

# artam

GLOBAL ART & DESIGN

NOV-ARALIK 2013 SAYI 25



"Flatsun", 2011, yerleřtirme.  
Fotoğraf: Antimodular Research.



## NEFES ALAN, YAŞAYAN ÇALIŞMALAR

Rafael Lozano Hemmer dediğinde, fotoğraf, heykel veya resim gibi geleneksel sanat türlerinin yanı sıra teknolojinin kendisini bir amaç olarak kullanan; üreten, depolayan, etkileşimli ve katılımcı özelliğini kullanan; özellikle bunu sergileyen sanatsal bir yaklaşımla karşı karşıyayız. Bugün alanında en tanınmış isimlerden biri olan sanatçıyla, İstanbul'daki sergisinin kurulumu sırasında sanatıyla ve çalışmalarıyla ilgili konuştuk.

RÖPORTAJ: DİDEM SANDIKCI



**M**eksika doğumlu medya sanatçısı, teknolojiyi interaktif bir sunumla izleyiciyle bir araya getiren, yeni medya sanatının en tanınmış isimlerinden Lozano-Hemmer'in "Vicious Circular Breathing" isimli kişisel sergisi 16 Şubat 2014 tarihine kadar Borusan Perili Köşk'te devam ediyor. Sergiye ismini veren "Vicious Circular Breathing" isimli çalışma İstanbul'a özel hazırlanan ve aslı "Last Breath" isimli ufak versiyonuna dayanan interaktif bir yerleştirme. Borusan'daki büyük versiyonda, izleyici(ler)nin nefesinin kapalı bir sistem içinde dolaşmasını sağlayan bir ortam yaratıyor sanatçı.

Lozano-Hemmer, İstanbul'a özel olarak yaptığı projenin okumasının kolay olmadığını, tartışmalara yol açacak kadar sapkın bir çalışma olduğunu söylüyor. Bu çalışmaya evet denmesinin cesaret ve dünyadaki koleksiyonlere kıyasla sıra dışı bir özgüven gerektirdiğini de belirtmeden geçmiyor. Sanatçının sergide yer alan diğer çalışmaları da en az bunun kadar etkileşimi ön planda tutan, izleyiciyle hayat bulan işler. Rafael Lozano-Hemmer'in bu İstanbul'a ilk gelişi değil. İleri bütün dünya için alengirli bir yıl olan 2001 yılında, Yuko Hasegawa'nın küratörlüğünü yaptığı 7. İstanbul Bienali içindi. Sanatçının o dönem yaptığı çalışma el yapımı elektroniklerden oluşuyordu ve dışardan bakıldığında el yapımı bir bombaya benziyordu. Lozano-Hemmer'in o döneme ait hatırladığı en çarpıcı nokta bütün dünyada tüm uçusların çok yüksek güvenlik önlemleri içermesi. Bu yüzden çalışmasını İstanbul'a getirememiş. Ve bu o dönem bienale benzer çalışmalarla katılan diğer medya sanatçıların da başına gelmiş.

#### İstanbul'da sergi fikri nasıl oluştu?

Borusan'la zaten bir süredir çalışıyorduk. Pek çok işim Borusan koleksiyonundadır. Ayrıca serginin küratörünün Katleen Forde olması da oldukça yardımcı oldu. Çünkü Katleen yeni medyanın dilinden oldukça iyi anlayan bir küratör. Sergi ziyaretçilerle birlikte hayat bulan çalışmalardan oluşuyor. Nefes alan, nabızı atan, konuşan çalışmalardan izleyicinin katılımıyla anlam kazanıyor diyebiliriz.

#### Yeni Medya Sanatı'nda "yeni" olan ne?

Problem zaten bizim buna "yeni" diyor olmamız. Aslında hiçbir şey yeni değil. Hepimiz biliyoruz bunu. Ben çalışmalarımı üretirken erken denemelerden oldukça etkilenmişimdir. Örneğin 1920'lerde "Estridentistas" adı verilen Meksikalı fütürist şairler manifestoları için radyo teknolojilerini kullandı. Bu bana ilham verdi. 1990'larda oynanan video oyunu "Phantasmagoria" da bana ilham kaynağı olmuştur. Marta Minujin'in 1964 tarihli bir çalışması, canlı kameralarla kamusal alandan alınan görüntüleri, eş zamanlı projeksiyonlarla yansıtıyordu. Yansıtılmış görüntülerin de bu sunuma dahil edildiği projenin benim için en önemli yanı 1964'te Meksikalı bir "kadın" sanatçı tarafından gerçekleştirilmesi. Yani teknoloji ve erkekler, sanat ve erkekler imajını yıkması. Diğer önemli yanı ise 48 yıl önce birinin çıkıp canlı kameralarla aldığı görüntülere müdahale etmesi. 48

"Vicious Circular Breathing", 2013, Borusan Contemporary izniyle

**Sağ sayfa**  
"Pulse Index",  
2010, yerleştirme.  
Fotoğraf: Kate  
Russel.

"Teknolojiyle çalışmamın nedeni onun yeni olması değil, kaçınılmaz olmasıdır."

yıl önceydi bu, kırk sekiz yıl! Düşünebiliyor musunuz? Şimdi nasıl “yeni” diyebiliriz?

#### **Peki, çağdaş sanatla kıyasladığınızda...**

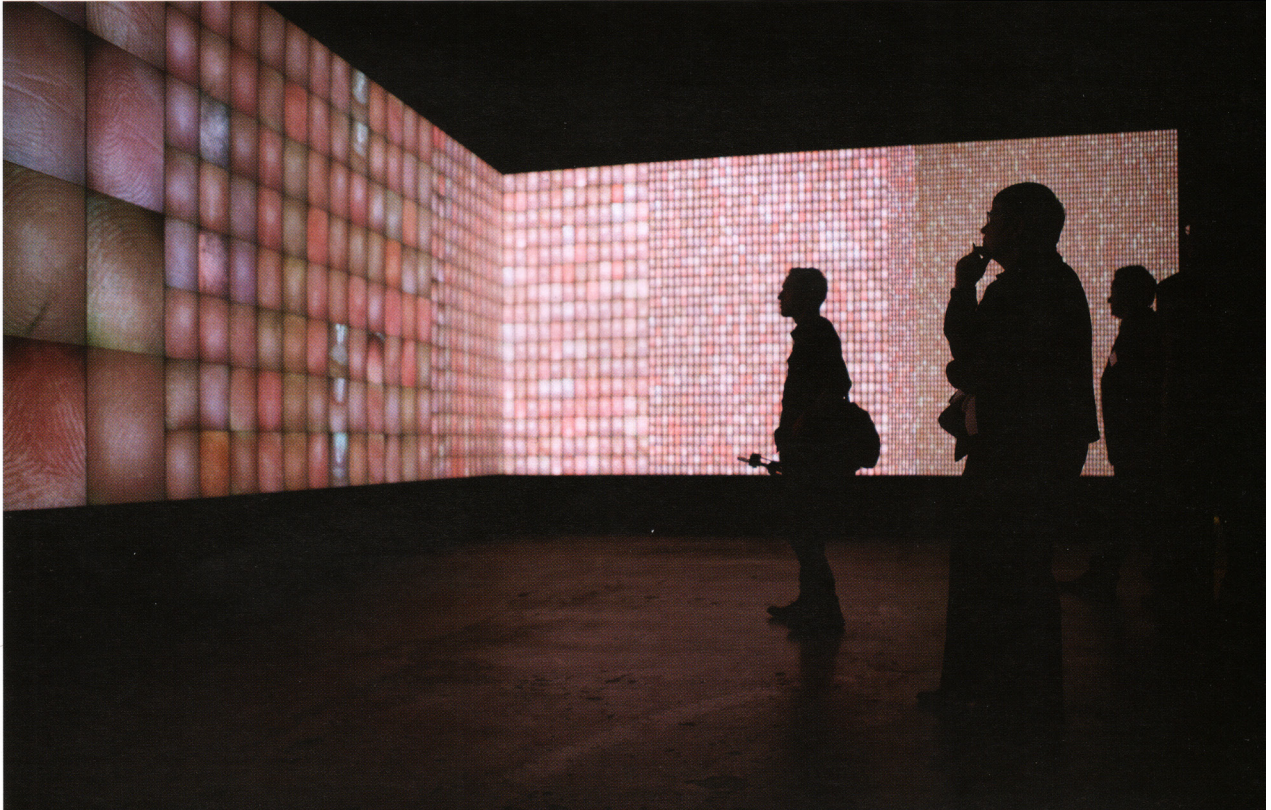
Bence artık ben ve bu alanda çalışan diğer sanatçılar yeni medya hakkında konuşmayı bırakabiliriz. Çünkü izleyicilerin kendilerini takip eden resimler, dinleyen heykeller veya hisseden mekânlarla artık bir sıkıntısı yok. Bu tür çalışmalar gün be gün daha çok koleksiyonda yer alıyor. Bu artık normalleşti. Normalleşmesi de düşünüldüğü gibi yeni medya yüzünden değil, teknolojik bir kültürde yaşamamızdan kaynaklanıyor. Benim teknolojiyle çalışmamın nedeni onun yeni olması değil, kaçınılmaz olmasıdır. Telefonunuz, bilgisayarınız, internetiniz olmasa ve tamamen şehirden uzak, doğada yaşasanız bile teknolojiden kaçmanız mümkün değil. Çünkü etrafınız teknolojik gelişmelerle değişiyor. Buna küreselleşme de diyebiliriz. Örneğin yerel diliniz kaybolmak üzere, çünkü medya oldukça spesifik olan küresel güçlerce hızla tüketiliyor ve bu da dünyada marjinal dillerin var olabileceği bir yer olmadığı anlamına geliyor. Ülkenizin bütün ekonomisi sanal merkezlere dayanıyor, mal yok sadece ticaret var. Benim bulunduğum nokta da bu. Teknolojinin dışında olmak gibi bir şansım yok. Bu normal, hatta doğal olandır. Bu toplumun bildiği ve kabul ettiği bir şey. Söylemek istediğim bu.

#### **İnteraktif çalışmalara aşına olmayan izleyiciler için nasıl bir süreç işliyor?**

Lumière Kardeşler filmi icat ettiklerinde, ilk gösterimlerinde projeksiyon bir tarafta, ekran bir taraftaydı ve insanlar ikisinin arasında, bir projeksiyona, bir ekrana bakarak oturuyorlardı. Film yüzünden çok heyecanlıydılar ancak aynı zamanda projeksiyon da ilgilerini çekiyordu. İnsanların projeksiyona arkalarını dönüp sadece filmi izlemeleri on yıl sürdü. Elektronik medya veya yeni medyada da durum aynı. İnsanlar makinelere de, teknolojiye de oldukça önem veriyor.

#### **Sizin ve/ veya genel olarak yeni medya çalışmalarında da durum böyle, değil mi? İnsanlar işlerinin arkasındaki teknolojiyle en az işin kendisi kadar ilgileniyor, hatta işin kendisi o teknoloji olabiliyor çoğu zaman.**

Evet. İşlerimin çoğunda makineleri de göstermeye çalışırım. Özellikle “Pulse Tank”da, izleyiciler projenin nasıl çalıştığını izleyebilirler. İzleyiciyi çalışmalarına dahil etmek istediğim bir gerçek. Bunun üzerinde düşünüyorum. Bu doğrultuda pek çok internet çalışması gerçekleştirdim. Ancak edindiğim izlenime göre en güçlü çalışmalar genellikle gölge ile yapılan çalışmalar. Çünkü insanlar gölgeye alışıklar ve gölgenin olduğu yerde oldukça rahatlar. Hemen hemen her kültür gölge oyunları gibi gelenekler barındırıyor geçmi-





**Solda** "Voice Array",  
Subsculpture 13, 2011.  
Fotoğraf: Antimodular Research.

**Altta** "The Year's Midnight",  
2010, yüksek çözünürlüklü, dahili  
gözetim sistemli interaktif gösteri.  
Fotoğraf: Marco Casado.

**Sağ sayfa** "Bifurcation", Shadow  
Object 2, 2012, projeksiyon.  
Fotoğraf: Antimodular Research.

şinde. Ve ne zaman gölgeyle çalışsam bir yönergeye ihtiyacım yok. Bu yüzden gölgeyle çalışmak için daha çok olanak arıyorum.

#### **Peki, siz bir 'yeni' medya sanatçısı mısınız?**

Ben yeni medya sanatçısı tanımlamasından pek hoşlanmıyorum. Medya sanatçısını daha çok seviyorum. Bu tanım 60 ve 70'li yıllardan geliyor ve genellikle video ile çalışan sanatçıları tanımlamak için kullanılıyordu. Diğer bir tanım Fluxus sanatçısı Dick Higgins'in yaptığı "intermedia". Bu tanıma seviyorum çünkü sadece bir formatla evli olmamak, birçok disiplinle bir arada çalışmak anlamına gelen güzel ve geniş bir tanım.

Tabii, diğer yandan ne tür sanat yapıyorsunuz denildiğinde "intermedia sanatı yapıyorum" kulağa tuhaf geliyor. "Elektronik sanat" tanımlamasını da seviyorum. Sonuçta yapılan çalışmaların yüzde doksanı bilgisayarlara dayanıyor.

Aralarında en çok sevdiğim ve kendime yakın bulduğum ise "deneysel sanat". Sanat tarihine bakarsak birçok eserin yapıldığı döneme göre nasıl sonuçlanacağına bilimmediğini görüyoruz; tıpkı bir deney gibi. Sonucun kontrolüm dışında olmasından keyif alıyorum. Yani "yeni" sadece bir kelime, çok da aldrış edilmemesi gerekiyor.



#### **Peki, sergiye geri dönelim.**

Bu sergide Katleen ile izleyicileri ele geçiren biometrik çalışmalara eğilmeye karar verdik. İnsan bedeni ve mevcut varlığa odaklanan işlere yöneldik. Tabii sergide bulunan tüm işler bu yönde değil, bazıları daha biçimselken, bazıları daha politik. Katleen izleyiciye daha yakın, daha kişisel çalışmaları seçti. Bana kalırsa bu sergi teatral bir yaklaşım içeriyor. Çalışmaların var olduğunun hissettirilmesi gerek ki bu da sadece izleyicinin katılımıyla gerçekleşebilir. Serginin tamamına bakarsak baştan çıkarıcı ve cazibeli olmak arasında oldukça ince bir çizgi olduğunu görebiliriz. Her bir çalışma izleyiciyi içine almayı,



bir parçası yapmaya gayret ediyor. Bu aynı zamanda biraz ürkütücü çünkü teknoloji doğal bir şey değil. Mesela bugün parmak izi tarayıcıları, biyometrik kimliğin sınırlarının harika bir sembolü durumunda. İnsanlar bu metriklerle özgürlüklerini perdeliyor ve hayatlarını makineler tarafından okunabilir hale getiriyor. Ben bu teknolojiyi kullandığımda ise bunun kapsayıcı, katılımcı, tamamlayıcı bir şey olduğunun farkındayım.

#### **“Pulse Index”ten bahsediyorsunuz. Bu işinizde parmak izine eğiliyorsunuz...**

Evet, şu anda sergilenenden daha ufak bir versiyonu Borusan koleksiyonunda bulunuyor. “Pulse Index” biyometrikle ilgili yaptığım çalışmalardan biri. Bu kişinin hem parmak izini kaydeden hem de kalp atışını ölçen interaktif bir çalışma. Buradaki nabız ölçen özel alıcıya parmağınızı koyduğunuzda kalp atışlarınızı ölçülürken, parmak iziniz de ekrandaki en büyük bölmede gözüktür. Sizden sonraki kişi, parmak izinizi bir sonraki bölmeye düşürür. Parmak iziniz her yeni gelen kişiyle ufalarak sona doğru ilerler ve altı katılımcıya ulaştığında tamamen ekrandan kaybolur. Bu tabii aynı zamanda hafızaya da gönderme yapan bir çalışma. Küçülerek yok olan parmak izi “memento mori”ye (fani olduğunu hatırla) de gönderme yapıyor. Aslında işin mimari bir işleyişi var; diğer yandan bir duvar resmi gibi de görünüyor.

#### **Yeni medya sanatı küratörleri için ne düşünüyorsunuz? Bu küratörler için de oldukça ‘yeni’ bir yaklaşım aynı zamanda.**

Evet. Kesinlikle! Ancak medya sanatları ile ilgili hem küratörler hem de sanatçılar için büyük bir yanlış anlama var. Çoğu insan yeni medya sanatının görsel sanat olduğu yanlış anlamasına kapılıyor. Halbuki medya sanatı hakkındaki gerçek, onun görsel bir sanat değil, performatif bir sanat olduğudur. Medya sanatı, kat etmeye dayalı bir yapıları olan performans sanatının, tiyatroyun kardeşidir. Hatta video bile farklıdır

çünkü videoda loop (tekrar) vardır, yani zamana dayalıdır. Medya sanatı zamana değil, olguya dayanır. Diğer bir ifadeyle, çalışmayı ortaya çıkaran şey etkileşimdir. Yani bir küratör veya sanatçı bu tarzda bir çalışma üretiyorsa, teatral bir sunum gerçekleştirmesi gerekir. Demek istediğim şu ki görsel sanatlar çıkışlı küratörler sıkça bu tekniği zamana değil, kat etmeye dayalı bir program olarak ele almayı atıyor. Bu alanda başarılı olarak adını sayabileceğim Katleen dışında belki bir on küratör daha vardır; Japonya’dan Amsterdam’dan ve tabii Amerika’dan...

#### **Burada izleyicinin konumu nedir?**

İki farklı izleyici var. Biri müze seyircisi, diğeri kamusal alan seyircisi. Ben çalışmalarımın yarısını kamusal alanda yarısını müzelerde gerçekleştiriyorum. Sokakta yapılan çalışmalar harika. Çünkü eleştirilen yok, küratör yok; yolda yürürken bir anda karşınıza çıkan bir çalışma var. Hemen ve direkt bir geri dönüş var izleyiciden. Bundan çok hoşlanıyorum çünkü normalde müzeye gitmeyecek insanlarla da karşılaşırım. Tepkileri taze, tamamen kontrol dışı. Kamusal sanat Michiel Bahtin’in “Carnival” fikrine oldukça yakın. Bu, eksantrik anı yaşatmak için devam eden normal hayatı kesintiye uğratmadır.

Müzedeki izleyici ise müzeye bağlıdır. Bazı müzeler ziyaretçilere karşı oldukça küçümseyici ve patronvari bir tavır takınır. Onlar için ziyaretçi sadece hediye dükkânından geçen bir metrik; bu müzelerdeki küratörlerin sunumları da genellikle kronolojik olur. Tate gibi havah müzeler ise koleksiyonlarını performatif bir yaklaşımla sunuyor ve çalışmalara göre bir araya getiriyor. Tabii bu da, daha dinamik bir sunum yaratıyor. Benim çalışmalarım izleyicinin katılımını gerektiriyor. Bazı müze izleyicileri benim çalışmalarımın sanat olduğunu düşünmüyor sadece özel efektler olarak bakıyorlar. Ancak bunun benim için bir mahsuru yok. Sadece teknolojiyle yapılan sanat eserleri değil bütün sanat eserlerinin özel efektleri var, örneğin perspektif. Bu da bir özel efektir.