



Ahmet Albayrak

Erciyes University, aalbayrak@erciyes.edu.tr, Kayseri-Turkey

<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2017.12.3.D0197>

KAMUSAL ALANLARDA VERİ KÜLTÜRÜ: VIDEO MAPPING

ÖZ

Video mapping adı verilen sanat çalışmaları, sanatın sergi salonundan, klasik çerçevesinden çıkabileceğini göstermektedir. Bilgisayar yazılımı kullanan sanatçılar, çağın yeni gerçekliğini ve sanatın çağdaş anlamlarını video mappinglerle yeniden yorumlamaktadırlar. Bu çalışma, sanat yapıtının ve mekânın dijital durumuna odaklanmakta ve kent yaşamındaki halinin önemini tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. Çünkü günümüzde sanat izleyicisi ve sanat ortamı, dijital kültüre hiç olmadığı kadar aşına durumdadır. Bu çalışma, video mapping uygulamalarını ele aldığı için doğası gereği dijital sanatın sadece mekansallığıyla sınırlı tutulmuştur. Kamusal alanı dijital bir sistemin içinde deneyim kavramıyla sentezleyen sanat pratiklerini ve örneklerini karşılıklı sorgulamayı yöntem edinen bu çalışma, kent merkezlerini kullanan video mapping pratiklerini irdelemektedir. Yazılımın kent, mekân ve birey arasındaki perspektifte nasıl çağdaş bir sanatsal yöntem olarak işleme gerektiğinin incelenmesi etkili sonuca varmak için önemlidir. Video mapping, günümüz sanatında tanımsız bir deneyim estetiği yaratmaktadır. Video mapping'in bir illüzyon değil, etkileşimli ve toplumsal bir mekânda yaşam alanı sunabilecek bir sanatsal deneyim olduğu sonucu varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Video Mapping, Sanat, Mekân, Yazılım, Tasarım

DATA CULTURE IN THE PUBLIC SPACES: VIDEO MAPPING

ABSTRACT

Artworks called video mapping shows that art can come out of the exhibition hall and classical frame. The artists who use computer software reinterpret the new reality of the age and the contemporary meanings of art with video mapping. This study focuses on the digital situation of artwork and space, and aims to discuss the importance of living in urban life. Because nowadays the artistic audience and the art mediums are so familiar that digital culture is not at all. Since this study deals with video mapping applications, the nature of the art is limited only to the space-time of digital art. This study, which acquires a method of interrogating the art practices and examples that synthesize the public space with the concept of experience within a digital system, examines video mapping practices using urban places. It is important to examine how software should be processed as a contemporary artistic method in the perspective of city, space and individual, in order to reach an effective conclusion. Video mapping creates an undefined experienced aesthetics in contemporary art. It is concluded that video mapping is not an illusion, but an artistic experience that can offer an interactive and collective living space.

Keywords: Video Mapping, Art, Place, Software, Design

How to Cite:

Albayrak, A., (2017). Kamusal Alanlarda Veri Kültürü: Video Mapping, *Fine Arts (NWSAFA)*, 12(3):164-176, DOI: 10.12739/NWSA.2017.12.3.D0197.

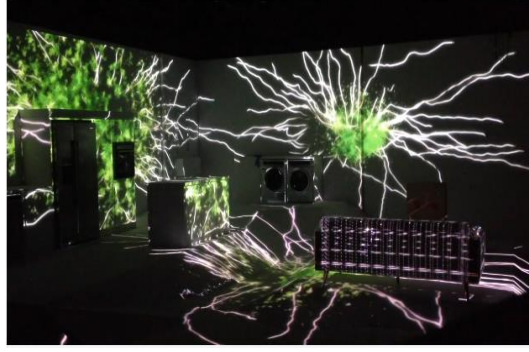


1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Video mapping, özellikle günümüzde teknolojik ve endüstriyel olarak reklam sektörünün doğurduğu, 3 boyutlu dijital görselleştirme araçlarına dayalı yöntemler formasyonunun yarattığı yeni ve alternatif bir veri görselleştirme tekniği olarak bilinmektedir. Son derece pahalı bilgisayarlara dayalı teknolojik yöntemlerin bileşkesi halinde dev prodüksiyonlarla gerçekleştirilen ve mekanlara uygulanan dinamik görselleştirmeler, yani video mapping örnekleri, aslında ticari sektörün ve reklam endüstrisinin dijital çağın gereksinimlerini kapsamlı şekilde karşılamak üzere doğmuştur. Büyük monitörlerin, projeksiyon cihazlarının ve görüntüleme panellerinin kullanıldığı, özel ses sistemleri ile mekanların sanal biçimde kurgulandığı etkinliklerin görsel içerikleri, video mapping yazılımları ile hazırlanmaktadır. Özellikle Lg, Samsung, Unilever, BMW, Nokia gibi birçok küresel ölçekteki ticari firma ürünlerini büyük kentlerdeki merkezlerinde yaratıcı şekilde video mapping'e dayalı olarak tanıtan firmalar olarak bilinirler.

Ülkemizde Turkcell firması 4.5G lansmanı için Taksim Tünel Meydanı'nda 15 farklı binanın 21 farklı yüzüne görüntü ve ışık senkronu halinde video mapping uygulamıştır. Bir başka örnek olarak Arçelik firması ürünleri ile etkileşim halinde olan ve 8 adet yüksek tanımlı projeksiyon ile oluşturulan oldukça etkili bir video mapping odası yaptırmıştı. Bu gibi örnekler eşliğinde anlaşılacağı üzere büyük fuarlarda, müzelerde, konserlerde, stadyumlarda, alışveriş merkezlerinde çeşitli tanıtımlar için gerçekleştirdiği ve ekranlarla mekanları sarmalayarak yansıtılan hareketli dijital görseller izleyiciyi yeni bir görsel alan içine konumlandırmakta ve ciddi şekilde etkilenmektedir.

Tasarım ve sanatın tanımına dijital çağın getirdiği baş döndürücülük durumu bakımından yüklenen yeni anlamlar, ticari kaygıların ötesinde sanat alanında son derece eril bir trans-estetik sunmaktadırlar. Bu bakımdan mimariyi temele alan ve mekanlar üzerinde sanal görsel kurgular oluşturan dijital bir teknik olan video mapping tekniği ve terimi, çağdaş sanatta mimari yapı ve yapıt oluşturmak için alternatif ve etkili bir güncel sanat dili olabileceği fikrini doğurur. Bu dilin gerek sanatsal gerekse akademik çerçevede irdelenmesi elzem önem taşımaktadır. Sanat, bilim ve kültürün üretimi bu birimlerin pratiğe bağlı dolaşımı üzerinden işleyişe geçer. Aynı zamanda bilimsel ve sanatsal açıdan özgünlük kavramı çok önemli bir veridir. Akademik bağlamda da dijital sanat, sanal tasarım ve video mapping gibi dijital yenilikler, kültürel anlamda özgün olanı ortaya çıkarma fikri bakımından kayda değer bir atılım içindedir. Bu durumlar sanat, tasarım ve mimarlık eğitimi veren kurumların, akademik yapılanmaların dikkatini çekmeye başlamıştır. Günümüzde sanat ve tasarım kurumlarının dijital çağa eklemli programlarındaki yenilikler, mimarlık ve sanat fakültelerinin ortak çatıda buluşmaları ve mimari tasarımda bilişim gibi alanların açılması bunun bariz bir örneği ve sonucudur.



Görsel 1. Visio-Vox firması tarafından Arçelik için özel hazırlanan bir video mapping örneği
(Visual 1. A sample of video mapping work that produced for Arçelik by Visio-Vox company)



Görsel 2. Visio-Vox firması tarafından Turkcell için özel hazırlanan video mapping örneği
(Visual 2. A sample of video mapping work that produced for Turkcell by Visio-Vox company)

Video mapping kullanımı dijital sanatın önemli bir mekân kurma ve sanat eylemi olarak okunabilir. Video mapping gibi teknik ve yöntemler kentlerde ve ortak toplumsal alanlarda çağdaş bir sanal estetik doğurmuş ve ilerici sanatsal atılımların ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Kamusal alan ve sanatın işlerliği göz önüne alındığında, video mapping yöntemi bir dijital görüntü ve yazılımlar bütünü olarak son dönemlerde mimarlar, tasarımcılar, mühendisler, sanatçılar için oldukça farklı yöntemlerle, sosyolojik temelde ve kent kültüründe, kamusal alanın işlerliğinde ortak yeni stratejiler oluşturması bağlamında radikal olarak kullanılmakta ve tözsel olarak ilginç sorgu alanları açmaktadır. Birden fazla bilimsel alanı ve uzmanları bir araya getirdiği için oldukça yetkin bir multidisipliner çalışma pratiğini de elde tutmaktadır.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Kamusal alanda video mapping pratikleri sadece reklam ve teknoloji sektöründe kendini konumlandırmayan, artık sanatsal görünürlük ile izleyicinin sanat eserine katılımına dair dinamikleri sorgulaması ve kamusal alanın temsil siyasetine yeni kulvarlar açması açısından büyük önem taşımaktadır. Galeri veya müze mekanına hapsolmayan ve hayatın, toplumun tam merkezine video mapping yöntemleriyle yerleşen mekâna bağlı sanat eseri kavramı akademik anlamda da ana odakta yer alır. Sanat eserinin günümüzdeki değişim



geçirmiş toplumsallığı önemlidir ve bunun dijital araçlarla çekim merkezi haline getirilmesine dair olan yeni ve esaslı verilerini elde etmek bu çalışmanın öneminin altını çizmektedir. Bilgisayar ve yazılım mühendisliğine paralel olarak sosyal bilimlerde ve sanat dallarında özgün eserler ortaya çıkarmak ve bunların teorik altyapılarını doğru okuyabilmek niteliğin ölçütleri açısından elzemdir. Dijital sanatın tüm yöntemlerinin akademik ve bilimsel açıdan doğru değerlendirilmesinin önemi gün geçtikçe artmaktadır. Çünkü günümüzde dijital araçlar sadece bir bilgisayar programı öğrenmek değil sanat pratiği yapmak üzerine de evrim geçirmiştir. Bu pratikler sanatın çağdaşlaşmasının en yeni halkasını oluşturmaktadır. Bu alanda özel olarak yetişmiş veya uzman olan sanatçı ve akademisyenlerin azlığı, teorik ve kuramsal kaynaklara ulaşmanın zorluğu, bu pratiklere dayalı sanat etkinliklerinin dünyanın önemli metropollerinde gerçekleşmesi ve ciddi bir sponsor ve maddi destek istemesinden hareketle, bu makalenin sadece kuramsal değil pratik alanda da faydalı stratejik örneklerle değerlendirmeler yapmayı amaçlaması, ülkemizdeki örneklerle sorgulaması nitel katkılar için önem taşımaktadır. Aynı zamanda firmaların ticari kaygılarının dışında bilim, kültür ve sanat açısından video mapping yöntemi bir sanat yapıtı meydana getirebilir mi sorusu da bu makalenin önemi için veri taşır.

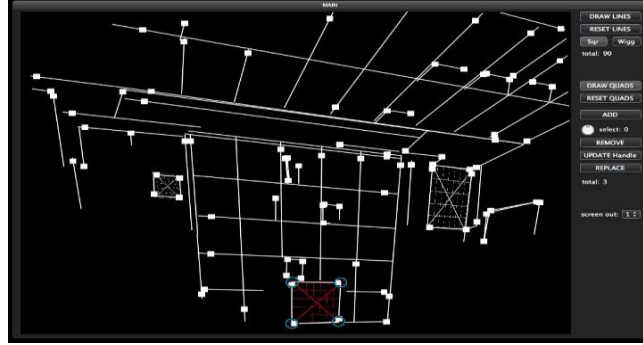
3. YÖNTEM (METHODOLOGY)

Video mapping uygulamalarına ve eserlerine odaklanan bu çalışma özgün nitelikli ve güncel dijital estetik teorileri ve video mapping örneklerini karşılaştırmalı olarak araştıran ve yorumlayan yöntem ve tekniklerin kullanıldığı bir çalışmadır. Günümüz sanatı çerçevesinde belirlenen en güncel pratikler ve örnekler dahilinde çeşitli kaynaklara ulaşılmış ve konu ile ilgili teknik incelemeler yapılarak mekân, mimarlık, estetik kavramları ile ilişkilendirilmiştir.

4. SANATSAL BİR ARAÇ OLARAK VIDEO MAPPING (VIDEO MAPPING AS AN ARTISTIC TOOL)

Video mapping günümüzde en hızlı büyüyen bir dijital araç olarak sanat ve reklam dünyasında çok çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Temel olarak pratik minör şekilde şöyle tanımlanabilir; bir projeksiyon makinası, bilgisayar ve kamera yardımı ile fiziksel obje ya da mimari bir mekan seçilir ve bunun üzerinden yazılımlarla mekan ya da nesne görsel yansıtımlarla bilgisayar üzerinden harita yapılarak giydirilir. Bunun yapılması için bilgisayarda çeşitli yazılımlara ihtiyaç duyulur. MadMapper, Resolume Arena, VPT, Dynamapper, Avolites, Procamcalib gibi bilgisayar programları video mapping yapabilme yazılımlarının başını çekerler. Bu araçlar aynı zamanda sanatçıların fırça, kalem ve boyası ile eşdeğer nitelik taşırlar. Christiane Paul'un belirttiği gibi, fiziksel olan ile sanal olan arasındaki etkileşim, strüktür ve mimari arasındaki algoritma dijital sanat için ayrı bir yer taşır ve mekanın güncel dilinin gerçekliğine değinir (Paul, 2008:67). Sanal (cyber) mekanın dokusunu ve tenini oluşturan strüktür terim olarak dijital alanda haritalama (mapping) yöntemi ile oluşturulur. Dolayısıyla dijital alana ait bir terim olarak harita üzerinde giydirilen dijital gerçeklik, görsellerle ve seslerle tanımlanır. Bu da video mapping'in doğasına dair temel verileri gözler önüne serer. Sesler ile video görsellerinin çevresel senkronizasyonu sonucu ortaya çıkan, oluşan bütünlük video mapping uygulamalarının yapısının ilk basamaklarıdır. Sanatçılar, mimarlar, mühendisler tarafından kodlanan, yeniden yazılan, yaratılan imgeler, görseller, videolar yani sanat nesnesi ve kompozisyon sanal ortam dışında varolan fiziksel ve nesnel olarak belirli olan bir objenin/nesnenin koordinatlarına göre haritalanır (mapping) ve giydirmeye işlemine

geçilmiş olur. Çeşitli büyük prodüksiyonlara ait güçlü projeksiyon cihazlarından fiziksel gerçekliği olan nesnenin alanının yüzeyine kompozisyon/video yansıtılır. Söz gelimi, kamusal alanda bir mimari yapının dış cepheleri bilgisayarda haritalandırılır. Bu haritada belli koordinatlar ve iskelet yapıları üzerinden video yansıtılır.



Görsel 3. Bir mekânın yazılımla haritalanması, ölçeklenmesi ve uygulanmasına dair bilgisayar yazılımı görüntüsü
(Visual 3. Computer software interface visual of mapping, scaling, and implementing a place with software)



Görsel 4. Bir mekânın yazılımla haritalanması, ölçeklenmesi ve uygulanmasına dair mekân üzerine projeksiyon ile yansıtma yaparak koordinatları belirlemeye dair bir uygulama görüntüsü
(Visual 4. An application visual to determine the coordinates by projecting and projecting onto a space for software mapping, scaling and application of a place)

Videonun teknik temelde zamanla olan elzem ilişkisi ile mekânın kimlikli olarak koordinatlara sahip oluşu, video mapping'in çözümlenmeye çalıştığı mimari problemler arasındadır. Harita kavramı burada terim olarak çok önemli bir yer arz etmektedir. Çünkü mekân ya da alanın yüzeyi kuşkusuz kartografik bir kimlik sunar. Kartografi, kartografya ya da haritacılık ise bilindiği üzere, çeşitli amaçlara yönelik olarak her türden haritaların yapım yönteminin tanımıdır. Bir formun dijital alandaki 3 boyutlu kimliğini oluşturan koordinatlar "mapping, depth map, z buffering" gibi terimler formun geometrisini, dijital anlamda fiziksel özelliklerini, yani haritasını tanımlayan terimlerdir. Mapping, depth map, zbuffer gibi terimler nesnenin 3 boyutlu bilgisayar grafiği olarak akslarını, derinliğini ve geometrisini ve kamera açılarını belirtir. Bu terimlerin dijital ortamda yazılımla sağladığı olanaklar sanatçılar için hızlı, pratik ve yaratıcı sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Kuşkusuz bu noktada en büyük araç ya da sanatçının mutfağının en başat elemanı yazılım (software) olarak belirir. Video mapping'de pratik olarak komplike olmamak

kaydıyla özellikle ticari sektörün kaygılarını gidermek üzere üretilen sadece tek bir yazılım kullanılabileceği gibi (Resolome Avenue adlı yazılım gibi) sadece hareketsiz görsel (still image) işleyen yazılımlar (Adobe Photoshop yazılımı gibi) ile video prodüksiyonunda ve 3 boyutlu modellemede kullanılan diğer yazılımlarla ortaklaşa yapılan pratiklerle daha kompleks yapılara daha ciddi düzeyde mappingler uygulanabilir.

5. KAMUSAL ALANDA SANATSAL VİDEO MAPPING STRATEJİLERİ (THE STRATEGIES OF ARTISTIC VIDEO MAPPING IN PUBLIC SPACE)

20. yüzyılının son süreçleri, kuşkusuz sanatın altın yaldızlı süslü çerçevesinden, beyaz küp dışına çıkmasından daha öte olarak bir deneyim süreci vaziyetinde kamusal alanda varolduğu söylenebilir. Sanat sadece kamusal alana yayılmakla kalmayıp deneyimi ve izleyiciyi/katılımcıyı sürekli sentezleyen bir pozisyon ortaya koymaktadır. Sanatın kamusal alanı ve alımlayıcısı arasındaki ara ilişkileri sorunsallaştıran yeni dijital sanat pratikleri, izleyicinin yeniden keşfedilmesi gibi bir teoriyi ortaya sunuyor. Bu noktada kamusal alanın tarifi önemli. Teorik ve soyut bir bakış açısından, kamusal alan demokrasinin merkezi ve bireyin gelişiminin esas ögesi kabul edilir (Aktaran: Aksoy, 2008:12). Dolayısıyla burada kamusal alanın yeni pratiklerle oluşturacağı süreç kamusal görünürlüğe ve katılım dinamiklerine dair bir soru sorar. Bu sorular ve sanatsal altyapı Ali Akay'ın da vurguladığı gibi "forma dayalı ve kendine referans veren sanat yapıtlarından ziyade özneler ve alanlar arasındaki tartışmaları yansıtan ve alana müdahale eden sanat uygulamaları" açısından okunmalıdır (Aktaran: Aksoy, 2008:46).

Ortaya çıkan pratiğin estetiğinin ve temsilinin alımlanışı gerçek bir dijital değişim geçirerek sonuçlanır. Dijital müdahalelerin ortaya çıkardığı bilindik ve tanıdık etkileşim/interaktivite dışında kamusal alanın fiziksel gerçekliğine nasıl bir strateji yazılabilir? Yapı, alan, medya, kitle, izleyici ve deneyim iş birliğine dayalı bir sanal özerklik var olabilir mi? Sanatçı tipolojisi kamuyu yazılımla kodlarken nasıl evrilir gibi sorulara yeni teknikler ve video mapping gibi pratikler perspektifsel olarak hızlı yanıtlar verir niteliktedir. Fakat esas olan dönüşümdür. Kamusal alanda üreten bir sanatçı olan Ossi Naukkarinen'in belirttiği gibi; Ne türden bir kamusal sanat ürününün, fiziksel çevreye konumlanarak değil, gerçekten medya aracılığıyla kamusallaştırıldığını düşünmek daha önemli ve ilginçtir (Aktaran: Aksoy, 2008:48).

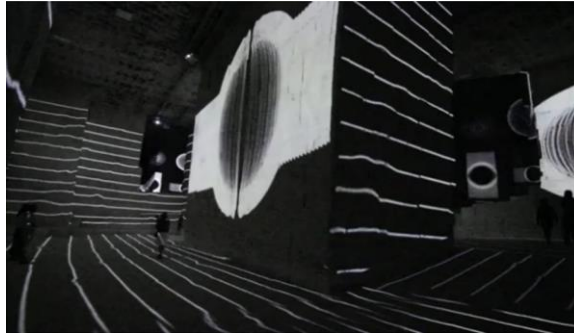
10. İstanbul Bienali'nin küratörlüğünü yapmış olan Hou Hanru'nun kısa durum özeti önemlidir; "kamusal alanda varolan güncel sanat, müdahale, hareket, performatif ilişkiler ve aynı zamanda farklı toplulukların mobilize olmasından ibarettir" der (Aksoy, 2008:42). Video mapping gibi pratikler kamusal alandaki konumundan ziyade konumlandırıldığı yerdeki performansı açısından değerlendirilmelidir. Estetik biçim ve yan anlam olarak bir görsel illüzyon da yaratan bu pratikler esas olarak katılımcıyla video arasındaki seyir halinde olma ve kent içi sirkülasyonlarla şekillenmektedir. Son yıllarda video ve video sanatçılarının eserlerindeki yenilenen arayüz ve stil değişmiştir. Günümüzde tasarımın ve video sanatının çağdaş sanatı baskın derecede destekleyici bir araç ve yöntem olma statüsüne yeniden kavuştuğu görülür. Bill Viola, Matthew Barney gibi seri video eseri üreten sanatçılar dışında aralarında Peter Land'in, Gillian Wearing'in ya da Henry Bond'un bulunduğu sanatçıların video eserlerine ya da kayıtlarına bakıldığında tam anlamıyla video sanatçısı olmadıkları görülür. Çünkü sanat disiplinlerinde video tekniği, dijital alan ile mekâna uygulanabilir ve insanlarla etkileşim halinde olabilir seviyeye gelmiştir. 3 boyutlu video mapping uygulamaları ile uğraşan

sanatçıların birçoğu aynı zamanda veri kültürünü kendine problematik olarak seçen ve adeta dijital ortamda yaşayan birer uzmandırlar. Mühendisler, ses tasarımcıları, yönetmenler, video ve ses montaj uzmanları gibi birçok uzmanlık dalıyla bir araya gelerek, kolektif olarak bu pratiğin içinde yer alırlar. Video mapping pratiği detaylı bir dijital bir üretim sonrası yine detaylı bir ışıkla projekte etme sürecinden sonra izleyici ile kent arasında alternatif bir geçiş unsuru oluşturur, yeni bir estetik rejim doğurur.

6. ÇAĞDAŞ SANATTA VIDEO MAPPING ÖRNEKLERİ (VIDEO MAPPING SAMPLES IN COMTEMPORARY ART)

Video mapping gibi ileri düzey dijital çalışmaları iyi okuyabilmek için yeni bir bakış açısına gerek vardır. Çünkü dijital sanatı görme biçimi daha çok etkileşim üzerinden işleyişe geçer. Bu ise yeni bir görme biçimidir ve bu yeni görme biçimini örnekler üzerinden iyi irdelemek gerekmektedir. Fransa'nın Nantes kentinde kurulmuş olan kamusal alan içi ve dışında seri uygulamaları ile dikkat çeken sanatçılardan, mühendis, mimar ve tasarımcılardan oluşan Nature Graphique grubunun çalışmaları genellikle dijital ve soyut dokularla oluşturulmuştur. Hipnotize edici ve mekânı izleyicinin ayaklarının altından kaydırırlar. Bütün ortamları Gilles Deleuze'nin şok kavramını bize anımsatan verilerle doludur. Bu grubu diğer mapping sanatçılarından ayıran özellik tek bir kamu parçasını ya da mimari yapıyı değil, komple büyük bir kent alanını bile haritalayarak gel-git yaratmasında saklıdır. Yapımcılığını Nerdworking adlı bir yapım şirketinin üstlendiği ve Nohlab adlı tasarım grubu (Candaş Şişman-Deniz Kader) tarafından tasarlanan ve yönetilen "Under An Alias" (2012) adlı video mapping projesi, Almanya'nın köklü geçmişe sahip bir hazinesi olan 65.000'lik nüfusa sahip Weimar kentinde gerçekleştirilmiştir.

Weimar'daki ünlü Franz Liszt Konservatuvarı'nı yerleşke olarak seçen proje, mimari yapının hem kimliğini hem de tarihini ele alan yapıyla ilişkili video ve animasyonlardan oluşan dokularla kaplanmıştır. Bauhaus, Kandinsky, Alman mühendisliği ve endüstrisi, makineleşme gibi tarihi verilerin yapı üzerinde giriftleştirdiği, aktığı projede, görseller ve animasyonlar tarihi belleği sentez bir şekilde yapıya re-anime etmektedirler. Yine 2010 İstanbul Kültür Başkenti etkinlikleri çerçevesinde Haydarpaşa Garı'nın dış yüzeyi üzerinde video mapping uygulaması gerçekleştirmişlerdir. Buradaki video mapping görsellerinin içeriğini İstanbul'a ait tarihi görseller, ebru sanatı, hat sanatı, İstanbul'un tarihinde yer almış medeniyetlere ait görseller, Osmanlı ve tren garının sembolleri üzerinden yoğun anlamlar oluşturmuştur.



Görsel 5. Nature Graphique, "Le Point", Mekân: Aurélien Lafargue, Ses tasarımı: Mourad Bennacer, 2012

(Visual 5. Nature Graphique, "Le Point", Place: Aurélien Lafargue, Sound design: Mourad Bennacer, 2012)

2004 yılından beri genellikle Romanya ve Bulgaristan'da video mapping uygulamaları gerçekleştiren KOTKI Visuals adlı genç sanatçı grubu, alternatif ve sıradışı reklam sektöründe de ismini duyurmayı başarmıştır. Grubun üyelerinden Dilmana Yordanova'nın "Trapped" adlı işi, bir binanın içerisine sıkıştırılmış bir insanın kadrajı kırma ve zorlama, alanın dışına çıkma gibi eylemler yapacağı şekilde haritalanmıştır. Kamusal alanda dev bir klostrofobi ortamı yaratılmış; figürün abdominal bölgesindeki sürekli gerilen kasların durumuyla serbest kalmak için gösterilen yoğun çaba ve tuzağa yakalanma durumu yapının dokusu ile izleyici arasında tekinsiz bir çaresizlik alışverişi kurmuştur.



Görsel 6. NERDWORKING, Nohlab, Under An Alias, Yer: Franz Liszt Konservatuvarı, Weimar 2012
(Visual 6. NERDWORKING, Nohlab, Under An Alias, Place: Franz Liszt Conservatory, Weimar 2012)



Görsel 7. NERDWORKING, Nohlab, Yekpare, Yer: Haydarpaşa Tren Garı, İstanbul 2010
(Visual 7. NERDWORKING, Nohlab, Yekpare, Place: Haydarpaşa Tren Garı, İstanbul 2010)



Görsel 8. Li Jing, video mapping, Çin, 2012
(Visual 8. Li Jing, video mapping, China, 2012)

Çağdaş sanat pratiklerine esas olarak bir ressam olarak başlayan, daha sonra yeni medya ve yerleştirme alanında eğitim alarak çalışmalarına hareketli görüntü bağlamında devam eden Çinli sanatçı Li Jing, Çin'deki Paralimpik Olimpiyatları süresince çeşitli yapılara, stadyumlara mapping uygulamış ve kullandığı imge ve formları video oyunlarından ve hafıza oyunlarının görsel şematiklerinden seçmiştir. Adeta yeniden hayat bulan yapılar, köprüler ve binalardaki her bir küçük eleman üzerine (pencere gibi) yaratıcı biçimde etkileşimsel olarak sentetik video yapısı kurgulamıştır. Tüm bu devasa ve pahalı çalışmaların aksine minimal gereksinimlerle bile çağdaş sanatta video mapping uygulamaları ile son derece çarpıcı örnekler de vermektedir. Söz gelimi çalışmalarını Los Angeles'da sürdüren The Theory grubu, video mapping olayına sadece yeterli düzeyde bir kamera ve bir mini projeksiyon cihazı eşliğinde politik, ironik bir gündelik hayat ironisi yerleştirmiştir. Tek tek bilgisayar yazılımları (Avid Media Composer 5, After Effects 5.5, Red Giant Trapcode Particular) ile haritalandırdıkları polis arabaları ve küçük polisler bir duvarın kenarından, bir masanın, dolabın hatta yer düzleminin üzerinde, özellikle çok sık bakılmayan kör noktalarda bir kovalamaca ve patlamalar yaratacak şekilde şekline izleyici ile iç içe yer alırlar.



Görsel 9. The Theory, Işık Hızı, Los Angeles, ABD 2012
(Visual 9. The Theory, Speed of Light, Los Angeles, USA 2012)



Görsel 10. URBANSCREEN, "Idomeneo", Bremen Tiyatrosu/Almanya, 2011
(Visual 10. URBANSCREEN, "Idomeneo", The Theater of Bremen/Germany, 2011)

Video mapping pratiklerinin başka sanatsal disiplinleri izleyiciyle trans-disiplinerliğe (disiplindışı) ulaştırması da söz konusudur. Bunlardan birisi de kamusal alanın başka bir özel alanı da olan tiyatro ve operadır. 2005 yılında Almanya'da türlü sanat disiplininden gelen sanatçılar tarafından kurulan URBANSCREEN grubu, genellikle farklı olarak tiyatro, opera ve müzelerde güçlü ve etkili video mappingleri performanslarla ve etkin katılımcılarla gerçekleştirmektedirler. Gerçekleştirdikleri kamusal projelerden birisi Bremen Tiyatro'sunda 2011 yılındaki "Idomeneo" adlı projedir. Idomeneo projesi, grubun sanatçılarından da bir tür olarak tanımladığı operatik bir sahnedir. İdemeneo kısa adıyla bilinen ve tüm adı Girit Kralı İdomeneo veya İlia ve İdamante (İtalyanca *Idomeneo, re di Creta ossia Ilia e Idamante*) olan bu eser (Köchel dizini numarası K366) Wolfgang Amadeus Mozart'nin bestelediği *Giambattista Varesconun* librettosunu yazdığı 3 perdelik bir operadır. Bu son derece enteresan hikayedeki olaylar Girit adasında geçer. İlk defa 29 Ocak 1781 tarihinde, Almanya'da, Münih'teki Bavyera krallık sarayı Residenz Cuvilliés Tiyatrosunda oynanmıştır.

URBANSCREEN'in Hollanda'nın Enschede kentinde geleneksel Hollanda mimarisi ekseninde olan bir konut yapısına uyguladığı "What's Up?" adlı proje ise, izleyiciyi gündelik yaşam ve ev içi yaşamı, modern bireyin sosyo-kültürel durumunu ters yüz ederek kamusal bir işbirliğine davet etmektedir. Burada izleyicinin konforunu bozan görsel sıkışıklık içerisinde büyük bir iç oda yaratılarak son derece etkin bir renk, ışık ve video kullanımı ile estetikte yeni açılımlar duyumsanır.



Görsel 11. URBANSCREEN, What's Up?, Enschede/Hollanda, 2010
(Visual 11. URBANSCREEN, What's Up?, Enschede/The Netherlands, 2010)

7. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS)

Bu çalışmada, oldukça yeni olan dijital sanat alanındaki özgün yorum, kaynak ve yeni bilgilerin yetersizliğini giderme gözönüne alarak video mapping uygulamaları sanat disiplini kapsamında incelenmiş ve irdelenmiştir. Bu çalışmada ve ilgili alanda incelenen sanat yapıtı olarak en yeni video mapping eserlerinin, yöntemlerinin ve konunun teknik ayrıntılarının akademik ve sanatsal üretim yapan bireylere, akademisyenlere ve sanatçılara doğru anlaşılması gereken ince bilimsel stratejileri ve spesifik bilgileri sağlayacağı ve özgün fikirler verebileceği düşünülmektedir. Video mapping pratiklerinin reklam ve eğlence gibi ticari bir sektörde pahalı prodüksiyonlarla gerçekleştirilebilir olduğu doğrudur. Lakin günümüz sanat ortamında ve sanat ve bilim festivallerinde birçok sanatçının yapıtlarından görüleceği üzere; bu pratikler, araçlar ve yazılımlar kamusal alanı dönüştürme ve işlerlik açısından adeta post-demokratik bir estetik rejimi ortaya koymaktadırlar.

Kısıtlı olanaklara sahip sanat galerileri veya klasik müze duvarlarında çerçevelere ve mesafeye esir olmayan ve toplumsallığın ortasına yerleşebilen video zapping eserleri aynı zamanda izleyicinin de içine girebildiği yaşam koridorları oluşturmaktadır. Akademik ve bilim çevrelerince en çok üzerinde durulan konuların başında gelen ev, mimarlık, yapı ve sanal gerçeklik kavramları yapıt olarak mekânın sanata dönüşebilir olduğunu ve izleyicinin sadece seyretmek zorunda kalmadığı, etkileşim içinde olduğu sonucunu bizlere sunar. Fiziksel bir mekâna bağlı 3 boyutlu ve etkileşimli sanat eseri kavramı, akademik anlamda sanat disiplini okumalarının da artık klasik tanımını zorlamaya başlamış ve disiplinlerarası yeni önermelere olan gereksinimleri doğurmuştur. Bu sonuçlar bize sanatın artık sadece sanat tarihine bağlı klasik bir akımlar silsilesi veya ardıl süreçlerden ibaret olmadığını disiplinlerarası bir doğaya evrildiğini ve diğer bilim dalları ile hiç olmadığı kadar iç içe olduğunu göstermektedir. Çünkü dijital sanatın oluşma biçimi tekil olarak değil birden çok disiplinden gelen teorilerle, bilgilerle, kuramlarla, bilim adamı, sanatçı, mimar ve mühendislik bilgisi ve donanımlarıyla şekillenmektedir.

Sanatçılar, akademik ve bilimsel kurumlar video mapping uygulamaları sayesinde kendi disiplinlerine dair verileri daha uyarıcı şekilde işleyebilirler. Sanatçılar, çağdaş sanatın yeni anlamlar kazanabilmesi ve kültürel gelişimi ivmeleyen özgün eserler üretebilmeyi video mapping uygulamalarına hizmet eden yazılımlar sayesinde edinebilirler. Dolayısıyla tasarım ve sanat kavramına yeni değerler katma yolunda sanatsal biçimde anlaşılıp kullanılacak video mapping uygulamaları en etkili sanatsal tasarım araçlarından biri haline gelebilir. Sanat eserinin günümüzde bu denli eşzamanlı değişim geçirebilme durumu, doğanın, toplumsallığın, tarihi mekanların, siyasetin, kültürel hazinelerin durumunu ve ortak hafızamızı da güncel biçimde ortaya koyması açısından önemlidir. Çünkü bu araçlarla tarihi öneme haiz olan eski binalar, yapılar, müzeler, tiyatrolar, kaleler, kervansaraylar, tren garları, meydanlar çağdaş biçimde sanatla yeniden görünür kılınır ve geleceğe aktarılır. Aynı zamanda günümüzün en önemli konularından biri olan doğa, enerji ve sürdürülebilirlik kavramları, ekoloji, insan hakları ve kente dair olgular izleyicide video mapping görselleri aracılığı ile daha sağlam bir farkındalık yaratabilir.

Video mappingin etkileşimli ve etkileyici görsel anlatıları içerisinde birey kendini unutmış olduğu bu tarihi yerlerde güncel konularla yeniden keşfeder ve tarihe dair olgularla yeni biçimde karşılaşma fırsatı bulur. Beden ve mekân, mimarinin ve sanatın yegâne algı sistemini kurar. Bu sistemde kendini sanatsal olarak konumlandıran video mapping eserleri, form olarak ışığı, ışık geçişlerini, kırılmaları ve parıltıları da izleyiciyi motive etmek üzere kullanır. Görme eyleminin sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi için parıltı farklılıklarının olması gerekmektedir (Sümengen ve Yener, 2013:58). Işık ve renk mekansal algılamanın ve görmenin sarsılmaz temelleridir. Bu değerlerin dengesi mekânın fiziksel hacmi ölçüsünde verilen mesajı anlamak ve farkında olmak adına en büyük motivasyon birimidir. Video mapping eserlerinin ışığa ve renge dayalı devasa denge ortamı izleyiciyi rahatlatır ve motive eder. Sanatsal anlamda seslerle ve görsellerle oluşan bu sanal çağdaşlaştırma ortamlarında William J. Mitchell'in dediği gibi tenin sınırlarını kırılması ve mimari içinde erime söz konusudur (Jaffe, 2008:169). Veri (data) kültürünün çağdaş sanat perspektifinden kamusal alanı bu denli kullanabilen daha üst bir yapısal boyutu şu an dijital sanat alanında yer almaktadır. Ek olarak bu pratiklerin izleyiciler bakımından radikal bir aura yarattığı da şüphe götürmez bir gerçektir. Bu dijital



ve bilgisayara dayalı teknolojilerin bilim ve sanatta ortak kullanımı daha önce de belirttiğimiz gibi konuşlandığı yerdeki etkisi ve performatifliği üzerinden sonuçlanmaktadır. Aynı zamanda doğrudur ki sanatçıların, mimarların, mühendislerin ortaklaşa çalışma sistemi de yeniden şekillenmektedir. Bu sanatsal pratikler sonucu ortaya çıkan sanat yapıtları doğal olarak multidisipliner birer sanat eserleridir ve tarihi belleğin, sosyolojinin yeniden yorumlanması ve gelecek nesillere aktarılması tezine dair olan sonuçları bizlere gösterir. Çünkü çağdaş sanatın en büyük argümanı bir anlam yaratmak ve etki etmek üzerine temellenir. Günümüzde bu etkiyi dijital sanatın üst birimlerinden video mapping eserleri çok iyi başarmaktadır. Fransız sanat kuramcısı ve teorisyeni, aynı zamanda günümüz sanatının en etkili küratörlerinden biri olan Nicolas Bourriaud'un bu noktada söyledikleri kuşkusuz kültür, bilim ve sanat açısından akademik bir doğruyu da yine gündeme getirmektedir: Teknoloji, sanatçı için ancak ve ancak, onu ideolojik bir araç olarak kabul etmek yerine, onun etkilerini göz önüne aldığı zaman bir anlam taşır (Bourriaud, 2005:109).

NOT (NOTICE)

Bu çalışma, 2013 yılında İstanbul Salt Galata'da Gerçekleşen "Connecting the Dots, International Art Symposium" uluslararası sempozyumunda aynı adla sunulan bildiri başlığında detaylıca geliştirilmiş ve genişletilmiştir.

KAYNAKÇA (REFERENCES)

- Barthes, R., (1992). Camera Lucida. (Çev. Reha Akçakaya). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Bourriaud, N., (2005). İlişkisel Estetik. (Çev. Saadet Özen). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Connor, S., (2001). Postmodernist Kültür. (Çev. Doğan Şahiner). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Foster, H., (2009). Gerçeğin Geri Dönüşü. (Çev. Esin Hoşsucu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Greene, R., (2004). Internet Art. Singapur: Thames&Hudson.
- Jaffe, H., (2008). Tekno-Mağara'nın Ötesi. (Çev. Turan Parlak). İstanbul: Notos Kitap.
- Kamusal Alan ve Güncel Sanat. (2008). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Olasılıklar, Duruşlar, Müzakere; Güncel Sanatta Kamusal Alan Tartışmaları, (2007). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Rush, M., (2005). New Media in Art. Singapore: Thames&Hudson.
- Smith, E.L., (2004). 20. Yüzyılda Görsel Sanatlar. (Çev. Ebru Kılıç, Begüm Kovulmaz, Osman Akınhay). İstanbul: Akbank Sanat Yayınları.
- Sümengen, Ö. ve Yener A.K., (2013). Konutlarda Aydınlatma Enerjisi Performansı ve Görsel Konfor Koşulları. TMMOB EMO Ulusal Kongre ve Sergisi-VII Ulusal Aydınlatma Sempozyumu, İzmir, Bildiriler Kitabı, ss:53-62
- Wilson, M., (2015). Çağdaş Sanat Nasıl Okunur. (Çev. Firdevs Candil Erdoğan). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yılmaz, M., (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ankara: Ütopya Yayınları.

GÖRSEL LİSTESİ (IMAGE LIST)

- Görsel 1. Visio-Vox firması tarafından Arçelik için özel hazırlanan bir video mapping örneği, (Erişim Tarihi: 3 Ocak 2017). <https://vimeo.com/channels/visiovox/180144202>.
- Görsel 2. Visio-Vox firması tarafından Turkcell için özel hazırlanan video mapping örneği, (Erişim Tarihi: 10 Ocak 2017). <https://vimeo.com/channels/visiovox/197154051>.
- Görsel 3. Bir mekânın yazılımla haritalanması, ölçeklenmesi ve uygulanmasına dair bilgisayar yazılımı görüntüsü, (Erişim Tarihi: 11 Ocak 2017). <https://1024d.wordpress.com/2010/09/10/mapping-the-office/>.
- Görsel 4. Bir mekânın yazılımla haritalanması, ölçeklenmesi ve uygulanmasına dair mekân üzerine projeksiyon ile yansıtma yaparak koordinatları belirlemeye dair bir uygulama görüntüsü, (Erişim Tarihi: 11 Ocak 2017). <https://1024d.wordpress.com/2010/09/10/mapping-the-office/>.
- Görsel 5. Nature Graphique, "Le Point", Mekân: Aurélien Lafargue, Ses tasarımı: Mourad Bennacer, 2012, (Erişim Tarihi: 1 Nisan 2017). <http://www.naturegraphique.com/mapping-immersif/>.
- Görsel 6. NERDWORKING, Nohlab, Under An Alias, Yer: Franz Liszt Konservatuvarı, Weimar 2012, (Erişim Tarihi: 3 Nisan 2017). <http://nerdworking.org/works-under-an-alias.html>.
- Görsel 7. NERDWORKING, Nohlab, Yekpare, Yer: Haydarpaşa Tren Garı, İstanbul 2010, (Erişim Tarihi: 28 Mart 2017). <http://nerdworking.org/works-yekpare.html>.
- Görsel 8. Li Jing, video mapping, Çin, 2012, (Erişim Tarihi: 12 Şubat 2013). https://en.wikipedia.org/wiki/Projection_mapping.
- Görsel 9. The Theory, Işık Hızı, Los Angeles, ABD 2012, (Erişim Tarihi: 14 Ocak 2017). <http://www.digitalartsonline.co.uk/features/video-post-production/using-projection-mapping-film-worlds-tiniest-police-chase/>.
- Görsel 10. URBANSCREEN, "Idomeneo", Bremen Tiyatrosu/Almanya, 2011, (Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2014). <http://www.urbanscreen.com/idomeneo/>.
- Görsel 11. URBANSCREEN, What is Up?, Enschede/Hollanda, 2010, (Erişim Tarihi: 29 Mart 2017). <http://www.urbanscreen.com/what-is-up/>.