bir proje olan *Kaleidoscope*'u gerçekleştirdi. Böylece izleyici uzaktan yönlendirilen araçlara binecek ve başka bir dünyaya tanıtılacaktır.

“*Kaleidoscope*<sup>164</sup>, öncelikle video ekranında, kahramanlarının masallardan, efsanelerden ve mitolojiden geldiği kurgusal bir dünya yaratıyordu. İzleyici, bu karakterlerle etkileşebiliyor ve onların gelişimine katkıda bulunabiliyordu. Sonrasında ise Jaffrenou, özgür elektronlarla, doğal dünyamızın olaylarını ya da tamamıyla düşsel ya da yapay olanı izleyebilen video ekranın kuşattığı sanal bir dünya yaratmak istemektedir.”<sup>165</sup>

<sup>164</sup> Kaleideskop: Renkli cam veya plastik parçalarının, iç kenarları ayna ile kaplı bir borunun içine gevşek bir şekilde yerleştirilmesiyle oluşmuş bir alet. Bu boru göze yakın tutulup çevrilmeye başlandığında; çeşitli simetrik biçimler yansiyarak çeşitlenen, oyunsu hoş görüntüler oluştururlar: Kaleidoskopik görüntüler: Renklerin, biçimlerin ve görüntülerin sürekli dönerek simetrik bir biçimde değişmesi.

<sup>165</sup> Catherine MILLET, “Interview with Michel Jaffrenou”, *Art Press*, 23-26.

Ağırlıklı olarak video performanslarla ilgilenen diğer üç sanatçı ise; **Jochen Gerz**, **Friederike Pezold** ve **Ulrike Rosenbach**'tır.

**Jochen Gerz**, videonun teknik özelliklerinden vazgeçmeksizin, kendi performanslarındaki şiirsel tavırla bütünleştirir. *Calling until Exhaustion* (Tükenene dek Çağırarak) (1972)'de sanatçı, kamera ve mikrofondan 60 metre uzakta durarak, mümkün olduğunca uzun ve yüksek sesle bağırır, ta ki sesi kısılana ve sonunda çıkmayana dek... 20 dakikalık bir performans olan *Prometheus. Greek Piece No:3* (1975)'te ise, Gerz, güneş ışığını 50 metre uzağa yerleştirdiği video kameranın merceğine, bir aynayla yansıtır. Böylece kameranın izleme sistemine zarar verir. Bu müdahale ile, sanatçı giderek yok olan kendi imajını yaratır.

**Frederike Pezold**'un 1969'dan beri uğraştığı temel ilgi alanı kadın bedenidir. O, bunu bir mimari gibi ele alır. Tıpkı, erkek bedeninin oranlarının mimari öğelerin belirlenmesinde kullanılmış olması gibi, Pezold da tüm bunları kadın bedeninin oranlarıyla belirlemeye çalışır. 1971'den beri sanatçı, video kamerayı performanslarını kaydetmek amacıyla kullanmaktadır. *The New Living Body Language of Signs According to the Laws Anatomy, Geometry and Kinetics* (Anatomi, Geometri ve Hareket Yasalarına Göre Yeni Beden Dilinin Göstergeleri) (1973-1976) olarak adlandırılan bir dizi video çalışmasında, sanatçı kendi bedenini siyah-beyaz bir resim olarak soyutlar ve bedeninin parçalarının grafik hareketleriyle bir beden dili geliştirir. Sanatçı 1975'te, imajları tek bir kadın figüründen oluşan ve biri diğerine eklenirken kendi özerk alanını koruyan, üstüste bindirilmiş 5 monitörden oluşan *Madame Cucumatz I* adlı video heykel çalışmasını gerçekleştirmiştir.

**Ulrike Rosenbach**, aynı yıl Düsseldorf'taki Gerry Schum Video Galerisi'nde, Venedik Bienali'nde ve Kassel'deki Documenta sergilerinde de gösterilen video çalışmalarını 1972'de gerçekleştirmiştir. Sanatçı, bir yıl sonra video kamerayla bir dizi performans çeker. Başlangıçta, izleyicinin, sanatçının hareketlerini canlı olarak izlerken, aynı zamanda kendini de monitörde farklı bir perspektiften görebildiği tümüyle canlı durumlarla ilgilenir. Daha sonra, önceden hazırlanmış kayıtları kullanır.

Rosenbach; 1980'lerin başlarında aktif bir feminist oluncaya dek, bir kadın olarak kendi kişisel deneyimlerine dayanan konulara yoğunlaşmıştır. Sanatçının; *The Enchanted Sea* (Büyüleyici Deniz) ve *Don't think That I Am an Amazon* (Bir Amazon Olduğumu Düşünme) (her ikisi de 1975), *Reflections on the Birth of Venus* (Venüs'ün Doğuşu'na Yansımalar)

(1976), *My Transformation is My Liberation* (Özgürlüğüm Dönüşümümdür) (1978) ve *Psyche and Eros* (1981)'unda dahil olduğu çok sayıda performansı bulunmaktadır.

Rosenbach daha önceden oluşturulmuş çalışmalar ile performans sırasında kaydedilenler arasındaki farka dikkat çeker. Onun, 'canlı video performansı' ya da 'hareketli olmayan' diye adlandırdığı çoğu performansında, video kayıtlar, performanslar sırasında bir kapalı devre işlemcisiyle gerçekleştirilir. Kameranın sanatçının elinde ya da vücuduna iliştilmiş olduğunu gören izleyici, sanatçının bir kayıt yapmakta olduğunu farkındadır. Bu yüzden de nesnel izleyicilerden ziyade, sanatçının bakış açısıyla kaydedilmekte ve yansıtılmaktadır.



Resim V.25. Ulrike ROSENBACH, *Venüs'ün Doğuşu'ndaki Yansımalar*, 1975-76.

“Rosenbach, bu performanslarında, özellikle gündelik yaşamın geçen anlarıyla ilgilenmektedir. Rosenbach'ın amacı; ani ilgi uyandırabilecek ve bir esin yaratabilecek incelikli detayları keşfetmeleri için, seyircinin bu geçici sürecin tümünü baştan sona takip etme kapasitelerini ortaya çıkarmaktır.”<sup>166</sup>

<sup>166</sup> Video sanatçıların çalışmalarıyla ilgili analizlerin çoğu HERZOGENRATH-DECKER'in *Video Heykel* ve GRUBER-VEDDER'in *Sanat ve Video* adlı çalışmalarından alınmıştır.

Fransız multi-medya sanatçısı **Orlan**; 1974'den beri, dinsel ikonografi -özellikle Barok- kaynaklarıyla eleştirel bir feminist tavır geliştirerek, video performansın çok farklı bir çeşidini meydana getirmiştir. Sanatçı 1990'larda psikolojik bir otoportre yaratmak için, yeni teknolojilerle cerrahi tekniklerini, mikro-cerrahi ve psikanalizi birleştirdiği *Re-Incarnation of Saint-Orlan or Image(s)/ New Image(s)* (Azize Orlan'ın Yeniden Bedenlenişi ya da İmaj(lar) / Yeni İmaj(lar) çalışmasına başlamıştır.



Resim V.26. ORLAN, Azize Orlan'ın *Yeniden Bedenlenişi*, 1984.

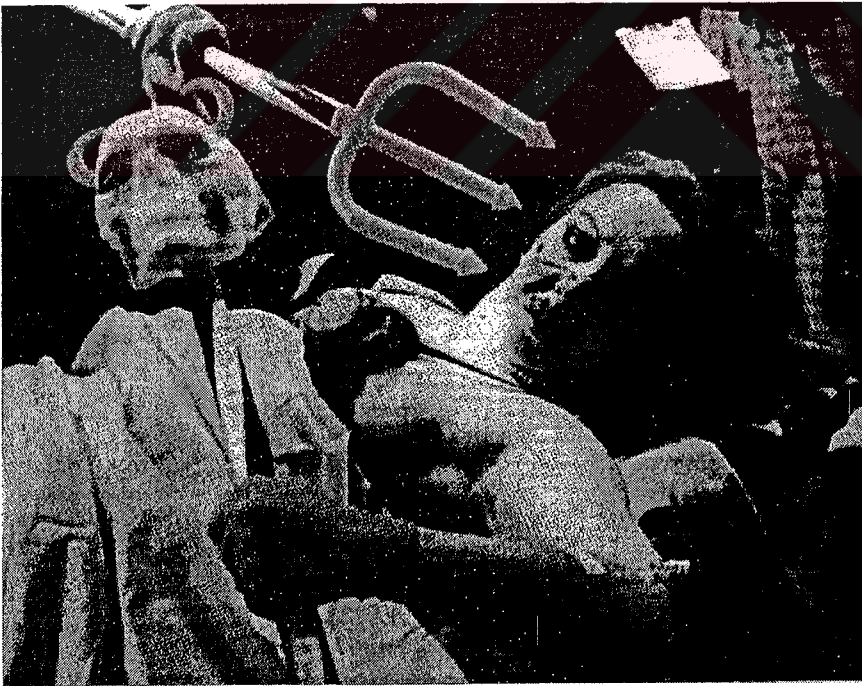
“Video dijitalleştirici kullanarak ve gerçek cerrahi operasyonları video kameralarla kaydederek; çenesini Botticelli'nin Venüs'ünün (*Venüs'ün Doğuşu*'ndan) çenesine, burnunu Psyche'nin burnuna (Gerard'ın *Le Premier Baiser de l'Amour a Psyché'sinden* esinlenerek), dudaklarını Moreau'nun *L'Enlèvement d'Europe*'sindeki Europe'ya, gözlerini Fontainebleau Okulu'nun *Diane Chasseresse* adlı resmindeki Diana'nın gözlerine ve alnını Leonardo da Vinci'nin *Mona Lisa*'sına anımsatacak şekilde plastik cerrahlara değiştirmiştir.”<sup>167</sup>

Sanatçı bu performansın her aşaması direktifleri doğrultusunda organize edilmiş, videoya kaydedilmiş ve fotoğraflanmıştır. (Operasyonlar sırasında Orlan'a sadece lokal anestezi uygulanmıştır). Sanatçı böylece, kendi özel dekorasyonu ile ameliyat odasını düzenlemiş; ameliyat sırasında ise edebi, felsefi ve psikanalitik metinler okuyarak, bir moda tasarımcı tarafından giydirilen cerrahi ekibi, video ve fotoğraf ekibini yönlendirmiştir.



Resim V.27. ORLAN, Operasyon Masasında Bir Performanstan.

Bu video performansında Orlan'ın amacı; 1970'lerin Body Art (Vücut Sanatı)'na denk düşecek, 1990'ların 'Carnal Art' (Bedensel Sanat)'ını yaratırken, aynı zamanda kendi kimliğini değiştirmekti. Dış dünyaya sunacağı yeni yüzü, edineceği yeni ismi, yöneleceği yeni varoluş; Avrupa Kadınlığının tarihsel olarak çeşitlenen imajlarının karışımıyla hayat bulan, modern teknolojinin yardımıyla gerçek bir Post-modern girişimi sembolize ediyordu.



Resim V.28. ORLAN, Operasyon Masasında Bir Performanstan.

ı.

Avusturyalı Peter Weibel daha 1969'un başlarında videoyla çalışmaya başlayan yazar, film yapımcısı, aksiyon ve kavramsal sanatçısıdır. Yapıtlarında, bilgisayar tekniklerinin mantıksal bir işleyişle kullanımına yönelmiştir. Algılama ve iletişimin yapısını analiz eden çok sayıda video heykel ve video enstalasyonun yanısıra, sanatçı televizyon dilinin yapı-bozumunu ilk kez denediği bir dizi video film üretmiştir. 1980'lerde "*Songs of the Pluriversum* (1986-1988) adlı çalışmasında olduğu gibi, karmaşık dijital araçların da yardımıyla, "elektronik imajlar için özerk bir dil geliştirmeye yoğunlaşmıştır"<sup>168</sup>.

A.B.D.'de başlayan Video Sanat hareketi, daha sonra -70'lerin motifleriyle: anti-militarizm, aşk ve barış, Hindistan Yolu, pop ve uyuşturucu kültürü- Avrupa sıçramıştır

"Bu karışım; dizginlenemeyen elektronik donatıların yanılmalı etkileri olarak Video Sanatı'nın estetik beğenisinde kendini gösterir. Televizyon ekranları artık gerçek anlamda ve sembolik olarak geleneksel kullanıma başvuran bilindik kalıplarından kurtulmuştur. Öncü video sanatçıları, televizyonun başlangıçtan beri varolan biçimsel ve teknik engellerine meydan okurken, yeni biçimlerin sonsuz açılımını keşfetmişlerdir."<sup>169</sup>

İlk olarak 1974'te Fransa'da ortaya çıkan Amerikan kasetleri, o güne değin pek de bilinmeyen, görüntü ve müzik arasındaki güçlü bağımlılığa adanmış bir enerjiyi açığa çıkarıyordu. Video tekniğinin, neredeyse halisünasyonel bir araç olarak hizmet ediyormuş gibi görüldüğü ve yanılmalı bir durumdan öteye gitmeyen birkaç program dışında, görüntülerin büyük bir çoğunluğu, ritimlerin ve renklerin kullanımında güçlü bir disiplini yansıtmaktadır. (özellikle; Vasulka'lar, Etras, Van Der Beek, v.b.). Etkileri sınırlı ve oldukça deneyimsel (renklendirme, üst üste bindirme, kodlama) kalsalar bile, video tarihinin bu altın çağında herşey denenmiştir. Sanatçılar, videoyu psikolojik yönelimler için bir çıkış olarak hizmet eden ve video sentezleyicisiyle, gerçeğin yanılmalı görünüşünü aradıkları bir araç olarak görmüşlerdir.

1990'lara gelindiğinde, video yaratıcılığı, karmaşık bir yapının etkinlik alanı olarak bir uzmanlık alanına dönüşmüştür, ancak hala, biraz zayıf tanımlanmış olarak televizyon ve müzelerin arasında bir yerdedir. Bu, diğer sanat biçimleriyle (resim, moda, fotoğraf, edebiyat, tiyatro, dans vb.) yinelenen bir melezleşmenin sonucudur. Profesyonelleşen video yapımcıları, yansıtılan ayrıntılar ve formatlarla giderek değişkenleşen ifadeleri ele alırlar. Bu

<sup>168</sup> Peter WEIBEL, *Ars Electronica* (Sergi Katalogu).

dönüşüm, tasarım düzeni, yeni grafik teknikleriyle canlandırılan; belgesellerin, video katalogların ve video kliplerin çoğalmasını sağlamıştır

“Kısa metrajlı video film üretiminin gelişmesiyle eşzamanlı olarak, evlerde çığınca zapping yapılması ve video ekranlarının, reklam afişlerinin yeni bir formuna dönüşmesiyle, bağımsız video yapımcıları, kendi üretimleri üzerinde sanatsal bir kontrol yaparak, giderek daha orijinal yaratıların ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Bunların tümü birden yoğunlukla televizyonun kriterlerinden etkilendiğinden; hem eğlendirici, hem de satış amaçlı bir rol üstlenmişlerdir.”<sup>170</sup>

**Anne-Marie Duguet**'ye göre;

“...sinema ve televizyon üretim standartlarının yoğunluğundan dolayı, bazı video çalışmalarının tam anlamıyla orijinalliğinin kanıtlanmasıdır. Sanatçı, video yaratılarının gelişiminin, şu ana kadar, farklı etkinliklerde, bu aracın belirli özelliklerinin az ya da çok etkili olarak kullanıldığını ancak tüm bunların aracın deneysel karakterini tanımladığını düşünür. Sadece teknik bir keşfe indirgenmesinin ötesinde, sonuçlar, hem üretim koşullarının, hem de yaratıcı ifadenin gözönünde bulundurulduğu yöntemleri birbirine yaklaştırmıştır. Dahası, bu deney sürekli olarak gözden geçirilir ve bu, her zaman beklenmedik şeylerin ortaya çıktığı ve farklı soruların sorulmasını sağlayan kesin bir içeriktir.

Duguet'ye göre; video çalışmalarına ilgi duyulmasını sağlayan şeylerden biri; özellikle farklı teknik ve ifadesel unsurların bütünleşmesinden oluşan melez uygulamalar, bir diğeri ise; aracın sınırsız seçenek sunmasıdır. En az teknik kurgu kadar (uzamın ya da sistemin tasarımı), performans da (aktörün / yönetmenin ya da makinenin performansı) böylece çok sayıda videonun temelini oluşturur.”<sup>171</sup>

İlk anda akla gelen; melezleşme, metamorfozlar, bir andalık ve ‘interaktiflik’ gibi yeni teknolojilerin, Video Sanatı'nın içeriğiyle ne denli uyduğunu kavramak için, videonun, 1960 ve 1970'ler boyunca ortaya çıkan diğer içeriklerle de olan ilişkisine bakmak gerekmektedir. Sürekli olarak metin ve imajla nitelendirilmesi, işleyiş sürecindeki yerleşimi, izleyiciyi katılıma davet eden yaklaşım biçimi ve onu geniş bir bakış açısıyla karşı karşıya getirmesi gibi ‘Açık Yapıt’ nitelikleriyle Video Sanatı; farklı teknikleri, geri-besleme (feedback) olanakları, özel etkisi ve muhafaza ettikleriyle, bizi çağdaş sanatın tüm tavır ve kavramlarıyla aşına hale getirir.

<sup>169</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 76.

<sup>170</sup> Dominique BELLOIR, “The Miracle Screen”, *Media Art Festival*, (Sergi Katalogu), 231-32.

<sup>171</sup> Anne-Marie DUGUET, *Media Art Festival*, (Sergi Katalogu), 242.



“Dijital işlemin; imajın görünüşünde tam anlamıyla bir gelişimden daha fazla bir şey olmasına ve bilgisayar düzenleyicisi, geleneksel imaj oluşturma yöntemini dramatik olarak değiştirebilmesine rağmen, bu alandaki asıl kırılma noktası, imajın sentetik üretiminde yerini bulur. Bilindik resimsel imajların tersine, matematiksel formüllerle üretilen sanal imajlar; gerçek yaşamdaki nene ve modelin ilk varoluşu olarak değil ama sadece modelin yeniden canlandırılışının bir kanıtı gibi düşünülebilir. Dahası, üç boyutlu sentezleme, sanatçının sadece imaja değil, onun içeriğine de müdahale etmesini mümkün kılmaktadır. İmaj, ziyaret edilen ve içerisinde farklı yollar keşfedilen, bir mimari yapıya dönüşmektedir. Çoğu zaman oldukça sofistike görünen yönlendirme, ‘scenografik’ bir yöntemle yeniden konumlandırılmaktadır.”<sup>172</sup>

**Jean-Paul Fargier**, Video Sanatı’nın bu özelliklerine ilave olarak şunları eklemektedir:

“Video yapıtı; süre, konu ya da üslupsal bir sınır tanımaz ve televizyona yeni bir bakış biçimine indirgenemez.”<sup>173</sup>

**Benjamin Bucloch**’a göre;

“1960’ların ortasından beri sanatsal uygulamalarda yer alan video teknolojisine ait imajlar, hızlı ve çarpıcı değişimler göstermiştir. Bu, özellikle Minimalizm ve Kavramsal Sanat’tan beri genellikle sanatın konusu olmuş imajların değişimini temsil ederken, video üretimindeki içeriği, geçerli bir sanatsal uygulamaya dönüştürmüştür. Bucloch’a göre; bu değişimlerin, diğer anlatım biçimleriyle (film, televizyon, reklam) gerçekleştirilen sanatsal uygulamaları da kapsadığı ve imajın içeriğini oluşturan koşulları ve izleyiciyle ilişkisini de belirlediği açıktır. Bucloch; imajlardaki eleştirel yetkenin yansımaları olarak post-avant-garde bir uygulamayı olumlarken, tarafsız bir enformasyon ya da teknoloji olmadığına dikkat çeker ve kültürel yetkinliği, nesnel bir yetkinliğe dönüştürerek izleyicisine kolaylıkla ulaşan bir sanatsal tavırda ısrar etmektedir.”<sup>174</sup>

**Katherine Dieckmann**, 1985’teki Electra sergisinde,

“Videoyu, Postmodern çoğulculuğun (pluralizm) açmazlarını (paradoxes), teknolojik ilerlemenin Modernist araçları ve diliyle birleştirdiğini ileri sürer. Bununla birlikte, sanat dünyasının kurumları video ile ne yapılacağını hiçbir zaman bilmemişlerdir. Yirmi yıl sonra dahi, sanat tarihi ölçütlerinin (malzeme, oluşturulmuş estetik kriter ve tarihsel niteliği) gerekli gördüğü niteliklerin büyük ölçüde yokluğundan dolayı, tam anlamıyla bağımsız bir eleştirel kimlik kazanamamıştır.

<sup>172</sup> Anne-Marie DUGUET, *Media Art Festival*, (Sergi Katalogu), 242.

<sup>173</sup> Jean Paul FARGIER, *Media Art Festival*, (Sergi Katalogu), 238-39.

<sup>174</sup> Benjamin BUCHLOCH, “From Gadget Video to Agit Video”, *Art Journal* 219-21, ve Sara HORNBACHER, ‘Video: the Reflexive Medium’, *A.g.k.*, 191.

Dieckmann, videoyu, Modernizm ve Postmodernizm arasındaki bir köprü olarak nitelemektedir.”<sup>175</sup>

**Deirdre Boyle**, giderek ihmal edilen gerilla video’yu tekrar diriltmeye çalışmıştır. Sanatçı, bugün tutuculuğun yerlerde sürüldüğü bir dönemde, gerilla televizyon ideallerinin, deneysel aracı savunmanın çok daha kolay olduğu o debdebeli zamanlardan çok daha fazla öncüye ihtiyaç duyduğunu yazmaktadır. “Pek çok kayda değer öncünün ideallerini canlı tutmaya devam etmesine rağmen, ancak birkaçı gerilla televizyonun daha radikal ve yenilikçi olan geçmişinin mücadelesini sürdürebilmektedir.”<sup>176</sup>

1990’ların sonlarına gelindiğinde, video araştırmalarında dikkati çeken ve birbirine paralel giden iki hareket dikkat çekmektedir:

Birisi; imajı geçici boyutlarıyla daha ayrıntılı olarak analiz etmekte ve video araştırmalarına en orijinal doğrultuyu kazandırmaktadır.

İkincisi ise; video teknolojisini, güncel yaşamın en küçük ayrıntılarını ve çabukluğunu doğrudan yakalamak amacıyla daha esnek bir biçimde kullanmaktadır.

2000’li yıllara doğru öne çıkan, video, televizyon ve bilgisayar gibi çoklu-araçların birarada uzlaştırılarak kullanıldığı eğilimler, ‘Elektronik Çağ’ın sanatına, sadece video ve televizyon teknolojisi ile sınırlı kalmayan yeni açılımlar getirmiştir. Video kasetin yerini video diskin aldığı, milyonlarca verinin minicik çiplere sığıdığı, yeni kablolu bağlantı sistemleri ile dünyanın daha da küçüldüğü bu dönemde, sanatçı da; yeni teknolojilerle birlikte yeni sunum biçimlerini araştırmakta ve ortaya koymaktadır.

<sup>175</sup> Katherine DIECKMANN, “Electra Myths: Video, Modernism and Postmodernism”, *Art Journal*, 199

<sup>176</sup> Deirdre BOYLE, ‘Subject to Change: Guerrilla Television Revisited’, *Art Journal*, 228-32, ve Barbara LONDON, ‘Independent Video’ (Bağımsız Video), *Artforum*, .39-40 ve ‘Video: A Selected Chronology 1963-1983’ *Art Journal*, .249.

### V.1.3. Elektronik Bildirişim-Etkileşim: Bilgisayar Sanatı

20.yy.da sanatın teknoloji destekli üretim biçimleri arasında Bilgisayar Sanatı'ndan da söz etmek gerekir. Gelişmiş elektronik teknolojilerin birçok olanağını kullanabilen bilgisayarın sağladığı yeni kolaylıklar, elbette bu dönemin sanatçılarını da oldukça etkilemiş ve onlara yeni ifade biçimlerini denemenin heyecanını vermiştir.

Sanatçılar, bilgisayarı ilk olarak çeşitli çizim denemeleri için kullanmışlardır. Bununla ilgili ilk örnekler; **Ben F.Laposky**'nin 1952 yılında A.B.D.'de gerçekleştirdiği *Elektronik Soyutlamalar* adlı kompozisyonudur. Sanatçı, bu çalışmalarının renkli çeşitlemelerini 1956 yılına dek sürdürmüştür. Bu çalışmalar daha çok grafiksel nitelikte çalışmalardır.

Fakat, dijital bilgisayar<sup>177</sup> ile üretilen ilk çalışmalar 1965 yıllarında birbirinden habersiz olarak çalışan, Almanya'da **Frieder Nake** ve **Georg Nees**; A.B.D.'de ise **A. Michael Noll**, **K.C. Knowlton**, **B. Julesz** gibi bir çok sanatçı tarafında ortaya konmuştur.

Dijital bir bilgisayar teknik olarak dört ana bölümden oluşur:

- a) Veri tabanı üzerinde basit işlemler gerçekleştiren aritmetik bir ünite,
- b) Veri depolayıcı bir bellek sistemi,
- c) Giriş-çıkış ekipmanı ve sistemdeki
- d) Bilgi akışını kontrol eden bir ünite.

Estetik düzeyde ise, bilgisayarlar en fazla beş farklı alanda faaliyet gösterirler:

- 1) Plastik, film ya da video imajlarının üretiminde,
- 2) Siberetik<sup>178</sup> heykellerde,
- 3) Anvironman (Çevre Sanatı) çalışmalarında,
- 4) Optik veya video disklerde,
- 5) Telekomünikasyon etkinliklerinde.

Bilgisayarın sanatçılar tarafından değerlendirilme biçimleri de farklılıklar göstermektedir:

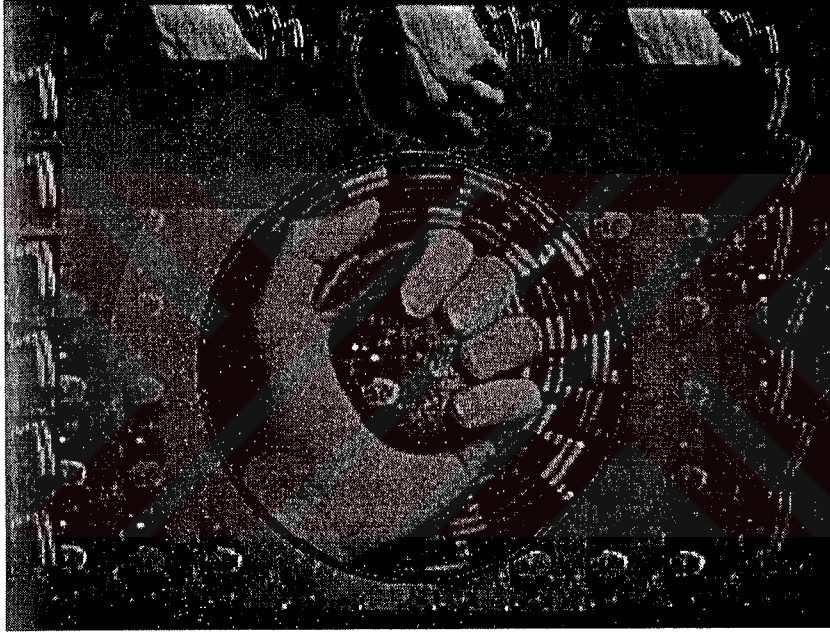
<sup>177</sup> Dijital Bilgisayar: Belirli fiziksel sinyallerin ayrı ayrı temsil edildiği veriler biçiminde değerlendiren en yaygın bilgisayar çeşididir.

<sup>178</sup> Cybernetics (Siberetik): 1948'de Norbert Weiner tarafından türetilmiş bir sözcüktür. Beyin ve sinirler gibi insan kontrol sistemlerini ve karmaşık elektronik sistemlerini karşılaştırmalı bilimsel çalışmaların genel adı. Bilgisayar ile yapılan veya kontrol edilen sistemler.

Bilgisayar, bazı sanatçılar için sadece basit bit tasarım aracıken, kimileri için; bir seri üretim biçimi, kimilerine göre ise; kendi başına yaratıcı bir varlık olarak düşünülebilir.

Bilgisayarın sanattaki kullanım biçimleri arasında yer alan; iki boyutlu ve üç boyutlu imaj oluşturma sürecini birbirinden ayrı ele alınması gerekir.

İki boyutlu imaj; plastik olarak biçimlendirilmemiş, sadece iki boyutlu olarak varolan bir imgeyi nitelendirir. Üç boyutlu imaj; algoritmik<sup>179</sup> bir sistem aracılığıyla üretilen farklı üç boyutlu etkilerin verildiği, birbirine benzeyen ve sonsuzcasına bölünmüş imgeleri nitelendirmektedir.



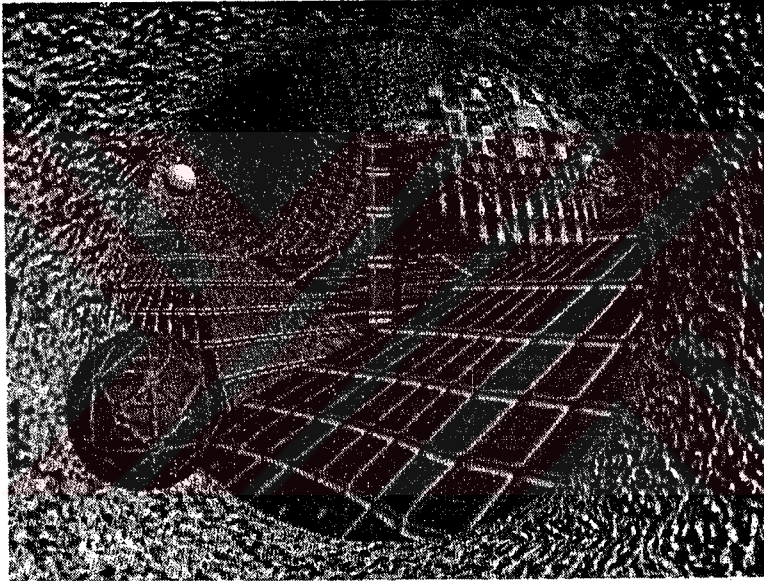
Resim V.29. Susan RESSLER, *Yeryüzü*, 1989.

Bilgisayar, bazı sanatçılarda yalnızca bir yardımcı araç, bir tuval ya da farklı yöntemler kullanarak resim yapabildikleri duyarlı bir palet olarak kullanılmıştır. Bilgisayarca programlanmış çalışmalar ve canlandırma resimler ya da elektronik 'boya-kutusu' paletiyle oluşturulan, bazen sadece iki boyutlu ama çoğunlukla üç boyutlu etkilerden oluşan modeller aracılığıyla üretilen ve mantıksal olduğu kadar, matematiksel olarak da hesaplanabilen imajlar (*sentetik imajlar*) olan diğer dijitalize edilmiş imajlar, genellikle kağıt, tuval, kumaş gibi geleneksel destekleyicilerle ya da daha yakın bir zamanda; fotoğraf, film ve videonun gelişmiş biçimlerinin kullanıldığı, programlanmış ya da canlandırılmış bilgisayar imajları olarak bu sanatçıların çalışmalarında kullanılmıştır.

<sup>179</sup> Algorithm: Bilgisayar alanında; daha önceden saptanmış düzenekler aracılığıyla, sınırlı sayıdaki biçimin farklı dönüştürümlere tabi tutulduğu sistem. (H.Ş)

**Jack Youngerman**, bilgisayarı iki boyutlu imajlar yaratmak için yardımcı bir araç olarak kullanan sanatçılardandır. Kompozisyonlarını bilgisayardan yararlanarak gerçekleştirmesi, ona zaman kazandırmaktaydı. “Bir konuyu farklı açılımlarla ele alan onun gibi bir sanatçı için bilgisayar, elektronik olarak renk ve kompozisyon olasılıkları sunduğu gibi, ona bunları çoğaltma olanağı da veren bir eskiz defteri gibiydi.”<sup>180</sup>

**David Em** ise; bilgisayarı yanılsamalı üç boyutlu imajlar üretmek için, yardımcı bir tasarım aracı olarak kullanmıştır. “Em, 1986’da topografik illüstrasyon metodundan esinlenerek bir grup dijital peyzaj üretmiştir. Bir çok gözlemciye göre; Em’in kozmik fantezileri, bilgisayarca üretilen imajların estetik ve konusal içeriğini özetler adeta...”<sup>181</sup>



Resim V. 30. David EM, *Nora*, 1979.

**Harold Cohen** gibi sanatçılar ise, geliştirdikleri programlarla, çalışmaların sonucunun bilgisayarca yönlendirilip belirlenmesini sağlamışlardır. “Bilgisayarın bu şekilde kullanılması, imaj üretim stratejisini değiştirdiği gibi, bilgisayarın kendi başına yarattığı sanatın sınırlarına dair soruları da gündeme getirir. Bu açıdan bakıldığında, bilgisayar artık basit bir araç değil, bir yaratıcı, belki de beynin, usamlamanın ve hafızanın bir taklididir”<sup>182</sup>

“Cohen; bilgisayarı, insan zihninin işleyişinin bir benzeri olarak değerlendirmiş ve hiç durmaksızın bir dizi desen üreten, bilgisayar kontrollü çizim makinelerini sergilemiştir. Sanatçı; soyut biçimlerden oluşan repertuarına, insan vücudu ve canlı bitkilerin gerçekçi desenlerini yaratma becerisine sahip, figüratif temelli deneyimlerini de eklediği yeni

<sup>180</sup> Cynthia GOODMAN, *Digital Visions*, 70.

<sup>181</sup> C. GOODMAN, A.g.k., 103.

<sup>182</sup> D. MICHIE – R. JOHNSON, *The Creative Computer*.

programlar geliřtirmektedir. Cohen, bazı desenlerini seçerek, onları suluboyayla geliřtirmekte, sonrasında ise her bir desen, sanatçının kendi programı 'Aaron' (Sanatçının Hebrew dilindeki ismi) ile eşsiz bir niteliğe bürünmektedir"<sup>183</sup>

Vera Molnar da bilgisayarı özerk bir yaratıcı araç olarak gören sanatçılardan biridir. Molnar'a göre; bilgisayar dört farklı amaca hizmet edebilir:

"Bunlardan ilki bilgisayarın teknik olanaklarıyla ilişkilidir- ki bu biçimlerin ve renklerin sınırsız olasılığıyla kuşatılmış ve sanal ortamın gelişmesiyle giderek büyüyen bir alanı ifade eder.

İkincisi; bilgisayar, sanatsal yenilik için duyulan özlemi karşılar ve böylece geleneksel kültürel biçimlerin ağırlığını hafifletir. Sistematik ve simetrik kırılmalar ve estetik şoklar yaratmak için tesadüfi ve rastlantısal yıkımlar yaratabilir. Bu amaçla; görsel bir veri-bankası oluşturulabilir.

Üçüncüsü; bilgisayar, aklın yeni arayışlara yönelmesini teşvik eder. Böylece sanatçılar çoğunlukla, düşünce boyutundan gerçekleştirme boyutuna inanılmaz bir hızla ilerler. Bilgisayar; sadece veri bankasında değil, aynı zamanda sanatçının imgeleminde uzun süre saklanabilecek imajlar yaratabilir.

Son olarak da; Molnar; bilgisayarın, izleyicilerin fizyolojik tepkilerini ölçerek sanatçıya yardımcı olduğunu düşünür. Örneğin göz hareketlerini... Molnar böylece yaratım sürecini, bilgisayarın üretimi ve etkileriyle yakınlařtırıcı bir ilişkiye taşımaktadır.

Molnar bu düşünceleri, kendi ürettiği imajlara taşımıştır. Böylece, örneğin *Transformations* (Dönüřtürümler)'de sanatçı, estetik öncelleri; kare, daire ve üçgen gibi basit geometrik şekiller olduğundan ve sanatsal yaratıcılıkta daha çok sistematik ve bilinçli olarak kontrol edilebilen yöntemlere ilgi duymasından dolayı, bu basit geometrik şekillerin düzenlemelerini kullanmıştır. Onun keşif yöntemi, katı metodolojilere dayalı kavramsal süreçlerle güçlendirilen sezgisel bilgilerdir belki de... Basit geometrik şekilleri kullanarak ve bunların boyutlarını, oranlarını ve sayılarını adım adım deęiřtirerek, izleyicinin algılayışında birtakım deęişiklikler oluşturan biçimleri kontrolü altına almaktadır. Yeterli bir seçki oluşturabilmek ve bir dizi benzer imajın, bölünemeyecek kadar küçük parçalara ayrıştırılarak dönüřtürülmesini sağlayabilmek için bilgisayarın, Katot Işın Tüplü ekranından ve/veya püskürtücü (plotter) devrelerinden yararlanmaktadır."<sup>184</sup>

Beck ve Jung (1965'ten beri birlikte çalışan İsveçli iki sanatçı), **Dominic Boreham**, **Holger Backstrom**, ve **Bo Ljungberg** gibi sanatçılar, bilgisayara baęlı grafik çalışmalarında ürettikleri imajların neredeyse tümünün bilgisayarca tasarlanıp, biçimlendirdikleri genel bilgisayar grafięi yöntemlerini kullanmışlardır.

<sup>183</sup> C. GOODMAN, A.g.k., 56-61.

<sup>184</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 80,81

**Beck ve Jung**; aslında çizgi ve geometri ağırlıklı çalışan birer iletişim tasarımcısıdır, 1972’lerde ilgilendikleri, veri işlemcisinin renk problemleri, onları; bilgisayarın yaratıcı niteliğini kullanan ilk sanatçılar arasında sokar.

“4913 küçük kübün yüzeyinde, ana ve ara renklerin farklılaştırılması ve geliştirilmesinden oluşan *Chromo Cube* (Renk Küpü) adlı çalışma, 1983’te Remes’de, ‘Art & Machina II’ sergisinde gösterilmiştir. Aynı yıl, Beck ve Jung, bilgisayar mürekkep püskürtücüyle oluşturdukları bir taş baskı olan ‘*Dragon Triptych*’ (Dragon Üçlüsü)’ünü gerçekleştirmişlerdir. **Beck ve Jung**’un 1983’de ‘Electra’ da sergiledikleri tasarımlar ya da **Boreham**’ın perspex<sup>185</sup> ve alüminyum üzerine gerçekleştirdiği *Interference Matrix* türündeki grafik çalışmalar; izleyici tarafından tasarlanan ve değiştirilmeksizin uygulanan nesnelere oluşmaktadır. Bu da; sanatçıların “Teknoloji yalnızca bir araçtır, sanatsal çalışmaların içeriğinin yerini tutamaz.” düşüncesini güçlendirmektedir. Bununla birlikte, Boreham 1974’den itibaren elektronik araçları; kendi elektronik-akustik kompozisyonları için, sentezlenmiş sesler yaratmak için kullandığı gibi, grafik çalışmalarında da bilgisayar teknolojisi kullanarak, izleyiciyi, sergilenen basit sonuçların ötesine geçerek, hem teknik hem de sanatsal yeni olasılıklar hayal etmeye teşvik etmiştir.”<sup>186</sup>

**Roger Coquart, Jeremy Gardiner, Kammerer-Luka, Joan Truckenbrod, Margot Lovejoy, Jean-Pierre Yvaral ve John Pearson** gibi sanatçıların çalışmaları da, geleneksel destekli kurgusal bilgisayar çalışmaları kategorisine girerler.

**Coquart ve Gardiner**; bilgisayarı sadece imaj oluşturmak için kullanmazlar aynı zamanda imgelerin, dinamik ve esnek bir biçimde canlandırılması ve çeşitlendirilmesinde de faydalanırlar.

“Bu sanatçılara göre; bilim artık bir otorite olarak değil, yaratıcı bir olgu olarak varlığını sürdürecektir. Coquart, ‘şiirsellik-kavramsallık’ adlı panellerinde, bilgisayar kaynaklı işaretler üzerine evrensel bir dil oluşturmaya çalışırken, Jeremy Gardiner; sanatsal gelişmeler üzerine etnolojik çalışmalar yapmakta ve endüstriyel sanatların bilimsel niteliği olarak, modern teknolojinin içsel ve dışsal görünüşü ile olan ilgisini ifade etmeyi amaçlamaktaydı.”<sup>187</sup>

**Kammerer-Luka**’nın modüler duvar resimlerinde (frescoes) ve **Joan Truckenbrod**’un duvar halılarında (tapestries); yarattıkları akışkan ve katmanlı imajlar, görsel ve kavramsal görüşlerin duyarlı bir bütünlüğünü yansıtır. Aslında bu imajlarda varolan pek çok bilgi katmanını görsel yetimizin sınırlılığından dolayı hissedemeyiz. Truckenbrod, *Kavramsal Mercek* adlı çalışmasında, doğal bir olgunun görünmeyen katmanlarını, bilimadamları tarafından matematiksel formlere indirgenmiş görsel katmanlar halinde biçimsiz ağlar

<sup>185</sup> Perspex: Plexiglas’a benzeyen şeffaf plastik levha.(H.S.).

<sup>186</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 81.

<sup>187</sup> Frank POPPER, A.g.k., 83.

üzerinde dalgalandırarak, bu olguyu görselleştirir. Sanatçı ‘Sosyal Doku (*Sociotecture*) adlı çalışması için şunları söylemektedir: “Dinamik gerilimler ve manyetik çekimlerle dalgalandırılan görünmez bu sosyal manzaralarda; bizi, sürekli olarak reklamlarla, modayla ve oyuncaklarla taciz eden, erkek/kadın romantizmini açığa vururuz”

**Margot Lovejoy** ise kendi çalışmaları ile bilgisayar çıktılarını birarada kullanır. *Black Box* (Kara Kutu), (1992) -bir projeksiyon enstalasyonu- Sanatçı Uçuş kayıt cihazını, henüz olmuş bir felaketin veri toplayıcı bir metaforu olarak kullanır.)

“Sanatçı, estetik olarak cazip bulduğu meteorolojik veriler ve diğer bilgisayar çıktılarıyla bir seçki oluşturur. Sonrasında ise bunları; *Flux II* (1982) adlı çalışmasında olduğu gibi, karışık malzeme kullanarak lirik bir anlatıma dönüştürür. Lovejoy, 1984’e dek, kendini, gerçeklik ve yanılısma arasındaki ilişkileri irdelediği kavramsal araştırmalara adanmıştır. Bu araştırmalar onu; fotoğrafın tonal grenlerinden, bilgisayardaki dijital temelli görüntülere taşımıştır. Sanatçı yine aynı dönemde, daha önceleri baskı, kitap, fotoğraf ve karışık malzemeyle oluşturulan yapılaşmaları ürettiği araçlar yerine; bu kez ses, hareket, çoklu imajlar ve heykelsi görünüşler kullandığı düzenlemeler gerçekleştirmiştir.”<sup>188</sup>



Resim V.31. Margot LOVEJOY, *Black Box* (Kara Kutu), 1992.

“*Azimuth XX: The Logic Stage* (1986), *Cloud Stage V* (1987), *Labyrinth* (1988) ve *Presence* (1990) adlı çok-araçlı yansıtma düzenlemeleriyle; ilk olarak mevcut sistemin mantıksal ve inançsal karmaşasındaki zıtlıklara karşı durmuş, ikinci aşamada; yanılısamalı ve barok metaforlar üretmiş, üçüncü aşamada; medyanın gücünü kullanarak yanlış inançların yaratıcılığı ve kültürel kimliği kontrol edişini irdelemiş, son olarak da; Platon’un metinlerinden yola çıkarak, kişisel ve özel

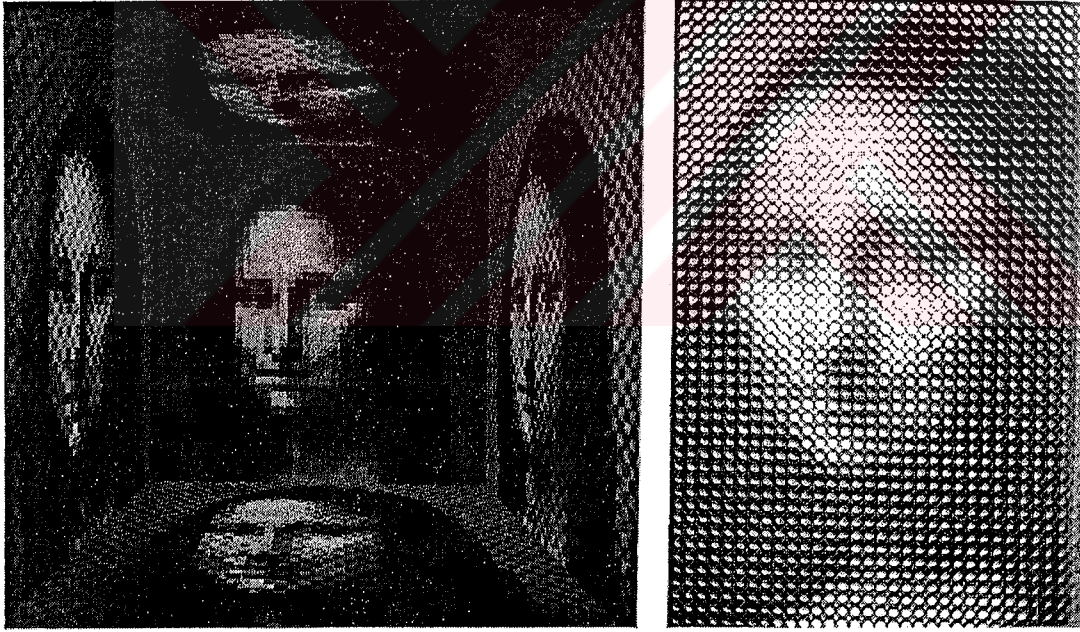
<sup>188</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 83.



olanın, politik ve kamusal olarak anlaşılması gerektiğini vurgulamıştır.”<sup>189</sup>

Jean-Pierre Yvaral, bilgisayarı daha bilimsel amaçlı kullanarak, geleneksel sanatın önemli sanatçılarının yapıtlarını, özel bir matematiksel program ile bilgisayar ortamında yeniden ele almaya çalışmaktadır.

“Sanatçı; *Synthetized Mona Lisa* (Mona Lisa Sentezlemesi) olarak adlandırılan çalışmasında; Leonardo'nun *Mona Lisa*'sının imajını, ölçülü birimlerle parçalayarak, sayısal bir analize dayalı 12 görsel çalışmayla oluşturmuştur. Bu çalışmaların kesinlikli geometrik yapısı, sadece orijinal bir imajın yeniden yapılandırılması değil aynı zamanda farklı bir imajın ya da bir yüzün, aynı unsurlarla oluşturulmasını olanaklı kılıyordu. Bütünlüklü parçalardan her biri, yeniden yapılandırmada; varolan çalışmayı oluşturan ünitelerden her birinin, geometrik kombinasyonu olarak düşünülebilir. Bu da, sanatçının, soyut ve figüratif unsurların artık birbiriyle zıtlaşmadığı bir görsel olgu yaratmayı amaçladığı sistematik bir alanı ifade etmektedir.”<sup>190</sup>



Resim V.32.-33. Jean Pierre YVARAL, *Synthetized Mona Lisa*, - Detay, 1989.

John Pearson da 'software' teknolojisinin dijitalleştirme yöntemlerinden yararlanarak, -matematiksel olarak hesaplanması gereken yapıların ve bunlara ait renklerin tümüyle farklılaştırılabilmesine olanak sağlayan (filtreler kullanılarak yapay renkler oluşturulması);- 'altın oran'la ilişkilendirdiği geometrik biçimlerin farklı olasılıklarını araştırdığı dijital imajlarına, daha sonra pastel, kalem ve füzlele müdahalelerde bulunuyordu. “Örneğin; elektronik (dijital) bir imaj ve slayt kullanarak gerçekleştirdiği *Fresnel Proposition: UNM*

<sup>189</sup> Margot LOVEJOY, *Postmodernist Currents: Electronic Art and Artists in the Age of Media*.

<sup>190</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 84.

*Series No.8.* (1985) ya da kağıt üzerine pastelle gerçekleştirdiği *Finale No.3* (1988) gibi çalışmaları.”<sup>191</sup> Pearson’a göre; “Bilgisayar Sanatı’nı, geleneksel tekniklerin ve bilgisayar tekniklerinin bir bileşimi olarak görür. Sanatçı, bilgisayarı temelde bir araç olarak görmesine rağmen, bilgisayardaki sanatsal değerlerin özünü temsil eden software’deki yaratıcı gelişmeleri de dışlamaz.”<sup>192</sup>

Lillian F. Schwartz, Edard Zajec, Tom De Witt ve Yoichiro Kawagushi gibi sanatçılar ise çalışmalarında bilgisayar teknolojisini animasyon ağırlıklı kullanan sanatçılardandırlar.

Lillian Schwartz bilgisayarın imaj oluşturucu özelliğini fotoğrafın çok ilerisinde gören bir sanatçıdır.

1985’te New York Modern Sanatlar Müzesi (MOMA)’nın koleksiyonundaki resim, heykel, desen ve baskıların fotoğraflarını bilgisayar ortamına aktaran sanatçı daha sonra bunları kolaj tekniği ile yeniden düzenlemiştir. Daha sonraki çalışmalarında ise, bilgisayardaki sembolik sistemlerle resimler yapmıştır.

Schwartz’ın bilgisayarda imajları üstüste bindirerek oluşturduğu çalışmaları arasında, 1986’da gerçekleştirdiği, *Mona-Leo* adlı çalışmasında; Leonardo ve Mona Lisa’nın portreleri arasındaki fizyonomik benzerliklerin, her iki resmin de bilgisayar ekranında üstüste bindirerek göstermiştir.



Resim V.34. Lillian SCHWARTZ, *Leo*, 1986.

<sup>191</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 85.

<sup>192</sup> John PEARSON, “The Computer: Liberator or Jailer of the Creative Spirit?”, *Leonardo 'Elektronic Art' Eki*: 73.

Sanatçının bir başka çalışmasında ise; Leonardo'nun Milano'daki Santa Maria delle Grazie kilisesinin yemekhane duvarında yer alan *Son Akşam Yemeği* adlı çalışması ele alınmıştır.

“Bu duvar resminde Leonardo'nun tiyatrodaki ‘Trackery’ (Hile) tekniğini kullanarak oluşturduğu, geleneksel olmayan perspektif düşüncüyü göstermek amacıyla bilgisayarın içinde üç boyutlu bir mekan kurgulanmıştır. Oluşturulan model, yemekhanenin yan duvarları boyunca oturan rahiplerin bakış açısına göre düzenlenmiştir. Leonardo'nun, gerçek mekanda, duvar halısının üst kısmına tasvir ettiği duvar resmindeki oda, yemekhane duvarlarının bir uzantısı olarak devam ediyor yanılması yaratmaktaydı.”<sup>193</sup>



Resim V.35.Lillian SCHWARTZ, *Son Akşam Yemeği*, 1988.

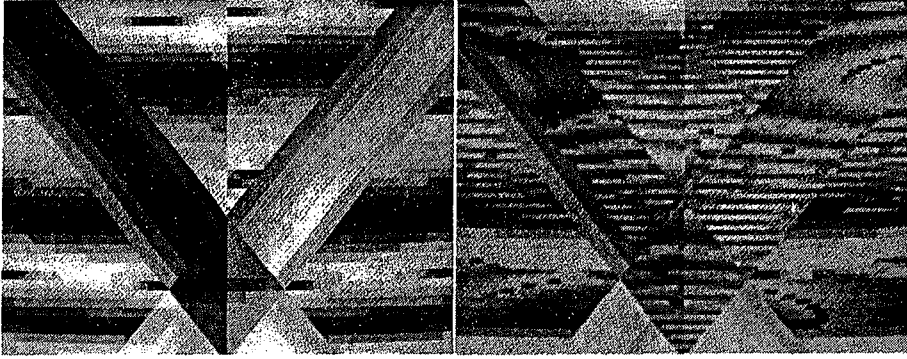
**Edward Zajec;** çalışmalarında, sadece bilgisayarın değil aynı zamanda diğer teknolojik sistemlerin kullanılmasıyla ortaya çıkan kapsamlı bir iletişimsel olanakların sanatsal arayışlarını sergiler.

“Onun düşünce ve teknikleri; renk ve biçimlerin, zamanın içindeki akıcı ifadeleriyle ilgilidir. Sanatçının odaklandığı nokta; biçimlerin hareketli bir şekilde düzenlenmesi değil, daha çok, biçimlerin ve organik olanla harmanlanan geometrik yapıların içinde eriyen motiflerin, boyutlarının yorumlandığı geçişken durumlardır. Zajec'in amacı; her şeyin ötesinde, bunlarla, ses ve ışık için öngörülen, dile ilişkin bazı kodlar oluşturmaktır.

*Chromas* (Renk Dereceleri) adlı çalışmasında, çapraz ışınlar; siena/kobalt'tan, ultramarine/ yeşil tonlarına geçiş yaparken, çok sayıda renk türetme olasılığı yaratıyordu. İmgelerin gerçek yayılımları, çağdaş İtalyan besteci Giampaolo Coral'ın piyano için bestelediği kompozisyonun seslerine ve ritmine dayanmaktaydı. *Chromas*, renk ve biçimlerin

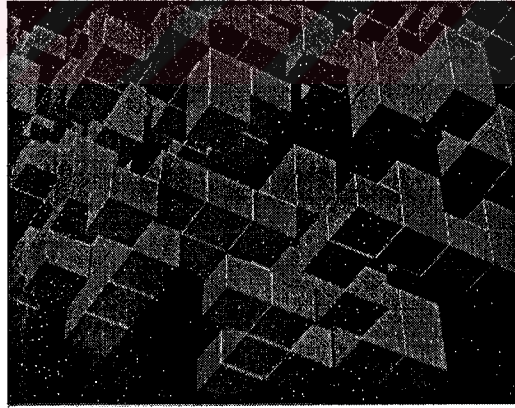
<sup>193</sup> Lillian F. SCHWARTZ, “The Staging of Leonardo's *Last Supper*: A Computer-based exploration of its Perspective”, *Leonardo*, 'Electronic Art' Eki: 89.

iç işleyişlerindeki ana temanın yorumlanması ve geliştirilmesi girişimidir. Böylece, gelişmenin ardındaki biçimlendirici ilke; canlandırma değil, tematik dönüşümdür.”<sup>194</sup>



Resim V.36. Edward ZAJEC, *Chromas*, 1984-87.

Tom De Witt de çalışmalarında bilgisayar teknolojisini animasyon ağırlıklı kullanan sanatçılardandır. Sanatçı bilgisayar ortamında gerçekleştirdiği çalışmalarında, fotoğrafik olarak kaydedilen imajların, bilgisayarda yeniden analiz edilmesi sonucu, üç boyutlu olarak kaydedilmesini sağlar. ‘Sanal Uzam’ ve ‘Siber-Uzam’ olarak adlandırılan bir akımın içinde yer alan sanatçı; bilgisayarın malzemesiz bir sanat olmasından dolayı geleneksel sanat anlayışının dışında olan yönünü benimsemekte ve ‘Dataizm’ olarak adlandırdığı bu yaklaşımla çalışmalarını sürdürmektedir.



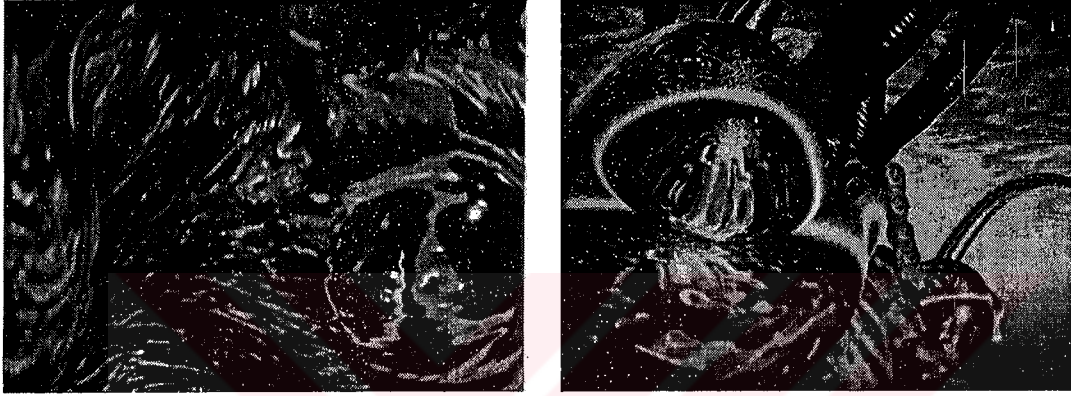
Resim V.37. Michel PERREAU, *Aleatory Fractal in 3 Dimensions*.

“Dataizm; özellikle Dadaizm’e, genel olarak da Modernizm’in geleneksel kurallarına karşı koyan bir terim ve sanat olarak anılmaktadır. Dataizm, geleneksel estetiği, formal uygulamalarla yeniden kurar. Dataist çalışmalar, tekil sanat nesnelere değildirlir, tersine Algoritmik yöntemlerin ve dijital veri-tabanlarının sembolik tanımlamalarına sahiptirler. Dataist sanat çalışmaları, üç boyutta varolabilir ve zaman

<sup>194</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 86.

boyutunda hareket ederek ortaya çıkabilirler, ancak bütünüyle sentezlendiklerinde tam anlamıyla imgesel ürünlere dönüşürler.”<sup>195</sup>

Yoichiro Kawagushi de bilgisayardaki animasyon grafiği alanındaki tipik sanatçılardan biridir. Sanatçı yakından gözlemlediği deniz canlılarının yüzme hareketlerini bilgisayar grafiğiyle canlandırdığı *Float* adlı çalışmasında; kavisli yüzeye monte edilen metalik toplar, deniz bitkileri ve yosunları gibi tropik adaların derinliklerinde yaşayan canlıların yüzey renklerini ifade etmektedir.



Resim V. 38.-39. Yoichiro KAWAGUSHI, *Float*, 1987 - *Fleshy Growth*, 1990.

1988’de Paris’de düzenlenen PIXIM 88’deki, Art Show’da enstalasyon olarak gösterilen *Embryo*; dünyadaki ilk yaşamın gelişimini yansıtıyordu. Çalışmada kullanılan multi-macro bilgisayar sistemiyle, imajların dinamik akışı ve ışın düzenleyicinin şeffaf etkilerini bütünleştirilerek, nabzın ritmi, dalgaların salınımı sağlanıyordu. Kawagushi, *Embryo*’yu şu şekilde açıklamaktadır:

“Bu çalışma, sanatsal açıdan bakıldığında; esnek ve şeffaf dokulu nesnelere aracılığıyla doğum ve büyümenin ifade edilmesidir. Çocukluğum çoğunlukla, denize dalarak balık yakalamak, kayaların arasına saklanmış deniz kabuklularını toplamak ve gözlerimi, güzel mercan kümeleriyle bayram ettirmekle geçti. O günlerde deneyimlediğim imgeler ve renk tonları, bugünkü imgelerimin ve zihnimdeki resimlerin temelindeki biçimlerdir ve derin bir kökenden gelmektedirler. Çalışmalarımındaki biçimler, yeryüzünde göremeyeceğimiz deniz bitkileri ve moleküllerdir. Renkler ise; benim yaşadığım tropik adaları çevreleyen güney sularında bulunan parlak mercanların ve balıkların renklerini yansıtmaktadır.”<sup>196</sup>

<sup>195</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 86, 87.

<sup>196</sup> PIXIM 88 (1988), *Art Show (Installation Artistique)*, (Sergi Katalogu), Bölüm 19, Büyük Salon, Paris.

Bilgisayar Sanatı ile gerçekleştirilen gerçek üç boyutlu çalışmalar; estetik düzeyde iki kategoride ele alınabilir:

- 1) Heykel çalışmaları.
- 2) Enstalasyon çalışmaları.

Bu çalışmalarda iki ana bölümde değerlendirilen teknik yöntemler ise, kendi içlerinde de iki alt grupta incelenebilir:

a) Film ve videonun da dahil olduğu geleneksel taşıyıcıların kullanıldığı çalışmalar:

1-Elektronik paletle üretilenlerin de dahil olduğu dijitalleştirilmiş imajlar.

2-Bilgisayarca programlanmış ya da canlandırılmış, üç boyutlu olarak hesaplanmış imajlar.

b) Bilgisayarın bizzat kendisinin taşıyıcı olarak kullanıldığı çalışmalar:

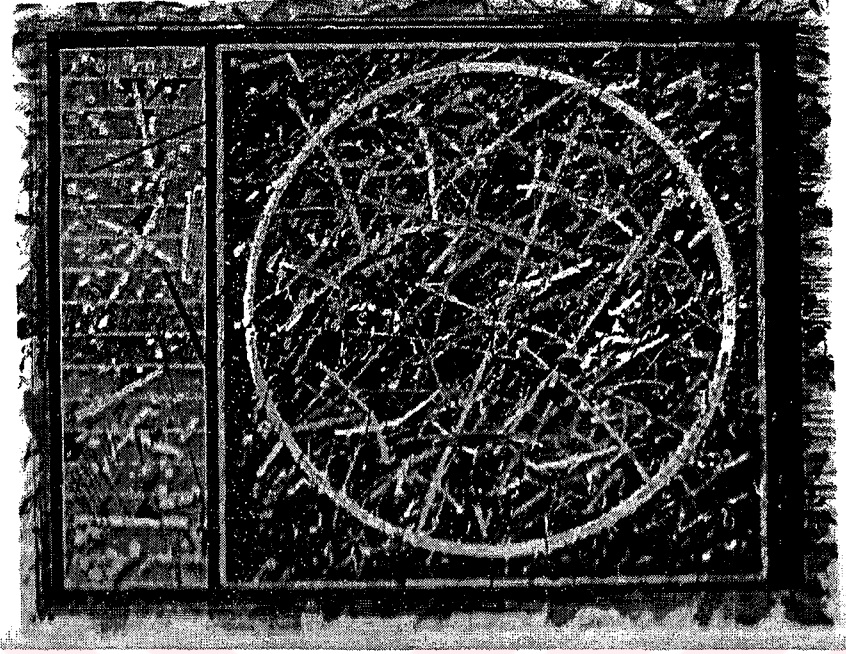
1-Bir bilgisayarın, dijital imajları toplayarak bünyesinde tutması ve onların interaktif girişlerine ve değişimlerine olanak tanınması;

2-Gerçek zamana uyarlanan hesaplanmış interaktif imajlar ya da interaktif robot imajlar ve bazen de bunların 'sanal bir ortamda' birlikteliği. Böylece dört ayrı kategori oluşmaktadır.<sup>197</sup>

**Karen Guzak, Roger Guillemin, Gillian Wise, Miguel Chevalier, Rainer Ganahl, Michael Gaumnitz, Lea Lublin, Yaacov Agam, Thomas Porett, Gudrun von Maltzan, John Dunn ve Duane Pulka** gibi sanatçıların çalışmaları, bu kategorilerin her biri için örnekler teşkil etmektedir.

**Karen Guzak**, geometrinin her zaman kaos, düzensizlik ve renk kuşağının organik sonuna ihtiyacı olduğuna inanan sanatçı; ürettiği bir dizi bilgisayar temelli taşbaskılarda, bilgisayar yazıcısının olanakları ve bir dizi deneysel sonuçla desteklenerek üretilen yüzlerce bilgisayar deseni gerçekleştirdikten sonra, bilgisayar imajları üzerine elle çizimler yaparak kendisi de müdahalede bulunmuştur.

<sup>197</sup> Jean-Louis BOISSIER, "Artifices: Invention, Simulation" *Artifices* (Sergi Katalogu), 6-7.



Resim V.40. Karen GUZAK, *Making Time*, 1987.

“*Double Crisscross* adlı çalışmasında sanatçı, birbirine benzeyen ancak aynı olmayan imajları ‘X’ ile müdahale ederek eşitlemiştir. İki imaj da bu yönüyle birbiriyle kesişse de, her bir X kendi enerji merkeziyle, kendi dansını yapmaktadır. *Ranger Finder* adlı taşbaskı ise, yazıcının mürekkep püskürtücüsünün (plotter) olası bir noktaya yönelerek bir rehber gibi çalışması ve scanner (tarayıcı)’dan alınan imajlarla üstüste bindirilmesiyle oluşturulmuştur. Çalışma, dünyanın uzaydan görünen soyut bir izlenimini yansıtmaktadır.

Guzak’a göre; geleneksel el-işçiliğinin, fotoğrafik tekniklerin, baskı işlemlerinin bütünleştirilmesi ve bilgisayarın bir çizim aracı olarak kullanılması; özellikle tatmin edici ve bütünlüklü sonuçlar yaratmaktadır. Sanatçı mikroskopik ve makroskopik dünyaları keşfetmek, rastlantı ve düzeni bir araya getirmek, eski ve yeniye bütünleştirmek ve bilim ve sanatı birleştirmek için; hem görsel becerilerini hem de el becerilerini bilgisayarla birlikte kullanmaktadır.”<sup>198</sup>

**Roger Guillemin** 1977 yılında Fizyoloji ve tıp alanında Nobel ödülü almış bir bilim adamıdır ve yüzyılın son çeyreğinden itibaren sanatsal amaçlı bilgisayar imajları üretmektedir. Çalışmalarının arasında *Paradise Lost* (Kayıp Cennet), *Flat Fields* (Düzlemler), *Globes* (Küreler), *Vale!* ve *Schizolines* (Kesik Çizgiler) adını taşıyan ve geleneksel taşbaskı yöntemiyle çözümlenen serbest kompozisyonlarını sayabiliriz. (Resim 10: *Lost Paradise*, 1990)

**Gillian Wise** ise İngiliz Konstrüktivistleri’nin eski bir üyesidir. Bilgisayar destekli gerçekleştirdiği çalışmalarında, özenli simetrik formlarla renklendirilmiş bilgisayar imajları

<sup>198</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 89.

yaratmaktadır. Bu çalışmalarını bazen disklere kaydederken bazen de geleneksel taşıyıcıları kullanarak kolaj niteliğinde sergilemektedir.

**Miguel Chevalier**'in bilgisayarla gerçekleştirdiği 'Cibachrome' çalışmalarında, genellikle, teleskopla birlikte birkaç unsurdan oluşan enstalasyonları, deniz atmosferi yada bağbozumu gibi konuların oluşan bir içerik sunmaktadır.

“Chevalier, bilgisayar çeşitlemelerinin ve dijital imajlarının, Malewitch ve Yves Klein'in çalışmalarındaki sınırsız uzam fikri üzerine temellenen kesin bir bilgi sunduğunu düşünür. Fakat bu imajların neredeyse tamamı, sanatçının, zamanla farketdiği ve çoğu uygulamasında benimsediği gibi; Mondrian'ın çalışmaları ve geometrik prensibiyle örtüşür daha çok... Chevalier; Andy Warhol ve Nam June Paik'in da çalışmalarının içeriğine katkıda bulduklarını düşünür. Biri; tüketim toplumunun stereotip imajlarına renk çeşitlemeleriyle ışık tuttuğu için, diğeri ise müzikal ve kromatik (renksel) video enstalasyonlarıyla...”<sup>199</sup>



Resim V.41. Miguel CHEVALIER, *Antropometri*, 1990.

Bilgisayar Sanatı'ndaki teknik ve estetik unsurlar arasındaki etkileşimin önemini farkederek Chevalier; sadece bu aracın teknolojik özelliklerini kullanmaz, aynı zamanda sanatın gerçeklikle olan ilişkisini yansıtmaya çalışır.

<sup>199</sup> Oenology (Şarapçılık): Miguel Chevalier, (Sergi katalogu).



Chevalier'e göre;

“Bilgisayar, ressamın gereçleri arasındaki basit bir aracı değildir. Tersine renk ve biçimlerinin sınırsız repertuarıyla, barındırdığı unsurların daima başkalaşmasını sağlar. Tüm bu nitelikler, dizisel özellikteki işlerini gerçekleştirme, toplumdaki belirli profesyonel grupların uğraşları ve etkinlikleriyle yakınlaşma ve iletişim alanındaki ilgisini sınama olanağı sağlamıştır. Bilgisayarı; resim, fotoğraf ve videonun geçiş yoluna yerleştirdiğimizde, ‘Veri Kültürü’ olarak adlandırabileceğimiz bir alana dahil oluruz. Bu açıdan bakıldığında; tümüyle teknik gibi görünen bir aracın yardımıyla, insan ifadeciliğinin özgün bir temsili örneklenir ve kavranmaya çalışılır.”<sup>200</sup>

**Rainer Ganahl** ise; 1988’de Paris’de düzenlenen PIXIM 88’deki, Art Show kataloguna çalışmasıyla ilgili şunları söylemektedir: “Renksiz,dijitalize edilmemiş ve en temel formlara indirgenmiş karmaşık araçlarla, çağdaş sanat düşüncesi bilincimin entelektüel sorgulamasıyla, sanat tarihinin dikkate alınmayan fakat göstergesel, anti teatral ve anti barok konularını inceledim.”<sup>201</sup>

**Michael Gaumnitz** 1985 ile 1989 yılları arasında gerçekleştirdiği ‘elektronik animasyonlar’ı elektronik palet kullanılarak ve kişisel bellek temaları çerçevesindeki birkaç serbest doğaçlamadan oluşan bir dizi kısa video montaj çalışmalarıdır. *Sketches, Portraits and Homages* adını verdiği çalışmalarında; kendi içinde sürekli dönüşen içsel imgeleri uyarlamak için; üç ana renk ve onların tamamlayıcıları (complemanteries) ve bazı temel teknikler (ekleme, silme, yer değiştirme, çoğaltma) gibi temel grafik paletinin tüm olanaklarını kullanmıştır. Yeni Teknolojinin sanatsal ifade gücünü, geleneksel animasyon filmlerini oluşturmak için kullandığı bu video çalışmaları; hareket, ritim, zaman ve uzam unsurlarını farklı bir boyutta imgeselleştiriyordu.

Gaumnitz’in kendi ifadesiyle bunlar;

“Yeni imaj teknolojisiyle geleneksel resim dünyasını keşfetmek, kültürel mirasımıza; referanslar, mitler, aktarımlar, doğaçlamalar, benimsenecekler, göz atılacaklar ve yeni kombinasyonlarla, yeni plastik anlatım olanakları kazandırmaktı. Yeni elektronik araçlarla, geleneksel resimde öteden beri varolan imajlar sabitlenir, değiştirilir ve özündeki işleyiş ortaya koyularak hızlı bir biçimde yok edilir. Böylece, imajın konumunda köklü bir değişiklik meydana gelmektedir. Sadece anlık bir parlılık gibi yanıp söner... Tek bir imaj sınırına çoğaltılarak, gizlice milyonlarca evin oturma odasının küçük ekranına yansır. Sessizce müzelere sokularak, şarkı söylemeye, dans etmeye ve herşeye itiraz etmeye başlar. Bir kilisenin renkli camlarını gördüğümüzde büyülendiğimiz gibi katot tütün derinliklerinde büyüyen ışığın hareketli

<sup>200</sup> Interconnections , (Sergi Katalogu).

<sup>201</sup> PIXIM 88, Art Show (Installation Artistique), Bölüm 13.

mimarisi de ressamların boya tüplerindeki renkli pigmentlerin yerini alır. Elektronik imaj yavaş yavaş ve titizlikle işlenmişçesine bir arzuya dönüşür. Oldukça çabuktur; hızlıca ortaya çıkışı ve yeniden belirişi onun plastik anlamıdır. Resimdeki uzamsal nitelik zamana eklenir. Sonuçta düşünülüğünde, anlayış; bugünkü yaşam biçiminin ta kendisidir.<sup>202</sup>

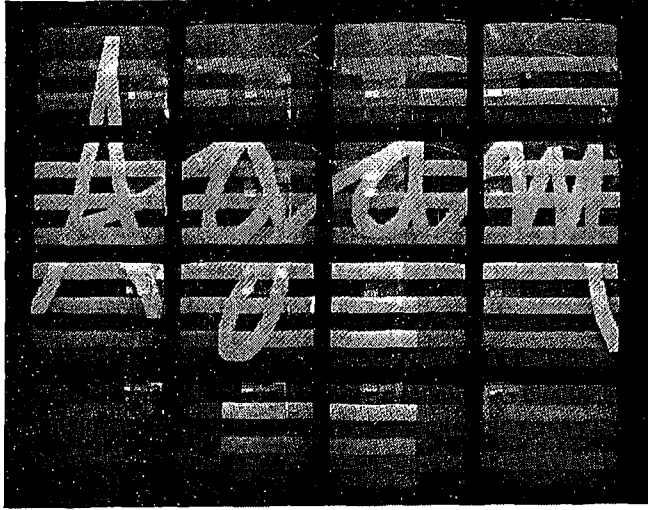
**Lea Lublin**; bilgisayarı, çoğunlukla sanat tarihindeki başyapıtların gizli eğilimlerini dikkatlice ortaya koyarak, onları yeniden ele almak amacıyla kullanmaktadır. “Örneğin *The Memory of History Meets the Memory of the Computer* adlı seride Lublin Meryem ve Çocuk İsa geleneksel temasını sorgulayarak, buradaki cinsel bağlantıları açığa çıkarmaya çalışır. Lublin elde ettiği sonuçları genellikle, tuval ve kağıt gibi geleneksel taşıyıcılar üzerinde sergiler.”<sup>203</sup>

1960’larda Op-Art’ın en önemli isimlerinden biri olan **Yaacov Agam**; öne ve arkaya eşzamanlı ve hızlı bir şekilde dönen ve ‘multi-silindirik’<sup>204</sup> olarak adlandırılan üçboyutlu heykelsi resimleriyle ünlenmişti. Daha sonraları ise, yeni teknolojilerin getirebileceği olanakları farkederek, video, bilgisayar kombinasyonlarına yönelen sanatçı; 1980’lerde, elektrikli ve elektronik araçlarla, ‘çok boyutluluk’ (multi-dimensionality) adlı yeni ve bağımsız bir stil geliştirmiştir. Fakat Agam’ın Bilgisayar Sanatı’na asıl katılımı, sırasıyla önce Tel Aviv Müzesi’nde, sonra Paris’teki Denise René Galerisi’nde, yine Paris’te Grand Palais’daki Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı’nda ve 1989’da ‘Büyük Ödül’ü kazandığı 1. Nagoya Bienali’nde sergilenen ve sanatçının, çok sayıda bilgisayar ekranını yanyana getirerek düzenlediği bir dizi çalışmayla olmuştur. Çalışmalarında, görsel ve tinsel olanın biraraya getirerek, görünmeyenin ortaya çıkarıldığı bir malzemesizlik etkisi, Agam’ın çalışmalarında varolan bir araştırma şekliydi.

<sup>202</sup> Artifices, 16.

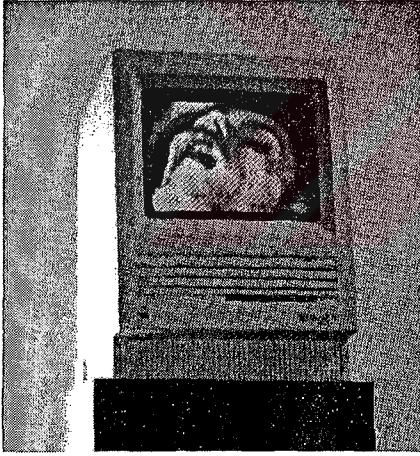
<sup>203</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 93.

<sup>204</sup> Multi-Silindirik: Agam’ın 1960’larda gerçekleştirdiği Optik Sanat çalışmaları, üç boyutlu heykelsi resimlerden oluşuyordu. Hareket eden (dönen) renkli plakalarla sanatçı, optik yanılsamalar yaratmaya çalışıyordu. Bu çalışmalardaki görsel etki, gerek seyircinin yapıtın karşısındaki hareketleri, gerekse yapıtı oluşturan renkli plakaların hızla arkaya ve öne dönmesiyle sürekli değişen optik bir zenginliğe dönüşüyordu. (H.Ş)



Resim V.42. Yacoov AGAM, *Visual Music Orchestration*, 1989.

Thomas Porett'in, *Victims* (Kurbanlar) (1985-1988) adlı çalışması; dijitalize edilmiş video imajları ve onlara eşlik eden sentezlenmiş seslerle oluşturulan, bir bilgisayar slayt gösterisiydi.



Resim V.43-44. Thomas PORETT, *Victims* (Kurbanlar) 1985-88 - *Deceptions*, 1988.

“Yapıt; Macintosh Plus bilgisayarda, Magic ve Macvision video dijitalleştiricileri ve bu ünitelerin software desteği kullanılarak gerçekleştirilmişti. Yapıtın içerisindeki konuşma bölümleri; Apple bilgisayar şirketinin Macintalk software programıyla oluşturulmuştu. Orijinal yapıt, Slide Show Magician paket programıyla oluşturulmuş ve çok kısa bir süre sonra da Hypercard formatında yeniden programlanmıştır.

*Victims* (Kurbanlar), bir zorbanın gaddarlıklarından yakınan kurbanların intikam alma arzularının tamamen yitirilişi ve imkansızlığı üzerine temellenen süreli bilgisayar/video imajlarından oluşmaktadır. Bu

imajlar; amaçlarını gerçekleştirirken yaşamı kolayca feda edebilen mutlakçı ideolojinin sonsuz tehlikesine dikkat çekmektedir.”<sup>205</sup>

**Gudrun von Maltzan** bilgisayarı video ile birlikte kullanan sanatçılardandır. Elektronik paletle elde edilen video çalışmalarından olan *Natural Stories* (Doğal Hikayeler)’de 19.yüzyıl romantik yazar E.T.A. Hoffmann ve aktör L. Devrient, grotesk bir tartışma yaparken aynı zamanda da içki içmektedirler. Sarhoş durumdayken ise, birinin diğerini yuttuğu figürlere dönüşürler.



Resim V.45. Gudrun von MALTZAN, *Doğal Hikayeler* (İkinci Bölüm), 1988.

“Von Maltzan; giderek değişen figürlerde antik bir imaj kullanarak, 19. ve 20 yüzyılların sanat tarihindeki imgelerin barındırdığı öğeleri, dönüşümsel olarak sorgulayan kısa örneklerle yansıtmaktadır. *The Goddess Europe* (Kraliçe Avrupa); üzerinde yaşlı bir kadın imajı olan kağıt Avrupa’ı temsil etmektedir. Kağıt bir şişeye konularak denize fırlatılmaktadır. Sonrasında ise; bu şişe, danslarıyla renkli soyut bir kompozisyon oluşturan yerliler tarafından Afrika kıyısında sudan çıkarılmaktadır. En sonunda *The Goddess Europe*, yerlilerin boyunlarına taktıkları bir muskaya dönüşmektedir.”<sup>206</sup>

Von Maltzan çalışmaları hakkında şunları söylemektedir:

“Desen, baskı ve fotoğraf da, elektronik palet gibi, içerdikleri sağlam ilişkiler ve karşılıklı yıkıcılıklarla, benim plastik ve imgesel evrenimin oluşumuna katılırlar. Görsel olarak yakın bulduklarımız ve şiirsel olarak tercih ettiklerimiz arasında sürekli değişen bir dünyanın günlük yaşamı, güncel imajları ve nesnelere arasındaki ilişkilerle oluştururum bu çalışmaları. Doğru ve yanlışın içiçe geçtiği birçok hikayeyi görselleştiririm. Aynı şeyi teknikle de gerçekleştiririm. Bilindik

<sup>205</sup> PIXIM 88, Art Show (Installation Artistique), Bölüm 24.

<sup>206</sup> Frank POPPER, Art of the Electronic Age, 95.

imajlar da kullanırım, kendim de oluştururum. Onları tekrar işlerim, boyarım, çizerim. Sonra, bu karışımı, bu melezleşmiş üretimi kaydederim. Benim çalışmalarımın, resim ve fotoğraftaki mitlerin sahnelenişi ile ilintili olduğu söylenebilir.”<sup>207</sup>

Video ve Bilgisayar Sanatı'nın birlikteliğini çalışmalarında kullanan diğer iki sanatçı ise; **John Dunn** ve **Duane Pulka**'dır. John Dunn, izleyicinin çizimleriyle interaktif olarak katıldığı çalışmalarında, bir bilgisayar programıyla bu çizimleri yönlendirilip, dönüştürebildiği Video Sanatı ile bağlantılı ürünler ortaya koymaktaydı.

Diğer Amerikalı sanatçı Pulka ise; ürettiği bir bilgisayar programı ile, betimlenen nesneyi bir başka şeye dönüştürebiliyordu. “Örneğin; bir leoparı bir arabaya dönüştürmekte ve nesnelerin, evrendeki yerçekiminden oldukça farklı bir nitelikteki yerçekimsel alanda hareket etmesine olanak sağlamaktaydı.”<sup>208</sup>

**William Latham, Herbert W. Franke, Herve Huitric ve Monique Nahas, Michael Bret, Nelson L. Max, Nicole Stenger, Manfred Mohr, Darcy Gerbarg, N. Magnenat-Thalmann ve D.Thalmann**, genellikle geleneksel olan taşıyıcılar üzerinde uyguladıkları çalışmalarında; sabit yada animatik (canlandırılmalı) imajlarını, bilgisayarda oluşturdukları üç boyutlu etkilerle elde ediyorlardı.

**William Latham**, bilgisayar animasyonlarında oluşturduğu sürrealist biçimlerle bilgisayar grafiği ve bilgisayar heykeline yeni bir boyut getirmektedir.

“Salvador Dali ve Yves Tanguy gibi Sürrealist sanatçıların da etkisiyle üç boyutlu biçimler geliştirerek bunları bir heykeltıraş duyarlılığıyla biçimlendirir, deforme eder veya ekranda yeniden oluşturur. Latham; ‘normal bir insan zihninin yapamayacağı kadar çok sayıda işlemi yapabilmek için bilgisayara ihtiyacı olduğunu’ ifade eder. Aslında sanatçı, karmaşık biçimler tasarlamak için, interaktif bir bilgisayar grafik sistemi geliştirmeye çalışmaktadır. Latham, üç boyutlu modelleme sistemini, doku oluşturabilen, görüntüleri harmanlayabilen ve çoklu ışık kaynakları yaratabilen, gelişmiş grafik teknikleri kadar iyi kullanır.”<sup>209</sup>

*The Evaluation of Form* (Biçimin Evrimi) (1990) adlı çalışması; üç boyutlu imajların sentezlenmesiyle oluşturulmuş filmin video ile sunumudur.

“*The Evaluation of Form* dizisi; üç boyutlu karmaşık biçimlerin sürekli dönüşümünü yansıtıyordu: Bir küme elips biçimi gelişigüzel dönerek, önce deniz yıldızına ve sonra da palmye yaprağına dönüşüyordu. Bu animasyon çalışmalarının anahtar imajları; rastlantısal

<sup>207</sup> Artifices., 18.

<sup>208</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 96.

<sup>209</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 96.

dönüşümler ve sanatsal tercihlerden oluşan yeni 'Evrimleştirici' (Evolutionary) ile yaratılıyordu. Gerçekçi görünüşleri; üç boyutlu dokusal yüzeyler, ışın yönlendiriciler ve çoklu ışık kaynaklarıyla oluşturuluyordu. Bu film; sanatçının, bilim adamları Stephen Todd ve Peter Quarendon ile işbirliği yapması sonucu gerçekleştirilmişti.<sup>210</sup>

Latham'a göre;

"Todd ve Quarendon, Mutator olarak adlandırılan yeni bir 'Sanat Evrimleştirme Programı' (Art Evolutionary Programme) geliştirmişlerdi. Bu program sayesinde sanatçılar sanatsal bir bakış açısıyla, hangi biçimin korunacağına, hangisinin yok edileceğine karar verebiliyorlardı. Bu programla üretilen biçimler oldukça organik bir görünüme sahiptiler ve bu teknikle, sanatçılar, çok boyutlu bir boşlukta, milyonlarca heykel formu keşfedebiliyordu. Bu imajlar daha sonra fotoğraflandı ve filme çekildi. Çalışmalar, geliştirilmiş bilgisayar işlemcisi tarafından üretilen ve daha önce varolmayan nesnelerin fotoğraflarıydı."<sup>211</sup>

**Herbert Franke** Bilgisayar Sanatı'na ilk ilgi duyan sanatçılardan biri olarak değerlendirilebilir. Sanatçı, ilk kez; 1953'te katot ışını oşilografını<sup>212</sup> (oscillograph) özgür imajlar (sonraları analog tasarım olarak adlandırılan) oluşturmak amacıyla kullanmıştır. İmaj oluşturma olanaklarından dolayı sanatçının ilgisinin çeken gelişmiş grafik sistemler, ilkin plotter ile, daha sonra da video ile bütünleştirdiği dijital gerçekleştirmiştir.

"Franke'ye göre; Video ve Bilgisayar Sanatı'ndaki gelişmeler, müzikle kıyaslandığında, elektronik sistemler aracılığıyla görsel teknik olanaklar sunarken, yaratının yeni yollarının keşfine imkan tanıyan estetik programlarda; keşfedilebilir, anlaşılabilir ve özenle uygulanabilir nitelikte kendine özgü ilkeler de belirleniyordu."<sup>213</sup>

**Hervé Huitric** ve **Monique Nahas**'ın Paris Üniversitesi araştırma Laboratuvarı'nda sürdürdükleri çalışmalarında bilgisayarda oluşturdukları üç boyutlu etkilerle oluşturdukları animasyonları ile tanınan sanatçılardandırlar.

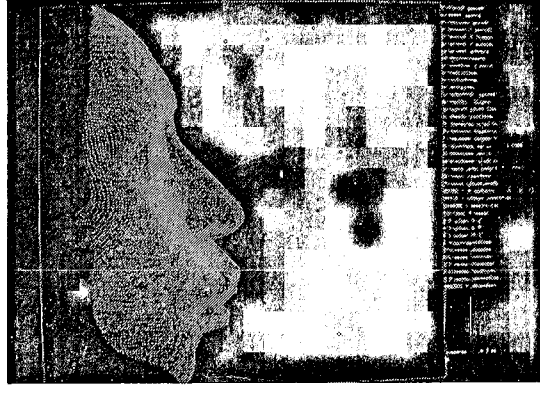
Animatik (canlandırılmalı) üç boyutlu dijital film imgeleri, *9600 Bands* (1983) ve *Masques and Bergamasques* (1990); resim ve heykel geleneğinden yola çıkmalarına rağmen, bir grafik tasarım değildi ve somut modellere dayanıyordu. Sonraki aşamada insan yüzlerinin dijital imajları, orijinal lazer sisteminin yardımıyla gerçek bir yüze ait verilerin organize edilmesiyle elde edilen özelliklerin ve tensel dokunun yeniden üretimi ile olağanüstü bir gerçeklik kazanıyordu. Sanatçılar, gelecekte üç boyutlu filmler ve fotoğraflar çekebilecek bir kamera yaratmak amacı ile gerçek renkleri ve hareketleri yakalayabilecek bir sistem geliştirmeyi umut etmektedirler.

<sup>210</sup> A.g.k., 96.

<sup>211</sup> *Artificies*, 36.

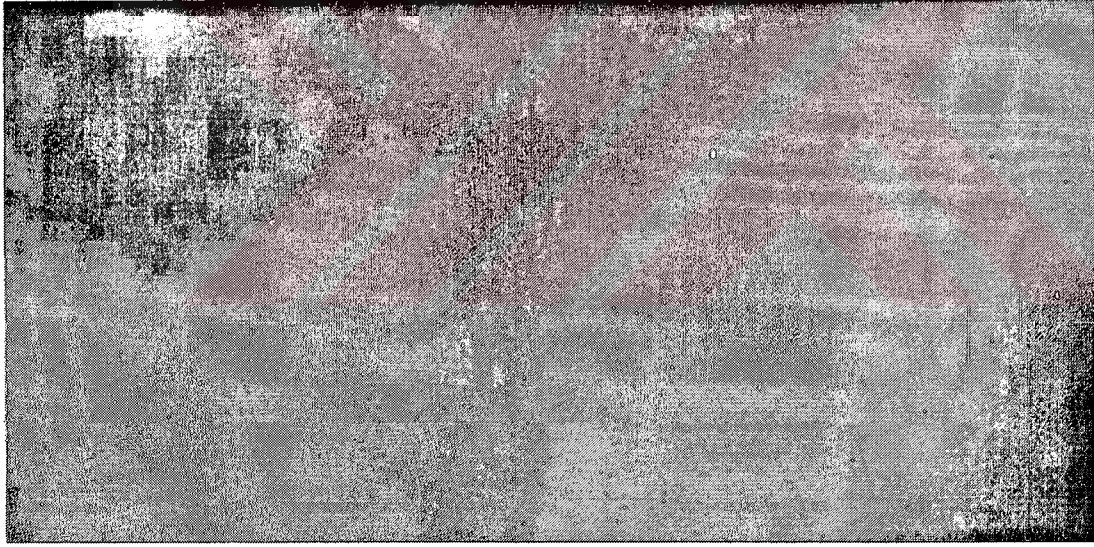
<sup>212</sup> Oşilograf (oscillograph): Elektrik akımının değişen değerlere göre oluşturduğu eğriyi gösteren veya kaydeden araç.

<sup>213</sup> Frank POPPER; *Art of the Electronic Age*, 98.



Resim V.46-47. H. HUITRIC ve M. NAHAS, *Masques et Bermamasques*'den iki bölüm, 1990.

Huitric, sadece eğitilmiş bir sanatçı değil, aynı zamanda bilgisayar bilimiyle ilgilenen bir araştırmacıdır da... Nahas ise, bütünleştirme projelerine 1970'de Paris Üniversitesi'nde küçük bir bilgisayarla başlamış bir fizik kuramcısıdır. Onların amaçları sürekli akışkan bir boşluk yaratan renk çeşitlemeleri üzerine çalışmaktır.



Resim V.48. Herve HUITRIC ve Monique NAHAS, *First Colorix*, 1975-76.

1975'te, daha önceleri Puantilist (noktacı) eğilimlerini terkederek, yalnızca renk çeşitlemelerine yönelmelerini sağlayan ilk renkli ekranlarına kavuştular. Böylece bir resmin kolaylıkla saklanıp, değiştirilebileceği bir dizi resimsel dönüştürüm olanağı beliriyordu. Hautric ve Nahas'ın hesapları doğrusal çizgilere ve dairelere dayanıyordu ve 1979'da gerçek rakamlar içeren Fortran ve eğri çizgi çizen B-Spline programları ile resimlerinde figüratif öğeler kullanmaya başlamışlardı.



Resim V.49. *Pygmalion* filminden bir görüntü, 1988.  
Huitric ve NAHAS'ın, Marie H  len TRAMUS ve Michel  
SANTOURENS ile birlikte ger ekleştirdiđi bir  alıřmadır.

1981'de iki boyutlu programlarını,    boyutlulařtırmaya bařladılar ve bi-cubic B-Spline y zeyleriyle  rnek nesnelere  retmeye giriřtiler. 'Oslo Algoritmi'ni kullanarak, y zeyleri deđiřtirmeksizin verili olan alana kontrol noktaları yerleřtiriyorlardı. Bu teknik B-Spline'in kısmi  zelliklerini bir arada kullanarak, nesnelere bir heykeltırař gibi bi imlendirmelerini olanaklı kılıyordu.

Sonuc olarak; Huitric ve Nahas, renklerin, dokuların, bi imlerin, g zlemci ve yansıtıcı s re lerin olanaklarıyla,    boyutlu karmařık bi imleri zaman ve uzamda birlikte hareket ettiđi filmler yaratmıřlardır. Sanat ılar aynı zamanda imajlarında yansıma ve kırılma yaratmak amacıyla da, B-Splines'taki ıřın y nlendirici algoritmeler kullanmıřlardır.

**Michael Bret** ise; 16 milyon rengin deđiřimine olanak sađlayan bir sistem ile bir milyon pixel<sup>214</sup> y zeyden oluřan ustalıklı bilgisayar animasyonlarıyla, soyut ve yarı soyut  alıřmaları yeđlemektedir.

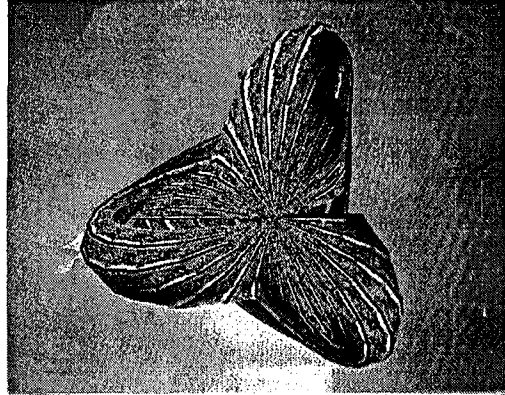
Bret'in 'Procedural Art' olarak adlandırdıđı y ntemini;    boyutlu animasyonlar ve sentezlemeler oluřturmasına olanak sađlayan 'Anyflo' sistemi ile oluřturur.

<sup>214</sup> Pixel: İmajın video ekranında g r nmesini sađlayan temel par alar veya resim elemanları.





Resim V.50. Michel BRET, *Flash*, 1990.



Resim V.51. Mimari Metodoloji ve Bilgi Merkezi'nde Bret tarafından, İkoğraf Bilgisayar Grafik sistemiyle gerçekleştirilmiş ve Sabın Porada tarafından tasarlanmış, *mimari bir tasarım*, 1986.

Sanatçı için;

“Bilgisayar, seri üretim yapan bir ‘meta-arac’ olarak, bir aracın ötesinde bir şeydir sanatçı için... Bu tür bir cihazla, görsel sanatçılar artık bir çalışma üretmez, bir işlem üretir. Ve artık nesnelerin fiziki karakteristikleriyle değil, onların varolma ve ortaya çıkmasını sağlayan yasalarla ilgilenirler. Yaratıcı eylemi teşvik edilmesiyle, görsel sanatçı yönlendirici modelin tüm potansiyelini keşfeder ve onu değiştirmeyi arzular.”<sup>215</sup>

Bret, aynı zamanda; “Anyflo” sisteminin kalbi olarak nitelendirilen, teknik unsurlar çevresinde inşa edilmiş yorumlayıcı olarak adlandırılan bir renk programı oluşturmuştur.”<sup>216</sup> Basit bir jeste dayanmayan ve metodik olan bu program ile sanatçı *Recursive Dragon* (1979) gibi bazı önemli tasarımlar üretmiştir.

**Nelson L. Max** tarafından 1982 ve 83 yılları arasında gerçekleştirilen *Carlo's Island* ; üçboyutlu hareketli imajlara dayanıyordu. Bu imajlar ekranda belirmediği sırada izleyici tarafından değiştirilebilen işlemlerle, bilgisayar tarafından oluşturuluyordu.

Gerçekte bir matematikçi olan Max, 1979’da bilgisayar animasyonlarını, matematik eğitimi için ürettiği filmlerde kullanmış ve 1981’den itibaren de bunları sanatsal bir amaçla kullanmaya başlamıştı. Bu görsel ziyafete ek olarak, çalışmalarındaki asıl amaç; bilgisayar simülasyonundaki fotoğrafik realizme yaklaşmak, matematikteki ve bilimdeki kavramları öğretmektir. Başlangıçta bir film olarak yaratılan *Carlo's Island*’da Max, izleyici katılımı etkenini ön plana çıkarmıştır. Basit bir analog sistemi sayesinde izleyici, su ile çevrilmiş

<sup>215</sup>, Michel BRET, “Procedural Art with Computer Graphics Technology”, *Leonardo*, 3-9.

<sup>216</sup> Michel BRET, “Procedural Art with Computer Graphics Technology”, *Leonardo*, 3-9.

adanın üç boyutlu görünümünü hareket ettirebilmekte, ufuktaki ay ve güneşin konumu ile oynayabilmektedir.

**Nicole Stenger**; önce Cambridge Teknoloji Enstitüsü ve sonra da Seattle'daki Washington Üniversitesi'nin laboratuvarlarında, bir data-gloves (veri eldivenleri) ve eyephones (göz algılayıcıları) arasındaki belirli geçişlerle oluşturulan sentetik imaj oluşturucular ile kurgulanan bir enstalasyon tasarımı olan *Angelic Meetings*'i geliştirmiştir. Bu geliştirdiği araç sayesinde, izleyiciyi birkaç bahçe benzeri sanal mekanda buluşturuyordu. Bu olay bilgisayarın hafızasına kaydedilebiliyor ve diğer izleyicilerce de yeniden kurgulanabiliyordu.

“Sanatçının PIXIM 88’de gösterilen *Gallia* (1988) adlı video çalışması, bir ikonografi programı ile üretilmiş ve belli başlı geleneksel sembollerden (üç renkli horozlar, flamalar ve meşaleler gibi) yola çıkılarak oluşturulan Fransa’nın altıgen haritasını yansıtmaktadır. Fransa’nın eski ulusal karakterinin, çok yönlü modern bir demokratik devlete dönüşümünü ifade etmek amacıyla bu sembolleri daha ayrıksı (heterogenity) biçimlere (etnik amblemlerin karışımı ve kişisel figürlerin de dahil olduğu biçimler) indirgemıştır.”<sup>217</sup>

**Manfred Mohr**, görsel düşüncelerle değil, bir algoritm ile başlayan çalışmaları; kodlanmış bir dile dönüştürdüğü ve bilgisayara uyarladığı, parçalanmış simetri üzerine yaptığı araştırmalara dayanarak geliştirdiği bir bilgisayar programıyla oluşuyordu.

“Makine; programı, Mohr’un nihai sonuçlarından memnun kalıncaya dek değiştirdiği, çoğalttığı, kontrol ettiği ve örneklediği işaretlere dönüştürüyordu. Algoritmdeki gelişmeler tamamlanır tamamlanmaz, mekanik bir çizim aracı olan plotter (püskürtücü), kağıt ve tuval üzerine çizim yaparak programın uygulanmasını sağlıyordu.”<sup>218</sup>

1969’dan beri, Mohr’un araştırmaları, çok yönlü bir gelişim göstermiş ve hiçbir aşama bir diğerinin yerini de tutmamıştır. Gelişmenin tek bir çalışmada sonuçlanmadığı, daha çok bir seri çalışma ile neticelendiği herbir çalışma safhası; tek bir fikir ve genel bir problem üzerine temellenir.

“Örneğin; sanatçının resimlerinin, desenlerinin ve duvar kurgularının oluşum aşamalarını yansıtan *Divisibility* (Parçalanabilirlik) (1980-86), yatay ve dikey doğrultuların merkezi bir noktaya doğru kesilerek dört parçaya bölüldüğü, kübik ayrışımli bir yapıyı gösteriyordu. Kübün bağımsız eksenindeki dönüş, bölümlenmelerle oluşturulan ve ona karşılık gelen parçaların üzerine yansıtılıyordu. Yapının görsel olarak sabitlenmesi amacıyla, karşılıklı olarak hareket eden iki diyagonal kadran, aynı eksen üzerine konumlandırılıyordu. Bu çalışmaların üçüncü

<sup>217</sup> PIXIM 88, Art Show (Artistique Installation), Bölüm 26.

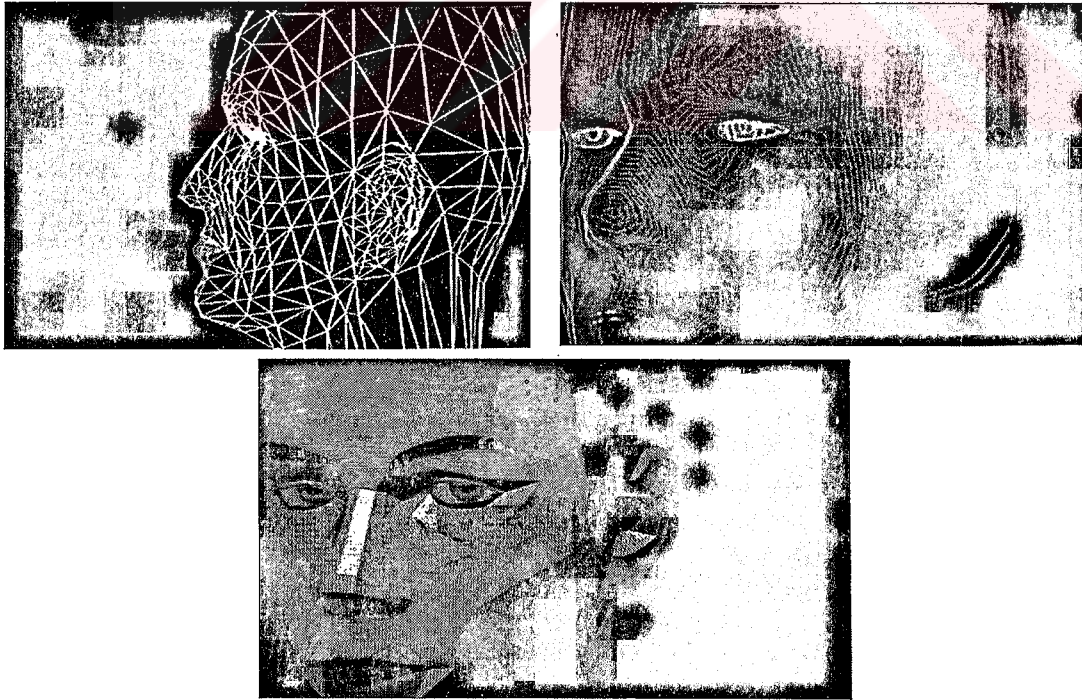
<sup>218</sup> Frank POPPER, Art of the Electronic Age, 1993: 103

aşamasında (1984-86) küpler artık temel elemanlar olarak kullanılmıyor, bir gölge form ya da kübün gelişiminin iki boyutlu görsel evrimi olarak görünüyordu. Birbirinin ardısına gelen köşegenlerin, merkez noktaları arasındaki bağlantı noktası, siyah kalın bir çizgiye dönüşüyordu. Böylece, kalınlaşan çizgiler, insan vücudundaki omurga yapısı gibi gölge formların içiçe gömülmesiyle oluşuyordu.”<sup>219</sup>

Mohr’un, 1987’deki *Dimensions* (Boyutlar) adlı çalışma safhası; yeni ölçü ve biçimler üreten dört boyutlu döngüsel bir yapısı olan dört boyutlu hiper-küp’tü.

“Mohr kendisinin, yaşamsal bir düşünüyü gerçekleştirmek için matematiği yalnızca bir araç olarak kullanan bir sanatçı olarak görür. Sanatçı çalışmalarında ister tamamen estetik bir deneyim, isterse kıyaslamalı bir deney olsun; bazı yöntem ve yapılanmaların keşfine ve çözümlenmesine yönelik bire yaklaşım bulmayı izleyiciye bırakır.”<sup>220</sup>

Darcy Gerbarg, herbiri kendi biçimsel ilgilerinin düzenine sahip, pek çok araçla çalışmakta ve yaratı sürecini hem bilinçli, hem de sezgisel olarak yönlendirmektedir. On yıldan beri sanatçı; *Cynth*<sup>221</sup> gibi çalışmalarında, bilgisayarın soyut renkli ışık malzemesiyle yaratılan imajları, somut malzemelerle sanki bir tuval resmi gibi dönüştürebileceği teknikler geliştirmiştir. Gerbarg ayrıca üç ya da dört saat boyunca, belli bir konuda telefonla konuşarak ve bilgisayarın başında oturarak, bir dizi portre yaratmayı denemiştir.



Resim V.52.-54. Rebecca ALLEN, *Modélisation d'un Visage*, 1986.

<sup>219</sup> Frank POPPER; A.g.k., 103

<sup>220</sup> Richard W. GASSEN, Manfred Mohr: *Algorithmic Works 1967-1987*, (Sergi Katalogu), 15-16.

<sup>221</sup> *Images du Futur*'89, (Sergi Katalogu), 74.

**Nadia Magnenat-Thalman ve Daniel Thalman**, *Render-vous at Montreal* adlı animasyon film çalışmasında, gelişmiş bilgisayar teknikleri ile Humprey Bogart ve Marilyn Monroe'nun yeniden yaşama döndürülmesi gibi bazı efektler kullanmışlar ve sentetik aktörler kullanılan film çekimleriyle ilgilenmişlerdir. *Leonardo* dergisinde, Magnenat-Thalman bu filmin oluşumundaki işlemleri açıklamış ve aktörlerin vücut hareketlerinin, jestlerinin ve yüz ifadelerinin canlandırılmasına ilişkin problemleri ortaya koymuştur.<sup>222</sup>

Brian Reffin Smith, Philippe Jeantet, Jim Pallas, Hillary Kapan, Jean-Louis Boissier, Sonia Sheridan, Vladimir Bonacic, Edward Ihnatowicz, Nicholas Negroponte, Jean- François Lacalmontie ve Marc Denjean gibi sanatçıların çalışmalarında, videodisk (bilgisayarca dijitalize edilen) gibi; çeşitli imajları barındıran ve bunların yönlendirilmesini kontrol eden, bilgisayarın bizzat kendisini çalışmanın öznesine dönüştürmüşlerdir.

**Brian Reffin Smith**, kendisinin ve diğer sanatçıların yarattığı sanatsal çalışmalarında karşılıklı ve kışkırtıcı iletişimini ya da yeni yaklaşım yollarını, sanat yapıtlarındaki eleştirel dili ve içeriği, üretken referansları, yanlış anlaşılmalardan kaçınarak tanıtmaya çalışmıştır.

“Örneğin; *That Other Evil* (1986)'de, reklam sloganları ve Thatcherizm'e sinsice atıfta bulunan ifadelerin bazı aşamalarını birleştirmiş ve püskürtücü (plotter) ile gerçekleştirilen bir deseni, fotoğrafik olarak yeniden üretilmiştir.

*Off the Rails: Visual Anti-simulation of an East German Restaurant Car* (1990) bir afetin oluşum anındaki duygular kadar, hız ve hareket duygusunu da içeren bilgisayarın simulasyon sanatı aracılığıyla eleştirel bir dil de ortaya koyar. Gerçekliği taklit etme yeteneği sayesinde bilgisayar, bir restoran arabada satılan yiyeceklere yönelik ayrıcalıklı isteklerin sahteliğini yansıtır. Bu sahtelik Soğuk Savaş sonrasında bile sürmektedir.”<sup>223</sup>

**Philippe Jeantet** bilgisayarla çalışırken, aracın istendiğinde değiştirilebilen malzemesel karakteristiklerini içeren kapasitesini kullanır. Sanatçı, katot imajların parıltılı güzelliği ve sürekli değişen soyut resimlerin doğrudan gerçek zamana dahil olarak malzeme kullanılmaksızın temsil edilmelerinin verdiği keyifle ilgilenir.

“*No I.*(Ben Değilim) ve *The Eggs* (Yumurtalar) gibi ilk heykelleri bu ilginin bir sonucudur. Bu çalışmalarda; bilgisayar ve video monitörlerini gövdelerinden ayırarak, bir düşüncenin geliştirilmesine dayalı çok sayıda imajı anlaşılabilir kılmaya çalışmakta. Böylece heykelin yapısını oluşturan malzemenin bu iki parçasını biraraya getirmektedir.”<sup>224</sup>

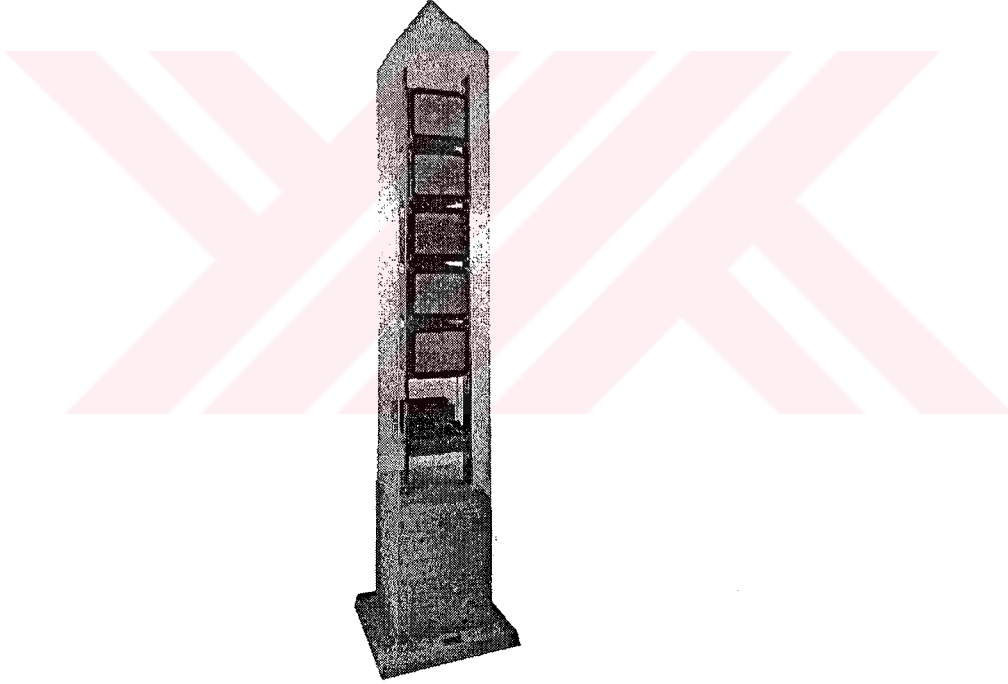
<sup>222</sup> Nadia MAGNENAT-THALMANN, “The Making a Film with the Synthetic Actors”, *Leonardo*, 55-62.

<sup>223</sup> Brian REFFIN SMITH, “Beyond the Computer Art”, *Leonardo*, 39.

<sup>224</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 105

Sanatçı, *The Obelisk of the Rights of Man* (1989) adlı çalışmasını betimlerken şöyle yazar:

“Bu çalışma; İnsan, Teknoloji ve Dünya arasındaki yeni bütünleşmeyi canlandırır...ve bu da insan haklarının zaferidir... Klasik olarak tasarlanmış fakat kabaca oluşturulmuş yüzey toprak rengi (ochre)-kırmızı kaidesiyle tanıdık görünür. Dokununca yumuşaktır, teni şaşırtıcıdır, bu dünya mıdır? Obelisk, yansıtıcı ekranlarıyla yeraltına gömülmüş uygarlıklara ayna tutarak, kaideden bir kristal gibi yayılır. Metalik kibir ve elektronik gurur ile dolu sütun, yeryüzünden yükselir ve alışık olduğumuz tuhaf yaşamı göstererek bizi altüst eder. Işığın soyut resimleri, güneş kursunu, rüzgarın okşayışını ya da kasabaların şiddetini anımsatır. Onlara eşlik eden sessizlik, meditasyonlarımız için altın bir suç ortağıdır. Rastlantılar şiddetli bir şekilde sessizliğimizi bozar. Onların müziği sessizliği bozar, renkleri rastgeledir ve bizi değişen ritimleri ile şaşırtırlar.”(Leaflet, Paris, 29 Mart 1991)



Resim V.55. Philippe JEANTET, *İnsan Hakları Obelisk'i*, 1989.

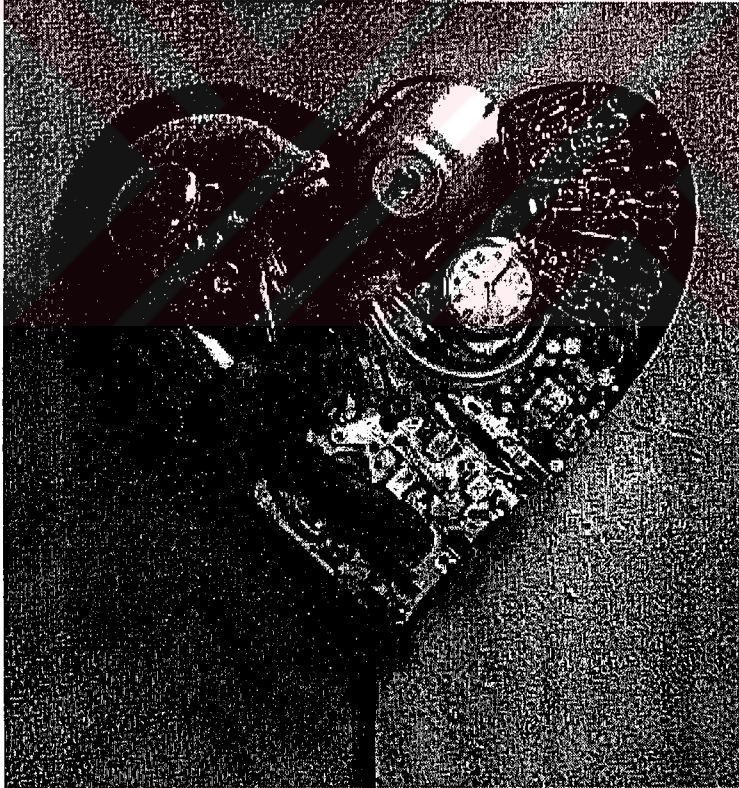
Jeantet tarafından gerçekleştirilen *Cable News Nature* (Kablolu Yayının Doğası) (1991); Körfez Savaşı'nın sürdüğü döneme rastlayan tartışmalı bir çalışmadır.

Jeantet'e göre;

“*Cable News Nature*, dışarıda bir yere yerleştirilen ve kablolu televizyon ağı kullanılarak, bir heykel gibi oluşturulan sanatsal bir düzenlemeydi. Bu heykel, uzayın ünlü seyyahları ve diğer öncülerinden esinlenen bir sondadır. Fonksiyonu bilgi toplamak ve bunu bize aktarmaktır. Fakat bu uzay gemisi, zamanda kendi kendine yolculuk

yaptığından hareketsizdir ve onun uzamsal karakteristikleri sadece bizim düşüncelerimizdedir.<sup>225</sup>

**Jim Pallas**'ın elektro-kinetik heykelleri, siberetik potansiyelleri üzerine belirli düşüncelerle oluşturulmuştur. Dev oyuncaklara benzeyen bu heykeller, üzerindeki ışıklar yanıp sönerken hareket eder ve orada bulunan izleyicilerin varlığına bir tepki olarak periyodik sesler çıkarır. Oto-portre, figür, hayvan ve manzara resmi gibi geleneksel temalara; TTL akıllı araçları ve ışık reflektörleri, vs., bilgisayarlar ve transistörler kullanılarak, çağdaş bir anlayış kazandırılmıştır. Pallas, bununla birlikte, kendini teknolojik araçlarla sınırlandırmaz. *The Blue Wazoo* (1977) ya da *The Nose Wazoo* (1990) gibi eğlenceli ve hayali karakterler yaratmak için; inci ve kristal boncuk, metal pullar, tüyler, at saçları, politen çantalar, çeşitli incelikte teller ve çelik çubuklar gibi malzemeler kullanmıştır. Bu robotumsu, interaktif heykeller, bilgisayar aklının ve çevresel etmenlerin bir arada kullanılmasına bağlı olan işlem görücü parçalardır.



Resim V.56. Jim PALLAS, *Elektronik Kalp*, 1985.  
(Elektronik düzenek ve cep saati.)

**Hillary Kapan** tarafından 1990'da 'Artifices' sergisinde gösterilen *Emerging Forms 3* (Oluşan Biçimler) (1990) interaktif bir animasyon çalışmasıdır. Kapan, ekrandaki imajları

<sup>225</sup> CNN, Cable News Nature: Philippe Jeantet, (Sergi Katalogu).

oluşturan temel resimsel elemanların yayıldığı bir alanda, değişken biçimler üreten bir program oluşturdu. Mouse'un hareket ettirilmesiyle izleyici, kavranamayan yöntemlerin ve görünemez işlemlerin sonucu ortaya çıkan yeni motiflerin içinde burkularak, dalgalanarak ve çözümlenerek ortaya çıkan rastlantısal motiflerin, hızlı dönüşümünü kontrol edebiliyor ve kavrayabiliyordu. Çalışma izleyici tarafından değiştirilebildiği gibi keşfedilebilen minicik bir dünyaya da dönüşebiliyordu. İzleyici, interaktif olarak sanatçının deneyimlerini paylaşabiliyor ve onun lehine aktif bir katılımcı olmaya teşvik ediliyordu.

Kapan'a göre;

“Daha önceki yenilikler ile mevcut araçların yönlendirici yeni olanakları ve bilgi; bilgisayar ile ortaya çıkar. Sanatçı elektronik resmi ya da fiziki dünyada varolmayan nesnelere yönlendirir. Çünkü bilgi olarak depolanan imajın, gerçek malzemeler ile üretilmesi ya çok zor ya da imkansızdır. Yerçekimi veya sürtünme gibi kuvvetler gözönünde bulundurulabilir ya da yok sayılabilir veya nesnelere içiçe geçebilir. Herhangi bir renk ya da biçim, bütün yüzey üzerinde değiştirilebilir, tamamlayıcı renklerin doygunluğu azaltılabilir, çizgilerin düzenlemeleri eşzamanlı olarak parçalanabilir veya yapılandırılabilir. Bu tür işlemler, heykeltıraşın çamuru biçimlendirdiği gibi içgüdüsel olarak yönlendirilebilir ve kontrol edilebilir.”<sup>226</sup>

Jean-Louis Boissier'in, 1985'te, Paris'teki George Pompidou Merkezi bünyesinde gerçekleştirilen 'Les Immatériaux' sergisinde yer alan *The Bus* (Otobüs) (1984-90) adlı çalışması, interaktif bir videodisk, Paris'in resmi taşımacılık ağı olan RATP'e ait bir otobüsün bölümleriyle bütünleştirilmesiyle oluşturulmuştu. 'Dur' düğmesinin de yer aldığı otobüsün ön kısmında dikilen ve otobüs pencerelerinden birinin yerine kurulan bir ekrandan izleyici, Saint-Denis ve Stains arasındaki bir güzergahta akıp gitmekte olan bir peyzajın izlenimlerini an be an yakalayabiliyor ve bu yolla, aile albümleri aracılığıyla özel dünyalarına girerek, seksen aileyi ziyaret edebiliyordu. Çalışma fotoğrafçılık öğrencilerinin yardımıyla gerçekleştirilmişti. Boissier; videodisk, bir imajlar albümü olduğunu söyler. Videodisklerin interaksiyonlarının bir diyagramı olan 'software'in kendisi de bir imajdır ve katedilen bölgenin bir haritasıdır. “Verili düzen de tamı tamına gerçeklikten alınmıştır ve izleyici de hergünkü jestlerinden oluşan hareketlerini bulmaktadır. Görme isteğine cevap veren bir cihaz olan ve görmeye alternatif olarak okumayı öneren bilgisayar, verileri ve onların birlikteliğini organize eder.”<sup>227</sup>

Sonia Sheridan'ın *Generative Systems Programme* (Üretken Sistemler Programı) ve diğer enstalasyonlarında; izleyici, imaja müdahale edebilir, onu değiştirebilir ve yarattığı

<sup>226</sup> Artifices, 22

<sup>227</sup> A.g.k. 44.

imajı yönlendirerek diğer bir imaja dönüştürebilir. İzleyici, programcı ve cihaz arasındaki karşılıklı etkileşim ve destek öncelikli hedefdir. Sheridan'ın bilgisayar çalışmaları, sanatçının çağdaş iletişim sistemleri ile gerçekleştirdiği ön çalışmalarının yalnızca bir parçasıdır ve bu; sabit ve hareketli imajları, baskı çalışmalarını, resimleri ve fotoğrafları olduğu kadar işitsel, ırsal ve manyetik aracılıkları da içerir. Sheridan'ın kullandığı bilgisayar programı (software); bir sanatçıya olduğu kadar halka da kolayca ulaşabilecek görsel imajlar taşıması için, mümkün olduğunca basit olarak tasarlanmıştır.

Duyarlı ya da duyarsız olarak donatılmış bilgisayar sistemleri ve sibernetik sistemler, resimsel ve yontusal kinetik sanatta kullanılmışlardı. **Vladimir Bonacic**, bilgisayar kontrollü ışık ve ses efektleri ile audio-kinetik resimsel bir çalışma olan *A Dynamic Object* (Dinamik Nesne) (1969-71)'i üretirken, İngiltere'de, **Edward Ihnatowicz**, sibernetik sistemlerle kontrol edilen, kollarını sesin geldiği yöne doğru yönelten *Senster* (Duyarga) (1971) adlı bir nesne üretmiştir. Harold Cohen'in bilgisayar kontrollü robotu, rastlantısal faktörlerin biraraya getirildiği programlara göre hareket ederek, yere serilmiş bir tuvalin üzerine resim yapıyordu.

Sonraları Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'ndeki Medya Laboratuvarını da yöneten **Nicholas Negroponte**, 1970'de New York'ta Jewish Museum (Yahudi Müzesi)'ndeki 'Software' sergisinde gösterilen *Seek* (Arayış) adlı bir enstalasyon gerçekleştirmiştir. Bu çalışma kübik bloklar ve bunların arasında yaşayan küçük kemirgenlerden oluşuyordu.

“Bilgisayar kontrollü bir kol, hareket ederek blokları düzenliyordu. Bilgisayar sistemi, küçük kemirgenlerin hareketleri yüzünden blokların değişen yerlerini belirlemek için baskı algılayıcılarıyla donatılmıştı. Sonrasında ise sistem, kemirgenlerin daha önceki hareketleriyle işaret ettikleri 'istekleri' yanıtlamak için blokların pozisyonunu belirlemeye çalışıyordu.”<sup>228</sup>

1989'da, **Jean-François Lecalmontie**, **Alan Longuet**'in yardımıyla *Random Generation* adlı bilgisayar enstalasyonu gerçekleştirir. Çalışma, kağıt üzerine çini mürekkebi ile çizilmiş binlerce işaret, baskı ve monogram ve düzinelerce basit formla gerçekleştirilen amblemsel şekillerden oluşmaktadır. Bilgisayar programı, biçimlerin biraraya getirilmesi ve onların, resimsel jestlerin ani patlamalarını yansıtan sahte tesadüfilikteki yapılarda bütünleştirilmesiyle geliştirilmişti. Nihai sonuç; boş ekranda, iki saniyede belirip yokolan sonsuz sayıda orijinal imajdı.

<sup>228</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 108



Bu çalışmadan yola çıkarak, **George Collins** 'Artifices' sergisinin kataloguna şunları yazmıştır:

"Kant üçüncü Kritiğinde; dünyaya sunulan düşüncenin çocukluk evresini tekrar ele geçirmeye çalışır. Bu düşünce hayalidir, ifade edişin saf biçimidir. Bu; beğeni ölçütlerini belirleyen biçimlerin, konuya dahil oluşudur. Bu biçimler, nesnelere değil, özgür biçimlerdir. Kant'ın dediği gibi; izole edilmiş özellikleriyle düzenlenmiş ve herhangi bir kuralla belirlenmemiş bir 'keyfilik'... uçuşan şekiller, abartırsak, tamamen değişik bir deneyimin tam ortası... Kant bunları monogramlar olarak adlandırır. Lacalmontie senelerdir, resimleri ile paralel olarak bu tür monogramlar üretmiştir. Bir gün bu; şekiller ve düzenlemeler ile belirlenmiş bir kuralın tüm belirginliğine rağmen, Lacalmontie'nin sanatsal etkinliğinin altı çizilecektir. Bu Longuet ile mutlu birlikteliklerini yaratan düşüncenin yönünü işaret ediyordu. Tüm monogramların toplamından üretilen bu tür kurallardan ziyade Longuet, seksen temel biçimin elle ve birleştiricinin (combinatory) desteğiyle programlanarak çizilmesine olanak tanıyan bir yaklaşım ortaya koymuştur. Monogramların bu sınırsız serisinin gelecekteki tüm örnekleri, tüm 'hazır yapım' (ready made) kesmeler, bu sınırlı düzenlekle üretilebilecektir."<sup>229</sup>

**Marc Denjean**; veribankasından elde ettiği görüntülerin bilimsel düzeni ve televizyon ve video ağını kullanarak, ilginç deneyimler içeren çok sayıda video text üretmiştir. Sanatçı, sanatın içeriğindeki yeni düşünce ve teknikleri yansıtmaktansa, daha çok onun iletişimsel yönüyle ilgilenmiştir. Bu; toplumun ve yeni kuşak sanatçıların arasına direkt olarak dahil olmasını sağlayan bir deneyim olan videotext'in ta kendisidir.

Bilgisayarca oluşturulan imajlar, heykeller, robotlar, enstalasyonlar ve oyunlar gerçek ortamda işlev kazansa da, bazen de sanal dünyaların yaratılmasına olanak sağlayan, bilgisayarın kendisinin de taşıyıcı olarak kullanıldığı **dördüncü kategorideki** çalışmalarda, en çok öne çıkanlar; **Jeffrey Shaw, Lynn Hershman, Sara Roberts, Nancy Burson, Ed Tannenbaum, Jane Veeder, Christopher Burnett, Myron W. Krueger, Richard Kriesche, Stephen Wilson, Waltraut Cooper, Edmond Couchot, Annie Luciani, Gilles Roussi, Norman White ve Matt Mullican**'ın çalışmalarıdır.

Mekanik çağdan elektronik çağa olan geçiş sürecinde, en etkili interaktif bilgisayar/video enstalasyonlarından biri **Jeffrey Shaw**'a aittir. **İzleyici katılımı** ve karşılıklı etkileşim (**interactivity**) düşüncesi ile ilgili gelişmeler, **Toma Naegerl**'in yol kazaları üzerine yaptığı yorumlar ve bununla ilgili olarak ve hatta büyük çapta **Jeffrey Shaw**'ın *'The Legible City'* (Açık Şehir) adlı çalışmasında gösterilmiştir. Özellikle daha sonraki çalışmalar izleyici ve sanatçıların algıladığı düzenleme arasındaki güçlü etkileşim, video teknolojisi ve

<sup>229</sup> Artifices, 24.

bilgisayarın bir arada kullanımını doğrultusunda oluşturulmuştur. Bu etkinlik, Evenstructure Research Group'un (Bütünselyapı Araştırma Grubu) üyesi olan Shaw'ın su üzerinde yürütebilmesini olanaklı kılan, hava tüplerinden meydana gelen çalışmalarını meydana getirmesi gibi sanatçının ilk zamanlarında olan gelişmeleri gösterir.<sup>230</sup>

Dirk Groeneveld ile birlikte gerçekleştirdiği *The Legible City* (Açık/Okunaklı Şehir)'in birinci bölümü kısmen gerçek, kısmense hayali olarak kurgulanan Manhattan'a doğru bir bisiklet yolculuğuyla sınırlanmış, sonrasında ise Amsterdam şehri de dahil edilerek kapsam genişletilmiştir.

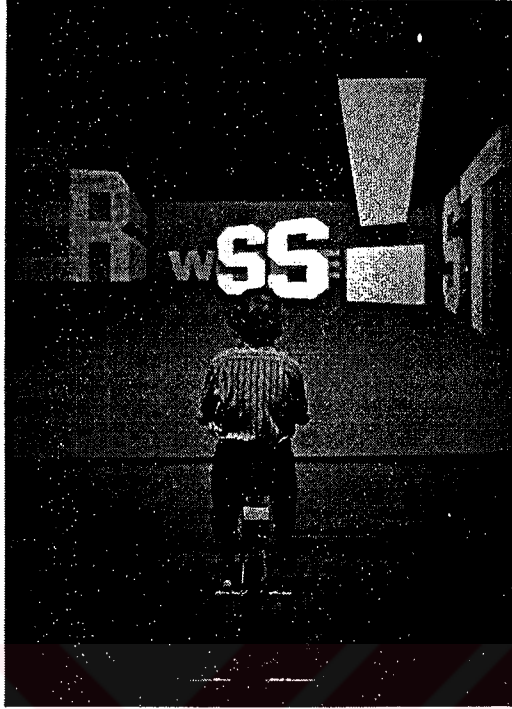
"Bu çalışmada şehrin psikolojik kimliği; izleyicinin, içinde bir bisikletle interaktif olarak yolculuk edebileceği, dokunulabilir, üçboyutlu edebi bir mimari olarak tasarlanmıştır. Şehrin sokakları, kavşakları, meydanları vb., sözcüklerin ve kelimelerin uzamsal komutlarıyla oluşturulan plansal biçimler ve şehirdeki bisiklet yolculuğu bir 'Okuma Yolculuğu'dur. Geniş ekrandaki video imajı, hareketsiz bisikletin pedalları ve gidonları üzerindeki elektronik duyargalarla bağlantılı olan bilgisayarın 3D animasyon sistemiyle gerçekleştirilmiştir. İmaj bisiklete binen kişinin hareketleri sonucu ortaya çıkan yönlendirme ve hızı kapsayan direktiflere birebir yanıt vermektedir.

*Legible City*'nin birinci versiyonunda, Manhattan'ın merkezindeki 6 km karelik bir alandaki sokaklarda yer alan sözcüklerin ve kelimelerin mimarisi/dokusu, konunun geçtiği yerlerin üç boyutlu hikayesidir. Okunan yol ise; bisikletle yapılan belirli bir yolculuğun tipik sonucu olan herhangi bir anını yansıtır. Text'in, New York bölümü, kentle bağlantısı olan kişilerin ifadeleriyle, Amsterdam'ınki ise kentin tarihi dokusuyla oluşturulmuştur."<sup>231</sup>

Bilgisayar grafiği görselleştirme teknolojilerinin hızlı evrimi *Legible City*'nin sonraki gelişiminde önemli sayılabilecek yeni olanaklar yaratmıştır. Örneğin; NASA'nın başa yerleştirilen stereoskopik kasklarının kullanılmasıyla, bisikletçi tümüyle üç boyutlu sanal bir alanın çevresinde gezindiğini hissedebiliyor ve telekomünikasyon bağlantılarını kullanarak, dünyanın farklı yerlerindeki bisikletçilerle, aynı sanal ortamda eşzamanlı olarak yolculuk yapabiliyordu.

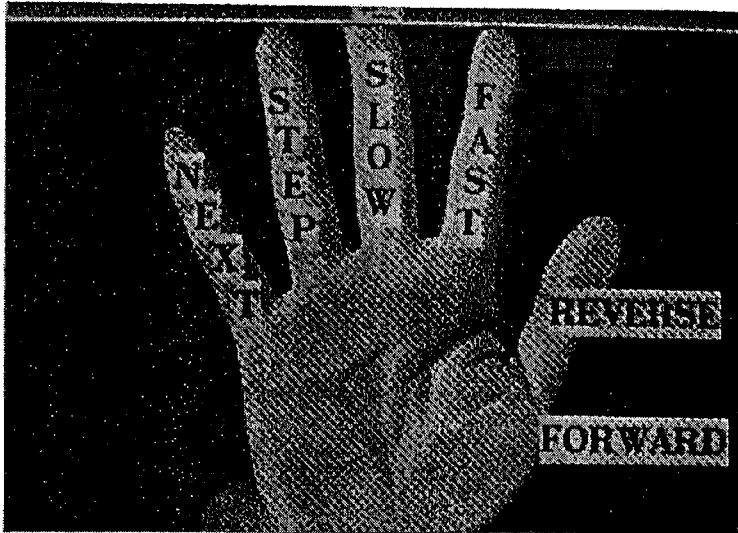
<sup>230</sup> Marc PIEMONTESE, *Les Artistes et la lumière*, (Sergi Katalogu).

<sup>231</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 111



Resim V.57. Jeffrey SHAW, *The Legible City*, 1990.

Bilgisayar teknolojisindeki yenilikler, interaktif sanatın potansiyellerini emsali görülmemiş bir biçimde genişletti. Video destekleyicilerine sahip olsalar da, olmasalar da, bilgisayarlar; kişilerarası iletişimin bazı karakteristiklerinin yolunu izlemek için kullanılabilirler. Aralarında; Lynn Hershman, Sara Roberts ve John Manning gibi isimlerin de bulunduğu bazı sanatçılar, insan ilişkilerindeki dinamikleri konu alan interaktif enstalasyonlar yaratmışlardır.



Resim V.58. Lynn HERSHMAN, *Deep Contact*, 1989-90.

**Lynn Hershman**ın interaktif çalışması *Deep Contact* (1990), Hypercard programı kullanılarak katılımcı seyircilerin dokunuşlarına tepki veren; baştan çıkarıcı bir kadın robot ve videodiskte saklanan 57 bölüme, izleyicilerin girmesine olanak sağlayan kişisel bir Apple Mackintosh bilgisayarla oluşturulmuştur.

**Sara Roberts**, 1989'da *Mango* adında, izleyicilerin tepkilerinden etkilenen, duygusal kapasiteli, tipik bir araç figür yaratmıştır.

**John Manning**, *Who Says* adlı bilgisayar enstalasyonunda; soyutlamanın en üst düzeydeki ilişkileriyle ilgilenmiştir. Sanatçı, iki Mackintosh Plus bilgisayarının diyalog değişimini sağlayabilmek için, Hypertalk dilinde bir program oluşturmuştur. İronik olarak söylemek gerekirse; *Who Says*, iletişimi kolaylaştırmaktan ziyade, retorik biçimler ve kaçamaklarla sınırlandırılan iletişim biçimlerini göstermek için tasarlanmıştır.

İnteraktif sistemin bir diğer tipi; **Nancy Burson**, **Ed Tannenbaum** ve **Jane Veeder**'in bilgisayar oyunlarında görülür.

“**Nancy Burson**'un; video kamera ve monitörle, izleyici arasındaki kapalı devrenin geliştirildiği; *Composite Machine* (1988-89)'da olduğu gibi; bu sanatçılar, izleyicilerin elektronik yansımalarına tepki verebilmeleri için, çalışmalarına dijital imaj oluşturma süreci fonksiyonlarını eklemişlerdir. Tannenbaum; *SY Mulation* (1986-88) adlı çalışmasında, izleyicilerin simetrik iki farklı yüz yaratmaları için, yüzlerinin sağ ve sol kısmının kopyalarını görme olanağı sağlamıştır. Veeder'in, *Warp It Out* (1982) adlı çalışmasında ise, izleyiciler fizyonomik özelliklerini büyütebiliyor, bozabiliyor ve farklı biçimler ekleyebiliyorlardı.”<sup>232</sup>

**Christopher Burnett**'in elektronik kitabı *The Information Machine* (1988), sanatçının 1964-65'teki New York Dünya Fuarı ile ilgili kişisel veritabanı derlemeleriydi. Çalışma, izleyicilerin, veritabanının farklı versiyonlarını oluşturabilmeleri için, dijitalleştirilmiş enformasyonun algoritmik özelliğini altüst ederek, sanatçı ve izleyici ilişkisi adına yeni paradigmlar önerebiliyordu.<sup>233</sup>

**Myron W. Kruger**'in *Video Place*'i; Montreal'deki *Images of Future 89* (Geleceğin İmajları 89)'da gösterilen interaktif bir enstalasyondur. Kruger, neredeyse yirmi sene üzerinde çalıştığı ve bilgisayarın temel niteliklerinin gerçek zamana duyarlı bir biçimde kullanılmasıyla sonuçlanan bir sanatsal araç ortaya koymuştur. *Video Place* adlı bu çalışmada; bilgisayar, izleyicilerin görüntülerini sezinliyor, analiz ediyor ve grafiklerle, video efektleriyle ve yapay seslerle yanıt veriyordu. Etki ve tepki kuralları sanatçı tarafından

<sup>232</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 113

<sup>233</sup> Christine TAMBLYN, “Computer Art as a Conceptual Art”, *Art Journal*, 253.

oluşturulmasına rağmen sonuç, tümüyle, kendi algı ve deneyimlerine göre hareket eden izleyicilerin hareketleriyle belirleniyordu. Bu çalışmanın 1969'daki kapsamı ve 1970'de *Metaplay* adlı sergide ilk uygulanış biçimi, *Video Place*'i bir telekomünikasyon alanına dönüştürmüştür.<sup>234</sup>

**Richard Kriesche**'nin, 'Images of the Future'89 (Geleceğin İmajları'89) adlı sergide de sergilenmiş olan *Liberty Leading the People (Halka Önderlik Eden Özgürlük)* adlı enstalasyonu, mesajların oluşturulması ve yönlendirilmesinde devrimsel bir olay olarak tasarlanmıştır. İmajların uydu aracılığıyla gönderilmesini sağlayan bazı tekniklerle Delacroix'nın ünlü resmini analiz eden Kriesche, üç tarafı da hareketli olan paneldeki görsel enformasyonu, kademeli olarak azaltarak, resmin uzaktan taranması sırasındaki üç aşamayı sunar. Böylece imajın bütünü tümüyle algılamamakta, sadece imaja ilişkin kimi bölümlerin değişken olarak sunulmasıyla, çalışmaya ilişkin çeşitli referanslar sunulmaktadır. Bu çalışmayla Kriesche, ironik olarak, aşırı enformasyona neden olan bir patlamanın sonucu olarak, bugünün dünyasındaki gerçek enformasyonun yokluğunu vurgulamaktadır.<sup>235</sup>

**Stephen Wilson**'un araştırması, insan zekasının yaratıcı yönlerini ve özellikle bunu benzeştirme sisteminin olanaklarıyla geliştirmeye yoğunlaşmıştır. Wilson, düzenlenmiş konuşmalar, robotikler ve çevresel bilgisayar bağlantıları gibi video-text üzerine araştırmalar yaptığı gibi, birçok kez de, yapay zekayı araştıran, bilgisayar kaynaklı interaktif etkinlikler gerçekleştirmeye çalışmıştır.

Wilson; evrim ve ekoloji konuları ile bağıntılı olan; sekiz bilgisayar grafik animasyonundan oluşan *Parade of Shame* (1985) (Utancın Geçit Resmi) serisinde, San Francisco'daki kablolu yayın izleyicileri, türlerin yokoluşuna odaklanan süregelen bir olaya müdahale edebiliyordu.

"İzleyiciler, tercihlerini telefonla arayarak ve ilgili tuşlara basarak istasyona bildiriyorlardı. Projenin bir başka aşamasında, ziyaretçiler, kadın ve erkek görüşlerine katılma yoluyla tercih yapabiliyorlardı. Örneğin; 1985'te California'da, San Jose'deki CADRE sergisinde gösterilen *The Venus of Willendorf in Synthetic Speech Theatre* (1985) (Yapay Konuşma Tiyatrosu'nda Willendorf Venüsü)'nde izleyici, mikrofona sadece belirli sözcükleri söyleyerek, dijitalize edilmiş imajlarla temsil edilen ve bilgisayarca üretilen dört karakter arasındaki tartışmaya etkide bulunabiliyordu. Bilgisayar programlı tartışmacılar yapay olarak konuşuyor ve izleyiciyi ses-tanımlama aygıtı aracılığıyla anlıyordu. Wilson'un *Stranger, Welcome to City Hall* (Yabancı, Belediye Sarayına Hoşgeldin) adlı çalışması, 1986 Ağustos'unda San Francisco

<sup>234</sup> Images du Futur'89, 43.

<sup>235</sup> Images du Futur'88, 42.

Belediye Sarayı'nın lobisinde sergilenen interaktif bir heykel enstalasyonuydu. Düzenleme, ziyaretçilerin ellerini sıkarak, onlara yapay seslerle karşılık veren belediye işçilerini sembolize eden iki robottan oluşuyordu.<sup>236</sup> Wilson, daha sonra, sanatçılara ve tasarımcılara; zamana uymak, çalışmalarında interaktif bir katılım sağlamak ve *Multimedia Design with Hyper Card* adlı kitabında değinilen kültürel ve teknolojik konulara katılmalarına olanak sağlayan Hypercard'ı icat etmiştir.<sup>237</sup>

Bilgisayar ve elektroniğin kullanıldığı bir diğer interaktif enstalasyon ise; **Waltraut Cooper**'ın *Klangmikado*'sudur. Hareketleriyle, her defasında farklı bir müzik parçasının çalınmasını sağlayan dev akrilik çubuklardan oluşan çalışma, 1984'te Hamburg'taki Kunsthaus'ta, 1987'de Linz'teki 'Ars Electronica'da ve 1989'da Montreal'deki 'Images of the Future'89'da sergilenmiştir.

**Edmond Couchot**'un, uçuş simulatörü SOGITEC'de uzmanlarla birlikte gerçekleştirdiği ve daha şimdiden klasikleşmiş ortak bir proje olan; *The Bird's Feather* (Kuş Tüyü) (1988-90), izleyicilerin nefes alıp vermeleri sonucu, bilgisayar aracılığıyla uçan kuş tüylerinin gerçek zamanda yaşanıyormuşçasına yansıtıldığı interaktif, üçboyutlu bir imajlar bütünüdür.

Couchot'nun, **Michel Bret** ve **Hélène Tramus**'un yardımıyla gerçekleştirdiği, bu çalışmanın 1990'daki versiyonu *I Sow to the Four Winds* (Dört Bir Tarafa Ektim)'da, bilgisayar teknolojisinin sanatsal kullanımında tamamen yeni olanaklar yaratan inceleli interaktif simülasyonların etkileyici bir gösterisini yapmıştır. Bu çalışmada, büyük bir karahindiba kafası, ekranda, biraz hafif bir 'sanal' meltemin etkisiyle yavaşça hareket etmektedir. Seyirci ekranda nefes alıp verdiği hava basıncı, tohum kümesine etki ederek, onların saçılmasını ve yumuşak bir şekilde yere düşmesini sağlar. İzleyici, hiçbir şey kalmayana kadar üflemeyle devam edebilir. Sonrasında ise, ekranda tümüyle yeni bir çiçek belirir ve oyun her seferinde değişik bir biçimde yeniden başlar.

Bununla bağıntılı olan *The Veil* (Perde) adlı çalışmada, hafif açık bir perde, ekranın derinliğindeki birşeyi örtüyor gibi görünür. Seyirci daha fazlasını görmek için ekrana yaklaştığında, nefesiyle, tül titremekte ve kabarmaktadır. Nefes kuvvetlendikçe, tül daha fazla kalkmakta ve ekran daha belirgin olarak görünmektedir. Bir çubuk üzerinde bile hareket edebilen perde, tümüyle açılabilir. Saklı kısım birden belirir fakat yalnızca bir başka tül üzerinde...

<sup>236</sup> Stephen WILSON, "Interactive Art and Cultural Change", *Leonardo*, 255-62.

<sup>237</sup> Stephen WILSON, *Multimedia Design with Hyper Card*.

Couchot bunu şöyle açıklar:

“Dijital işlemle, imaj, nihai öğelerine -‘pixel’lere<sup>238</sup>- ayrışır. Fakat bu ayrışma, en azından teorik olarak; değiştirilemez, sınırsızca çoğaltılabilir, hiçbir kayıp olmaksızın taşınabilir ve böylece tamamen durağan, sabitlenmiş, bütünüyle düzenlenmiş, aynı zamanda fotoğraf, sinema, televizyon, ve resim gibi geleneksel imajların özelliklerini, dil ve rakamların akışkanlığını, izleyicilerin istedikleri en geniş görüş açısından ve en umulmadık biçimde yanıtlayma kapasitesi olan imajları ortaya çıkarır. Dijital çözünürlük işlemi, imajı durağan olmayan, hareketli, taşınabilir, değiştirilebilir ve müdahale edilebilir kılar. İmajın ömrü neredeyse bir nefes uzunluğu kadardır. Fakat bu nefesle, yüzeyinden koparak dört bir yana saçılan parçalar, görüntü yüzeyinin başka bir yerde güçlü ve değişik bir biçimde yeniden meydana gelerek, sonuçta imajdan daha fazla bir şey olurlar.

İnteraktif simülasyon dünyasında sınırsız ve sonsuz uyumlaştırılır, ehlileştirilmeye çalışılır. Etki-tepki zincirinin kaçınılmazlığıyla ortaya çıkan -Kader-, tanrılarca dayatılan ya da şans ve gereklilik oyunuyla empoze edilen yücelik olgusu artık etkili değildir. Bir sonuca varmak gerekirse; mekanik olarak geliştirilmiş araçlar; elin, bedeninin, belleğin işlevini ve hatta insanın gerekliliğini sınırlandırarak, gerçek zamanı ve nihai geleceği taklit eden interaktif makineler, bundan böyle insanı kendi yazgısından kurtaracaktır. André Malraux’nun dediği gibi; sanat anti-kader ise, o halde sanatçıya kalan nedir?... Belki de sürekli başlangıca gönderilen, aynı ve biteviye bir çalışma: Teknikle yırtılan dünyanın parçalarını birbirine ekleyen, nesnelere sembolik içeriğini yeniden kazandırmaya çalışan, ne kadar sofistike olursa olsun, sonuçta interaktif bir zekaya dönüştüğünden tümüyle yoksunlaştırılmış bir algıdır.”<sup>239</sup>

**Annie Luciani**’nin interaktif üçboyutlu imajlarını düzenlemesine dayanan enstalasyonu *Gestures and Movements* (Jestler ve Hareketler) (1990) yaratıcı araç simülasyonunun, sonuçta elde edilen simülasyonlardan önce gelmesini gerektiren ve sentetik interaktif dijital imajların, orijinal bir yaklaşımla ele alındığı bir çalışmaydı: Bazı yapay baloncuklar ve toplar, geri-besleme (feed-back)’ye dokunsal karşılık veren yönlendiricinin, el hareketlerine doğrudan tepki gösteriyordu. Elemanlar, kendilerini fizik yasalarına göre düzenliyor, sıçırıyor, karşılıklı olarak etkileşiyor, deforme oluyor ve ses çıkarıyorlardı.

Luciana’nın ifadesiyle;

“Sanatsal yaratı denince, gerçek olmayan, doğal olmayan, yapayı kastederiz, bu, sebep ve sonuçlarının büyük bir bölümünü doğal nesnelere oluşturduğu yaratıcı bir alanda ortaya çıkar. Fakat, eğer genel olarak, yaratıcı tavır, yapay ve doğal olanın sınırlarını arar, yapay kendini, her seferinde sanatçı tarafından değerlendirildiği bir gerçeklikte konumlandırır dersek ya da matematiksel bir programın sanallığıyla

<sup>238</sup> Pixel: Dijital görüntüyü meydana getiren en küçük parça, elektronik atom parçacığı.

<sup>239</sup> *Artifices*, 38.

bilgisayarın, doğal olmayanın daha önceden oluşturulmuş ayrıcalıklı bir alanı olduğunu ileri sürerek; doğal ve sanal arasındaki bu sınırdaki deneyimlemek için, yaratıyı geleneksel durumunun tersine çevirmemiz gerekmektedir. Böylece bilgisayar, doğrudan sanatçının öncelikli (insani) jestleriyle, daha çok doğal olanla ilişkilendirilmelidir...”<sup>240</sup>

Gilles Roussi'nin, *Dream Machines* (Düş Makineleri) adlı çalışmasıyla, Bilgisayar Sanatı'nın robotlarla ilgilenen öncü sanatçılar arasına girer. *The Great Technological Futility* (Büyük Teknolojik Yararsızlık) ise; 1980 yılında gerçekleştirilmiş olmakla beraber, 1983'te Electra sergisinde gösterilmiş bir çalışmadır. Çalışmanın adından da anlaşılacağı gibi; çok katı bir bakış açısıyla, aygıtların çoğu elemanı işe yaramamaktadır ve olan sanatçının sanatsal projelerini karakterize eden ironi ve inceliği yansıtmaktadır.

“Roussi, elektroniği tamlıktan ve mühendislerin imgesel keşiflere ve duygusal deneyimlere yönelik tanımlamalarından uzak tutar. Çözüm üretmek yerine, ütopyaya yönelmiş bir kulvar olan teknolojinin hamlelerine karşı sanatsal oyunlar kurgulayarak sorular sorar. Böylece, terkedilmiş bir mezbahaya yerleştirilen *Good Robot*, işçi robotların zamanına ilişkin bir kehanette bulunur. Kendisini sürekli olarak çevresindekilerle bilgilendirerek, izleyicilerle sohbet eder. Roussi burada, 'düşünen bir makine' ile duygu ve heyecanlarıyla yapay olarak tasarlanmış bir insan arasındaki kesişme noktasında konumlanan bir robot miti yaratmıştır.”<sup>241</sup>

Norman White da Bilgisayar Sanatı'nın robotlarla ilgilenen öncü sanatçılar arasındadır. İletişim teknolojisiyle, robotik araştırmalarını biraraya getirilmiştir. *Helpless Robot* (Çaresiz Robot) (1987-90) adlı çalışmasında; ilk olarak bir prototip olarak geliştirilmiştir. Ancak çalışmanın son biçimi, kendi başına 5 feet (152,4 cm) yüksekliğinde ve 3-4 feet (91,44-122,92 cm) genişliğinde bir alanda ayakta duran, elektronik olarak kontrol edilen kinetik bir heykeldir. Akrilik panellerden çevrelenmiş yapısı sayesinde, izleyicilerin çalışmayı oluşturan ekipmanlara göz atabilmesine olanak sağlayan çalışma; aşağıdan yukarıya simetrik olarak hareket eden bir kayışa sahipti, ancak bu kayış, organik bir biçimde ve düzensiz olarak hareket ediyordu ordu. Rüzgar enerjisiyle ya da farklı doğal güçler aracılığıyla harekete geçiyor geleneksel mobil heykeller gibi, elektronik olarak desteklenen sesiyle, hareket sistemi nedeniyle, dışsal güçlerce harekete geçen bu çalışma da temelde edilgen bir yapıya sahipti.

Sanatçıya göre; bu makine bunu kibarca şöyle yapıyordu:

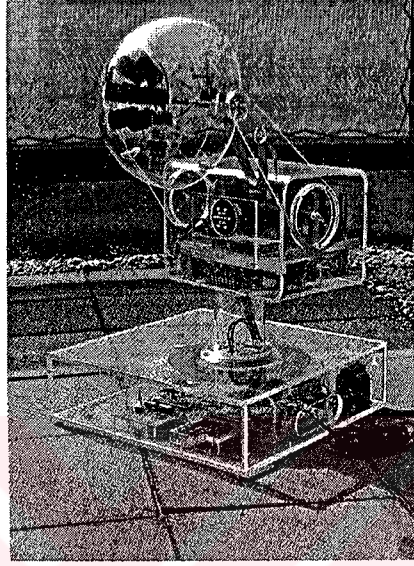
“Affedersiniz...Bir dakikanız var mı? ya da empoze edilmeyen bu tür ibarelerden birini soruyordu. Sonrasında ise yönlendirilmiş sorular

<sup>240</sup> A.g.k., 40.

<sup>241</sup> Christine BERGE, 'Macines a réve, Le "Bon Robot" de Gilles Roussi', Europe.

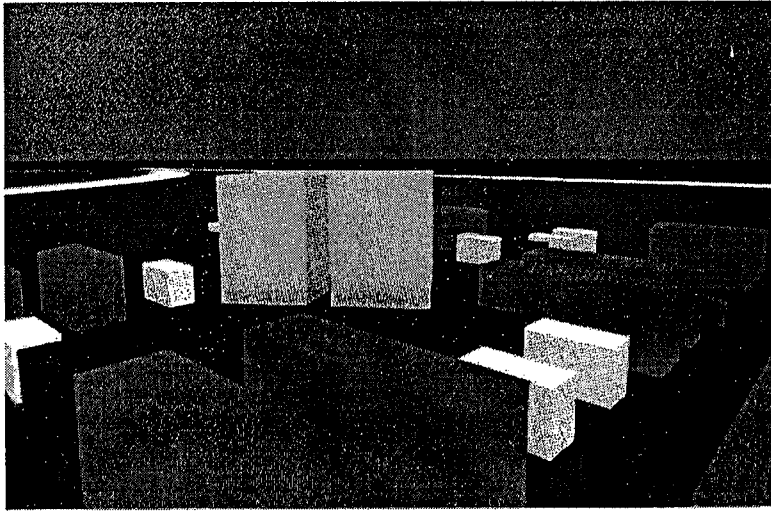


sorabiliyordu: ‘Lütfen beni bir parça sağa doğru çevirebilir misiniz?...Hayır!.. Öyle değil...başka türlü!..’ Bu şekilde işbirliğini hissediyor, daha çok talep etmeye eğilim gösteriyor, sonuna gelindiğinde ise, eğer işbirliği yapanlar izin verirse, buyurganlaşabiliyordu.... Nihayetinde, çalışmamın ardındaki amaç; istismar etmek değil, eğitmektir.”<sup>242</sup>



Resim V.59. Norman WHITE, *Facing Out Laying Low*, 1911.  
(Mikrobilgisayar kontrollü interaktif robot.)

**Matt Mullican**’ın interaktif bilgisayar grafikleri, daha geleneksel araçlarla yaptığı önceki çalışmalarının bir sonucudur. Sanatçının en tanınmış çalışması; Mullican’ın şehrinde bir gezintiyi içeren, 6 lazerdisk’den meydana gelen *City Project* (1989) (Kent Projesi)’dir.



Resim V.60. Matt MULLICAN, *Five into One*, 1991. ( *City Project*’in yeni versiyonu)

<sup>242</sup> Hannes LEOPOLDSEDER, *Der Prix Ars electronica*, 181.

Bir baseball sahasını yansıtan bu şehir; sınırlandırılmış ve farklı olarak renklendirilmiş bölgelerden oluşuyordu.

“Subjektif’ (nesnel) olarak adlandırılan kırmızı bölge, tinselliği temsil eder. ‘İşaretlerin Bölgesi’ olarak adlandırılan, siyah ve beyaz bölge, sadece dilde varolan işaret ve sembollerden oluşuyordu. ‘Çerçevelenmiş Dünya’ adlı sarı bölge, tüm dünyanın mikro-kozmik temsili, ‘Çerçevelenmemiş Dünya’ adlı mavi bölge, içinde yaşadığımız dünyaya en yakın olanı, ‘Maddesel’ olarak adlandırılan yeşil bölge ise, doğa ve nesnelere temsil ediyordu.”<sup>243</sup>

Hayali bir gezgin, belirli bir alanda yürüdüğünde, bütün şehir, buradaki bütün sosyal içerikle sınırlandırılmış coğrafi göstergeleri yoketmek amacıyla o bölgenin rengine bürünüyor. Mullican, şimdi, bilgisayarla biraraya geldiğinde stereoskopik bir görme sağlayan bir kask ile bu sembolik uzama girme olasılıklarını planlıyor.

**Vernon Reed**’in sibernetik mücevherleri ya da takılabilen mikro-sistemleri; Bilgisayar Sanatı’ndaki en ilginç gelişmelerdendir. Bilgisayarın, çağının sanatsal çalışmaların neredeyse tamamını derinden etkilediğini düşünen sanatçı; kişisel sanat anlayışıyla bütünleşen, ‘biyonik-estetik’ olarak adlandırdığı çalışmalarının, insan-makine ilişkisinin yeni bir türünün temelini oluşturduğuna inanır.

Elektronik çağın dramatik göstergelerindeki esas unsurlardan olan hareket ve değişim, sanatçının erken aşamalarda geliştirdiği şeyleri barındırmaktaydı. Bunlar, sanatçı tarafından tasarlanan, kristal sıvı gösterge panellerindeki real time<sup>244</sup> (gerçek-zaman) grafikleri üreten software programıyla çalıştırılan mikro-bilgisayardan oluşmaktaydı. Reed, daha sonraları, software uygulamalarını kontrol etmek için biyo-sinyallerle birleştirdiği, bir dizi araç tasarlamıştır. Bilindiği kadarıyla, bu tümüyle programlanabilir akıllı bilgisayarlarca oluşturulan yegane mücevherdir.

Çeşitli ifade biçimleriyle sanatsal alanda önemli ilginç çalışmaların ortaya konulduğu bu sanat biçiminin teknik özelliklerin ve getirdiği yenilikler, estetik yönelimlerle oldukça güçlü bir uyum sergilemiştir. Bilgisayar Sanatı’nın estetik yetkinliği; sadece teknik yeniliklere değil, sanatçının yaratıcı gücüne de bağlıdır. Estetik yönelimlerin tek bir imajdan, dört farklı sınıflamayla ele alınan enstalasyonlara kadar sınırsız çeşitlilikler gösterebilmelerine rağmen, aslında, bu çeşitli bilgisayar çalışmalarını kapsayan iki ana kategoriden söz edebiliriz: **Görsel ve İnteraktif çalışmalar...**

<sup>243</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 119.

<sup>244</sup> Real Time: Bir olayın gerçekleştiği ve bildirildiği veya kayıt edildiği anın neredeyse eşzamanlı oluşu. Bilgisayarın veriyi alır almaz işleyerek sonuca ulaştırması.

Görsel kategoride; **Kawagushi, Huitric ve Nahas, V. Magnenat Thalmann ve D. Thalmann** gibi sanatçıların çalışmaları sayılabilir. İnteraktif kategori ise; **Jeffrey Shaw, Edmond Couchot ve Jean-Louis Boissier**'in çalışmalarının da dahil olduğu, içerisinde çok sayıda yeni teknik ve estetik gelişimlerin birleştirildiği projelerdir.

**İnteraktif kategoride;** imajın, sanatsal ve fonksiyonel özerkliği, onun gerçek zamandaki anlık dönüşümleri, Bilgisayar Sanatı'nın kendine özgülüğünü onaylayan yeni kanallar açarken, tümüyle yeni bir araç ya da üslup olarak, sanal ve gerçek arasındaki yüzleşmeyi de temsil etmektedir.

“Burada üzerinde durulması gereken bir başka şey ise; **Theodore Roszak** gibi teorisyenlerin bir dizi eleştirileridir. Bu teorisyenler, bilgisayarın, itaatkar bir şekilde ve katı bir mantık silsilesiyle bilgi depolayan ve işleyen, olağanüstü bir yeteneğe sahip olduğunu kabul etmelerine rağmen, bu aracın insan hafızasının fonksiyonlarına sahip olduğu, insan mantığını ve düşüncelerini kesin olarak yansıttığı ya da insan beyninin bir benzeri olduğu iddialarına karşı çıkmaktadırlar.”<sup>245</sup>

Akıl ve makine arasındaki karşıtlığı anlamaya çalışan pek çok bilgisayar sanatçısı, imgeleme mantığı birleştiren sanatsal bir tavırla, aşkınlığa ulaşmaya çalışırlar. Bu bağlamda, günümüzde bilgisayarın aslında, sanatta yeni bir malzeme olarak değil, daha çok kavramsal içeriğinden dolayı kullanılması gerektiğini ileri süren **Timothy Binkley**'e göre:

“Tarihsel olarak bakıldığında, eğer Modernizm, temelde yeni araçlar ve ilerleme düşüncesiyle ilgilendiyse ve Kavramsal Sanat'ın Modernizm ve Postmodernist çoğulculuk arasında bir dönüm noktası olduğu kabul edilirse, günümüzde Bilgisayar Sanatı da, kısmen medya ile ilişkili, kavramsal temelli ve interaktivite ile ilgili olmasından dolayı, bu üç ayrı yolun bir devamı gibi algılanabilir.”<sup>246</sup>

Binkley, bilgisayarın ne bir araç, ne de bir aygıt olduğunu, kavrama gücümüzü zorlayan paradoksal niteliği ile, varetmediği ya da yokettiği imajlarla, sinema ve fotoğrafın mekanize yapısını zaman zaman kendisine benzettiğini düşünür. Fakat, sanatçıya göre;

“.....bilgisayarın ayrıcalıklı kültürel yönünü anlamak; onun, resim, heykel, fotoğraf ve video gibi geleneksel yöntemlerle olan radikal farklılıklarını anlamakla mümkün olabilir. Biraraya getirilmiş meta-aracının özelliklerinden daha fazlasını barındıran bilgisayarlar, tüm değerleri rakamsal olarak varolan paradoksal bir sanatsal gerçeklikte yer aldığından ‘hiper-medya’ tanımlamasını hak etmektedir. Hiper-medya; medya ile ilgili ne biliyorsak, sadece odur, atalarını (geleneksel sanat yöntemlerini), neredeyse doğüstü bir kıvraklıkla, kendisine sihirli dönüşümler ve çabasızsız bağlantılar kazandırarak aşar ve onların, radikal bir biçimde yeni sanat anlayışlarını tanımasını sağlar. Dahası, bilgisayar

<sup>245</sup> Theodore ROSZAK, *The Cult of Information: The Folklore of Computers and The True Art of thinking*.

<sup>246</sup> Timothy BINKLEY, “The Wisar of Ethereal Pictures and Virtual Places” Leonardo, 19.

yaygın anlamda bir araç olarak nitelenir. Fakat bilgisayar, medyanın manipülasyonunda kullanılan araçlara benzemez. Bilgisayar, çok yönlü hiper-medyaı oluşturan, hayalperest savruklukta aşırı bir uygulama zenginliğini barındırmasına rağmen, sonuçta, aygıt/ araç arasında gidip gelen bir mücadele sergiler. Hem ikisidir, hem de hiçbiri... Çünkü, bilgisayarın faaliyet alanı, somut malzemelerden değil, soyut enformasyonlardan oluşmaktadır.”<sup>247</sup>

**Michel Bret**'in **Procedural Art** (Prosedürel /Yöntemsel Sanat)'la ilgili savunması da bilgisayar hakkındaki önemli noktalardan biridir. Bret; “geleneksel araçların görsel sanatçılara sadece objelerle çalışma olanağı tanınmasına rağmen, bilgisayarın yaratıcı faaliyetlerin kaynağına ve sürecine girme olanağı verdiğini” söyler.<sup>248</sup>

**Roy Ascott**'a göre ise; “telematik’lerin (bilgisayarların ve telekomünikasyon sistemlerinin birlikteliğı) savunusunda; videotex, telefaks, laserdisk, bilgisayar animasyonları ve simülasyonları gibi yeni tekniklerin, toplumu, yaratıcı bir süreçte yeni bir ilişkiye davet etmesinden ve yeni bir görsel dili işaret etmesinden dolayı, yeni bir araçtan daha fazla bir şey olarak kabul edilmesi gerektiğidir.”<sup>249</sup>

Sonuçta; hem duyuşsal, hem de zihinsel boyutları olan bir devrim olarak değerlendirebilecek Bilgisayar Sanatı; sadece görselliğe değil; **Optik, Kinetik ve Katılımcı Sanat** (Participatory Art)'la başlayan araştırmaların ilerlemesi sonucu, farklı duyulara da hitap etmektedir. Diğer taraftan ise; çoğaltma ve programlama tekniklerinin, Kavramsal Sanat'ta elde edilen verilerle birleştirilmesi; bilgisayarın sadece bir araç ya da aygıt olarak değil, aynı zamanda, soyut bir enformasyon taşıyıcısı ve sibernetik uzamda sanal bir gerçeklik üreticisi olarak kullanılması, Bilgisayar Sanatı'na tümüyle interaktif bir alanda, çok sayıda olanaklar kazandırmıştır.

<sup>247</sup> Timothy BINKLEY, “The Quickening of Galatea: Virtual Creation without Tools or Media” *Art Journal*, 233-40.

<sup>248</sup> Michel BRET, “Procedural Art with Computer Graphics Technology”, *Leonardo*, 3-9.

<sup>249</sup> Roy ASCOTT, Roy (1988), “On Networking”, *Leonardo*, 231.

#### V.1.4. Elektronik Zaman-Sibernetik Uzam: İletişim Sanatı

20.yy. sanatı; teknolojinin sunduğu yeni olanaklar çerçevesinde, yeni ifade yolları kazanmıştır. Özellikle 20.yy.da iletişim ve enformasyon teknolojisi alanlarında ortaya çıkan gelişmeler, toplumların sanatsal, sosyo-kültürel ve ekonomik hayatında önemli değişimlere neden olmuş ve bu değişimler sanatın konusunu ve yöntemlerini belirleyen bir niteliğe kazanmıştır.

Sanatın, teknoloji ile bağıntılı olarak üretildiği sanat biçimlerine daha önce yukarıda değinmiştik. Bunlar yüzyılın başlarında aslında sadece sanatın konusu olarak ele alındılar. Yani sanatın üretim aşamasında teknolojik araçların kullanımı daha çok yüzyılın ikinci yarısından sonradır. Yüzyılın ilk yarısında sanatçı karşı karşıya kaldığı bu yeni teknolojik evrimleri tanımakla ve bunları yarattığı yeni toplum kültürlerini sorgulamakla meşguldü daha çokça... Fakat yüzyılın ikinci yarısından sonra, bu yenilikler, sanatın üretim aracı ve kendisi/içeriği olamaya dönüştüler. Bu dönüşüm yukarıda da incelediğimiz gibi iletişim teknolojilerini sağladığı kullanım olanaklarının bir şekilde sanatsal yaratı ile birlikte ele alınması ve geliştirilmesi biçimindeydi.

Enformasyon ya da Bilişim Çağı da diyebileceğimiz bu dönemde; özellikle yüzyılın son çeyreğinde, hassas bilgi-işlem teknolojilerine ulaşılması, o güne kadar ayrı gelişimler göstermiş farklı iletişim yollarının (metinle, imajla, sesle)<sup>250</sup> bütünleştirilmesiyle sınırsız olanaklar sağlamıştır. Bilginin dijitalize edilmesi ve nakledilmesi için bilgisayar ağlarının yaratımı, iletişim yollarını homojen ve tutarlı kılmıştır. Bu, iletişimin olanaklarını ve bellek kapasitesini köklü bir biçimde genişleten bir devrim olmuştur. Bu sayede, kelime işlem alanı yazıya açılmış, telefon ağı, teleks ve faks ile genişletilmiştir. Böylece; 'telematik'lerdeki gibi, enformasyon teknolojileri ile bütünleştirilen alan, audiovisual, videophone ve video disk gibi araçlarla ve ileri düzeyli televizyon ve elektron ışın teknolojilerine ait diğer bütün teknolojilerle desteklenerek genişletilmiştir. Bilginin coğrafi sınır tanımayan hızlı dolaşımı, dünyaya ilişkin geleneksel algılayışımızı tamamen değiştirmiştir.

<sup>250</sup> Yazının icadı ile sesin özelliklerini duymak değil, aynı zamanda kaydetmek de mümkün olmuştur. Fakat kaydedilebilen bu (seslerin) yazının çoğaltılarak kitlelere aktarılabilmesi, ancak matbaanın icadı ile mümkün olabilmıştır.1454 yılında Johann Gutenberg tarafından matbaanın icat edilmesi, yazılı metinlerin sınırsız sayıda kopyalanmasına olanak sağlamış, böylece kayıt araçları çeşitlenmiş, düşünce ve bilgi aktarılır ve yaygınlaşabilir hale gelmiştir. 19.yy.'da fotoğrafın ve hemen arkasından sinematografinin gelişmesi, radyonun ve televizyonun icadı, insanlar arasındaki işitsel ve görsel iletişimi kolaylaştırırken, enformasyonun yayılım hızını da çok büyük ölçüde artırmıştır. Zira, yeni medyada oluşturulan imajlar, istenildiği kadar çoğaltılabiliyor ve her yerde bulunabiliyordu. (H.Ş)

Elektrofotografik Sanat ya da kopya sanatı, teknik düzeyde, elektro-çoğaltım yöntemlerinden faydalandığı için, aslında bir iletişim sanatı olmamasına rağmen, bu sanata kaynaklık eden sanatsal uygulama kategorilerinden birisidir.

Elektrofotografik sanat, ya varolan bir veriyi aktarır (örn. sembolik ya da tamamen görsel bir hikayeyi yeniden değerlendirir) ya da yeni bir enformasyon yaratabilir (mesela, makinenin önündeki gündelik ya da 'şiiirsel' nesnelere yönlendirerek). Fotokopi makinelerinin teknik kapasiteleri arasındaki büyük farklılıklar kadar, sanatçıların çok çeşitli estetik hedefleri ve teknik işlemlere müdahale yöntemleri de bu çeşit sanatsal çalışmalara çok büyük zenginlik kazandırmıştır.

Elektrostatik, fotokimyasal ve termografik gibi yöntemler, Elektrografik sanat biçiminin üretiliş aşamasında kullanılmaktadır. Işığa dayalı optik elektrostatik yöntem, selenyum bir yüzeye imajın yansıtılmasını içeren fotokimyasal yöntem ve imajı seçilmiş taşıyıcıya sabitleyen termografik yöntem dijital yöntemlerle oluşturulmaktadır.

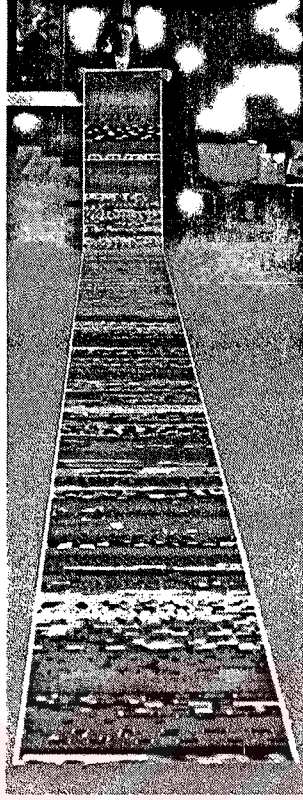
Elektrofotografik veya kopya sanatı içinde belli başlı üç eğilim ortaya çıkar:

İlki, sanatçının sonradan hiçbir müdahalesi olmaksızın, gerçek nesne ile makinenin bağıntısını kapsayan ve teknik olarak fotoğraf sanatına en yakın olan bir yöntemdir. Bu; sanatsal yaratımın makinenin direkt müdahalesiyle meydana gelişinden dolayı, kopya sanatının ilk örneklerinin verildiği türe **Pati Hill** ve **James Durand**'ın çalışmalarını örnekleyebiliriz.

"Örneğin, **Pati Hill**'in 1983'de 'Electra' sergisinde gösterilen *Chinese Scarf* (Çin Eşarabı)'ı; yaratıcı eylemin tüm anlarının ve sürekliliğinin direkt olarak gözlenebildiği, sanatçı tarafından dokunan kumaş parçalarından oluşuyordu.

**James Durand**, ilk çalışmalarında; el-yapımı nesnelere kopya makinesinin içine ya da önüne koyarak bir çeşit performans gerçekleştiriyordu. Durand daha sonraları, uzun mesafeli performanslar yaratmak için telefaks makinelerini kullandı. Sanatçı 1991'de, 'Bubble Jet' mürekkep baskı yöntemini kullandığı, *10,05 metre, 1 saat 40 dakika, 590 gram* adlı sanat çalışmasını gerçekleştirdi.<sup>251</sup>

<sup>251</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 123.



Resim V.61. James DURAND, *10,05 metre, 1 saat 40 dakika, 590 gram*, 1991  
(‘bubble jet’sanat)

İkinci eğilim, baskı tekniğine belki de en yakın olan, halihazırda var olan imajların dönüştürümü ve kombinasyonları ile ilgilidir. “Bu kategorideki en yaygın örnekler sanatçı kitaplarıdır. Örneğin; **Gudrun von Maltzan**, üzerine çizimler yaptığı fotokopileri, fotokopiyle yeniden çoğaltarak, onları bir kitap haline getirmiştir”.<sup>252</sup>

Üçüncü eğilim ise; resim ile kıyaslanabilir niteliktedir ve sanatçıya, fotokopi edilmiş nesnelerin renk, hacim, strüktür gibi-bilindik plastik unsurları korumak için, kimliklerini kaybettirme olanağı sağlayan grafik bir dille oluşturulur. “Örneğin, **Judith Christensen**’in 1983’teki ‘Electra’ sergisinde gösterilen, yırtık renkli kağıtların üzerine ışın yansıtmaları ile meydana getirdiği heykellerindeki gibi...”<sup>253</sup>

**David Hockney**’in bazı son dönem çalışmaları, fotoğraf ve videoya da yakın olsa da, telekomünikasyon sanatı ve kopyalama teknikleriyle daha alakalıdır. Hockney; sabit video kamera ve fotokopi makinesini birarada kullanır.

<sup>252</sup> A.g.k., 124.

<sup>253</sup> A.g.k., 124.

“Bazen fotoğraf makinesini de kullandığı çalışmalarında, kendi çevresinden bir kişinin fotoğrafını (sanatçının çalışmalarında sürekli işlediği bir konudur), üç farklı açıdan çeker, daha sonra ise, özel kağıtlara direkt olarak siyah-beyaz ya da renkli baskı yapabilen lazer baskı sistemindeki tarayıcı (scanner) yardımıyla, resimleri tekrar birleştirir. Arka planındaki kurgunun da yer aldığı bu lazer/kopya sanatı portrelerinde, özellikle çarpıcı olan şey; bu portrelerin sahip oldukları üçüncü boyut ve perspektiftir. Hockney; ayrıca telekopya tekniklerinin tüm avantajlarından da (fax gibi) yararlanır ve bazen de sergi alanında gerçekleştirdiği çalışmalarını, alıcı tarafından tamamlanmak üzere uzak mesafelere gönderir.”<sup>254</sup>

**Roy Ascott;** çalışmalarında, bilgisayarın elektronik ortamı sayesinde, yüz yüze iletişimde gerekli olan normal zamanın ve mekanın sınırlarını aşarak, katılımcılığı kolaylaştıran video sisteminin temel özelliğini çok iyi kullanan bir teorisyen ve. Telematik<sup>255</sup> alanının önde gelen bir sanatçısıdır.

Sanatçının, 1983’deki ‘Electra’ sergisinde gerçekleştirdiği bir etkinlik olan, *The Pleating of the Text: A Planetary Fairy Tale*’i (Roland Barthes’ın The Pleasure of The Text’inin Anısına İthaf Olarak), adlı çalışmasında telematik araçlar kullanarak interaktif bir ortam yaratmıştır. ‘Yaygın veya Katılımcı Yazarlık’ olarak da değerlendirebileceğimiz bu çalışma; elektronik ağ (internet ortamı) kullanılarak, dünya üzerindeki onbir ayrı şehirde yaşayan sanatçı gruplarının katılımıyla bir text’in oluşturulmasını kapsıyordu. Hikaye, her bir terminalden gönderilen text parçalarıyla, hergün yavaş yavaş geliyordu. Terminallerin çoğu, text oluşturulurken halk tarafından izlenebilir diye veri-sunucularına bağlanmıştı.

“Ascott için zamanımızın sanatı; bir sistem, işlem, katılım ve etkileşimdir. Değerlerimiz göreceli, kültürümüz çoğulcu, imajlarımız ve biçimlerimiz geçici olduğundan, anlamı ve bunun sonucunda da kültürü yaratan insanlar arasındaki etkileşim süreçleri de bunun bir yansımasıdır. Bundan dolayı, katılımcılığı kolaylaştıran ve genişleten bu sistem ve yöntemler, bilgisayar kontrollü kablo ve uydu bağlantılarına dayalı telematik sistemlerin yardımıyla, bir dünya izleyicisi yaratmak için sanatçılar tarafından kullanılmıştır.”<sup>256</sup>

Ascott’un interaktif bir enstalasyon ve bilgisayar ağı (internet) projesi olan bir başka çalışması da. *Aspects of Gaia*<sup>257</sup>: *Digital Pathway Across the Whole Earth* (Gaia’nın Görüşleri: Dünya Çevreleyen Dijital Patikalar)’dır. Sanatçının, **Peter Appleton, Mathias Fuchs, Robert Pepperell ve Miles Visman**’la birlikte tasarladığı, adlı bu çalışma, 1989’da

<sup>254</sup> Frank POPPER, Art of the Electronic Age, 124.

<sup>255</sup> Telematics: terimini telefon, teleks ve fax’ı kapsayan tele-komünikasyon sistemleri ve bilgisayarların yaklaşmasıyla ortaya çıkan yeni elektronik teknolojilerini tanımlamak için, 1987’de Simon Nora ve Alain Minc tarafından türetilmiştir.

<sup>256</sup> Frank POPPER, Art of the Electronic Age, 125.

<sup>257</sup> Gaia: Yunan Mitolojisine göre; Toprak Tanrıçası, Titanların annesi.



Avusturya Linz’de, ‘Sanat ve Teknolojinin Elektronik Sanatlar Festivali’nde yukarıda açıklanan felsefeye uygun, hassas ve karmaşık, çok-araçlı (multi media) bir çalışma gerçekleştirmiştir.

“Çalışma; farklı birçok ülkeden sanatçılar, müzisyenler, bilim-insanları ve diğer yaratıcı bireyler arasında, elektronik ortamda bir etkileşim yaratıyor ve çok açılı bir perspektiften: bilimsel, kültürel, ruhsal ve mitolojik bir dünyanın (Gaia) temsilini sağlıyordu. *Gesamtkunstwerk* ya da daha uygun bir ifadeyle *Gesamtdatenwerk* geleneğinden türeyen bu birleştirici yollar, bir çeşit kavramsal şemsiye oluşturuyor ve dünyada pek çok yerde ulaşılabilen ve eşlik edilebilen sesler, textler ve dijital imajların yaratıcı ve enerjik dönüşümleri ve yeniden oluşumları sayesinde, küresel uyumları hedefleyen dijital ortamlar yaratıyordu. Sanal ortam, sanal imaj ve sanal gerçeklik de, Ascott tarafından meydana getirilen telematik ağlarla paylaşılabilen deneyim kategorileriydi. Bunlar; aynı zamanda ‘siber-uzam’ (cyberspace)’a doğru bir harekete olanak sağlıyor ve fiziki olarak yeri değiştirilen diğerlerinin sanal varlığı ile bir üst-gerçeklikte (hiperreality) birleşiyordu. Kulaklıkları mikrofona, veri eldivenleri ve diğer, veri giysilerinin kullanımıyla bu katılımlar ve bu yolla meydana gelen duygu ve algılar, ‘gerçek’ gibi deneyimlenmiştir.”<sup>258</sup>

Ascott’a göre, “gerçekten sanala olan geçiş bağlantısız olacaktır, tıpkı insan-robot özdeşliğinden alınan ve farketirmeden ruhlarımıza sızan sosyal davranışlarımızdaki değişiklikler gibi...”<sup>259</sup>

**Derick de Kerckhova, Mario Costa, Fred Forest, Christian Sevette, Stéphan Barron, Natan Karczmar, Robert Adrain** ve diğer bazı sanatçılar; bu alandaki sanatçı ve teorisyenlerin uluslararası bir araştırma konsorsiyumu olan ‘Aesthetics of Communication Group’ (İletişim Estetiği Grubu) adlı bir çalışma içinde projelerini biçimlendirmişlerdir

**Costa**, 1983’de bu düzenlediği ilk çalışmasında, yeni iletişim teknolojileriyle bağlantılı estetik ve psikososyal bir teoriyi detaylı olarak ele almak ve bütün dünyadaki ilgili sanatçı ve akademisyenlerle bağlantı kurmak olan, grubun iki ana amacını ortaya koyuyordu. “Grubun asıl amacı; yeni iletişim teknolojilerinin olanaklarını kullanarak, ‘gerçek’ uzam ve zamana ilişkin deneyimlerimizi dönüştürmek ve mekana bağlı olmayan yeni etkinler yaratmaya dayanıyordu.”<sup>260</sup>

<sup>258</sup> Frank POPPER, A.g.k, 125..

<sup>259</sup> Roy ASCOTT, “Gesamtdatenwerk, Konnektivital, Transformation und Tranzendenz” *Kunstforum*, 100-09.

<sup>260</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 125.

Costa'ya göre;

“İletişim estetiği; sanat, bilim ve teknolojinin sıradışı birlikteliğiyle, yeni çağın ruhunu öngörebiliyordu. Bu, gerçek zamanda oluşturulan ve uzaktan kumanda teknolojisi sayesinde fiziki uzaklıktaki yerlerin görsel olarak birleştirildiği etkinliklerin estetiğidir. Bu tür bir etkinlikte, aslolan içeriğin değiş tokuşu değil, daha çok değiş tokuşun işlevselliğini ve etkinleştirilmesini sağlayan iletişim ağlarıdır. Sıradan nesnelere algıladığımız zamanı ve mekanı dönüştüren, yapay ya da mekanik enerji (elektrik, elektronik), yaşamsal ve organik enerji (ussal, duygusal, bedensel) ve maddesizleştirilmiş alanlar, estetik nesnenin yerini alır. Diğer bir deyişle , aktarılan konu artık kendisi ya da kendisi olmayanın katı karşılığı ile belirlenemez, fakat enerjinin birlikte akan alanının bir parçasına dönüşür. Sonuç olarak, etkinlik; sanalın, ayrık ya da uzaktan varedilmiş yeni olgusunu etkin kılar ve ifadesiz bir esrime ile Kant'ın yücelik duygusunu akla getirir.”<sup>261</sup>

**De Kerckhove;** duygu, düşünce ve eylemsek güçlerimizi, genişletilmiş mesafelere yaymak için teknolojinin kullanımını ele aldığı bir etkinlik olan, ‘Transinteractivity’yi, Kasım 1988’de Paris ve Toronto’da eş zamanlı olarak gerçekleştirmiştir.

“Sanatçıya göre; iletişim araçları düşünce biçimimizi bütünüyle değiştirir ve onları anlamamız için yeni bir yaklaşıma çağırırlar bizi... Bu etkinlikte yer alan sanatçılar; kişisel psikoloji ve kişiler arası teknoloji arasındaki köprüye davet edilir.”<sup>262</sup>

Bu etkinliğe katılan bütün sanatçıların eylemleri aslında, zaman ve mekan standartlarımızı değiştirmeye başlayan yeni teknolojik araçlarla kurulan diyalogun psikolojik ve sosyal etkiler yaratıp yaratmayacağı gibi bir sorgulamayı içeriyordu.

Üç aşamadan oluşan çalışmanın; “birincisi karşılıklı etkileşime (interactivity) adanmıştı, ikincisi algılarımızın teknolojik yayılımları ve bu gelişmenin bizim mekansal duyarlılıklarımızdaki etkisi, üçüncüsü ise estetik ve iletişim ile ilgileniyordu.”<sup>263</sup>

Leonardo dergisinde konuyla ilgili bir makalede, de Kerckhove;

“İletişim sanatının yeni mekansal duyarlılıklar ortaya koyduğundan bahseder. Ona göre; küresel öneme sahip aklımızın teknolojik açılımları olan radyo, telefon ve bilgisayarlar ‘Psikoteknolojiler’dir. Psikolojik olarak da, aslında, batı toplumu teknolojik ilerlemelerimizin genişleyen boyutlarını günlük hayatı ile bütünleştirecek kadar yeterlikte gelişmemiştir. Küresel çevreye karşı tutumumuz ise, bütünüyle Rönesans temelli eskimiş ve yetersiz kavramlarla donatılmıştır. Buna karşın,

<sup>261</sup> Mario COSTA, “Technology, Artistic Production ve Aesthetics of Communication” *Leonardo*, 123-26.

<sup>262</sup> Frank POPPER, A.g.k., 126.

<sup>263</sup> Escape SNVB International, (1990) *Les Transinteractifs*, Ates du colloque, 4-5 Kasım 1988 au Centre Culturel Canadien, Paris.

internet ağları ve uydu komplekslerimizden oluşan çevremize yakışır yeni bir mekansal duyarlılığa ihtiyacımız var. Bu bağlamda, iletişim sanatının rolü, mekanla olan psikolojik ilişkilerimizi ve mekan kavramını etkileyen iletişim teknolojilerindeki yolları ifade etmektir.<sup>264</sup>

“İlk etkinliklerden bir başkası, Mario Costa’nın yönetiminde, Mayıs 1985’de Salerno’da gerçekleştirilmiş olan ‘ARTMEDIA: Video ve İletişim Estetiği ile ilgili Uluslararası Bir Toplantı’dır. Burada, iletişim estetiğinde önemli bir yer tutan bir yayına yer verilmişti. Bu yayında, Costa’nın üzerinde durduğu üç önemli konu ve de Kerckhove’in ‘İletişim Estetiğinin Bazı Psikoteknik Temelleri’ isimli metni dışında, **Robert Adrian, Roy Ascott, Fred Forest, Eric Gidney, Natan Karczmar, Tom Klinkowstein, Mit Mitropoulos ve Jean-Marc Philippe**’in makaleleri de yer almaktaydı.<sup>265</sup>

**Fred Forest**, 1968’de, geleneksel resimden vazgeçerek, Video Sanatı ile ilgilenmeye başladığından beri, iletişim sanatının en önde gelen sanatçılarından biri olmuştur.

Forest’a göre,

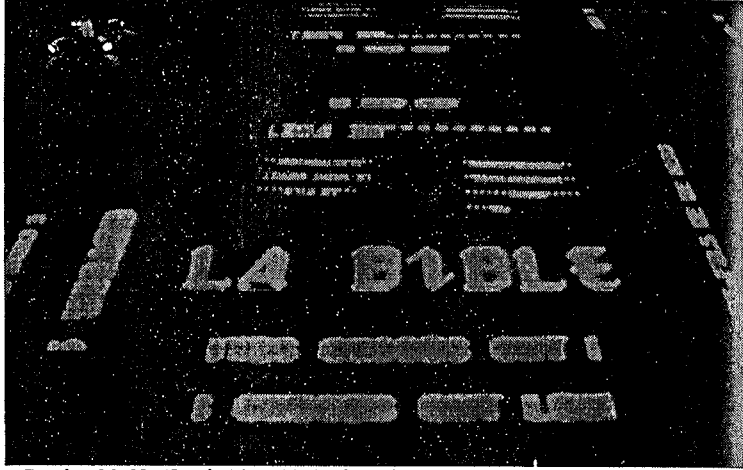
“İletişim Estetiği Grubu’nun; kendisini, gelişmiş endüstri toplumunun teknolojik olarak incelikli çevresine yönlendirir ve geleneksel çözümlerin ötesinde yaratıcı ve eleştirel reformlar sunar. Grup; uzak mesafeli hızlı bilgi alışverişiyle ortaya çıkan yeni duyarlılık araştırmalarını irdeleyerek, kendisini, endüstri ve iletişim teknolojilerini etkileyen değişikliklerin tam merkezine konumlandırır. Bu estetik aktivitenin ele alındığı biçimler; uzak mesafeden fiziksel bir varlık sahneleme, ‘interaktivite’nin (karşılıklı etkileşimin) çabuklaştırılmış ya da geciktirilmiş oynusallığının yakınlaştırılması, bellek ve gerçek zamanın bütünleştirilmesi ve gezegensel bir iletişim olduğu kadar insanın sosyal gruplandırılmalarının da detaylı bir çalışmasıdır... İletişim sanatçılarının yansıttıklarını yönlendiren şey, internet’in; bir teknisyenin bakış açısından, bilgiyi dağıtıcı özelliğinden ziyade, yeni bir mekan biçimi, yeni bir zaman anlayışı ve yeni bir imgelem alanına kapılar açan sembolik düzene dayalı elektronik bağlantı niteliğidir.”<sup>266</sup>

Forest, iletişim olgusu ile ilgili araştırmalarını sürdürürken, kendi sistemlerini yaratmak için, farklı tipteki araçları bütünleştirir.1990’lı yıllarda gerçekleştirdiği enstalasyonlarında, teknolojinin gündelik hayatta kullanılışı ile sanatsal kullanımı arasında bir bağ kurabilmek için, elektronik gazete kullanmaktaydı.

<sup>264</sup> Derric De KERCKHOVE, “Communication Arts for a New Spatial Sensibility”, *Leonardo*, 131.

<sup>265</sup> Artmedia: Rassegna Internazionale d’Estetica del Video e della Comunicazione, Mayıs 1985. Salerno.

<sup>266</sup> Fred FOREST, “L’estetique de la communication”, *Les Transinteractifs*, 91.



Resim V.62. Fred FOREST *The Electronic Bible and the Gulf War* (Kumların Arasından Bulunmuş İncil.), 1991.

“İlk olarak 1991’de Rheims’deki ‘Artists and Light’ (Sanatçılar ve Işık) sergisinde gösterilen *The Bible Culled From The Sands* (Kumların Arasından Bulunmuş İncil) adlı bu enstalasyon çalışmasında; bir sözlükten alınan ve biri İncil’in, diğeri ise elektronığın iki ayrı tanımı arasında gezinen elektronik diyotların kırmızı ışığından oluşuyordu. Burada, iletişim; kelimelerin sürekli sıralanışı ve ışığın sürekli akışıyla, mekanik ve gerçek olmak üzere iki düzeyde ele alınıyordu. Forest çalışmaya aslında *The Electronic Bible and the Gulf War* (Elektronik İncil ve Körfez Savaşı) ismini vermiş, fakat Rheims sergisinin organizatörü bunu değiştirmiştir. Paris’teki ikinci bir fırsatta, Forest çalışmasını orijinal adıyla göstermiştir. Forest, tek tanrılı üç ilahi dinin Körfez Savaşı’na karışmış olmasıyla şaşkınlığa uğramıştı ve ‘Eski Ahit’ten alıntılarla ikonik kişiliklerin (politikacılar ve yüksek rütbeli askeri personel gibi) sözlerini yan yana koyarak, tarihin tekerrürden ibaret olduğunu göstermek istemiştir. Bunu yapmak için, İncil’den ve gazetelerden birbirine benzer (İncil’deki soyağacı ile askeri malzemelerin uzun listesini üstüste bindirerek) pasajlar seçti ve bunları, zeminde özel olarak ayrılmış bölümdeki levhaların üzerinde, kelimelerin ışıltılı akışıyla eşzamanlı olarak gösterdi.”<sup>267</sup>

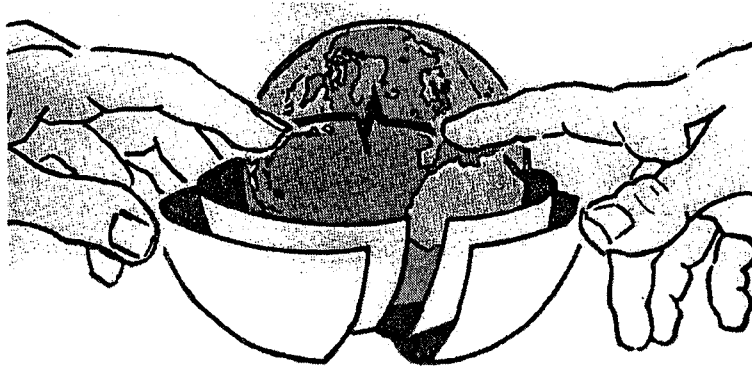
**Christian Sevette** de İletişim Estetiği Grubu’nun bir diğer üyesidir. 1949’da Kazablanka’da doğan ve Paris’te Güzel Sanatlar eğitimi alan sanatçı, şimdilerde bir opera için sahne tasarımı yapımaktadır.

1973’ten beri üzerinde çalıştığı, *Propositions of Figurative Communication* (Figüratif İletişimin Oranları) çalışmasıyla, kendi kişisel pozisyonunu en iyi şekilde tanıtmak amacıyla interaktif figürasyon kavramını ortaya koymuştur. Ayrıca, sanat tarihi ile yüksek-teknoloji sanatını ve teknolojiyi uzlaştırmayı denediği çalışmalarında Michelangelo ve Tintoretto<sup>268</sup>

<sup>267</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 127.

<sup>268</sup> Christian SEVETTE, “Histoire de l’art/Translation du Corps. Figuration Interactive”, *Les Transinteractifs*, 115.

gibi klasik sanatçıların çalışmalarından ‘alıntılar’ yaparak çalışmıştır. Sanatçının pek çok enstalasyonu, performans çalışmaları ve kendini İletişim Sanatı’na adanması, onu bu yeni sanat biçiminin önemli takipçilerinden biri yapmıştır.

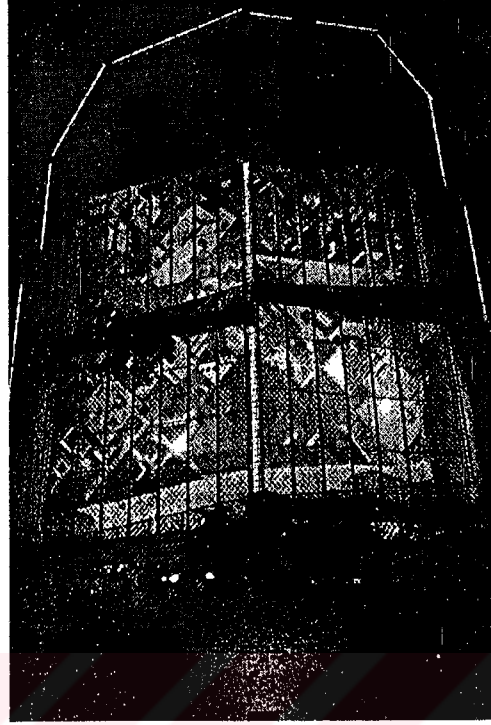
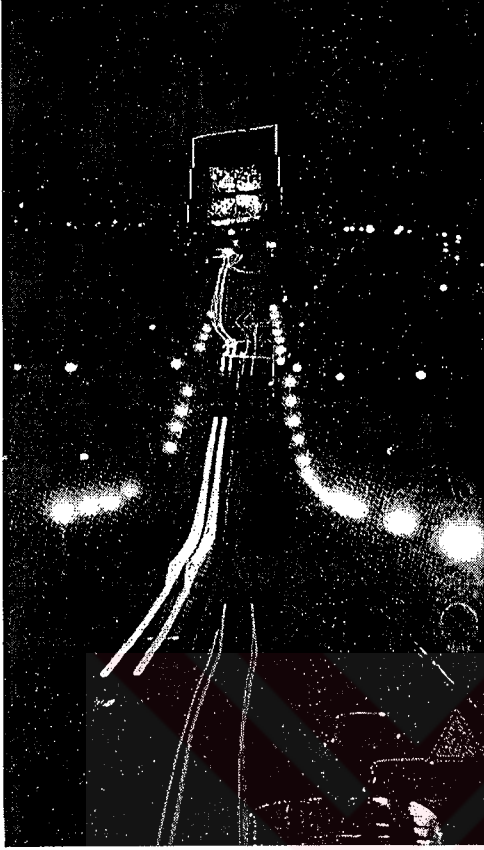


Resim V.63. Christian SEVETTE, *The Transatlantic Touch*, 1988.

**Jean-Claude Anglade** da İletişim Estetiği Grubu’nun bir diğer sanatçısıdır. Genellikle ortaklaşa gerçekleştirdiği çalışmalarında, izleyici ile karşılıklı etkileşim içinde olmayı ön plana çıkaran çalışmalar gerçekleştirir.

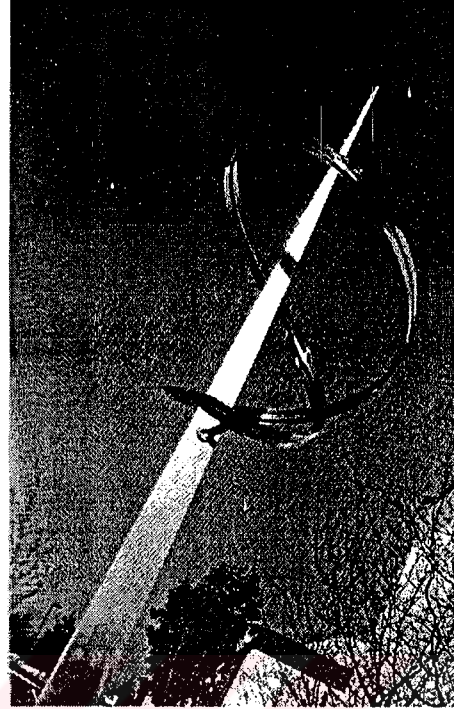
“Ona göre, bir imajın algılanması, izleyicinin imgelemi ile karşılıklı (interaktif) bir etkileşimi gerekli kılar. Böylece sanat, uygulamadaki belirleyici bir biçim olarak, yaygın bir imgeleme dönüşür. Anglade, İncil mitinin sıkça başvurduğu yaratıcı uygulamanın, kişisel bir kimlik beyanı ve evrensel bir duyarlılık arayışı arasında yakalandığını ileri sürmektedir. Bu, birbirlerini bireysel ve toplu bir kıskançlıkla izleyen öncülerini alttan alta kamçılamıştır. Anglade; *Image of the Valley* (1988) çalışmasında özellikle bu mite uygun bir yer olarak, Paris’in birkaç mil doğusundaki Noisiel’e otobandan giriş kavşağının üzerindeki bir su tankı kulesini seçmiştir. Mimar Christian de Porzamparc ile birlikte tank kulesini, zirvesine spiral olarak yükselen on parçalı bir malzeme ile sarmış ve yakındaki Marne-la-Vallée kasabasının dahi fark edilmesini sağlamıştır. Anglade için bu; yapının iç mekanını kuşatan ve dışından gözükken devasa bir ortak imgeyi fark etmek için; su tankının yakınında yaşayanlar ile yaratıcı bir oyun düzenleyerek, tankın bulunduğu yer ve orada yaşayanlar arasında bir çeşit ilişki oluşturmaktır. Bu şekilde, Anglade; Val Maubuée’da yaşayan katılımcılarla, renk filtreleri kullanarak devasa bir vitray pencere yaptı. Bu iş için yapılan maket, öğelerin rastgele düzenlenmesiyle ve 1988 boyunca gün ışığı, ay ışığı demeden ortaklaşa bir yaratıcı çalışmayla gerçekleştirilmiştir.<sup>269</sup>

<sup>269</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 129.



Resim V.64.-65. Jean-Claude ANGLADE, *Image of the Valley* 1987-88. (Fransa, Marne-la-Vallée (Nisiel)'deki vitray yapıdan iki görünüm. )

Jean-Marc Philippe ve Pierre Comte gibi diğer iletişim sanatçıları ise; uydu yayınları ile ilgili projeler geliştirdiler. Philippe'in *Celestial Wheel* (Göksel Çember) (1988) ve Comte'nin 1979-80 arası gerçekleştirdiği *ARTSAT* (*Art Satellite*) projesi, astrofizikçiler ile birlikte geliştirilmiş ve sadece alışık olunmayan algısal deneyimlere olanak sağlamakla kalmamışlar, aynı zamanda uydu istasyonlarının ve diğer kozmik projelerin tasarımları için temel olarak kullanılacak çalışmalar olmuşlardır. Bu projeler, evrenin fiziksel özelliklerini (mesafe, güneş ışınları, vs.) kullanarak gerçek olaylara dayanan, bilimsel ve teknik bakış açısıyla, izleyicinin evrene yeni bir anlayışla yaklaşmasını amaçlıyordu. Philippe; 1983 'Electra', 1985 'Les Immateriaux', 1985 'Artmedia' ve 1988 'Transinteractivity' gibi İletişim sanatı ile ilgili pek çok sanatsal etkinlikte yer almış, uzay sanatı veya sanatsal yaratıcılık üzerine yazılar yazmış, 16.yy. Benin maskesine dayanan bir imaj geliştirme programı olan *Autopsy of a Mask*'tan, en son uydu istasyonu projelerine kadar, gerçekleştirilmiş veya gerçekleştirilmemiş pek çok projeye imza atmıştır. .



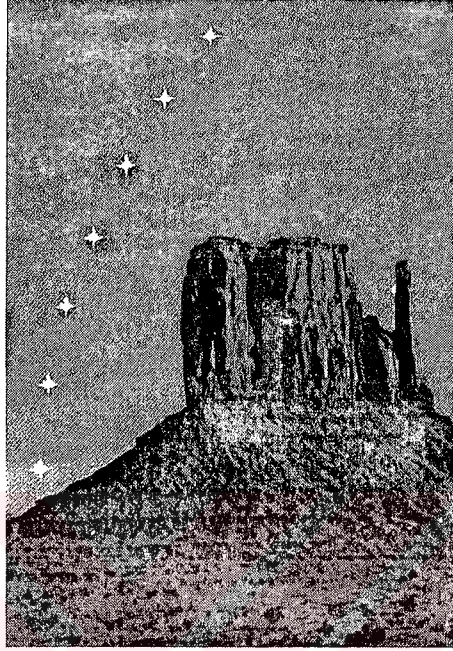
Resim V.66.–67. Jean-Marc PHILIPPE, *Totem of Future*, 1989  
(San Francisco’da, kış mevsiminde 5 C sıcaklıkta ve yaz mevsiminde 40 C sıcaklıkta değişen iki ayrı görünümü.)

Jean-Marc Philippe; bilimsel verilere sanatsal bir duyarlılık kazandırarak gerçekleştirdiği ve dünyayı yörüngesel uydularla çevreleyen bir çember parçası oluşturan ‘*Celestial Wheel*’(Göksel Çember) adlı çalışmasıyla tutkulu projelerinden birini ortaya koymuştur. Çalışmanın yeryüzünü kuşatan izleyiciye yakın genişlikteki ölçeği; kendimizi kavramak için yeni yollar önerdiği gibi, yeni üçüncü bin yılın düzenini sembolize etmek için de tasarlanmıştır. Böylece bu çalışma, hem yeni fiziksel gözlem noktalarından ve hem de görmenin metafizik yolları olarak, uzayın çifte algısını eşzamanlı olarak ortaya koyuyordu.

Bu çalışma sanat ve doğa arasındaki yakınlığı irdelerken, ağırlıklı olarak bilimsel verilerle oluşturulan bir yapının sanatsallığı hakkında da kimi problemleri akla getirmiyor değil, ancak iletişimsel alanda evrilen böylesine önemli bir yapının, bilimsel bulguların yaratıcılığı ne denli kıskırttığını yansıtmak adına önemli bir örnek oluşturduğunu da belirtmek gerekiyor burada...

“Uzayın sanatsal kullanımı olarak *Celestial Wheel* (Göksel Çember) kavramı; hem imgelemimizi uyandırabilir, hem de bizi rahatsız edebilir. Philippe tarafından görselleştirilen; yörüngede birbirine eşit kırk kadar uydu istasyonunun çevresini ve dünyayı esas alan ve genellikle iklim, telekomünikasyon ve diğer faydalı amaçlar için kullanılan bu sistem; ayrıca yeryüzünden kontrol edilerek çalıştırılabilen ve Venüs’ün en parlak konumundakinden daha parlak gözükken ışık sinyallerini dünyadan gönderebilen destekleyici lazer ışınlarına sahipti. Her bir birey kendi

bulunduğu yere bağlı olarak bu çemberin durumunu algılıyordu. Böylece, *Celestial Wheel*'e ekvatorдан bakılırsa, bakan kişinin tam kafasının üzerinde olacaktı ve izleyici kutuplara doğru yaklaştıkça yataylaşacaktı.”<sup>270</sup>



Resim V.68. Jean-Marc PHILIPPE, *Celestial Wheel*, 1988.

Sanki Mısırlıların yıldızlarla kurdukları gizemli ilişki gibi, uzaysal bir etkileşim modeline yönlendirilen izleyici, uzamsal anlamda da oldukça farklı bir deneyimi yaşıyordu. Uydusal bir iletişimle, dünyaya ve tüm kavrayış biçimlerine yeni boyutlar ekleyen insanlık, daha önceleri hayal bile edemediği farklı algısal süreçlere dahil ediliyordu.

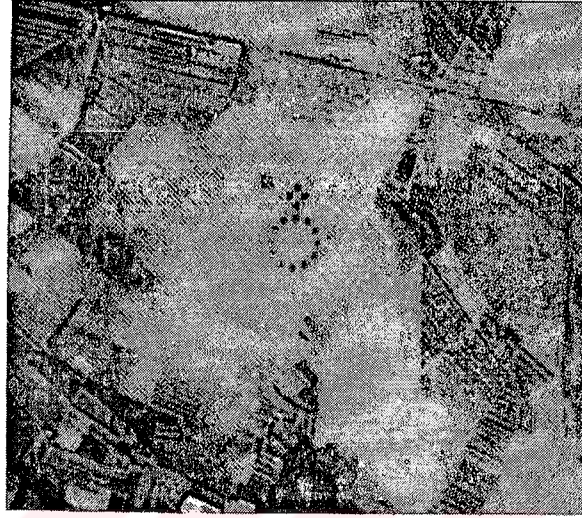
“Işığın bir uydudan ötekine geçme yanılısamıyla, kendi yörüngesinde her 0,9 saniyede bir oluşturduğu dolanımı seyretmek mümkün olacaktı ve bir kez bakıldığında hem gerçek zaman içinde değişen, hem de algılarımıza bir anda ulaşan ışığın olağanüstü hızını hissedebilecek ve görebilecektik. Dahası, bu muhteşem ışık gösterisi, çeşitli fonksiyonlara, hatta dünyaya geldiği varsayılan sinyallere bile uygulanabilecekti. Bu ve diğer ‘Uzay Sanatı’ projeleri; gökbilimciler, astronomlar ve konunun dışındaki diğer insanlar arasında, bu tür uluslararası (transnational) etkinliklerin yasal denetimi konusunda kaygılara neden oldu.”<sup>271</sup>

<sup>270</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 130.

<sup>271</sup> Jean-Marc PHILIPPE, “Space Art: A call for a Space Art Ethics Committed”, *Leonardo*, 129-32.



1979'a kadar Kavramsal Sanat ile uğraşan Pierre Comte, bu tarihten itibaren çeşitli uzay araştırma programları ile yaratılmış yeni boyutlarla ilgilenmeye başlamıştır.



Resim V.69.-70. Pierre COMTE, *Art-Spot 'Earth Signature'*, 1989. (6 Ekim 1989'da, 'Spor I uydusu, dünyadan 830 km uzakta 'Dünya Gezegeni' sembolünün fotoğrafını çekti- Avrupa Kıtası ile uzay boşluğu arasındaki ilk estetik etkinlik.)

“Sanatçı, Uzay Sanatı'nın teorik yorumunu kendince geliştirirken, sanatsal düzenlemenin de iki ana tipini tanımlamıştır: dünyada konumlandırıp uzaydan görülmesi istenenler ve yörüngeye yerleştirilip dünyadan görülecekler. Sanatçı, bu iki görüşünü, 1989'da Paris, Grand Palais'daki 'Utopian Creators of Europe' sergisinde gösterdiği ARSAT projesi *Selenopolis*'de tanıtmıştır.”<sup>272</sup>

İlk iletişim sanatçılarından biri olan **Natan Karczmar**'ın en önemli çalışması; belirli bir kentsel bölgenin, farklı kesitlerden elde edilmiş görüntüleriyle üretilen çoklu video kayıtlarının daha sonra, bir dizi video monitöründe radyo haberleriyle eşzamanlı olarak tekrar gösterilmesidir. Kente ilişkin görüntülerin üst üste bindirilmesiyle 'kentsel bir kolaj' oluşturan Karczmar, bu görüntülerin altına döşediği haberlerle, karmaşık bir görsel-işitsel alan yaratıyordu. Bir kentin görsel kimliğine dair kodlardan yola çıkılarak yeniden oluşturulan ve bu kodlarla harmanlanarak üst-gerçekliğe çekilen görsel belirtkeler, tümel olarak yine o kentte yaşananları imleyen ya da oradaki bireylerin her birinin elde ettiği benzer enformasyonlara gönderme yapan ilginç bir yapıya dönüşmüştür. Bu bağlamda

<sup>272</sup>, L'Europe des Créateurs, Utopies 89, (1989), (Sergi Katalogu), 142-43, Paris.

yaklaşıldığında, tümüyle eklektisist bir mantıkla ele alınan bu iletişimsel tasarım, kuşbakışı kent görünüşlerle kente ve nihayetinde orada yaşayanların kendi kimliklerine damgasını vuran bir mekana farklı bir gözle bakmalarını isterken, aynı zamanda da haber kayıtlarıyla bu denli geniş ölçekteki bir alana yayılan iletişimin gücünü göstermektedir.

Karczmar tarafından gerçekleştirilmiş daha tutkulu proje ise; müzeler arasındaki iletişimin egemenliğinin geliştirilmesini öneren *Art Planet 1989*'dur. Amaç; başlangıçta videonun geleneksel olanaklarını basit bir biçimde kullanmak iken, sonrasında ise videonun faaliyetlerini, iletişim teknolojisinin diğer biçimleri ile genişletme hedefiyle halka daha çok video enformasyonu üretmek için müzeleri teşvik edecek bir dağıtım ağı yaratmaktır.

**Mit Mitropoulos**'un *Face-to-Face* serisi, videodan videoya gerçekleştirilen en çarpıcı düzenlemeler arasındadır.

“Sanatçı; herhangi bir telekomünikasyon aracının, çoğu algılanabilir düzeyde, eşzamanlı olarak birleştirmemizi ve ayırmamızı olanaklı kılan basit bir anlamda tanımlanabileceğini ileri sürer. İki yönlü (karşılıklı) interaktif kablolu televizyon; mekanı olduğu kadar onun içindeki davranışlarımızın düzenlenmesinde de iletişim teknolojilerinin ve interaktif ağların potansiyel etkisini açığa çıkarabilmektedir. Eylül 1989'da Hollanda'da monte edilen enstalasyon *Face to Face 4*'de, iki kişi; aynı mekanda, fiziksel ve görsel olarak dikey bir bariyerle ayrılmış olmalarına rağmen, televizyon ekranları sayesinde birbirleri ile iletişim kurabiliyorlardı. Bunun da ötesinde, birbirlerine dokunup, birbirlerini duyabiliyor ya da eğer biri, her ikisini ayıran alana belli bir mesafede yaklaşabilirse, bu bariyeri geçebiliyordu. Her iki katılımcı da; birbirinin alanına girmek için, aynı ölçüde kontrole sahiptiler.”<sup>273</sup>

İletişimin Estetiği Grubu'nun bir diğer sanatçısı **Stéphan Barron**; işe mühendislik eğitimi alarak başlamış, fakat kendi deyimi ile medya teknolojisinin yeni etkilerinin ‘yararlı adamı’na dönüşmüştür. 1983'ten itibaren, Atlantik'in üzerinden radyo ve telefaks kullanarak birkaç performans gerçekleştirmiştir.

“Eylül 1989'da *Lines* adlı bir performansında; **Sylvia Hansmann**'la birlikte, Greenwich Meridyeni'nden, İngiliz Kanalı kıyısındaki Villers-sur-Mer'e, oradan da İspanya'nın Akdeniz kıyısındaki Castellon de la Plana'ya kadar otomobil kullanmışlardır. Yaptıkları seyahat süresince gezileri ile ilgili görüntüleri ve metinleri, bir araba faksı ile Avrupa'daki sekiz bölgeye göndermişlerdir. Hızlı iletişim teknolojilerinin bu şekilde kullanımı; en temel insan sembollerinden biri olan bir çizgiyi ifade etmenin yeni bir yolunu sunuyordu. Bu fakslar Meridyenin parçalı bir şekilde yansıtılmasıydı ki bu da, bütünü temsil eden çizgisel parçaların

<sup>273</sup> Mit MITROPOULOS, “A Sequence of Video-to-Video Installations Illustrating the Together/ Separate Principle, with Referances to Two-Way Interactive Cable TV Systems”, *Leonardo*, 207-11.

nakledilmesi idi. Meridyenlerinin bu şekilde deneyimlenmesiyle, katılımcılar; kendilerini onu ölçüyormuş gibi hissedebiliyorlardı. Barron'un niyeti; böyle uzun menzilli bir telekomünikasyon kullanarak, gezegensel bir bilinç ve ekolojik bir duyarlılık yaratmaktı. O; bunu, tipik bir Postmodern bir iletişim nesnesi olarak düşünse de, *Lines*; Performans Sanatı ve Toprak/Kara Sanatı (Land Art) gibi önceki avant-garde sanatsal etkinlik geleneğinin bir devamı niteliğindedir. Bu çalışma; izleyicinin önündeki somut bir sunumla sınırlı olmayışıyla, onlardan ayrılıyordu.”<sup>274</sup>



Resim V.71. Stéphan BARRON *Lines*, 1989.

İletişim Estetiği Grubu'nun bir diğer öncü sanatçısı olan **Robert Adrian**; Atrex bilgisayar ağının gelişimiyle işlerlik kazanmış eklektik bir multimedya yaklaşımına sahipti. Kanada'nın I.P. Sharp firmasının desteği ile, Adrian'ın yönetimi altında çalıştırılan Artex; tanışmak, tartışmak, müzakere etmek, planlamak ve genişletilmiş bir zaman diliminde projelerini ortaya koymak için, iletişim sanatçılarına oldukça ucuz ve ulaşılabilir bir internet ağı sağlıyordu. Artex; ayrıca, telefaks ve Slow Scan gibi daha güncel görsel iletişim bağlantılarını kullanan projeleri de koordine etme olanağı sağladı.

“1983'de Adrian'ın kurduğu 'Viennesse BLIK Group'; Batı ve Doğu Avrupa'daki sanatçılar arasında basit bir şekilde temas kurulmasını sağlayan *Telephone Music* projeleriyle Batı bloğu ülkelerinin dışında bir internet ağı kurmak için ilk ciddi girişimi gerçekleştirdiler. Hazırlanmış çalışmaların daha düzenli gönderilmesi için interaktif katılımdan vazgeçmek istemelerine rağmen, belki de, Adrian'ın ifade ettiği gibi;

<sup>274</sup> Stéphan BARRON, “Lines. A Project by Stéphan Barron and Sylvia Hansmanné, Leonardo, 185-86.

'içerik temastayı'. Bu projelerin altı çizilecek önemi; batı ve doğu Avrupa arasındaki sanatçıların alışverişlerindeki ve ortaklaşa yaratıcı çalışmalar ortaya koymalarındaki politik sınırlamaların önüne geçebilmeleridir.<sup>275</sup>

"Adrian, gerçekliğin sosyal olarak yapılandırılmış doğasını vurgulayan Postmodern teorilerden etkilenen düşünceleriyle; katılımcının; dinamik bir katılım, uygunluk, ve uyarılma içinde olmasını gerektiren kültürel diyalogun karmaşık ve çok-yönlü yeni biçimlerini temsil eden örneklerin bulunduğu iletişim çalışmalarını, eleştirmenlerin ve toplumun, sanat olarak kabul etmekte genelde zorlandığını vurgular. Bu, Adrian'ın; 1986'da Venedik Bienali'nde gösterilen ve Sharp Text ve Slow Scan TV'yi kapsayan çeşitli araçların kullanıldığı *Robot 1200 C* adlı çalışmasının da içeriğidir.<sup>276</sup>

Adrian; 1980'ler boyunca sanatçılar ve amatörler arasında interaktif ve kişilerarası iletişimin gelişmesine bütünüyle karşı çıkan bir tavrı benimsemiştir. 1980'lerin başlarında bu alanda ümit edilen yeniliklerin; yalnızca, kullanılan malzemenin maliyet yüksekliğinden değil, aynı zamanda geç kapitalist toplumlarda benimsenen pasif tüketicilik yaklaşımlarından dolayı kısmen de olsa gerçekleşmemesi Adrian'ı hayalkırıklığına uğratmıştır.

Adrian'a göre;

"kendilerini bu sisteme dahil etmiş olan sanatçılar; genelde, süreç ve katılımı vurgulayan projelerden ziyade, ürünlerin telematik taklitlerini yaratma eğilimi göstermişlerdir. Bu, temelde, tüketim ürünlerinin üretimiyle uğraşan elektronik iletişim ağlarının işleyişinden kaynaklanıyordu. Adrian; her ikisi de I.P. Sharp Bilgisayar İletim Kutusunu kullanan, Ascott'un *The Pleating of the Text* (1983)'ini, Norman White'in *Hearsay* (1984)'ini, Adrian'ın dünyadaki çeşitli yerlerde bulunan onbeş kasabayla Linz'i bağlayan bir telefaks heykeli olarak tasarlanmış projesi olan; *The World in 24 Hours*'ı, Norbert Hinterberger'in, *Farm House in Upper Austria* (1982)'ini, ayrıca; Mobile Image (Galway ve Robinowitz) tarafından, video ve uydu istasyonu için bir iletişim etkinliği olarak tasarlanmış, *Hole in Space* (1980) gibi çalışmaları bu tür bir eleştirinin dışında tutar.<sup>277</sup>

Ocak 1986'da Ecole Supérieure des Beaux-Arts'da ARTCOM Paris 86 bünyesinde Fred Forest tarafından düzenlenen iletişim estetiği konulu bir sempozyumda tartışılan konulardan birisi de teknolojinin yaratıcı kullanımınıydı. Forest, iletişim estetiği alanındaki çalışmaların daha yaygın kitle tarafından bilinçli olarak kavranması ve bu yönde farklı katkılar sağlayabilmeleri açısından, üniversite mensuplarından, gazetecilere, sanat yöneticilerinden eleştirmenlere dek çok sayıda kişiyi sistemli olarak bu alana bu yöne kanalize edebilecek

<sup>275</sup> Eric GIDNEY, "Art and Communication-10 Years On", *Leonardo*, 147-52.

<sup>276</sup> 42. Venedik Bienali,(1986), (Sergi Katalogu),199.

<sup>277</sup> Robert ADRIAN X, "Elektronischer Raum", *Kunstforum*, 142-47.

öneriler ortaya attı. Bu öneriler, iletişimsel şebekelerle, birbirini daha önce hiç tanımayan uluslararası çapta katılımcılarla interaktif bir etkileşimi içeriyordu. Bu bir anlamda bilginin, farklı duyarlılıklarda ve kültür biçimlerinde tezahürünü sağlarken, katılımcıların müdahalesiyle de yaratıcı bir etkinliğe dönüşüyordu. Forest; delki de bu denli çok kişiyi, aynı kaygı çevresinde bütünleştirebilen bir sanatsal fenomen ortaya atıyordu.

Bu temayla bütünleşen bir proje olan ve imgesel yapı elemanlarının interaktif naklini kapsayan *City Portraits* isimli çalışma; **Karen O'Rourke** ve onun ekibi tarafından gerçekleştirilmiştir.

*“City Portraits; yurt dışındaki diğer katılımcılar tarafından gönderilen dökümanları, hiçbir zaman görmemiş oldukları şehirlerin görüntülerini oluşturmak için kullanan, üç kıtadaki on bir üniversiteden sanatçıların, öğrencilerin ve öğretmenlerin katılımıyla Paris Üniversitesi’nde gerçekleştirilen bir projeydi. Görüntülerin değiş tokuşu sayesinde, katılımcılar; kendi imgelemlerinin işleyişini keşfettiler ve yaşadıkları yerlerin görünümünü; başkalarının gözüyle bakarak yeni baştan keşfettiler. Hem şebeke hem de bir hatıralar bütünü olan şehir, yansıtan ve aynı zamanda değişimsel yapısıyla yansıtılan bir ana temadır.”*<sup>278</sup>

Projenin bu yorumu; son zamanlarda karşılaştırmalı ve geliştirilmiş eğitsel içeriğiyle ‘Cultural Studies’ (Kültürel Çalışmalar) olarak bilinen yöntem gözönüne alınırsa daha da genişletilebilir.

*“1960’ların ortalarında Birmingham Üniversitesi’nde savaş için hazırlanmış bir programdan yola çıkılarak oluşturulan ‘Kültürel Çalışmalar’; siyasal bilimler, tarih, edebiyat, sosyoloji ve sanat tarihi gibi bilindik pek çok akademik alanı kapsayan, beşeri bilimlere yönelik disiplinlerarası bir alan olarak kabul gördü. Bu alan; sınıf, cins, ırk gibi genel konularla, aralarında film teorisi, popüler kültür ve medya iletişimi çalışmalarının bulunduğu yeni çalışma alanlarını biraraya getirmiştir.”*<sup>279</sup>

Özellikle 1960’lar sonrasında kökten bir evrilme sürecine giren dünyanın, karmaşık kültürel koşullarını açım layabilmek, disiplinlerarası süreçleri daha anlaşılabilir kılmak adına oluşturulan bu sahanın, birbiriyle eklemelenen, kimi zamanda içiçe geçen birçok olguyu gözetirken, belki de tüm bu olguların temelinde yatan küresel iletişimi de önemsemesi gayet doğaldı. Sorun bir kez küresel ölçekte ele alınınca da, elbette ki kentsel ve çevresel sorunlar gibi çok yeni kavramlarla düşünmek de kaçınılmaz hale gelmiştir.

<sup>278</sup> Karen O’ROUKE, “City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination”, *Leonardo*, 215-20.

<sup>279</sup> James CLIFFORD, “The Transit Lounge of Culture”, *The Times Literary Supplement*, 7-8.

“Buradaki temel sorunsal, sanatın bu denli geniş bir alanı kuşatan ve çoğunca iletişimsellikle içiçe geçen yeni çehresidir. Bu süreç Lyotard’ın dediği gibi ‘sanatçıların satirik bir dille yaşamla dalga geçtikleri’ bir eğlence kültürü müdür?.. Ya da sanat bir tür hissizlik içinde tümüyle yitip gitmiş midir bunca veri içerisinde?.. Yoksa sanatçı olmayanların sanatının hüküm sürdüğü interaktif bir boşluk mudur tanımlanmaya çalışılan?... Aslında tüm bu sorunsalların yanıtını aramak için yola çıkıldığında, salt yeni olguların doğası hakkında bir şeyler söylemek ya da kimi saptamalar yapmanın ötesinde, elektronik çağın araçlarıyla zihinsel ve duyuşsal deneyimlerimizi yeni baştan gözden geçirecek, çok farklı uyarımlarla karşı karşıya olduğumuzu ve evren tasarımıımızın diğer bir deyişle, zaman ve uzama ilişkin yeni farkındalıklarımızın değişmesiyle, oldukça farklı bir yanılsama alanına girdiğimizi söylemek gerekiyor. Sanatın öteden beri olmazsa olmazı olmuş yanılsama özelliğinin böylece yepyeni boyutlara yöneldiğini görüyoruz.”<sup>280</sup>

İletişim Sanatı ile ilgili çalışmalarla farklı bağlamlarda ilişkilenen Kültürel Çalışmalar alanı, bu yöndeki sanatsal uğraşların, içeriksel özelliklerinden (düşünce, estetik imge) ziyade, biçimsel yöntemlerini analiz etmiştir. Bir anlamda, iletişime ilişkin bir yöntem bilim geliştirmiştir.

“*City Portraits*; kentsel ölçekte iletişim konuları ile ilgilendiğinden - kullanıcılarının ilgi alanlarını ayırmaksızın, coğrafi sınırlar koymaksızın - ve disiplinlerarası eğitsel özelliğinden dolayı ‘Kültürel Çalışmalar’ alanında yer alır. Hatta, bu girişimci proje; kentsel koşullara özdeş özel yapısı ve varlığıyla, katılımcıların bununla sadece geçici olarak ilişkide olduklarını bilmeleri sayesinde kendi özel kimliğini kazanır. Genellikle önemli olan sanatsal imgeler ya da fikirler değil, bunların yorumlanması ve karşılıklı etkileşimidir. Bu bağlayıcı doku; bütün telematik ağın kalbindedir ve hatta çok çeşitli kültürel araştırmaları kapsayan uluslararası ve uluslar-ötesi bir olgu olarak, tüm yüksek teknoloji sanatlarının merkezi olarak da değerlendirilebilir.”<sup>281</sup>

Ekim 1991’den Haziran 1992’ye kadar süren, Bilim ve Endüstri Şehri La Villette’teki ‘Communication Machines’ (İletişim Makineleri) adlı büyük sergi; iletişim araçlarının geniş kapsamlı bir gösterisiydi. Sergi üç bölüme ayrılmıştı: Birincisi; telefon, bilgisayar, sesli-görüntü ve aktarım teknolojileri ile bağlantılı unsurlarla ilgili araçların sunulduğu ve açıklandığı, özellikle pedagojik olan bölümdü. İkinci bölüm; bugüne dek çağdaş hayatımızı yapılandıran iletişim teknolojisi ile ilgiliydi. Daha interaktif olan bu bölüm, herkesin, borsa, hava trafiği ve demiryolu ağları gibi genellikle özelleştirilmiş ağlara girmesine ve bu tür teknolojilerle donatılmış yeni ortamları (örneğin; tele-konferanslar, televizyon nakil cihazları kullanılan iş toplantıları), deneyimlemelerine olanak sağlıyordu. Üçüncü bölüm ise; kurgu ve

<sup>280</sup> Rıfat ŞAHİNER, “Postmodern Süreçte Sanat Yapıtı”, (Yayımlanmamış Metin), 2002.

<sup>281</sup> Karen O’ROUKE, “Notes in Fax Art”, *New Observations*, 24-25.

gerçekliğin karşı karşıya geldiği iletişimin ötesindeki fonksiyonları keşfeden, daha eleştirel bir özellikteydi.

“Bu üç bölüme, iletişim araçlarını kendi başına bir nesne olarak ya da bir sanatsal çalışma yaratmak amacıyla kullanan sanatçılar tarafından yapılan katkılar eklendi. **Jean-Louis Boissier** tarafından düzenlenen bu bölüm; sadece İletişim Sanatı alanında olanları değil, ileri teknoloji ürünü her tür sanat çalışmasını kapsıyordu. Boissier, bu çalışmaları, teknik ve estetik özelliklerine göre üç ana grupta topladı: Bunlar; mesajların gönderilmesi, iletişimsel ağların kullanımı ve dijital imajlandırmayı içeriyordu.”<sup>282</sup>

İletişim Sanatı'nın özelliği, onun gelişimini daha yakından inceleyerek anlaşılabilir. Önde gelen iki iletişim sanatçısı; **Kit Galloway** ve **Sherrie Rabinowitz**, daha 1970'lerde, Maryland'da, NASA'nın Goddard Uzay Uçuş Merkezi'nde ve California, Melno Park'daki Eğitsel Televizyon Merkezi'nde, ABD'nin Pasifik ve Atlantik kıyılarındaki performansçıları kapsayan ve dünyanın uydudan yayımlanan ve interaktif olarak düzenlenmiş-imajların-ilk dans gösterisini gerçekleştirdiler. Böylece uydusal bağlantılar aracılığıyla izleyici, tümünü hayal edemediği gezegeninin, farklı bir boyuttan nasıl görüldüğünü izleyebiliyordu.

“Galloway ve Rabinowitz; Mobile Image (Hareketli İmaj) diye adlandırılan bir grupla ortak olarak, New York ve Los Angeles arasında uydu bağlantısı kuran *Hole in Space* adlı projelerini 1980 yılında gerçekleştirdiler. Video kameralar ve ekranlar; halk, görüntü ve ses aracılığıyla iletişim kurabilsin diye, her iki şehirdeki vitrinlere yerleştirildiler. Önceden yapılmış bir duyuru veya civarda yön talimatı yada işaret yoktu. *Hole in Space*, yoldan geçenken birdenbire ekrandaki imajlarla karşılaşanlar tarafından kolayca farkediliyordu. Uzun ve zaman içinde bu koridora dalan kalabalık; diğer şehirdeki daha az kısıtlanmış karşıt grupla iletişim kurabiliyordu, çünkü her iki grup da kendini göremiyordu.”<sup>283</sup>

<sup>282</sup> Jean Lois BOISSIER, “Machines a Communiquer Faits Oeuvres”, Ed. Lucien Sfez, *Qu'est-ce la communications*.

<sup>283</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 137.



Resim V.72. Kit GALLOWAY ve Sherrie RABINOWITZ,  
*Virtual Space/Composite Image- Space Dance from the Satellite Art Project*, 1977. (Mobile Image)  
 (Maryland'daki Mits'u'nun imgesi-beyaz şapkalı- Kaliforniya'daki dans arkadaşları ile karışıyordu ve  
 bu onların aynı canlı imajda birlikte dans etmelerine olanak sağlıyordu.)

1984'de Galloway ve Rabinowitz, Los Angeles Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde 'Elektronik Cafe' yi gerçekleştirdiler. Bu proje; Los Angeles'da, kültürel olarak birbirinden farklı altı topluluğu, telekomünikasyon veri bankasında ve veri-tabanı ağında birleştirdi.

"Slow Scan TV cihazı, elektronik yazı tabelaları, bilgisayar istasyonları, yazıcılar, video kameralar, ekranlar ve işaret levhaları, dört kafenin her birine ve müzeye yerleştirildi. Müşteriler, kameranın önünde gösteri yapan ve şiir yazan kafedeki diğer insanların ve kendilerinin imajlarını değiş tokuş ettiler. Proje, katılımcılık ve toplumsal 'Sanat iletişimi' etkinliği için duvarsız bir galeri yaratmıştı."<sup>284</sup>

Telekomünikasyon sanatının ilk örneklerinden biri, 1977'de Douglas Davis'in, Nam June Paik ve Joseph Beuys ile birlikte çalışırken gerçekleştirdiği, uydu aracılığıyla otuzdan fazla ülkeye gönderilen sıradışı bir canlı yayındır. "Kassel'deki Documenta 6'nın açılışındaki program; Davis'in televizyon ekranını aşarak diğer performansçılara ulaşmayı denediği 'The Last Nine Minutes' (Son Dokuz Dakika) ile sonuçlanmıştır."<sup>285</sup>

Aynı yıl içinde gerçekleştirilen bir diğer sanat etkinliği ise; New York'ta Lisa Bear ve Willoughby Sharp tarafından ve San Francisco'da Sharon Grace ve Carl Eugene Loeffler tarafından organize edilen *Send/Receive* (Gönder/Al) projesidir. New York'taki Yeni Sanat

<sup>284</sup> Gene YOUNGBLOOD, "Virtual Space: The Electronic Environments of Mobile Image", *Electronic Café* (Sergi Katalogu), ve Eric Gidney, "Art and Communication-10 Years On", *Leonardo*, 185-86.

<sup>285</sup> Eric GIDNEY, "The Artist's Use of Telecommunication" *Art and Telecommunication*, 9.



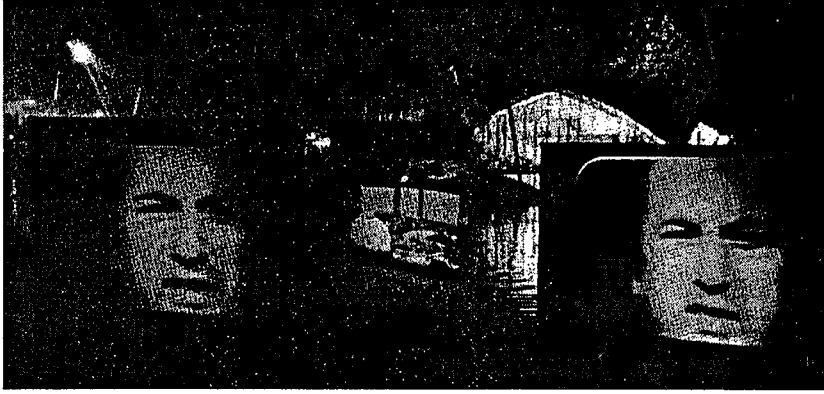
Etkinlikleri Merkezi'nde ve San Francisco'daki ArtCom/La Mabelle Inc.'de gerçekleştirilen proje, bir uydu aracılığıyla, iki şehir arasında, karşılıklı olarak 15 saatlik interaktif bir bağlantı gerçekleştirmiştir. 1980'de Loeffler; San Francisco Modern Sanatlar Müzesi için 'Artist's Use of Tele-communications' (Sanatçıların Telekomünikasyon Kullanımı) etkinliğini gerçekleştirmiş ve 1991'de *Leonardo* dergisi için Roy Ascott'la birlikte, 'Bağlantı: Sanat ve İnteraktif Telekomünikasyonlar' başlıklı bir makale yayımlamıştır.

"1970'ler boyunca ve 1980'lerin başlarında, Kanada'da **Bill Bartlett** ve Avusturya'da **Robert Adrian** ('*The World in 24 Hours*'-'24 Saatte Dünya'-çalışmasını da kapsayan) tarafından gerçekleştirilen birçok telekomünikasyon etkinliği, 1982'de Linz'deki 'Elektronik Sanatlar Festivali'nde yer almıştır. Aynı yıl içinde, telematik, televizyon, radyo ve telefonun yer aldığı; *Levittown* projesi; **Tom Klinkowstein** tarafından Utrecht'de; *Telesky*, **Eric Gidney** tarafından Avusturya'da ve *The Stock Exchange of Imagination*, **Fred Forest** tarafından Paris'te gerçekleştirilmiştir."<sup>286</sup>

Bunu takip eden yıl, Ascott'un *The Pleating of the Text* çalışması, tıpkı **Natan Karszmar**'ın Tel Aviv'de, 24 telefonla internet bağlantısı gerçekleştirilen *Contact* adlı çalışması gibi Paris'teki 'Electra' sergisi süresince sergilenmiştir.

1972 Münih Olimpiyat Oyunları'nda, çok sayıda televizyon monitörünün ve dev video ekranlarının kullanıldığı, elektronik interaktif enstalasyonun ilk örneklerinden biri olan *Video Communication Games* (Video İletişim Oyunları)'nı gerçekleştiren **Jacques Polieri**, eşzamanlı interaktif video-aktarım çalışması olan *Men, Images and Machines* (İnsanlar, İmajlar ve Makineler)'i 1983 yılında sergiledi. Çalışma, Tokyo, Cannes ve New York arasındaki bir uydu yayını kapsıyordu ve 2000 izleyicinin karşısına yerleştirilen dev televizyon ekranlarına yansıtılarak, izleyicilerin; Japonlar ve Amerikalılar tarafından henüz üretilmiş robotsu ve dijital imajların bütünleyici yönlerini keşfetmelerini sağlıyordu.

<sup>286</sup> Frank POPPER, *Art of the Electronic Age*, 138.



Resim V.73. Jacques POLIERI, Multivizyon enstalasyon, Münih Olimpiyat Oyunları, 1972.



Resim V.74. Jacques POLIERI, İnsanlar, İmajlar ve Makineler (*Men, Images and Machines*), 1983.

“1984’de, **Christian Sevette**, Paris ve Toronto arasında bir bağlantı kurmak amacıyla *The Transatlantic Touch* (Atlantik Ötesi Dokunuş)’u; **Maria Grazia Mattei**, Pavia’da, *Telefaxart* ‘ı ve **Marc Denjean**, Fransa ve İtalya arasında telematik bir proje olan *Labyrinth*’i gerçekleştirdi. **Kit Galloway**’in ve **Sherrie Robinowitz**’in Electronic Café’si ve A.B.D.’deki ilk Amatör Radyo Aktarımlı Ağır Çekim Televizyon (Amateur Radio Transmission Slow Scan Television) projeleri de aynı yıl gerçekleştirilmiştir.”<sup>287</sup>

O tarihten beri gerçekleştirilen pek çok iletişim sanatı etkinliği arasında; Ascott’un, 1985’de Paris’teki ‘Les Immatériaux’ sergisi için tasarlamış olduğu *Alice’s Function in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında) projesini, yine Ascott, **Don Foresta**, **Tom Sherman** ve **Tommaso Trini** tarafından, 1986 Venedik Bienali için gerçekleştirilen *Planetary Network* ve *Laboratory Utopia* ve **Stéphan Barron**’un, bir bilgisayar ağı ile Caen,

<sup>287</sup> Art of the Electronic Age, 138.

New York, Amiens, Brüksel ve Roma şehirlerini bağlayan *Telematic Night* çalışmalarını sayabiliriz.<sup>288</sup>

Bu sanatsal etkinliklerin çoğunun ortak teknik özelliği; bu çalışmalarda; kelime işlemcisi, telefaks, teleks ve videodisk'in ve son zamanlardaki bildirilerde yer alan text, imaj, ve ses gibi çoklu-disiplinleri kapsamasının yanısıra, ilk telematik örneklerindeki gibi yazı, telefon ve iletişim tekniklerinin kullanılmasıdır. Bu iki aşama arasında ortaya çıkan teknik gelişmeler; Loeffler tarafından *Leonardo*'da açık olarak ayrıştırılmıştır.

“70’lerin başları Loeffler için sadece bir başlangıç noktasıdır, sanatçı, 70’lerin sonlarında ve 80’lerde ise internetin gelişimi ve telebilgisayar projelerine duyduğu ilgiyle ileri derecede görsel projeler gerçekleştirmiştir. 80’lerin bir başka özelliği, bağımsız bilgisayar projelerinin ortaya çıkışıydı. Oysa elektronik dergiler ve haber-sayfaları (newsletters) gibi enformasyon temelli projeler, farklı şebekeler aracılığıyla dağıtılabilmektedir. Loeffler sonuçta, sanat ve iletişim teknolojisinde zengin ve çeşitli deneyim ve uğraşların ortaya çıktığını ve dijital ağ sistemine entegre olunmasının, karşılıklı etkileşimde ve metin, imaj ve ses birleşimleri açısından birbirinden bağımsız yaklaşımlar yarattığını vurgulamaktadır.”<sup>289</sup>

Teknik düzeyde, belirli bir tutarlılık ve özellik sunan çeşitli telekomünikasyon araçlarının sanatsal uygulamaları; estetik boyutları da genişletir. Telekomünikasyonun estetik özelliği ve onun yaratma ve alımlama (reception) nitelikleriyle de yakından ilişkili olan teknik özellikleri, genel olarak İletişim Sanatı'yla diğer bütün sanat formlarından daha çok bütünleşmektedir. Bu özellik, nesnel bir malzemedan ziyade bir olay yaratarak, gerçek zamanda, insan ilişkilerinde ırk ve coğrafi sınırlar tanımaksızın, bir şebeke oluşturulmasını ve böylece uzam ve zaman arasında tamamıyla yeni yollar keşfedilmesini sağlamaktadır. Daha da önemlisi, sanatçı tarafından planlanan ve tasarlanan karşılıklılık yaratıcı bir iletişime olanak sağlamaktadır. Duygusal ve düşünsel unsurlar arasındaki karşılıklı etkileşimin yanısıra çoğu ülkede, kamuoyu ve sanatçı arasındaki katılımcılık ve karşılıklılık (interactivity) düşüncesi, elektronik sanatın diğer dallarında da (bilhassa Bilgisayar Sanatı'nda) yer alan bir özellik olmasına karşın, bu, en yalın ifadesini İletişim Sanatı'nda bulmaktadır.

<sup>288</sup> C. E. LOEFFLER – R. ASCOTT, “Chronology and Working Survey of Select Telecommunications Activity” *Leonardo*, 236-40.

<sup>289</sup> Carl Eugene LOEFFLER, “Modern Dialing out” *Leonardo*, 113-14.

## SONUÇ

Endüstri Devrimi sonrası gelişen ve Modernizm'in oluşumuna kaynaklık eden yeni olguları ve mekanik üretim çağında sanat yapıtlarının geçirdiği evrimi ele alırken, özellikle 20.yy.ın ilk yarısında etkisi giderek yoğunlaşan makine estetiği ve buna bağlı sanatsal yönelimlerin varlığını vurgulamak gerekiyor. Tüm estetik değerlerin merkezine oturan makine, bir anlamda bu süreç içerisinde hem bir deha (Genie), hem de temel üretici güç olarak çağın estetik yaklaşımlarını ciddi bir biçimde etkilemiştir.

Sanatın; içinde bulunduğu çağın sosyal, kültürel, ekonomik ve elbette üretim ilişkileriyle paralel olarak hareket eden doğası gözönüne alındığında, Modern ve Postmodern düşününün kullandığı argümanlar ve buna bağlı sanatsal yönelimler de daha belirgin olarak gözlemlenebilmektedir.

Başta Fredric Jameson, Mandel olmak üzere pek çok düşünür, sanatın geçirdiği evrimi irdelerken doğrudan üretim ilişkileri ve bunların yaşama kattığı yeni açılımlar üzerinde durmaktadırlar. Jameson'a göre<sup>290</sup>; buhar enerjisiyle Realizm, elektrik enerjisiyle Modernizm ve elektronik ile de Postmodernizm ortaya çıkmıştır. Böylece, 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren makine ve buna bağlı üretim ilişkileri bağlamında sanat da köklü bir değişim sürecine girmiştir.

Fotoğraf alanındaki ilerlemeler, film tekniklerinin ileri düzeylere ulaşması, kuşkusuz plastik sanatlar alanında da görseleliğe ilişkin yeni algılama ve yorumlama biçimlerinin belirmesini sağlamıştır. 20. yüzyılın başından itibaren sırasıyla; Kübizm, Fütürizm, Vortisizm, Konstrüktivizm, Dada gibi sanat hareketlerinin ortaya çıkmasının sağlayan temel itki ise; yine makine çağı ve buna bağlı olguların tezahürüdür.

Sanatsal üretimin kaynağı sorunu, daha 1930'larda gündeme gelmiş ve Walter Benjamin, 'teknolojinin olanaklarıyla çoğaltılabildiği çağda sanat yapıtı'nı irdelerken, fotoğraf ve sinemadan türeyen yeni bir estetiği işaret ederek, sanat yapıtının kendisine özgü niteliklerinden bazılarını yitireceğini, dolayısıyla da anlamında ve varlık

---

<sup>290</sup>Fredric JAMESON(1984), "Postmodernism or The Cultural Logic of the Late Capitalism", *New Left Review*:146 July-August: 77-78.

koşullarında bir dönüşümün, değişimin ortaya çıkacağını savlamıştı.<sup>291</sup> Benjamin'in bu kehaneti büyük ölçüde gerçekleşmiş görünüyor.

Günümüzdeki temel dönüşümünü 20.yy'ın ikinci yarısında bulan ve Post-endüstriyel dönem olarak nitelenen süreç ise; büyük ölçüde elektronik donatıların, kitle iletişim araçlarının damgasını vurduğu ve kendini bir anlamda Modernizm'in tasfiyesine adanmış Postmodernizm'in yeni estetik değerleriyle şekillenmekte. Öyle ki; bu süreçte ortaya çıkan çalışmaların teknolojiyle ne denli iç-dışlı olduğu düşünüldüğünde, modern dönemdeki sanatçı kimliğinden, üretilen işlere, yeni sergileme biçimlerinden, sanatsal ölçütlere dek şaşırtıcı bir evre yaşanıyor.

Sanat-zanaat, seçkin-sıradan, birey-özne gibi karşıtlık ya da çelişkilerin sorgulandığı Postmodern sanat anlayışı, disiplinlerarası bir etkileşimin ortaya çıktığı, geleneksel sergileme biçimlerinin yerini, çevresel ölçekte gerçekleştirilen yerleştirmelerin aldığı, izleyicinin sanat yapıtı karşısında edilgen bir konumdan, bizzat yapıtın oluşumunu belirleyen etken bir konuma çekildiği interaktif eğilimleriyle; mekan, zaman ve gerçeklik kavramlarının sıkça tartışıldığı bir süreç olarak çıkıyor karşımıza.

Sanatçının, yapıtının arkasından kendini tümüyle çektiği Op Art ürünlerinden, kitle iletişim araçlarıyla kuşatılan bir toplumun estetik beğenilerini eleştirel bir dille ele alan Pop Art'a; müzik ve elektronik görüntünün farklı kombinasyonlarını deneyen Fluxus hareketinden, bilgisayar, faks ve benzeri iletişim aygıtlarıyla interaktif yapıtların üretildiği bilişimsel sunumlara dek uzanan, gerek araçsal, gerekse plastik düzeyde, çoğulcu(plural) bir estetik yaklaşımın geliştiği görülüyor. Çoğunca kendi bağlamından koparılarak, farklı bir gerçekliğe (hiperreal/üstgerçek) taşınan ve farklı biçimlerin rastgele ilişkilendirilişiyle, yeni bir anlam arayışına yönelen bu ürünlerin, Postmodern sürecin en temel karakteristiklerinden eklektisizme (seçmecilik) başvurduğunu belirtmek gerekiyor.

Duchamp, Nagy, Gabo gibi makinesel formlar çerçevesinde düşünen sanatçılardan, seri üretim biçimi ve mekanik çoğaltım düşüncesini işleyen Warhol'a dek, farklı dönüşümlerle ilerleyen sanat olgusunun, gelişkin teknolojik aygıtlarla başdöndürücü bir algı evrenine girdiği görülmektedir. Fernand Léger'nin sinematik düşüncelerini farklı bir bağlamda sürdüren Warhol'la birlikte resim sanatına giren serigrafik tekniği sayesinde, bir imajın defalarca çoğaltılması mümkün hale gelirken, Kübistlerle başlayan kolaj tekniğinin, Dadaistlerin fotomontaj, fotogram teknikleriyle gelecekte bilgisayar ya da video aracılığıyla

<sup>291</sup> BENJAMIN, Walter. *"Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı"*, Pasajlar (Çev: Ahmet Cemal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994

çoğaltılacak görüntülerin ilk sinyallerini verdiği söylenebilir. Teknolojinin yaşamın içine kattığı tüm yenilikler sanatsal düşünme biçimleri için oldukça önemli bir itki sağlamıştır. Günümüz sanatçısı fotoğrafik düzenlemelerle düşünmenin çok ötesinde, imaja doğrudan müdahale edebildiği video, bilgisayar ve lazer gibi aygıtlarla farklı boyut (dördüncü/beşinci boyut) arayışlarına yönelmektedir.

Léger ve Fütüristlerin hareket ve devinime dair düşünce ve yapıtları, mekanik formların işleyişine dair ortaya koydukları tavır, başta Tatlin olmak üzere Konstrüktivistlerin endüstriyel ürünleri inşacı bir biçimde ele alışları ve özellikle Nagy'nin çalışmaları, Kinetik ve Lumino-Kinetik Sanat'ın ortaya çıkışında güçlü bir etki sağlamıştır.

Seurat ve Signac'ın renk kuramları, 20.yüzyılda elektronik görüntünün temellerini oluşturduğu gibi; Op Art ve Lazer-Holografik Sanat anlayışlarının gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Böylece, ışık sanatında halihazırda varolan estetik ve teknik özellikler gelişmelerini ve sonuçlarını Lazer ve Holografi Sanatı'nda bulmuş; zaman ve uzama dayalı deneysel filmlerle ele alınan ve bunların eleştirel bir biçimde yorumlanması da Video Sanatı'nda anlamını bulmuştur. Bilgisayar Sanatı'nın iki ayrı kaynağı, hesaplanmış ve programlanmış sanat ve Kavramsal Sanat içinde tanımlanmıştır. Bilgisayar, kimi imajların ya da bilgilerin taşındığı bir araç olarak değil, sanal gerçekliğin çoklu duyuşsal alanına ulaşmak için kullanılan entelektüel bir aygıt olarak değerlendirilmiştir.

Teknoloji sayesinde günümüzde üretilen yapıtlar zaman ve mekan sınırı tanımaksızın aynı anda binlerce izleyiciye ulaşabilirken, tuval gibi geleneksel bir mekan yerine gökyüzü ya da yeryüzünü altlık olarak kullanan, fırça ve boya yerine ışık ışınlarıyla resim yapabilen yeni bir sanatçı tipi ortaya çıkmıştır. Elbette ki sanat ve teknolojinin böylesine birbirine karıştığı, mühendislerin, şehir bölge planlamacılarının, düşünürlerin hatta biyologların bile sanatçı olarak selamlandığı farklı bir dönem yaşanmakta. Bu bağlamda irdelendiğinde, elektronik çağ olarak nitelendirilebilecek olan bu dönemin sanatçı kimliği de geçmişteki bilindik örneklerden oldukça farklıdır. Günümüz sanatçısı, artizanal bir beceri taşıyan bir usta olmanın ötesinde, tasarım üretebilen ve kimi zaman da bunu yönlendiren bir teknisyen gibi çalışmaktadır. Yani artık bir yapıt gerçekleştirmek değil, bir proje, tasarım ya da işlem tasarlamak ve bunu uzmanlardan oluşan bir ekibin yardımıyla realize etmek olağan hale gelmiştir.

Bu çalışmada; Pop Art, Op Art, Fluxus, Lazer ve Holografik Sanat, Video Sanatı, Bilgisayar Sanatı, İletişim Sanatı'nda sıkça örneklediği üzere; bu süreçte üretilen işlerin çoğunluğu teknik bir destek olmaksızın gerçekleştirilemeyecek çalışmalardır. Teknolojinin

özünde yer alan bilgiye dayalı üretim biçimi ile sanatsal uygulamalar arasındaki bu ilişki ya da disiplinlerarası bu etkileşim, 'sanat yapıtı' yerine farklı bir terimi gereksiniyor. Dolayısıyla, günümüzde artık sanat yapıtı değil, sanat nesnesi tabirini kullanmak daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Bugünün sanat yapma ediminde, teknoloji ve seri üretim biçimlerinin hatta iletişimsel araçların manipülatif etkisi gözetildiğinde, bir tür görsel istila yaşanıldığı ve nihayetinde ortaya çıkan ürünlerin, onları üreten araçlar gibi soğuk, duyarsızlaştırılmış ve sentetik bir niteliğe büründüğü her zaman söylenebilir. Bu çalışmanın amacı, koşulsuz olarak teknolojiden yana bir tavır almak değil, tersine insana ve onun yaşamına dahil olan yeni görsel verilerle nasıl hesaplaştığını ya da zeka, yaratıcılık ve gelişmiş bir duyarlılıkla teknolojik unsurları ne denli dönüştürebildiği noktasına dikkat çekmektir.

Bu çalışmada ele alınan bölümler, teknolojik çağın sanatının farklı unsurlarına geniş bir perspektiften bakmayı denemiştir. Her ne kadar bu alanda iş üreten tüm sanatçıları ayrıntılı olarak ele almak mümkün değilse de, elektronik çağın sanatına ilişkin açılımlar geniş ölçekte gösterilmeye çalışılmıştır. Teknolojik sanatın farklı kollarındaki ilişkiler, bu kavramın kullanılmasını haklı çıkaracak ortak unsurların varlığı, bu çalışmanın dayanaklarını güçlendirmiştir. Bir taraftan; sorgulanan gelişmiş teknolojik sanat biçimlerinin her birindeki temel estetik ve teknik sorunsallar belirginleştirilmeye çalışılırken, aynı zamanda kişisel sanatsal etkinlikleri de geniş ölçüde ele alınmıştır.

## KAYNAKLAR

- ADRIAN X, Robert (1989), "Elektronischer Raum", **Kunstforum**, 'I'm netz der Sytème' Özel Sayı 103, Sept./Oct.: 142-147.
- AL-DIN RUMI, Jalal (1975), **Teachings of Rumi**, New York.
- ARNASON, H.H. (1986), **History of Modern Art**, Harry N. Abrams, Inc., New York.
- ASCOTT, Roy (1988), "On Networking", **Leonardo**, III, 21: 231.
- ASCOTT, Roy (1989), "Gesamtdatenwerk, Konnektivital, Transformation und Tranzendenz", **Kunstforum**, 103, Sept./Oct.: 100-09, Köln.
- BALLA G. - DEPERO, R. (1962), "Manifesto: Ricostruzione futurista dell' Universo", 1915, Ed. Terese Fiori - Maria Drudi Gambillo, **Archivi del Futursimo** 1: 49-51, Roma.
- BARRON, Stéphon (1991), "Lines. A Project by Stéphan Barron and Sylvia Hansmann", **Leonardo**, II, 24: 185-86.
- BAUDRILLARD, Jean (1995), **Kötülüğün Şeffaflığı**, Çev: Emel Abora-Işıl Ergüden, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- BAUDRILLARD, Jean (1998), **Kusursuz Cinayet**, Çev: Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- BELL, Daniel, (1988), "Die nachindustrielle Gesellschaft," Ed. Wolfgang Welsh, **Wege aus der Moderne: Schlsseltexte der Postmoderne-Diskussion**: 152, Weinheim: Acra Humaniora.
- BELLOIR, Dominique (1988), "The Miracle Screen", **Media Art Festival**, (Sergi Katalogu): 231-32, Osnabrück.
- BENJAMIN, Walter (1994), "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı", **Pasajlar** (Çev: Ahmet Cemal), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- BENYON, Margaret (1989), "Cosmetic Series 1986-87: A Personal Account", **Leonardo**, 22, 3/4: 307-12.
- BERGE, Christine (1987), "Macines a réve, Le 'Bon Robot' de Gilles Roussi", **Europe May**.
- BERGE, Christine (1987), "Macines a réve, Le 'Bon Robot' de Gilles Roussi", **Europe May**.
- BERGER, John (1999), **Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı**, Çev. Yurdanur Salman-Müge Gürsoy Sökmen, Metis Yayınları, İstanbul.
- BERKHOUT, Rudie (1988), **Images du Futur'89**, (Sergi Katalogu): 74, Montreal.
- BERKHOUT, Rudie (1989), "Holography: Exploring a New Realm: Saping Emty Space with Light", **Leonardo**, 22, 3/4: 313-16.
- BINKLEY, Timoty (1989), "The Wisar of Ethereal Pictures and Virtual Places" **Leonardo**, 'Computer Art Context' Eki: 19.



BINKLEY, Timoty (1990), "The Quickening of Galatea: Virtual Creation without Tools or Media" *Art Journal*, Fall: 233-40.

BLOCK R. - HERZOGENRATH W., (1999), *Almanya'da Video Heykel:1963-94*, (Sergi Katalogu):35, Ankara.

BODET, Aude (1983), "Néon. De l' Elektricite Dans l'art" *Beaux-Arts*, 8, Dec.: 52-57, Paris.

BOISSIER, Jean-Lois (1991), 'Machines a communiquer faits oeuvres', Ed. Lucien Sfez, *Qu'est-ce la communications?*.

BOISSIER, Jean-Lois (1999), "Artifices: invention, simulation" *Artifices* (Sergi Katalogu): 6-7, Saint Denis.

BOISSONNET, Phippe (1989), "Holography and the Imaginary Double. The image of the Body", *Leonardo*, 22, 3/4: 375-78.

BOYLE, Deidre (1985), "Subject to Change: Guerrilla Television Revisited", *Art Journal*, Fall: 228-32.

BRET, Michel (1988), "Procedural Art with Computer Grafics Technology", *Leonardo*, 1, 21: 3-9.

BUCHLOH, Benjamin (1985), "From Gadget Video to Agit Video", *Art Journal*, Fall: 219-21.

BURGMER, Brigitte (1987), *Holografic Art- Perception, Evolution, Future*, La Coruna.

BURGMER, Brigitte (1989), "Studies on Holographi Anamorposes: 500 Years After", *Leonardo*, 22-3/4: 379-82.

CASDIN-SILVER, Harriet (1989), "My First Ten Years as an Artist-Holographer (1968-77)", *Leonardo*, 22-3/4: 317.

CHEVALIER, Miguel (1991), *Oenology (Şarapçılık): Miguel Chevalier*, (Sergi Katalogu), Chateau Pichon, Longuville.

CLIFFORD, James (1991), "The Transit Lounge of Cuture", *The Times Litterary Supplement* 3 May: 7-8, Londra.

COSTA, Mario (1991), "Tecnology, Artistic Production ve Aestetics of Communication", *Leonardo*, II, 24: 123-26.

CROIX, H.- TANSEY, R H. vd. (1991), *Art Through the Ages II*, HBJ Inc., Orlando, Florida.

DAVIS, Douglas (1973), *Art and the Future*, New York.

DAVIS, Douglas (1976), "Mid-Seventies" Ed. Berly Korot - Ira Schneider *Video Art: An Antology*: 196-99, New York.

DAVSON, Paula (1989), *International Symposium on Display Holography*, (Bildiri) Lake Forest College, Illinois.

De KERCKHOVE, Derric (1991), "Communication Arts for a New Spatial Sensibility", *Leonardo*, II, 24: 131.

DIECKMANN, Katherine (1985), "Electra Myths: Video, Modernism and Postmodernism", **Art Journal**, Fall: 199.

DUGUET, Anne-Marie (1988) **Formation, Art, Images de Synthèse**, Paris Üniversitesi I, Paris.

ERZEN, Jale (1991), "Modernizm Sonrası Sanat", **Çağdaş Düşünce ve Sanat: 20-21**, UPSD Yayınları, İstanbul.

FAGONE Vittorio (1990), **L'Immagine video**, Milan.

FAGONE, Vittorio (1989) "Video As Visual Art. History and Perspectives". **Artec 89**, (Sergi Katalogu): 125-33 Nagoya.

FOREST, Fred (1988), "L'esthétique de la communication", **Les Transinteractifs**, Now: 91.

FREED, Hermine (1975), "Time of Time", **Arts Magazine** June.

FREED, Hermine (1976), "Where do we come from? Where are we? Where are we going?", Ed. Berly KOROT-Ira SCHNEIDER, **Video Art: An Antology: 210-13**, New York

FURLONG, Lucinda (1985), "Tracking Video Art: Image Processing as a Genre", **Art Journal**, Fall: 236-37.

GASSEN, Richard W. (1987), **Manfred Mohr: Algorithmic Works 1967-1987**, (Sergi Katalogu): 15-16, Wilhelm Hack Museum, Ludwingshafen.

GENÇ, Adem (1983), **Dadacı Sanat Hareketinin Çözümlemesine İlişkin Bir Yöntem Araştırması**, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir.

GERMANER, Semra (1997), **1960 Sonrası Sanat: Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

GIDNEY, Eric (1991), "Art and Communication-10 Years On", **Leonardo**, II, 24: 147-52.

GIDNEY, Eric (1984), "The Artist's Use of Telecommunication", **Art and Telecommunication: 9**, Vienna - Vancouver.

GIPS Terry (1990), "Computers and Art", **Art Journal** Fall: 231-32 New York.

GOLDING, John, (1975), "The Black Square", **Studio International**, Punch Publication Ltd. Londra, 180/974.

GOMBRICH, E.H. (1987), **Sanatın Öyküsü**, Çev. Bedrettin Cömert, Remzi Kitabevi, İstanbul.

GOODMAN, Cynthia (1987), **Digital Visions**, New York.

GRUBER, B. - VEDDER, M. (1983), **Kunst und Video: Internationale Entwicklung und Künstler**, Köln.

HANÇERLİOĞLU, Orhan (1989), **Felsefe Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

HEGYI, Lorand (1989), "Foreword" **Attila Csaji**, (Sergi Katalogu), (Dec.9, '88- Jan.17, '99) Müsarnok- Budapest.

HERZOGENRATH W. - DECKER, E. (1989), **Video Skulptur**, Köln: 102-05.

HOFFMAN, Jonathan (1997), "Video Opera Performans: Coyote 3, 14-15 Nov.'97", <http://w.w.w.artincotext.org/reviews/1997/coyote.3.htm>.

HULTEN, Pontus (1968), **The Machine as Seen at The End of the Mechanical Age**, (Sergi katalogu), New York.

JAMESON, Fredric (1984), "Postmodernism or The Cultural Logic of the Late Capitalism", **New Left Review**:146 July-August: 77-78.

KAHRAMAN, Hasan Bülent (1991), "Yeni Bir Gerçeklik Olarak Resim", **Çağdaş Düşünce ve Sanat**: 85, UPSD Yayınları, İstanbul.

KURTZ, Bruce (1976), "The Present Tense", Ed. Berly Korot - Ira Schneider, **Video Art: An Antology**: 234, New York.

LEGRADY, Georges (1990), "Image, Language and Blief in Synthesis", **Art Journal**, Fall: 266, New York.

LEOPOLDSEDER, Hannes (1990), **Der Prix Ars electronica**, Linz.

LOEFFLER, C. E. - ASCOTT, R. (1991), "Chronology and Working Survey of Select Telecommunications Activity", **Leonardo**, II, 24: 236-40.

LOEFFLER, Carl Eugene, (1991), "Modern dialing out", **Leonardo**, II, 24: 113-14.

LONDON, Barbara (1980), "Independent Video", **Artforum**, Sept.: 39-40.

LONDON, Barbara (1985), "Video: A Selected Chronology 1963-1983", **Art Journal**, Fall: 249.

LOVEJOY, Margot (1989), **Postmodernist Currents: Electronic Art and Artists in the Age of Media**, Ann Arbor, Michigan.

LOVEJOY, Margot (1990), "Art, Technology and Postmodernism: Paradigms, Paralels and Paradoxes", **Art Journal**, Fall: 257 New York.

LYNTON, Norbert (1982), **Modern Sanatın Öyküsü**, Çev. Cevat Çapan- Sadi Öziş, Remzi Kitapevi Yayınları, İstanbul.

MAGNENAT-THALMANN, Nadia (1988), "The Making a Film with the Synthetic Actors", **Leonardo**, 'Elektronic Art' Eki: 55-62.

MILLET, Catherine (1991), "Interview with Michel Jaffrenou", **Art Press**, 'New Technology' Özel Sayısı:23-26.

MITROPOULOS, Mit (1991), "A sequence of Video-to-Video Installations Illustrating the Together/ Separate Principle, with Referances to Two-Way Interactive Cable TV Systems", **Leonardo**, II, 24: 207-11.

MICHIE D. - JOHNSON, R. (1984), **The Creative Computer**, Harmondsworth.

MURRAY, Kelvin (1977), (Makalede Heideger'in teknolojiye dair sorgulamalarından yapılan alıntı), **Perspecta**, (Sergi Katalogu), New York.

O'ROUKE, Karen (1990) "Notes in Fax Art", **New Observations**, 76, 15 May.-30 June: 24-25.

O'ROUKE, Karen (1991), "City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination", *Leonardo*, II, 24: 215-20.

PAIK, Nam June (1973) "Global Groove and Video Common Market", *The WNET-TV, TV Lab. news 2*, New York. (İlk olarak 1970'de yazıldı. ve "Nam June Paik: Video 'N' Videology 1959-1973" Ed. Judson Rosebush, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974), 61.

PEARSON John (1998), "The Computer: Liberator or Jailer of the Creative Spirit?", *Leonardo 'Elektronik Art' Eki*: 73.

PHILIPPE, Jean-Marc (1990), "Space Art: A call for a Space Art Ethics Committeé", *Leonardo*, I, 23: 129-32.

PIEMONTESE, Marc (1991), *Les Artistes et la lumière*, (Sergi Katalogu), Rheims.

PIERRE, Jose (1975), *Dictionnaire de Poche le Pop Art*, Paris.

POPPER, Frank (1966), *Kunst-Licht-Kunst*, (Sergi Katalogu), Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven.

POPPER, Frank (1968), *Origins and Development of Kinetic Art*, London/Greenwick, Connecticut.

POPPER, Frank (1971), "Aux confins de l'art", Ed.Liliane Brion-Guerry, *L'année 1913 1*: 375-94, Paris.

POPPER, Frank (1975), *Art: Action and Participation*, London/New York.

POPPER, Frank (1983), *Electra*, (Sergi Katalogu): 330-31 Paris.

POPPER, Frank (1993), *Art of the Electronic Age*, Thames and Hoson Ltd., Singapore.

RALLISON, Richard D., (1989), "Artist of Holography Against Great Odds", *Leonardo*, 22, 3/4: 341-42.

REFFIN SMITH, Brian (1989), "Beyond the Computer Art", *Leonardo*, 'Computer Art' Eki: 39.

RESTANY, Pierre (1987), *Dani KARAVAN: L'axe majeur de Cergy-Pontoise*, Cergy-Pontoise.

RESTANY, Pierre (1991), "Catherina Ikam, le grand jeu de la video", *Catherine Ikam, Capelle des jé suites* (Sergi Katalogu), Nimes.

ROSZAK, Theodore (1986), *The Cult of Information: the folklore of computers and the true art of thinking*, New York.

SADAK, Yalçın (1991), "Alıntılar Sorunu", *Çağdaş Düşünce ve Sanat*:31, UPSD Yayınları, İstanbul.

SCHMITZ, Britta (1997), *Hamburger Bahnhof Museum for the Present Berlin*, (Prestel Museum Guide), Prestel-Verlag, München-New York.

SCHOLZ, Dieter (1997), *Hamburger Bahnhof Museum for the Present-Berlin*, (Prestel Museum Guide), Prestel-Verlag, München-New York.

- SCHWARTZ, Lillian F. (1988), "The Staging of Leonardo's *Last Supper*: A Computer-based Exploration of its Perspective", **Leonardo**, 'Electronic Art' Eki: 73.
- SEVETTE, Christian (1988) "Histoire de l'art/Translation du Corps. Figuration interactive", **Les Transinteractifs**, Nov: 115.
- SHAPIRO, Theda (1976), "The European Avant-Garde Society 1900-1925", **Painters and Politics**, Elsevier Scientific Publishing Company Inc., N.Y.
- STEIN Joel (1970), **Leonardo**, 3.
- ŞAHİNER, Rifat (2000 a), "Andy'nin Uyanıklığı-I", **Türkiye'de Sanat**, 44, 2000/3: 49, İstanbul.
- ŞAHİNER, Rifat (2000 b), "Paik'ın Elektronik Tuvalleri", **Türkiye'de Sanat**, 46, 2000/5: 51, İstanbul.
- ŞAHİNER, Rifat (2001 a), **Bilişimsel İmgeler/ Gösterge Dizgeler**, (Yayımlanmamış Doktora Tezi): 45, Ankara.
- ŞAHİNER, Rifat (2001 b), "Video Sanatı: Elektronik Görüntülerin Kurgusal Evreni", **Türkiye'de Sanat**, 49, 2001/3: 38, İstanbul.
- ŞAHİNER, Rifat (2002 a), "Fluxus: Çoğulcu Bir Gelecek Tasarımı", **Türkiye'de Sanat**, 38, 2002/3: 38, İstanbul.
- ŞAHİNER, Rifat (2002 b), "Postmodern Süreçte Sanat Yapıtı", (Yayımlanmamış Metin).
- ŞENGEL, Deniz (1992), "Önsöz", **Bilgi Olarak Sanat, Olgu Olarak Sanatçı: Yeni Ontoloji**: x-xii, UPSD yayınları, 4, İstanbul.
- TAMBLYN, Christine, (1990) "Computer Art as a Conceptual Art", **Art Journal**, Fall:253, New York.
- TAMBLYN, Christine, (1990), "Computer Art as a Conceptual Art", **Art Journal**, Fall: 253, New York.
- TUNALI, İsmail, (1996), **Felsefe Işığında Modern Resim**, remzi Kitabevi, İstanbul
- VAN BERKUM A. ve BLEKKENHORST T. (1990), **Science and Art**, Utrecht.
- VILA, Doris (1989) "Chasing Rainbows: One Holographer's Approach", **Leonardo** 22, 3/4: 345-48.
- WEIBEL, Peter (1988) **Ars Electronica**, (Sergi Katalogu) Linz.
- WILSON, Stephen (1990), "Interactive Art and Cultural Change", **Leonardo**, 23, 2/3: 255-62.
- WILSON, Stephen (1991), **Multimedia Design with Hiper Card**, Englewood Cliffs, N.J.
- WOOSTER, Ann-Sargent (1985), "Why Don't They Tell Stories Like They Used To?", **Art Journal**, Fall: 204-12.
- YOUNGBLOOD, Gene (1984), "Virtual Spae: The Electronic Environments of Mobile Image", **Electronic Café**, (Sergi Katalogu), Los Angeles Çağdaş Sanatlar Müzesi.

YUNG,Dieter (1989) "Holographic Space: A Historical View and Some Personal Experiences", **Leonardo**, 22,3/4: 331.

ZEC, Peter (1989), "The Aesthetic Message of Holography", **Leonardo**, 22-3/4



**RESİM KAYNAKLARI**

ARNASON, H.H. (1986), **History of Modern Art**, Harry N. Abrams, Inc., New York.

CROIX, H.- TANSEY, R H. vd. (1991), **Art Through the Ages II**, HBJ Inc., Orlando, Florida.

Frank POPPER, (1993), **Art of the Electronic Age**, Thames and Hoson Ltd., Singapore:12.

**Sanat Kitabı**, (1999), Yem Yayın, İstanbul:206.

**The Museum Of Modern Art, New York**; (Müze Kataloğu), Harry N. Abrams, Inc., New York: 99.

[www.agnsv.com](http://www.agnsv.com)

[www.art.net](http://www.art.net).

[www.Artchive.com](http://www.Artchive.com)

[www.artcyclopedia.com](http://www.artcyclopedia.com).

[www.art-inholography.org](http://www.art-inholography.org)

[www.artlex.com](http://www.artlex.com)

[www.audart.com](http://www.audart.com)

[www.fluxus-online.com](http://www.fluxus-online.com).

[www.getty.edu/research/](http://www.getty.edu/research/)

[www.hamburger-kunsthalle/](http://www.hamburger-kunsthalle/)

[www.hundredmark.gallery.com](http://www.hundredmark.gallery.com)

[www.mcs.csuhatward.edu](http://www.mcs.csuhatward.edu)

[www.panik.com](http://www.panik.com)

[www.popartists.com](http://www.popartists.com)

[www.uleth.co./sfa-gal./exhibitions/20thCenturySculpture/20thCessay.htm](http://www.uleth.co./sfa-gal./exhibitions/20thCenturySculpture/20thCessay.htm).

[www.walkerart.org](http://www.walkerart.org)

## ÖZGEÇMİŞ

1967 yılında İstanbul'da doğmuştur. İlk, orta ve lise eğitimini İstanbul'da tamamlamış, 1985 Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümüne başlamıştır. Bu okuldaki Temel Sanat Eğitimi derslerini Prof. Özer Kabaş, Prof. Kemal İskender, Prof. Mustafa Ata, Prof. Nuri Temizsoylu, Doç. Serap Eğrenci'den almıştır. Daha sonra Prof. Devrim Erbil Atölyesinde ve sonrasında ise Prof. Şükrü Aysan ile resim eğitimine devam ederek 1990 yılında bu atölyeden mezun olmuştur. Atölye derslerindeki desen ve pentüre dayalı çalışmalarının yanısıra uygulamalı atölye olarak Prof. Asım İşler'in Gravür ve Prof. Şükrü Aysan'ın Serigrafi atölyelerinde birer buçuk yıl çalışmıştır.

1990 yılının sonbahar dönemi için yine M.S.Ü. G.S.F. Resim Bölümünde Yüksek Lisans eğitime devam etmeye başladığı sırada Milli Eğitim Bakanlığının sınavı ile yurt dışında devlet bursu ile yüksek lisans yapmaya hak kazanmıştır. Ortadoğu Teknik Üniversitesindeki beş aylık bir dil eğitiminden sonra Amerika Birleşik Devletlerinde New Jersey ve California eyaletlerinde sekiz ay daha devam eden İngilizce eğitiminden sonra Mart 1992'de California State University, Los Angeles, Güzel Sanatlar Bölümü Resim dalında Güzel Sanatlarda Master Programına kabul edilmiştir. Bu okuldaki, hocaları, Robert Fiedler, Dan Douke, Imelda O'Connor ve Abbas Danishvari danışmanlıklarında üç dönem devam eden desen ve sanat tarihi ağırlıklı olan çalışmalarından sonra, Ocak 1993'de yine California Los Angeles'da bulunan Claremont Graduate School'da Roland Reiss, John Millei, John O'Brien, David Amico, Anne Page, Suvan Geer, Suzan Joseph, M.A. Greenshtein ve Carl Benjamin ile birlikte çalışmalarını sürdürdüğü sırada, daha çok renk, pentür ve biçim ağırlıklı soyut ifadeci ve lekeci resim çalışmalarına yönelmiştir. 1994 yılının Mayıs ayında bu okuldan MFA (Master of Fine Art) derecesiyle mezun olmuştur.

1995 yılının Ocak ayında Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Entitüsü, Resim Anasanat Dalı, Resim Programında Sanatta Yeterlilik çalışmasına başlamıştır. Halen Prof. Devrim Erbil danışmanlığında 'Sanat ve Teknoloji İlişkisi Bağlamında Yirminci Yüzyılda Sanat ve Kişilik' konulu tez çalışmam ile Sanatta Yeterlilik çalışmasına devam etmektedir. Bununla birlikte, mecburi hizmeti dolayısı ile atanmış olduğu Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ndeki görevine 1997 yılından ayından beri devam etmektedir.