ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 8, Sayı: 106, Temmuz 2020, s. 402-412

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.43666>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
17.05.2020

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.07.2020

İşvecan Nur GÜRSES

Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü RTS Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Bilim
Dalı Doktora Programı Öğrencisi
isvecan@gmail.com

ULUSLARARASI ÇAĞDAŞ SANAT BİENALLERİNDE TEKNOLOJİK MODELLERİN GELİŞİMİ VE SANATA ETKİLERİ: 58. VENEDİK SANAT BİENALİ¹²

Öz

Bu makalenin sorunsalı, son yıllarda çağdaş sanat alanında hızlı bir şekilde yaygınlaşmış bulunan ve uluslararası sanat bienallerinde dikkat çekici düzeyde kullanılan teknolojik modellerin gelişim sürecine ve bu sürecin sanata, sanat yapısı kavramına, sanatçı kavramına etkilerini tartışmaktır. Uluslararası sanat bienalleri, iki senede bir gerçekleşen, dünyanın farklı yerlerinden sanatçıların küratörün daveti ile eserlerini sergiledikleri büyük ölçekli sanat etkinlikleridir. Son yıllarda teknolojinin hızlı gelişimi, sanatsal alanda üretilen eserlerin farklı teknolojik modellemeler kullanılarak ortaya çıkarılmasını sağlamaktadır. Yeni medya sanatı olarak da tanımlayabileceğimiz bu sanata, her geçen gün sanat dünyasının ve izleyicilerin ilgileri artmakta ve bienallerde, müze koleksiyonlarında bu yeni sanat kendine daha çok yer bulmaktadır. Bu durum sanatçı, küratör ve izleyicinin ilişki ve iç yapılarında olumlu ya da olumsuz anlamda yeni değişimlere neden olabilmektedir. Yaşanan bu önemli dönüşüm, 58. Uluslararası Venedik Bienali'nde en çarpıcı olgu olarak izleyicilerin karşısına çıkmıştır. Makalede, Venedik Bienali

¹ Bu makale, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü RTS Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Bilim Dalı Doktora Programında, Prof. Dr. Mukadder Çakır danışmanlığında sürdürülen “Sanat Bienallerinde Küratörlük: Venedik ve İstanbul Bienalleri Üzerinden Karşılaştırmalı Bir Analiz” adlı, İşvecan Nur Gürses tarafından hazırlanan Doktora tezinden üretilmiştir.

² Makaledeki 3 görüşme yazar tarafından yapılmıştır. Venedik Bienali gözlemleri yazarın kendine aittir.

izlenimleri ve görüşmeleri özelinde teknolojik modellemelerin etkileri ve olası sonuçları tartışılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Venedik Bienali, Sanatta Teknolojik Modelleme, Dijital Sanat, Yeni Medya Sanatı

DEVELOPMENT OF TECHNOLOGICAL MODELS IN THE ART BIENNIALS AND THEIR EFFECT ON ART: 58. VENICE ART BIENNIAL

Abstract

The argument of this article is the effect of widespread technological models which are used in contemporary art and international biennials, to the art, art piece notion and the artist. International art biennials take place every two year. International artists are invited to the biennials by the invitation of the curator. New art installations are produced by the help of new technological developments. We can define this art as “new media art”. The audiences are getting more interested in this new media art every day. This new situation of art changes the relations between artists, curators and visitors and also their inner structures in a positive or negative way. Visitors of 58. International Venice Art Biennial had realised this important transformation of art during their visit. In the article, the effects and the results of technological models were discussed in the light of interviews and the views on Venice Biennial.

Keywords: Venice Biennial, Technological Models in Art, Digital Art, New Media Art.

Giriş

Dünya genelinde her iki yılda bir yapılan sanat bienalleri, yeniden yapılanan küresel sanatı yerelliklerle birleştirerek değişime açık bir sanat yaratılmasını sağlar. Bienallerin bir müzeden farkı, sanatı kullanarak toplumsal gerçekliklere dokunabilmeleridir. Bienaller, küresel değişimlerin ve sanatın deneysel alanları olmuştur, çünkü katılan sanatçıların risk alabildikleri sanatsal zeminlerdir. Sanatsal kavramlarda yaşanan değişimlere, sergilenme şekillerinin geçirdiği dönüşümlere açık bir izleyici kitlesine hitap ederler.

Günümüzde yeni teknolojilerin gelişimi ile akıllı telefonlar insanlar arasındaki iletişimin şeklini değiştirmiştir. Yapay zekâ ve robotik gelişmeler hayatın her alanını etkilerken; sanatçılar da bu teknolojik gelişmeleri kullanarak sanat üretmeye başlamıştır. Böylece sanatçının kullandığı değişik teknolojik modellemeler sanat sahnesinin her bir bireyini etkilemiş ve bir dönüşüme neden olmuştur. Sanatın sergilenme şeklini, küratörün seçim ve yaratım algısını, izleyicinin yorumlama ve algı yönetimini değiştirmiştir. Bilgisayar programlarının gelişmesi, Sanat ve Bilgisayar Programcılığı gibi eğitim alanı ve bölümlerin dünyanın bazı üniversitelerinde açılması “net sanatçısını” doğurmuştur. Bu Türkiye için yeni yeni bilinmeye başlanan bir kavram olsa da, dünyanın gelişmiş ülkelerinde bilgisayar üzerinden sanat üretimi yapıp bunu internet üzerinden sergileyen sanatçılar ve bu tarz sanat her geçen gün gelişmekte ve artmaktadır. Bunun bir yansıması da yoğun bir şekilde bienallerde görülmektedir.

10. İstanbul Bienali küratörü Hou Hanru, bienali “yaratıcı üretimin mekânı” olarak tanımlar (Hanru, 2007). Gerçekten de dünyanın her tarafından olabilecek en yaratıcı, en özgün, en farklı ve en yeni çalışmalar, küratörlerin taleplerine de bağlı olarak uluslararası sanat

bienallerinde kendilerine yer bulmaya, bir sorunsal işlemeye çalışırlar. Venedik Bienali bu bienallerin içinde belki de en çok ses getirenidir.

Dünyadaki ilk sanat bienali 1895 yılında gerçekleşen Venedik Bienali'dir. Günümüzde Venedik Bienali, hâlâ sanat dünyasının en önemli etkinliği ve bienallerin en büyüğüdür. 1989 yılından önce dünyada sadece 25 sanat bienali düzenlenmekteydi. Bugün ise Bienal Vakfı'nın listesine göre yaklaşık 250 bienal dünyanın çeşitli yerlerinde yapılmaktadır. (<http://www.biennialfoundation.org/home/biennial-map/>). Son on yılda dünyada gerçekleşen bienal sayısında çok ciddi bir artış yaşanmaktadır ve bu artışı sanat dünyasının bir kesimi bienalleşme [biennialisation] olarak tanımlamaya başlamıştır.

Çağdaş Sanatta Teknolojik Modellemeler

Dijital medya sanatta kullanılmadan önce ticaret, iletişim, eğitim gibi birçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Ama sanat alanında kullanılması dijital medyanın hem kullanım şeklinin hem de amacının ve sanatın etkisinin değişmesini beraberinde getirmiştir. Eskiden çağdaş sanat, yeni kullanılmaya başlayan dijital sanattan bir bakıma ayrı tutulurken bugün çağdaş sanat büyük oranda dijital sanata dönüşmüş durumdadır. 14 Mayıs – 24 Kasım 2019 tarihleri arasında düzenlenen 58. Venedik Bienali'ni ziyaret ettiğimizde bunu bizzat gözlemlemiş bulunmaktayız. Neredeyse her sanatçı enstalasyonunda bir şekilde dijital sanata yer vermiştir. Sanatın içinde var olan bu dönüşüm, sanatın üretimi, sergilenmesi, yorumlanması gibi birçok değişimi de sanatçı, küratör ve izleyici için beraberinde getirmektedir

58. Venedik Bienali küratörü Ralph Rugoff, teknolojik modellemelerin sanattaki etkisini şöyle özetler; (Rugoff, 2019)

“Sesler ve sinyallerden konuştuğumuz bilgi teorisinde sinyal anlamlı bir bilgidir. Ama bunu ancak, anlamsız bir sesler bütününe arkasında konumlandırıldığında anlayabilirsiniz. Sanat sürekli bu sesler ve sinyallerin oranları üzerinde oynar bugün. Sanatçı bugüne kadar gördüğümüzü sandığımız şeyleri tekrardan farklı bir şekilde öyle bir organize eder ki, birden sinyalleri bugüne kadar aslında hiç görmediğinizi fark edersiniz. Sanat bugün bunun için vardır; görülmeyeni bize göstermek için.”

Yeni medya sanatı çağdaş sanata benzer ama üretim, sergileme, yorumlama ve dağıtım açısından farklılaşır. Yeni medya üzerine yazıları bulunan Lev Manovich, güzel sanatlarla, dijital sanat olarak da tanımlayabileceğimiz bilgisayar üretimi sanatı birbirinden ayırır. Güzel sanatlarla, Marcel Duchamp'tan yola çıkarak “Duchamp-land” [Duchamp-alanı] derken; dijital sanata bilgisayar çağının öncülerinden Alan Turing'ten yola çıkarak “Turing-land” [Turing-alanı] der. 1996 yılında yaptığı bu ayrıma göre, dijital sanat deneysel bir süreç izlerken; güzel sanatlar bitmiş net bir sanat ürünü ortaya koyar. Manovich'in 1996 yılındaki bu ayrımı, teknolojik modellerin sanat alanında yeni kullanılmaya başladığı zamanlar için doğru bir bakış açısı olabilir. Ancak bugün “Duchamp-land” ürünleri, “Turing-land”e ait çalışmalarla üretilmektedir (Graham ve Cook, 2010: 4).

Buna en yakın örnek, 2019 yılında gerçekleşen 58. Venedik Bienali'nin öne çıkan enstalasyonlarından biri olan Çinli sanatçılar Sun Yuan ve Peng Yu'nun “Can't Help Myself” [Kendime Yardım Edemem] isimli robotik çalışmasıdır. 2016 yılında New York'taki Solomon R. Guggenheim Müzesi'ndeki “Tales of Our Time” sergisi için yapılmıştır ve ilk orada sergilenmiştir. Rugoff'un Çin'deki araba fabrikalarından birinde olan makinalara benzettiği robotik kola, 32 farklı hareket kodlanmıştır. Camlı transparan bir kafesin içindeki bu robotik

kol, yerde kana benzeyen kırmızı sıvıyı, aynı bir balerin hareketleri ile kendine çekerek toplamaktadır. Baktığınızda, bir cinayet alanı izlenimi yaratmaktadır bu enstalasyon. Robotun dijital kodlamalarla yaptığı hareketler ise hayvanat bahçesindeki vahşi bir hayvanı izlemeye benzer. Robotik kol, bir Duchamp-land ürünü iken, dijital kodlamalar onu Turing-land ürünü yapmıştır.

Birçok küratör, eleştirmen, yazar 90'larda geleneksel sanatla dijital sanatı birbirinden ayrı tutmuştur. Ancak bugün bu mümkün değildir, mantıklı da değildir. Dijitalin gücü, sanatta da kullanılmak istenmektedir. 1991'de yazdığı bir yazısında Peter Weibel, sanattaki estetik değerin teknolojik modeller sayesinde göstergeler, simulasyon ve dijital medya ile yer değiştirdiğini söyler. Weibel için, teknolojinin sanatta kullanımı, sanatçıların kendi dünyalarını yaratıp dönüştürmelerini sağlamıştır (Graham ve Cook, 2010: 29).

Walter Benjamin'e kulak verirsek, sanattaki bu teknolojik modellemeler, sanat eserinin ve ortamının aurasının yok oluşunu getirir. Nicolas Bourriaud, bu duruma, sanatçıların video enstalasyonları ile temsil ettikleri yani beraberlerinde getirdikleri mega kent ve kültürleri, enerjisini kaybetmiş bir sosyalleşmeden kaynaklanır yaklaşımında bulunur (Bourriaud, 2019: 113). "Sanat yaşadığımız gerçekliklerin işleyiş biçimlerinin öğelerini değişik kullanımlara açarak, yaşanan gerçekliğe seçenek sunan kurgu masası gibi işlev görmektedir" (Bourriaud, 2019: 119). Artık sanatın içinde bir postprodüksiyon³ kavramı bulunmaktadır. Bugün bienallerde gördüğümüz çalışmaların çoğunda bilgisayar ortamı içinde hazırlanan ve postprodüksiyona gerek duyulan enstalasyonlar mevcuttur. Bunlara sadece videolar değil, fotoğraf ve nesne enstalasyonlarının içine yerleştirilen dijital enstalasyonlar da dâhildir. Bugünün sanatında bu durum vazgeçilmez bir üretim halini almıştır.

2019 ve önceki Venedik Bienallerini de ziyaret eden Türkiye'nin ileri gelen koleksiyonerlerinden Selman Bilal, kurucusu olduğu *Bilsart*'ın video odaklı olmasının ana fikrini Venedik Bienali'nde gördüğü video sanatının artışına dayandırmakta ve her sene dijital video performanslarının daha da arttığını dile getirmektedir. (Bilal, 2019)

"Dijitalleşmenin çok güçlendiğini, çok boyutlandığını ve ileride farklı boyutlara taşınıp sanal gerçeklikle iç içe geçeceğini hissedebiliyoruz. Son bir video izledik mekânla ilgili, bir anda mekân da videonun içine katıldı. Gittikçe daha yeni teknolojilerin kullanıldığı bir döneme doğru gidiliyor."

Sanal gerçekliği 58. Venedik Bienali'ne taşıyan Fransız sanatçı Dominique Gonzalez-Foerster üç boyutlu ve eğlenceli enstalasyonları ile 1980'lerden beri tanınmaktadır. Bu bienalde de, daha önce Leipzig'de sergilenmiş "*Cosmorama*" isimli enstalasyonu, VR teknolojisi ile izleyicinin kendisini bir anda Mars'ta bulmasını sağlamaktadır. Aynı anda sadece beş izleyicinin katılabildiği bu dijital deneyim, sanattaki teknolojik modellerin gelişimini gözler önüne serer. Beş izleyicinin yuvarlak bir masa etrafında oturarak, VR gözlüklerini takmaları istenir. Sonrasında ise izleyici kendini sanal gerçeklikle yaratılmış Mars'ta bulur. "Bunun neresi sanat?" diye bir soru akla gelebilir. Sanatçının yarattığı Mars ve izleyiciyi bu Mars'a transfer etme fikri bugün sanatı oluşturmaktadır. Bienal süresince belli saatler arasında gerçekleştirilen bu dijital deneyim, 58. Venedik Bienali'nin en ileri teknolojik modellemesiydi diyebiliriz.

³ Postprodüksiyon, daha çok video ve fotoğraf alanında kullanılan teknik bir terimdir. Çekilmiş fotoğrafa veya kaydedilmiş bir videoya bilgisayar ortamında uygulanan işlemler bütünü tanımlar. Alt yazı eklenmesi, ses efektlerinin yaratılması, görsel ve işitsel bindirmeler, ekran biçimlendirmeleri postprodüksiyon alanına giren çalışmalardır.

Bugün görebiliyoruz ki, bir ekip çalışması olan bu sanat yapıtları, büyük ölçekli enstalasyonlarıyla, “toprak sahibinin mülkünü dolaşması gibi aşılması gereken bir uzam gibi görülemez”. Sanat yapıtlarının tasarrufundaki sahte aristokratik anlayış yıkılmıştır. Sanat yapıtları artık sınırsız tartışmaya açık bir kavram, bir fikir olarak yer almaktadır (Bourriaud, 2018: 22).

Teknolojik modellemeler ile sanat artık enformasyon üretmektedir. Oysa eskiden geleneksel sanat, sanat nesneleri üretmekteydi. Artık sanat eserleri, geleneksel eserler gibi korunamamakta ancak belgelenebilmektedir. 58. Venedik Bienali’nde Türkiye pavilyonunu temsil eden İnci Eviner’in çalışması, artık görülememektedir, çünkü gerçekleştirdiği enstalasyon artık yoktur. Ancak belgelenebilmektedir. Enstalasyondan kalanlar sadece videolardır. Bilgisayar programları üzerinde oluşturulmuş ve enstalasyona eklenmiş videolar, bir diskte korunabilmektedir.

Sanatın ve sanat eserinin değişen bu durumu, sanatın koleksiyonerler tarafından toplanabilir olma durumunu da etkilemiştir. Eskiden her tablo, heykel veya hazır nesne bir koleksiyoner tarafından bütün ayrıntıları ile satın alınıp koleksiyonuna eklenebilirken; bugün teknolojik modellemelerle teknolojik deneyim sunan sanatsal enstalasyonların çoğu mekâna özgü çalışılmakta ve hatta bazen sergi sonrasında yok olmaktadır. Bu nedenle artık sanatta, koleksiyonerler için toplanabilir veya toplanamaz sanat eseri kavramı gelişmiştir. Elbette dijital sanat yeni bir koleksiyonerlik alanı açmış ve video koleksiyonerliği başlamıştır. Bu bilinen koleksiyonerlikten farklı bir koleksiyonerliği içinde barındırır. Çünkü koleksiyonerler, “eserin orijinali bende, sadece bende” hazzını yaşarken, video koleksiyonerleri için bu haz yoktur. Elleriindeki kopyanın orijinal mi yoksa kopya mı olduğunu bilemezler çünkü dijital ortamdaki her şey kopyalanabilir, geri alınabilir ya da silinebilir.

“Dijital görüntü görünmeyen görüntü dosyasının, görünmeyen verinin görünür bir kopyasıdır”(Groys, 2014: 86). Dijital olarak elle tutulamayan bu görüntü, izleyicinin gözleri önünde görünür olmaktadır bugün. Bu görünürlük her geçen gün gelişmekte ve farklı boyutlara doğru evrilmektedir. İleride izleyiciler sanat eserlerine sanal gerçeklik içinde tanık olacaklardır belki de. Bugün somut büyük bir mekana ihtiyaç duyan bienal, ileride teknolojik modellemeler ile bugünkü bienalin kapladığı alanın on misli küçük bir alanda sanal gerçeklik teknolojisi ile gerçekleşebilir. Walter Benjamin, “görüntünün stüdyoda alınmasının ayırt edici özelliği, seyircinin yerini aletin almasıdır” der (Bourriaud, 2018: 114). Kamera izleyiciye yansıtılacak sanat eserini ilk gören şey olmuştur. İzleyicinin öncelliği alete geçmiştir. İzleyicinin konumu sanat yapıtı, alet ve izleyici üçgeni için farklılaşmıştır.

Bienallere sanatçıların yaptıkları eserlerin orijinallerini görmek için giden izleyici, bienalde gördüğü videonun orijinali mi yoksa orijinal dosyadan kopya mı olduğunu bilemez. Çünkü sanatçının orijinal dosyanın bir kopyasını harici diske aktarmış ve küratöre teslim etmiş olma ihtimali büyüktür. Bu durum dijital eserlerin arttığı bienallerde, orijinal eser konusunun da değişimini beraberinde getirmiştir. Çünkü artık her dijital kopya, mekanik kopyanın sahip olamayacağı orijinal olanın aurasına sahiptir.

Eskiden sanat eserinin güzel, tarihsel ve orijinal gibi birçok özelliği olması gerekirken, uzun zamandır sanat eseri bu tanımlamalardan kendini kurtarmıştır. Çünkü artık kimse bir videonun veya VR (virtual reality- artırılmış gerçeklik) videosu enstalasyonunun, orijinal mi yoksa orijinalden kopya mı veya güzel olup olmadığını tam olarak açıklayamaz. İzleyici de eskisi gibi bunu arayan izleyici değildir. İzleyici de dönüşüm geçirmiştir. Gördüğü

enstalasyondaki fikre odaklanan, sanatçının öne sürdüğü ve sanat dediği fikri arayan bir izleyici vardır bugün. Bu durum bizi, sanatçının yarattığı ve sanat dediği her şey sanattır açıklamasına götürmektedir.

Bugün sanatsal enstalasyonlarda Duchamp'ın ready-made yani hazır yapım nesnelerle yarattığı sanat eserlerinin, dijital enstalasyonları beraberinde getirdiğini görüyoruz çoğu kez. Teknolojik modellemeler, hazır nesnelerin varlığını dijitalle destekliyor. 58. Venedik Bienali'nde Ed Atkins'in enstalasyonu bu duruma verilebilecek en çarpıcı ve yeni bir örnektir. Salonun ortasında eski tiyatro ve opera kostümleri askılarda asılı durup insanlara gerçekliği gösterirken; çevrelerindeki ekranlarda üç boyutlu ağlayan insanların videoları oynuyordu.

Elbette sanattaki teknolojik modellemelerin gelişimi, bunun ilerideki sadece yararlarını değil, zararlarını da düşündürmelidir. Atom enerjisinin, günlük faydaları dışında tehlikeli şekilde kullanılabileceğini ve hatta bazı toplumları köleleştirme aracı olarak işlevlendirilebileceğini biliyoruz (Bourriaud, 2018: 101). Sanatla teknolojinin son yıllarda gelişen bu birlikteliği, ileride nasıl karmaşık bir boyut alacak bilemiyoruz. Öte yandan, teknolojik modellemelerle çevrelenen sanatın, dünyanın Kuzey yarımküresinde geliştiği, Güney yarımkürenin ise bu sanata sadece renklendirme görevi gördüğü gerçeği var. Günümüzde hâlâ, iki yarımküre aynı gerçekleri yaşamamakta. Sanat Batı'da yani gelişmiş ülkelerde üretilirken; Doğu'da ve Güney'de yani gelişmekte olan ülkelerde renklendirilmektedir.

Değişen Sanatçı Profili

Sanatçılar her zaman dünyaya farklı açılardan bakarak, normal insanlara farklı bakış açılarını gösteren, yeni fikirler üreten, bizlerin gözümüzden kaçırdığı şeyleri gösteren kişiler olmuşlardır. Günümüzün gelişen teknolojik modellemeleri ile sanatçıların bilgi aktarım alanları genişlemiş, çok açılı pratiklerle üretim ve sergileme, her geçen gün hızlı gelişen teknoloji ile şaşırtan boyutlara gelmiştir.

Artık sanatçı bir fikir babasıdır. Sanat yapıtını tek başına üretmemektedir. Çünkü farklı alanlarda birçok yetkinlik gerektiren bugünün teknolojik modelleri ile oluşturulan sanat yapıtı, çok katmanlı yapısı ile çok çeşitli üretimler istemektedir. Sanat yapıtına göre değişen bu katmanlar bazen elektrik teknisyenine, bazen mimara, bazen post-produksiyon operatörüne, bazen kameramana ihtiyaç duyar. Yani sanat eserinin üretiminde sanatçı artık yalnız değildir. Sanat yapıtları bir kolektif çalışmanın ürünüdür. İşin ve işçiliğin bölünmesini gerektiren yeni bir sanat üretim organizasyonuna bugün bienallerde dolaşırken şahit olunabilir. 58. Venedik Sanat Bienali'nde Türk pavyonunu temsil eden İnci Eviner'in enstalasyonu çok katmanlı bir projeydi. Bu sanat yapıtındaki videolar, Aydın Sarıoğlu tarafından çekilmiş, Cem Perin ve Cem Gökçimen tarafından montajlanmıştı. Videoda performans için ise üç kişi rol alıyordu. Enstalasyondaki ses tasarımları Tolga Tüzün tarafından yapılmıştı. İnci Eviner'in hayal ettiği enstalasyonun mimari projesi ise Birge Yıldırım Okta ve Gürkan Okta tarafından yapılmıştı. Görüldüğü gibi, her ne kadar 'Biz Başka Yerde' isimli proje İnci Eviner'in projesi olsa da, baştan sona İnci Eviner tarafından yapılmamıştı ve yapılamazdı da. Bu örnekte çok açık olduğu gibi bugün sanat bir ekip işi olmuştur. Özellikle bienaller kapsamlı enstalasyonları ile sanat eserinin üretimini evrimleştirmiştir.

Paolo Barotta, "Araçlar artık değişti. Sanatçının artık kendini ifade etmek için farklı araçları var. Sadece çizim artık hiçbir şey ifade etmiyor" demiştir bienalin kapanış konuşmasında (<https://m.youtube.com/watch?v=TNLO49MYvrs>). Bu yeni teknolojik araçlarla

sanatçı bir nesne üretmez, video ile bir “anlamlar şeridi” oluşturur. Böylece sanatçının düşüncesi, izleyicinin kendine göre kavramsallaştırabileceği, elle tutulabilir katı halden, bir anlamlar frekansına dönüşür (Bourriaud, 2019: 158). Sanatçı, artık daha açık olarak çalışmasının seyirciler arasında yaratacağı ilişkiler, etkileşimler üzerine odaklanmaktadır. Çünkü günümüzdeki sanat ve sanatsal deneyim, katılımcı-seyirci ilişkisini mümkün kılmaktadır. 2019 Venedik Bienali İsrail Pavyonunda, kendi kültür ve görüşüne göre izleyeceği ve koluna takacağı bilekliği seçen izleyici, bir veri ortaya koyar. Bir toplumsal aralık oluşturmuş olur. Böylece sanatsal aura artık seyirci ile birlikte yaratılmış olunur. 58. Venedik Bienali’nde Shilpa Gupta’nın “For, in your tongue, I cannot fit” enstalasyonu, bunun belki de en iyi örneğidir. Tavandan sarkıtılan 100 mikrofon ve her mikrofonun altındaki çubuğa saplanmış, Arapça, Azerice, İngilizce, Hindu ve Rusça dillerindeki, mikrofonlardan gelen seslerin okudukları şiirler ziyaretçiler tarafından okunmayı bekler. Mikrofonlar ters bağlanarak hoparlör görevi görür. Mikrofonların arasında dolaşırken ziyaretçiler sanki şiirleri kendileri okuyorlarmış gibi her bir taraftan sesler gelmektedir. Özel ses teknolojisinin kullanıldığı salonda, loş bir ışık altında duyma ve görme duyunuza hitap eden çalışma, 100 şairin eserleri ve politik duruşları nedeniyle sansürlenip hapse atılmalarını konu edinmektedir. Bunu da özellikle dijital sesler yoluyla gerçekleştirir. İzleyici enstalasyonun içine doğru yürüdüğünde 360 derece her yerden gelen seslerle, dijital deneyim yaşamaya başlar. Böylece “Sanatın aurası, yapıtın temsil ettiği arka-dünyada ya da formun kendisinde değil, yapıtın karşısında, sergilenmekle ürettiği geçici kolektif formun bağrında yer alır” (Bourriaud,2018: 93).

Sanatçı çağdaş sanattan önce eserini yaratıp duvara asar ve izleyicinin kendi arzu ettiği şekilde sanat eserine bakmasını beklerdi. İzleyici o yapıtı beğenip beğenmemekte, eleştirip eleştirmemekte serbestti. Bugün sanatta teknolojik modellemeler ile sanatsal bir enstalasyon yaratan sanatçı, o alanda yasaları da koyan kişi konumundadır. Yani izleyici enstalasyonun içine girip dijital sanat deneyimini yaşamaya başladığı andan itibaren sanatçının kurallarına uymak zorundadır. İzleyici, sanatçı tarafından denetlenen, sanatçının otorite olduğu bir mekândadır artık. Sanatçının, izleyici karşısında değişen bu üstünlük durumu, dijital enstalasyonlarla başlamıştır. Eskiden sanatçı eserini sergiye yerleştirdikten sonra pasif bir duruma geçerken; bugün sergi süresince hep aktif bir şekilde kendi koyduğu kurallarla izleyiciyi yönlendirmekte ve bunu gözlemlemekte, kendine göre çıkarımlarda bulunmakta ve belki de gelecek çalışmalarının nasıl olacağını bu gözlemlere göre şekillendirmektedir.

Değişen Küratör Profili

Küratörlüğün basit açıklaması “nesnelerin bakımı” olsa da, çağdaş sanat küratörünün birçok görevi vardır. Sanatçılarla görüşmelerin yapılması, eserlerine karar verilmesi, sanatçıların eserlerinin sergide nasıl ve hangi sanatçı ile yan yana konumlandırılacağı, eserlerin etiketlerinin yazılması, kataloglara yazı yazılması küratörün görevleridir. Ancak bugün çağdaş sanat bienallerinde küratör, bu görevlerin çok daha ötesinde iş yüküne sahiptir. Bienalin temasını belirlemek, temaya göre sanatçı seçimlerini yapıp onları çoğunlukla ziyaret edip davet götürmek, bienal süresince birçok basın organı ile röportajlar yapmak, bienal yan etkinliklerine katılmak, bugün bir bienal küratörünün yapmak zorunda olduklarıdır. Görüldüğü gibi sadece sanatın içeriği ile ilgili görevlerinin yanı sıra, bienal gibi uluslararası bir sanat etkinliğinin pazarlamasında da küratör rol almaktadır.

Ayrıca günümüz küratörünün, hızlı gelişen teknolojileri takip etmesi gerekir. Böylece dünyanın sorunlarına eleştirel yaklaşımlar sergileyen sanatın, teknolojik modellemeleri

kullanarak bunu en etkili ve verimli nasıl yapabileceği konusunda, küratör fikirlere sahip olmalı ve yaratıcı olmalıdır. Sanatçının ürettiği dijital sanatı, anlayabilmesi gerekir. Böylece o sanat yapıtının, doğru sergilenmesini sağlar. Elbette sanatçının kendi ürettiği dijital enstalasyonu küratöre anlatımı önemlidir. Rugoff, bu nedenle sanatçılara eserlerinin kimin yanında sergilenmesini istediklerini sorar. Bu önemli bir noktadır. Bu nedenle bugün küratörler, bienaller sayesinde dünyanın farklı yerlerinden sanatçılar ile çalışma fırsatı bularak birçok şey öğrenmektedir. Dünyaca ünlü küratör Hans Ulrich Obrist, sanatçıların en iyi arkadaşları olduğunu ve onlardan çok şey öğrendiğini ifade ederken haksız değildir.

58. Venedik Bienali küratörü Ralph Rugoff, sanat dünyasında gelişen dijital sanat deneyimleri üretme trendini çoktan kucaklamış bir küratördür. Solomon R. Guggenheim Müzesi'nin bir dönem küratörlüğünü yapan sanatçı ve eğitmen Jon Ippolito, yeni medya sanatının yarattığı değişimleri, eleştirmenlerin ve küratörlerin kabul etmekten başka çareleri olmadığını veya sanatı ölüme bırakacaklarını belirtir (Graham ve Cook, 2010: 2).

Değişen İzleyici Profili

İzleyici ise artık dijital deneyim yaşatan enstasyonlara çok daha fazla ilgi göstermektedir. Eskiden izleyici tiyatro izler gibi sanat eserini izlerken, bugün teknolojik modellemelerle sanatsal enstalasyonun bir parçası olmakta, kendini gösterinin içinde bulmaktadır. Eskiden tiyatro ile karşılaştırılan sanatta bugün izleyici bir nevi oyuncu olmuştur.

Seyirciler artık bir sergiyi ziyaret ederken daha etkin hale gelmekte ve sanatsal auranın yaratımında önemli rolleri bulunmaktadır. 2019 Venedik Bienali'nde Shilpa Gupta'nın enstalasyonu, İsrail Pavilyonu'nun oluşturduğu hastane, Neil Beloufa'nın Skype üzerinden dünyanın çeşitli yerlerindeki askerlerle yaptığı röportajlardan oluşan enstalasyonu, izleyicinin aura oluşturmadaki rolünü sağlayan sanat yapıtları olarak öne çıkmıştır. Kolektif ve katılımcı projeler, teknoloji sayesinde, dünya bienallerinde her sene artış göstermektedir. İzleyiciler ise gitgide daha çok enstalasyona katılım sağlayabilmektedir.

Ancak izleyici ve eser ilişkisinde bir değişim söz konusudur. Müze veya bienalde dijital bir eseri izlerken bitmesini beklemeden önünden geçip giden izleyici, o eseri kaçırmaktadır. Çünkü eskiden tablo orada asılı durup değişim geçirmezken ve izleyicisini beklerken; dijital enstalasyonlar izleyiciyi beklememekte ve sürekli bir akış içinde devam etmektedir. Bienalde bir videonun yarısını izleyip gittiğinizde kalanını görmek için bıraktığınız yerin tekrar gelmesini beklemeniz gerekir. Bu durum bilgisayar üretimi olan dijital eseri bilgisayarınızda izlediğiniz takdirde değişir. Bienal sırasında kontrol eserin (ve tabii ki bilgisayarın) kendisindeyken, kişisel bilgisayarda izleme kontrolü izleyicidedir. İzleyici istediği zaman videoyu durdurup başa sarabilir veya izlemeye sonra devam edebilir. Ancak bu noktada, Beryl Graham iki eser izleme şeklindeki büyük farkın altını çizmektedir. Bienale gittiğinizde, belirlediğiniz süre kadar sadece bienali gezersiniz ve bütün dikkatinizi bu olaya ve eserlere verirsiniz. Ancak kişisel bilgisayar başında izlediğiniz eser veya sanal olarak gezdiğiniz sergi sırasında dikkatiniz gelen bir e-posta ile, bir sosyal medya mesajıyla dağılabilir (Graham, 2020). Bu izleyici ve eser arasındaki bağın bir anlık kopması demektir. Bienalde kazandığı aurayı, aynı eser bilgisayarda kazanamamaktadır.

Küresel Pandemi Korona Virüsün Etkisi Olarak Yeni Teknolojik Modellemelerin Gelişme Olasılığı

2019 yılında Çin’de başlayan, hızla bütün dünyaya yayılan ve dünyada yüzbinlerce insanın ölümüne neden olan Korona virüsü, birçok ülkenin karantina uygulamasına, dünya üzerindeki uçuşların iptaline, insanların aylarca evlerinden çıkamamalarına neden olmuş ve bu durum insanların yaşayış biçimlerini kökten değişime uğratmıştır. Sadece yiyecek almak için maske ve gözlükler ile sokağa çıkan insan, alışverişini de internet üzerinden yapmaya başlamış, hayatın pek çok alanı kısa sürede online olmuştur. Birçok kurum gibi müzelerin ve sanat salonlarının da kapanmasına neden olan pandemi, birçok bienali ve müze koleksiyonunu sanal ortama yani internete taşımıştır. MOMA, Louvre gibi dünyaca ünlü müzeler bu dönemde kendilerini online dolaşıma açmıştır. İzleyiciler, internet sitelerine girerek, müzeleri fiziksel olarak gezer gibi odadan odaya geçerek, evlerinde iken gezmişlerdir. Tabii ki bu deneyimin etkisinin gerçeği ile karşılaştırılması mümkün değildir.

7 Haziran’da Fransa Marsilya’da açılacak olan 13. Manifesta, Koronavirüs salgını nedeniyle belli olmayan bir tarihe ertelendi. Açıldıktan sonra dokuz gün devam eden Sidney Bienali ise kapatılarak Google Sanat ve Kültür Platformu’nda [virtual biennial] dijital bienal haline geldi. Bienal, gerçekliği artırılmış bienal koridorlarında yürümelerden, interaktif soru ve cevaplardan, podcast ve sanatçıların anlatımlarından, özel kürate edilmiş turlardan oluşarak dijital ortamda yer aldı. 5 Eylül 2020’de açılacak olan 34. Sao Paulo Bienali, 3 Ekim’e ertelendi. Glasgow Bienali ise 2021 yılına ertelendi.

Sanatın hızla duruma ayak uydurmaya çalıştığı bugün, çağdaş sanatın nasıl bir dönüşüm geçireceğini düşündüğünü Örer şöyle açıkladı; (2020)

“En baştan itibaren dijitalde deneyimlenmek üzere kurgulanmış bir içerikle, fiziksel deneyim düşünülerek tasarlanan bir serginin farklı ihtiyaçlarla dijitalle taşınması aynı şey değil ve izleyici üzerinde aynı tesiri bırakmayabilir. Bu anlamda inanıyorum ki güncel sanat dünyasının aktörleri bu dönüm noktasından sonra bir içerik üretirken ya da ellerindeki mevcut içeriği değerlendirirken bambaşka değişkenleri göz önünde bulunduracaklar. Belki bunun beraberinde birtakım teknolojiler hayatımızda daha yaygın kullanılmaya başlanacak (...) Finansal açıdan bir duraklama dönemi yaşanabilir, ama her duraklamanın beraberinde bir iyileşmeyi de getireceğini umuyorum. Bu insanlık krizinden sonra dünyayla olan ilişkilerimizi, sanatla kurduğumuz ilişki biçimlerini yeniden gözden geçirerek alternatif üretim ve sunum kanalları açabileceğimize inanıyorum.”

Alternatif üretim ve sunum kanalları dediğimiz noktada aklıma akademisyen Beryl Graham’ın uzun süredir üzerinde çalıştığı “yeni medya sanatı” geliyor. “Dijital sanat” olarak da tanımlayabileceğimiz bu sanat türünde, bienallerde gördüğümüz video veya artırılmış gerçeklik performansları gibi ziyaretçinin fiziksel olarak ziyaret etmesinden öte, elle tutulamayan bir sanallık içinde üretilen, sunulan ve gezilen bir sanattan bahsediyorum. Korona virüsünün iki yıl gibi uzun bir zaman süreceği ve insanların alışkanlıklarında büyük değişimlere neden olacağı düşünülürse, sanatın üretim ve sergilenmesinde de bu değişim kaçınılmaz. Sanatın dijital ortamda üretimi ve internette sunumu, internet sanatçısını da doğuracak olabilir. Şu an zaten bu şekilde sanat üreten ve sunan sanatçılar bulunuyor. Ancak hâlâ geleneksel şekilde sanat üretimi, sunumu ve ziyareti daha baskın durumda dünya genelinde. İnternet sanatçısı bilgisayar programlarını sanatın üretimi için kullanacak, interneti de ürettiği sanatın sunumu için kullanacak. Müzeler ve sanat kurumları da dijital sanat eserini, internet üzerindeki

koleksiyonuna ziyaretçilerin görebilmesi için internet ve bilgisayar programlarını kullanarak ekleyecek (Graham, 2016: 3). Her ne kadar sanatı fiziksel olarak temasa geçerek yaşamak isteyen bir dünya toplumu var olsa da, teknolojinin gelişimi ve insan hayatına müdahalesi, dünyanın geçirdiği dönüşümler bazı değişimleri zorunlu kılıyor. Pandemi sonrası yeni normalin, “internetten sanat” olması çok da zor değil gibi görünüyor.

Çağdaş sanat için birçok sanatçı bugüne kadar sanat üretmek için atölyesine gitmekte, gerektiğinde farklı iş kollarındaki insanlarla (marangoz, elektrikçi, ses sistemleri gibi) iş birliği yapmaktaydı. Bugün ise sanatçı bunların hiçbirini gerçekleştirememektedir. Çünkü sanatçı da evdedir, diğer çalışanlar da. Bu durum bilgisayar yani net sanatçısının artışına neden olabilir. Çünkü bu sanatçı yeteneği ve bilgisayar programı bilgisi ile başka birine ihtiyaç duymadan, bilgisayar üzerinde sanat eseri yaratabilir ve bunu internet üzerinden sergileyebilir. Zaman içinde artan bu yeni üretim şekli, her türlü online mecrada sergilenen dijital sanat eseri kakofonisine neden olabilir. Bu noktada, bu teknolojik modellemelere hakim küratör devreye girer ve kaliteli eserleri seçerek kaliteli bir internet sergisi oluşturabilir. Bu yeni küratör modelinin esas görevi bir filtre görevi görmektir (Graham, 2020).

Sonuç

Çağdaş sanatın kullandığı yeni medya, onu resim ve heykelin hiçbir zaman elde edemediği bir küreselliğe ulaştırdı. Sanat bugün yeni medya araçlarını kullanarak, mesaj iletmektedir. Bugünün sanatına gücünü veren de bu özelliştir. ‘Çağdaş’ kelimesi içinde dijital performansı barındırmaktadır. Teknolojik araçların kullanımı sanata farklı bir enerji katmış ve dönüşüm sağlamıştır. “1979’da postmodern terimini popülerleştiren Jean-François Lyotard’a göre sanatsal süreç bir enerji dönüşümü, malzemenin yeniden dönüşümü üzerine kurulu düzenli bir sistemdir” (Bourriaud, 2019: 209). Sanat gelişen teknoloji ve değişen yaşam şekilleri ile sürekli dönüşüm içindedir.

Modern sanat “tanıdık geçmişten yabancı geleceğe doğru bir geçiş anı olarak yaşanıyordu”. Ancak bugün her bienal yeni edisyonu ile, yeni teknolojik gelişmeler ile, yeni ve şaşırtıcı sanatsal enstalasyonları ile izleyicisi ya da katılımcısıyla buluşabiliyor. İzleyici karşısına ne çıkabileceğini bilmiyor. Bugünkü sanatın ve sanat bienallerinin cezbedici olmasının esas nedeni budur. İnsanların “şimdi ve burada” olana duydukları ilgidir. Gelişen teknoloji ile her alan insan için şu anda bir bilinmezlik taşıırken, bienal insanın içinde bulunduğu dünyayı izleyiciye gösteren ve izleyiciyi sanat eserinin dışından içine doğru çekerek eseri gözlemlemesine, böylece de içinde bulunduğu durum ve zamana bir anlam getirebilmesine olanak sağlayan bir etkinliktir. Bu nedenledir ki, gelişen teknolojiler bienallere olan ilgiyi arttırmıştır.

Teknolojik modellemelerle sanat, iletişimsel bir hale gelmiştir. Eskiden duvara asılan bir tabloyla veya bir heykel ile izleyicinin tek yönlü bir iletişimi mevcutken; bugün bu iletişim çift taraflı olmuş, bu durum sanatı daha da kavramsallaştırmıştır. Bugün sanat bir fikri, bir kavramı göstermektedir. Özellikle dijital deneyim içeren enstalasyonlarda, izleyici sanatçıdan aldığı mesajı kendi geçmişine, kültürel bağlarına göre yorumlamakta ve geri dönüş olarak bir tepki vermektedir. Bu durum bugünün sanatını çift taraflı bir iletişim sürecine sokmaktadır.

Diğer bir yandan, yakın gelecekte teknolojinin nereye gidebileceğini çok da kestiremiyoruz. İnsanlar, bienalleri ve diğer bütün sergileri fiziksel olarak ziyaret etmekten zevk alsa da, bilindiği gibi her serginin ziyaret edilmesi ulaşım ve bilet gibi birçok maddi yükü

beraberinde getirmektedir. Diğer bir yandan bugün bütün dünyayı evlere kapatan küresel korona virüs salgını nedeniyle insanlar, bilgisayarlar aracılığıyla artırılmış gerçeklik içerisinde internet üzerine taşınmış bienal ve dünyanın önde gelen müzelerini, sanki serginin içindeymiş gibi ziyaret edebilmektedir. Yakın gelecekte, insanların bilgisayar başında ve internet üzerinde gezdikleri bienaldeki dijital deneyim sunan sanat enstalasyonlarını evdeki koltuklarında otururken, teknolojiyle deneyimleyip enstalasyonun bir parçası olup olamayacaklarını bilemeyiz. Belki de gelişen teknoloji bunu mümkün kılacak ve salgın gibi dünyanın geçirdiği olaylarla değişen insan alışkanlıkları, bilgisayar başındaki deneyimi tercih edecektir.

Araştırmacı Rui Guerra, “Yakın gelecekte, fiziksel olarak ziyaret edilen offline sergiler insanları online sergilerin olduğu web sitelerine çekmek için bir pazarlama stratejisi olarak kullanırsa çok ironik olmaz mı?” (akt. Graham, 2016: 19) sorusunu sorarak gelecekteki olası bir eğilime dikkat çekmiş olmaktadır.

KAYNAKLAR

- “Bienal Foundation”. <http://www.biennialfoundation.org/home/biennial-map/> adresinden erişildi. (ET: 11.10.2019)
- “Biennale Venezia” <https://m.youtube.com/watch?v=TNLO49MYvrs> adresinden erişildi. (ET: 06.10.2019)
- Bilal, Selman, – Gürses, İ.N. (01.11.2019) (Yüz yüze Görüşme, İstanbul) S. Bilal: Koleksiyoner ve Bilsart’ın kurucusu- Konu: “Koleksiyonerlik ve Çağdaş Sanat”.
- Bourriaud, Nicolas, (2018). İlişkisel Estetik (S. Özen, çev.). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Bourriaud, Nicolas, (2019). Radikan (T.M. Öngüt, çev.). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Graham, Beryl, – Gürses, İ. N. (06.05.2020) (Skype üzerinde görüşme) B. Graham: Küratör, akademisyen. Konu: “Dijital Sanat ve Küratörlük”
- Graham, Beryl, (2016). “Introduction”, (Ed.B. Graham) New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art, 1-28, New York.
- Graham, B.; Cook, S. (2010). Rethinking Curating Art After New Media. London: MIT Press.
- Groys, Beryl. (2014). Sanatın Gücü. (F. C. Erdoğan, çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Hanru, Hou, (2007). İmkânsız Değil, Üstelik Gerekli: Küresel Savaş Çağında.İyimserlik. https://bienal.iksv.org/i/assets/bienal/document/10B_HOU-HANRU_TR.pdf adresinden erişildi. (ET:17.10.2019)
- Örer, Bige, – Gürses, İ. N. (17.04.2020) (Yüz yüze görüşme, İstanbul.) B. Örer: İstanbul Bienali Direktörü. Konu: “Çağdaş Sanat Bienalleri”.
- Rugoff, Ralph, – Gürses, İ. N. (18.11.2019) (Skype üzerinde görüşme.) R Rugoff: Küratör. Konu: “Çağdaş Sanat Bienalleri ve Küratörlük”.