

YENİ MEDYA'NIN BASKİRESME ETKİSİ

Doç. Sezin TÜRK KAYA*

ÖZET

“Yeni Medya'nın Baskiresme Olan Etkisi” isimli araştırma makalesinin konusu, yeni medya sanatı içinde baskiresim temelli üretimlerin izleyici ve sanatçı etkileşimleri açısından incelenmesidir.

Araştırma makalesinde amaç; yeni medya sanatının kökenlerini açıklamak, yeni medya sanatının kapsamını, yeni medya sanatının baskiresim ile ilişkisini ve güncel baskiresim sanatçılarının yeni medya uygulamalarının, güncel baskiresim disiplinini nasıl etkilediğinin araştırılmasıdır.

Araştırma kapsamında, Türkiye’de gerçekleşen güncel sanat etkinlikleri, karma ve kişisel sergiler izlenmiştir. İspanya’da gerçekleşen uluslararası baskiresim kongresi Impact 10’da gözlemler yapılmıştır. Kongre sırasında uluslararası sanatçıların projelerine ve sunumlarına izleyici ve dinleyici olarak katılım sağlanmıştır. Maureen Gamble, David Faithfull ve Ozan Bilginer ile e posta ile görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın kuramsal kısmında kaynak tarama yöntemleri kullanılmıştır.

Güncel sanat pratikleri içinde geçmişi çok eskiye dayanmayan yeni medya sanatı hakkında özellikle Türkçe kaynak sıkıntısı bulunmaktadır. Yeni medya sanatının, baskiresim ile olan etkileşimi konusunda ise Türkçe veya başka yabancı dillerde az sayıda kaynakta sınırlı örneklere yer verilmiştir. “Yeni Medya'nın Baskiresme Olan Etkisi” isimli araştırmanın kendisinden sonra gelecek çalışmalara kaynak olması hedeflenmiştir.

Baskiresim sanatçılarının yeni medya eğilimleri ve yeni medyanın baskiresme olan etkisi incelendiğinde; sanatçıların deneysel arayışları ve farklı malzeme kullanımlarının üretimlerinin büyük bir kısmını kapsadığı gözlemlenmiştir. Bütün bu değişim ve teknoloji kullanımına rağmen yeni medya araç ve ortamlarını kullanarak eserler üreten baskiresim sanatçılarının sayısının çok fazla olmadığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Baskiresim, Yeni Medya, Deneysel Baskiresim, Sanat ve Teknoloji

* Sorumlu Yazar, Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, Nilüfer, BURSA

turkkaya@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1570-3169

IMPACT OF NEW MEDIA ON PRINTMAKING

Assoc. Prof. Sezin TÜRK KAYA

ABSTRACT

The point of this research paper entitled “Impact of New Media on Printmaking” is to assess printmaking-based productions in new media art in terms of interactions with viewers and art.

The objective is to explain origins of new media art and explore its scope, its relationship with printmaking, and how new media practices by contemporary printmakers affect the contemporary printmaking discipline.

Current art events as well as group and solo exhibitions held in Turkey were viewed within the scope of research. Observations were made in Impact 10, an international printmaking conference held in Spain. During the conference, participation was made as a viewer and listener to the projects and presentations of the international artists. Interviews were made via e-mail with Maureen Gamble, David Faithfull and Ozan Bilginer. Literature review method was used for theoretical part of the research.

There is particularly a scarcity in Turkish sources concerning new media art whose roots are relatively new compared to other contemporary art practices. Similarly, a couple of sources in Turkish or any other languages discuss the new media art’s interaction with printmaking by including limited examples. It has been aimed that the research paper “Impact of New Media on Printmaking” will be a source for future studies.

When analyzed printmakers’ inclination toward new media and impact of new media on printmaking, it has been observed that majority of artists’ productions consist of their experimental searches and usage of various materials. Despite of all this change and usage of technology, it has been inferred that the number of printmakers who produce work by using the means and environments of new media are few if any.

Keywords: Printmaking, New Media, Experimental Printmaking, Art and Technology

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz çağın sanatını, sanatçısını ve sanat eserini tanımlamak oldukça karmaşık bir hal almıştır. Tanımlama konusunda sanat kuramcıları ve teorisyenler bir uzlaşa sağlamış durumda değildirler. Klasik bakış açısıyla sanat yapıtı denildiğinde ilk akla gelen; herkesin gidip görme şansı olmadığı, sadece müzelerde veya galerilerde görülebilen çok değerli nesnelere. Sanayi devrimin ardından bu anlayışın değişmeye başladığı görülmektedir. Değişimin en önemli nedeni teknolojinin insanların sosyal ve kültür hayatına daha fazla nüfuz etmesidir. 1950'li yıllar teknolojinin sanatsal üretimlerde kendisini göstermeye başladığı, kavram ve tanımların birbiri içine geçtiği bir süreçtir. Bu çalışmanın konusunu; 1950'li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanan yeni medya sanatı kavramının baskıresim ile olan ilişkisi oluşturmaktadır.

Postmodernitenin görünümünden biri olan "çoğulluk" pek çok yönüyle çağdaş sanata da yansımış ve günümüz sanatı disiplinlerarası sınırların muğlaklaştığı ve farklı disiplinlere ait malzeme, teknik ve yöntemlerin tek bir yapıt üzerinde uygulanabildiği çoğul bir yapıya evrilmiştir. Çeşitliliğin ve olasılıkların büyük bir hızla çoğaldığı günümüz sanat ortamında, dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan yeni kategoriler ve bu teknolojilerin geleneksel ortamlarla etkileşimleri "yeni" sanat yapıtlarının ontolojisine yönelik "yeni" soruları ve tanımlamaya yönelik sorunları gündeme getirmiştir.

Yeni medya teknolojilerinin sanat dünyasında kullanılması sadece günümüzde üretilen sanat eserlerini değil daha önceki zamanlarda üretilen eserleri de etkisi altına almıştır. Sanat eserleri, dijital ekranla, tarayıcılar ve yazıcılar ile müze duvarlarından çıkıp insanların evlerine, çalışma mekanlarına dahil olmuş, sanat eseri biricikliğini kaybetmiştir. Sanat eserinin üretimi, sunumu, malzemesi kökten bir değişim yaşamıştır. Yeni medya çağı sanatı, bilim, sanat ve toplumsal yaşantı arasındaki ayrımları altüst ederek

sanatı daha çok paylaşılabılır hale getirmiştir.

Walter Benjamin, "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" isimli makalesinde sanat eseri ve atmosferi arasındaki bağlantıyı şöyle ifade etmektedir.

"Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden üretilebildiği çağda gücünü yitiren, yapıtın özel atmosferi olmaktadır. Bu olgu bir belirti niteliğini taşımakta ve anlamı salt sanatın alanıyla sınırlı kalmamaktadır. Şöyle denebilir genelleştirilmek istendiği takdirde: Yeniden üretim tekniği, yeniden üretilmiş olanı geleneğin alanından koparıp almaktadır. Bu yeniden üretilmiş çoğaltarak, onun bir defaya özgü varlığının yerine, yine onun bu kez kitlesel varlığını geçirmektedir. Ve yeniden üretilmiş olanın, alımlayıcıya bulunduğu konumda seslenmesine izin vermekle, üretilmiş olanı güncelleştirmektedir" (Benjamin, 2002).

Yeni medya sanatında sanatçıların eserlerini ürettikleri ve sundukları ortam pek çok şeyin önüne geçmiş durumdadır. Teknoloji bütün avantajları ile eserlerin, her yerden ulaşılmasına, interaktif katılımı ile izlenmesine ve istenirse sonsuza kadar saklanması olanak tanımaktadır.

Sanat eserinin gerçekliğinin sorgulanmaya başladığı yeni dönemde, sanatçıların üretim biçimlerinin değişmeye ve çeşitlenmeye başlamıştır. Sanatçılar, malzemeye dokunarak oluşturdukları formların vermek istedikleri mesajı iletmekte yeterli olmadığını fark ettiler. Bu farkındalık onların üretimlerini analog veya elektronik kodların dahil olduğu bir sürece doğru götürmüştür. Yeni dönemde, sanatçılar formlarını ortam ve kullandıkları malzemeler ile kodlar arayıcılığıyla oluşturmaya başladılar. Yeni medya ile üretim yapan sanatçılar, içinde yaşadıkları yeni çağın estetik anlayışını ve düşüncelerini, yeni medyaları konu, araç ve ortam olarak kullanıp dışa vurmaya tercih etmektedirler.

Yeni medya sanatında sanatçılar, dijital sanat, bilgisayar grafikleri, animasyon, arttırılmış gerçeklik, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, bilgisayar robotiği, üç boyutlu modelleme ve bio sanat gibi farklı ifade biçimleri ile izleyicinin karşısına çıkmaktadırlar. Genel olarak yeni medya terimi ilk etapta sadece dijital tabanlı üretimleri çağrıştırmaya rağmen sanatçıların klasik yöntemlerle de yeni medya sanatına ait işler ürettikleri görülmektedir.

Baskıresim, sanatçıların teknolojik gelişmeleri zorunlu olarak takip etmeleri gereken bir disiplindir. Temelde, oyma, kazıma, silme, aktarma ve çoğaltma eylemleri ile biçimlenen baskıresim çalışmaları, yeni medyalar ile hareketli görüntülerin, sesli ve etkileşimli çalışmaların araçlarına veya ortamlarına dönüşmüşlerdir. Baskıresmin dönüşüm süreci, 1960'larda avangart sanatçıların sorgulayan işleri ile başlamış 1980'lerde bilgisayar teknolojileri ile yaygınlaşmıştır.

Araştırma makalesinde amaç; yeni medya sanatının nasıl şekillendiğini, yeni medya sanatında karşılaşılan sanat üretim biçimlerinin neler olduğunu, yeni medya çağında sanatçı, sanat yapıtı kavramlarının neyi kapsadığını, yeni medyayı kullanarak üretimler yapan baskıresim sanatçılarının çalışmalarının incelenmesi ve yeni medyanın baskıresmi nasıl etkilediğinin araştırılması hedeflenmektedir.

YÖNTEM

Araştırma makalesinde, yeni medya kavramı, kökenleri ve örnekleri ile ilgili kuramsal araştırmalar yapıldı. Kuramsal araştırma sırasında son yıllarda yayınlanmış makaleler üzerinden güncel bilgi ve belgelere ulaşıldı. Yeni medya ve baskıresim ilişkisi açısından örnek oluşturan sanatçıların çalışmaları incelendi. 2018 yılında gerçekleşen Impact 10 Uluslararası Baskıresim Kongresi sırasında Maureen Gamble'in "Word of Mouth" isimli projesine katılım sağlandı ve proje gözlemlendi. David Faithfull'un Impact 10 Uluslararası Baskıresim Kongresindeki akademik sunumu izlendi. Sanatçının sunumunda SQUID isimli pro-

jesinin kuramsal ve teknik bilgilerine ait notlar alındı. 2018 yılında Mixer sanat galerisinde açılan "Printed 18" sergisinde Ozan Bilginer'in serigrafik tekniği ile yaptığı "Masa" isimli çalışması gözlemlendi. Sanatçı ile birebir iletişime geçildi. Makalede yer alan diğer örneklere, internet araştırmaları, katalog ve kitap taramaları ile ulaşıldı.

BULGULAR

Yeni Medya Sanatının Kökenleri

20.yüzyılın başlarında teknoloji alanında yürütülen devrim niteliğindeki gelişmeler, sanat yapıtının algılanış biçiminde bir dönüşüme neden olmuştur. Sanat yapıtının nesneyle olan bağları zayıflamış ve sanatın nesneye olan gereksinimi tartışılmaya başlanmıştır. 1900'lü yılların başında Marcel Duchamp'ın ready-made üretimleri ve "Çeşme" adı altında pisuari sanat yapıtı olarak sergileyişi 1950'den sonraki post avangard sanat uygulamaları için büyük bir açılım sağlamıştır. Bu süreç, sanat yapıtının maddi varlığının geri planda kaldığı ve düşüncenin ön planda değerlendirildiği bir döneme kapı aralamıştır. 1960'lı yıllarda video ve fotoğraf temelli çalışmalar, performans, happening, fluxus gibi etkinlikler, enstallerler, arazi, toprak, çevre sanatı projeleri izleyicinin kavramsal sanata yönelik düşünsel bir zemin oluşturmasını desteklemiştir. Nesneyi geri planda tutan hatta bazı çalışmalarda tamamen dışlayıp, düşünceyi ön plana alan sanat pratikleri yeni medya sanatının **ön** hazırlayıcısı olarak kabul görmektedir (Güner, 2019, s. 103).

Yeni medya sanatının kökenleri incelendiğinde sadece sanatçıların değil, aynı zamanda teorisyenler ve edebiyatçıların da yeni medya sanatının gelişimine katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Vannevar Bush, Theodor Nelson, Baudrillard, Virilio geliştirdikleri teoriler ile Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Julio Cortazar, William Gibson ise edebi yazıları ile destek olurlar (Erlevent, 2013, s. 117).

"1960'lı yıllardan itibaren teknolojik imkanlarla deneysel çalışmalar yapmaya başlayan sanatçılar önce fotoğraf, sinema ve televizyonu, 1980'li yıllarda video kamera ve bilgisayar, 1990'lı yıllardan sonra da interneti yaratıcı ortam olarak kullanmışlardır. 1960-80 yılları arasında post-modern söylem doğrultusunda gelişen çağdaş sanat, 1990'larda postmodernizmi aşmış ve küreselleşmeden güç almaya başlamıştır. Küreselleşme ile birlikte sınır ve mesafelerin aşılması, seyahat, iletişim ağları ve teknoloji çağdaş sanatın yönünü belirlemiş, dijital sanat, bilgisayar, sanal gerçeklik ve internet sanatçıların yeni yaratı ortamları haline gelmiştir" (Torun, 2015, s. 5).

1960'lı yıllar sanatçıların kendi disiplinleri ve sanat dışındaki kişiler ile ortak çalışmalar yaptıkları bir sürecin başlangıcı olmuştur. Bu süreçte sanatçılar sanat ve teknoloji arasındaki birliktelikten doğan işler ürettiler. Çalışma guruplarında, sanatçı, tasarımcı, doktor, mühendis ve farklı bilim insanlarının olduğu ekipler tarafından üretilen gurup işlerinin sayısında bir artış gerçekleşmiştir.

"İsveç asıllı mühendis Billy Klüver ve sanatçı Robert Rauschenberg 1966'da "Experiment in Art and Technology"i (EAT) (Sanat ve Teknoloji Deneyleri) kurdular. Robert Irwin, Nam June Paik, Otto Piene gibi sanatçılar da bu harekete bağlı kaldılar. 1967'de 'Center for Advanced Visual Studies' (Görsel Araştırmalar Merkezi) ise sanatçı ve bilim adamlarının yakın çalıştığı bir yapı olarak Massachusetts Teknoloji Enstitüsü bünyesinde kuruldu" (Karaçalı, 2009, s. 10).

EAT / Sanat ve Teknoloji Deneyleri ve Görsel Araştırmalar Merkezi gibi yerlerde yürütülen disiplinlerarası çalışmalar bilim ve teknolojinin sanat alanına dahil edilmesinin 20. yüzyıldaki erken örnekleri olarak önem arz etmektedir.

1970 yılında Modern Sanatlar Müzesinde

"Information/ Enformasyon" başlıklı bir sergi gerçekleştirilmiştir. Sergide izleyicilere sorulan soruya evet veya hayır şeklinde cevap vermeleri istenmiştir. Cevap verdikten sonra izleyiciler sorunun altında bulunan iki tane şeffaf kutunun içine cevaplarını atmışlardır. Sorulan soru o dönem için popüler politik konularından birisi ile ilgilidir. Bu çalışma kaynaklarda "MOMA Anketi" olarak geçmektedir (Griffin, 2004). "MOMA Anketi" günümüzde yeni medya sanatının kökenlerine kaynak tutan çalışmaların arasında değerlendirilmektedir. Hans Haacke; "MOMA Anketi" adlı enstalasyonu, 'sanatın bir bilgi türü olarak ele alınışını' gösterir. Haacke, sanatın işlevinin bir çözüm süreci önermesini ve bunu 'görsel geribildirim' olarak sunacak bir sisteme dönüşmesi gerektiğini savunur (Karaçalı, 2009, s. 11).



Resim 1: Hans Haacke, Moma Anketi, 1970, Otomatik sayıcı ve renk kodlu oy pusulalarına sahip iki şeffaf kutu.

Çağdaş sanatçıların eserlerinde karışık tekniği, sesi, fotoğrafı, hareketli görüntüleri çok katmanlı bir yapı ile yansıttıkları görülmektedir (Uçar, 2014). Önceki dönemdeki sanatçılar kendilerine örnek olarak ustaları seçerken, yeni medya sanatçıları usta sanatçılar ile yetinmeyip bilimsel araştırmalardan yararlanmayı yöntem olarak benimsemiştir.

Yeni Medya Sanatının Kapsamı

Günümüzde sanat yapıtı ve izleyici arasındaki geleneksel ilişki, karşılıklı etkileşime dayalı, mesafenin ortadan kalktığı ve izleyicinin sergilemenin parçası olduğu bir birliteliğe dönüşmüştür. Geleneksel resim, heykel, özgünbaskı, seramik gibi boyama, yontma, basma, şekillendirme yöntemleri ile yapılan sanatsal uygulamalar farklı deneysel yöntemler ve üretim olanakları ile buluşmuştur.

"Artık sanatçılar dijital dünyalarda yol alırken, ürettikleri eserlerde sanatın birçok dilini, pratiğini içermektedir. Günümüz sanatçıları dijital teknolojinin olanaklarıyla dilini zenginleştirmekte; kimisi bunu yaparken geleneksel olandan yararlanmaktadır. Sanatçılar çalışmalarını ister tuvalle, ister fotoğrafa aktarmakta tüm üretim araçları iç içe girebilmektedir. Bu noktada, sanatta önemli değişimler getiren teknolojiyi bilinçli, sanatsal değerler çerçevesinde kullanmak önemlidir" (Cançat, 2018, s. 168).

Günümüz sanatı yeni tartışma alanları açarak, sanatçıların sorgulayarak, deneyerek, araştırarak oluşturdukları, sanat ve teknoloji birlikteliğine ait ürünlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır. Güncel eğilimler ve teknoloji birlikteliği ile oluşturulan eserlerin farklı duyu organlarına eş zamanlı olarak etki ettiği görülmektedir.

Yeni medya sanatının tanımı ile ilgili farklı görüşler vardır.

"Christiane Paul 2008'de "Yeni Medya Sanatını tanımlarken ortak paydaların en küçüğü" bil-

gisayımsal ve algoritmalara dayalı olması gibi gözükmüyor" demektedir. 2010'da Cook & Graham "Yeni Medya "Sanatı ...elektronik medya teknolojileri kullanılarak yapılmış, interaktivite, bağlantısallık ve hesaplanabilirlik özelliklerinin birini veya hepsini herhangi bir kombinasyonda kullanan sanattır" olarak tanımlamaktadırlar. (Erlevent, 2013, s. 118) Lev Manovich ise yeni medya sanatını tanımlarken şu ifadeye yer verir "Yeni medyanın başlıca ilkelerini sayısal temsil, modülerite, otomasyon, değişkenlik ve kültürel kod çevrimidir." Chun ise, yeni medyanın bilgisayarlaşmaya aşırı derecede bağlı olsa da geleneksel medyanın dijitalleşmiş şekli değil, daha çok bilginin yayıldığı bağımsız interaktif bir ortam ya da dağıtım biçimi olduğunu vurgular" (Şengül, 2015 Nisan, s. 42).

Teorisyenler tarafından yapılan farklı tanımlamalarda, yeni medya sanatının dijital ortamda üretildiğine yönelik vurgulamalar yapılmıştır. Bu araştırmada yeni medya kapmasındaki eserler, sadece dijital referanslar veya sayısal ortamlar üzerinden sınırlandırılmamıştır. Sanatçıların üretimlerine izleyicileri analog kodlar kullanarak da dahil etmeleriyle ilgili çeşitli örnekler sunulmaya çalışılmıştır. Yeni medya kapsamındaki eserlerde, izleyici katılımına ve iş birliğine dayalı olma, kodları kullanma, eserin üretiminde ilgili alan uzmanlarıyla birlikte hareket etmiş olma ve esere farklı kanallar ile erişimin sağlanıyor olması gibi ortak noktalar belirlenmiştir.

Yeni Medya Sanatının Baskiresim İle İlişkisi

Yeni medya ortam ve araçları ile üretilen baskiresim kökenli çalışmaların gelişimi ile ilgili sıralı tarihsel bilgiler vermek güçtür. Sanatçılar ve yöntemler üzerinden yapılan değerlendirmelerin bu etkileşimi daha iyi açıkladığı düşünülmektedir. Tahta baskının, sanatsal ve endüstriyel anlamda kullanılması pek çok yeniliğe, bilginin paylaşımına, kültürel değişimlere öncülük etmiştir. Baskı sanatçılarının tahta, metal, taş

ve kumaşı (ipeği) kalıp olarak kullanmaları, yüksek baskının, çukur baskının, taş baskının, serigrafinin ve günümüzde dijital baskının sanatsal bir üretim biçimi haline gelmesine sebep olmuştur. Bu teknikler aynı zamanda endüstriyel amaçlarla da kullanılmıştır.

Baskıresim sanatı kendi doğası gereği önceden beri çağdaş teknolojilerle iç içe olmuş hem kendi teknolojisini geliştirmiş hem de teknolojik gelişmelerden faydalanarak zenginleşmiştir. 1970'li ve 80'li yıllar baskıresim'de yaşanan değişimlerin sonuçlarının ortaya çıktığı önemli zamanlardır.

1960'lı yıllardan itibaren, Willem De Kooning, Jackson Pollock, Claes Oldenburg, Josef Albers, Jim Dine, Jasper Johns, Chuck Close, Robert Rauschenberg, John Cage gibi sanatçılar, alternatif baskı ve sunum tekniklerine yönelik çalışmalar üretmeye başladılar.



Resim 2: Robert Rauschenberg Express, tuval üzerine serigrafi ve yağlıboya, 182.9 x 304.8 cm 1963

Andy Warhol, çerçevelerin içinde, kâğıtların üzerinde ve numaralandırılmış edisyonlar olarak gördüğümüz baskıresimlerin geleneksel sunum şekillerini tümüyle değiştirmiştir. Robert Rauschenberg, fırça darbeleri ve kolajlar ile müdahale ettiği baskıresimleri ile büyük boyutlu eserler üretmeye başlamıştır. Sanatçının, baskıresme eklediği farklı malzemeler ve hazır nesnelere, baskıresmin uzun yıllardır kabul gören alışlagelmiş tanımlarına yeni bir açılım sağlamıştır (Esmer, 2014). Bu ve benzeri uygulamalar baskıresim

sanatçıların yeni medya uygulamalarının habercisi olarak kabul edilebilir.

Diether Roth, kitap tasarımı, desen, grafik tasarım, resim, heykel, montaj, enstalasyon, film ve video çalışmaları olan çok yönlü bir sanatçıdır. Roth plastik sanatların dışında, besteci ve müzisyen kimliğiyle de çalışmalar yürütmüştür. Bu kadar çok yönlü bir sanatçının pek çok disiplini birlikte kullanması kaçınılmaz olmuştur.



Resim 3: Dieter Roth, Taschenszimmer / Cüzdan Odası, 1987, Kağıt, Damga Baskı, Muz Kalıptan Baskı, Kart Oyunu İçin Plastik Kutu. 10,7 x 7,4 x 1,8 cm

Diether Roth, meyve ve sebzeleri kullanarak baskılar almıştır. Kağıt ve kumaş malzemenin üzerine meyveleri yerleştirip onları prestene geçirmiştir. Çalışmalarını monobaskı olarak sergilemiştir. Sanatçı çalışmalarının sunumlarında camlı çerçeve geleneğini kullanmasının yanında küçük plastik kapların içine yerleştirdiği meyve izlerinden oluşan baskılarıyla da bilinmektedir. Bu sunumlarda kağıdın ve kumaşın küflenmesi, meyve kalıntılarının çürümesi, çalışmanın doğal bir sonucu olarak değerlendirilmiştir (Roth, 2004, s. 4).



Resim 4: Dieter Roth, Muz Kalıptan Baskı, 1966, Keten Üstüne Muz Ve Bant

Güncel Baskıresim Sanatçılarının Yeni Medya Uygulamaları

David Faithfull, "SQUID" Projesi

David Faithfull, sanatçı kitaplarından, duvar resimlerine, enstalasyonlardan baskıresimlere uzanan çeşitli uygulamaları bir arada kullandığı güncel çalışmaları ile bilinmektedir. Alternatif baskı yapım süreçlerini kapsayan kuramsal çalışmaları da vardır. Sanatçının araştırma alanları arasında çevre sorunları, simya ve astronomi yer almaktadır (Faithfull, David Faithfull Kişisel Web Sayfası, 2019).

Sanatçının SQUID isimli projesi, İspanya'da 2018 yılında gerçekleşen Uluslararası baskıresim kongresi Impact 10'da yer almıştır. Proje Santander'de sahilde uygulanmıştır. Santander'de sabah erken saatlerde sahilde oluşan gelgit, kumların düz bir biçimde kalmasını sağlar. Fakat bu görüntü belirli saatlerde oluşabilmektedir. Düz haldeki kumların

üzerine serigrafi yöntemi ile baskı yapılması planlanmıştır. Projede amaç, sahilde geçici süreliğine baskı alanı oluşturmaktır. Bu eylem sırasında çevre bilinci ve insanların plastik, akrilik kullanımları hakkında gündem oluşturulması hedeflenmiştir. Proje sırasında kullanılan malzemeler doğal kaynaklardan elde edilmiştir. Ahşap çerçeveden yapılan serigrafi kasağı, serigrafi ipeği, sanatçı tarafından özel olarak üretilen, kalamar mürekkebi, deniz yosunu ve deniz anasından elde edilen özel bir serigrafi mürekkebi kullanılmıştır.

Basılan serigrafilerde desen olarak plastik şişe ve deniz canlılarının görüntüleri vardır. Basım işlemi düzenli aralıklarla denize doğru tekrar eden geniş bir alanı kaplamıştır. Baskı mürekkebi koyu rengi ile kumun üzerinde fark edilebilmektedir. Gelgit'in döndüğü 6 saatlik periyot başladığında kuma basılan plastik şişe ve deniz canlısı figürleri yavaş yavaş deniz suyunun altında kalarak kaybolmuştur. Deniz suyu ile birleşen özel üretim doğal mürekkep eriyip yok olmuştur. Proje gün içinde gelgit saatlerine göre tekrarlanabilmiştir. Projenin bütün aşamaları fotoğraflanarak arşivlenmiştir. Squid projesinin sonucunda izleyicilerin katılımıyla gerçekleşen kısa süreli bir enstalasyon meydana gelmiştir (Faithfull, David Faithfull Blog Sayfası, 2018).

Squid projesi ile Faithfull, bilimsel ve teknik araştırmalardan yararlanır, geleneksel serigrafiyi alternatif yöntemler ile uygular ve izleyicileri hangi alana ve nasıl baskı yapacakları konusunda yönlendirerek analog kodlar ile esere dahil etmiştir. Yeni medyanın baskıresimle etkileşim halinde olduğu SQUID Projesi interaktiviteye neden olmuştur. İzleyiciler sanatın içinde aktif bir biçimde rol almışlar ve geri bildirimlerle yönlendirme yapabilmişlerdir. Sanatçının SQUID isimli projesi güncel baskıresim sanatçılarının yeni medya uygulamalarına dair başarılı bir örnektir.



Resim 5: David Faithfull, SQUID Projesi,. IMPACT 10 Uluslararası Baskiresim Kongresi, Santander Sahili, İspanya, 2018

Maureen Gamble, “Word of Mouth” Projesi

“Word of Mouth” Projesinde izleyiciler kendilerine verilen çeşitli talimatları takip ederek çalışmanın gerçekleşmesini sağlamıştır. “Word of Mouth” projesi İspanya'nın Santander şehrinde gerçekleşen Uluslararası Baskiresim Kongresi Impact 10'da Santander Biblioteca Central Cantabria salonunda sergilenmiştir. Sergi salonunda kare bir zemin üzerine yerleştirilen dikdörtgen bir kaide kullanılmıştır. Dikdörtgen kaidenin üzerinde boş kâğıt poşetler, poşetlerin üzerinde basılan “Word of Mouth” kelimeleri, izleyicilerin kelime yazmaları için hazırlanmış dijital baskılı kağıtlar ve kalem vardır. Dikdörtgen kaidenin yanına gelen izleyiciler, küçük kağıtlara bir kelime yazmaları, yazılı küçük kağıtları boş olan poşetin içine yerleştirmeleri ve poşetin içine hava üfleyip şişirerek ağzını kapatıp yere bırakmaları talimatlarını içeren bir metinle karşılaşmışlardır.

“Word of Mouth” projesinde kelimeler, bireysel söylemlerden uzak, hiç söylenmemiş ama yazılmış halde kalmışlardır. Proje bu fikir üzerinden geliştirilmiş ve baskiresmin çoğaltma mantığına sessiz tekrarlar ile katılmıştır (Gamble, 2020).

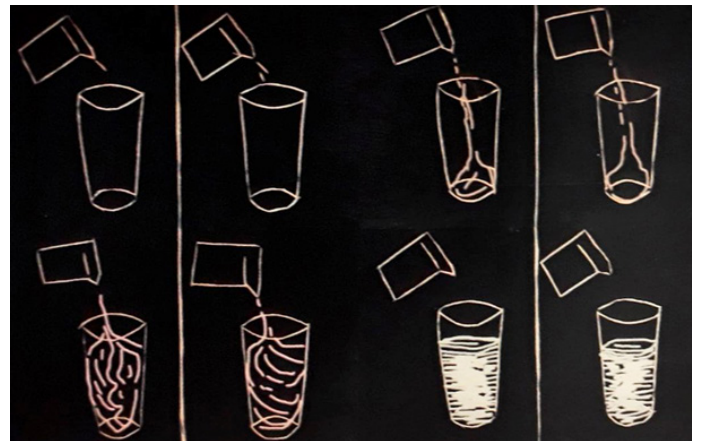


Resim 6: Maureen Gamble “Word of Mouth”, Uluslararası Baskiresim Kongresi Impact 10 Santander Biblioteca Central Cantabria, 2018

Klaudia Kemper, “Natural Things”

Ağaç baskılarını hareketli görüntülere dönüştüren Klaudio Kemper, Şili'de yaşamını sürdürmektedir. Sanatçının çalışmalarında genel olarak zaman ve yeniden yapılanma temaları işlenir.

Natural Things isimli çalışmasını, 9 yaşındaki bir çocuğun yazdıklarından yola çıkarak oluşturmuştur. Özellikle bir çocuğu seçmesi, çocukların vizyonlarının yalınlığı ile ilgilidir. Çocuk bakış açısındaki sadelik sanatçının baskı aşamasında ortaya çıkmıştır. Sanatçı, çocuğun naif yaklaşımının, tarihsel bağli kuvvetli olan bir yetişkin tarafından nasıl yorumlandığı ile ilgilenmiştir.



Resim 7: Klaudia Kemper, Natural Things, Ağaç Baskı-Animasyon, süresi 2 dakika, 2007

Klaudia Kemper, Natural Things'de ağaç baskılarını Adobe Photoshop programında düzenleyerek, ağaç baskılarından animasyonlar oluşturmuştur. Sanatçı uygulama sürecinde tek bir program kullanmamıştır. After Effects, GarageBand , Final Cut Pro gibi programlardan da projenin diğer aşamalarında yararlanmıştı (Tala, 2009, s. 100).

Ozan Bilginer

Ozan Bilginer, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde akademisyen olarak görev yapmakta ve atölye çalışmalarına Ankara'da devam etmektedir. Sanatçı serigrafi yöntem ve tekniklerini kullandığı eserleri ve kuramsal araştırmaları ile ulusal ve uluslararası organizasyonlarda yer almaktadır.

Sanatçı ilk dönem çalışmalarında serigrafi tekniğini klasik anlamda kullandığını ifade etmektedir. Serigrafi yöntem ve teknikleriyle yoğun çalışmalarının ardından ilk önce kimyasal olmayan mürekkepler ile çalışmaya başlamıştır. Hedefinde zehirli gazlardan uzak durulabilecek bir serigrafi atölyesi oluşturmak vardır. Günümüzde teknoloji, baskıresim atölyelerinin donanımlarının daha iyi şartlara kavuşmasını sağlamıştır. Ozan Bilginer, serigrafi atölyesi için alt yapı çalışmaları sırasında kendi disiplini dışındaki kişiler ile iletişime geçmiştir. Bilgi paylaşımları, kendisi için disiplinlerarası çalışmalarının başlangıcı olmuştur (Bilginer, 2020).

Ozan Bilginer, serigrafi tekniğinde baskı mürekkebi olarak termokromik (ısı etkisiyle renk değiştiren) boyalar kullanmaktadır. Sanatsal hedeflerini mühendislerden aldığı teknik destekler ile hayata geçirmiştir.

"Masa" Ozan Bilginer'in üçlemesidir. Sanatçı kullandığı termokromik baskı boya ile çalışmasını üretmiştir. İzleyici esere uzaktan baktığında sadece siyah bir kare görür. Eserin yanına yaklaştığında, izleyicinin vücudundan yayılan ısı ile yavaş yavaş siyah

kare açılarak içindeki imgeleri ortaya çıkartır (Bilginer, 2020).



Resim 8: Ozan Bilginer, Masa, Her bir baskı 98cm x 91 cm ,Termokromik boya ile kağıt üzerine serigrafi, 2017



Resim 9: Ozan Bilginer, Masa, Her bir baskı 98cm x 91 cm ,Termokromik boya ile kağıt üzerine serigrafi, 2017

SONUÇ

Yeni medya sanatı tanımındaki muğlak ifadeler, izleyenlerin, sanatçıların ve koleksiyonerlerin karşılaştıkları eseri nerede konumlandırılacağı konusunda belirsizlik yaşamalarına sebep olmaktadır.

Günümüzde yeni medya sanatı araçları ile üretilen eserlerin ortak noktası; izleyici katılımına ve iş birliğine dayalı olmaları, kodları kullanmaları, eserin üretiminde ilgili alan uzmanlarıyla birlikte hareket etmiş olmaları ve esere farklı kanallar ile erişimin sağlanıyor olmasıdır.

Yeni medya sanatında sanatın teknoloji ile birlikte hareket ettiği görülmektedir. Burada teknoloji, sadece sayısal veriler veya bilgisayar altyapısı kullanılarak oluşturulan eserleri kapsamamaktadır. Yeni medya sanatının, analog videodan enstalasyona, artırılmış gerçeklikten bio sanata kadar tüm teknolojilerin kullanıldığı geniş bir alana yayıldığı gözlemlenmiştir.

Evren Erlevent'in yaptığı gruplandırmaya göre Yeni Medya Sanatı: İnternet Sanatı, Bio Art ve Etkileşimli Enstalasyon olarak sınıflanır. Yeni medya alanındaki çeşitlilik, Jeneratif Sanat, Algoritmik Sanat, Veri Görselleştirmesi, Robotik Sanat, Fraktal Sanat, Dijital Şiir, Sound Art, Siberetik Performans ve Hacktivizm gibi alanlarla da çeşitlenmektedir (Erlevent, 2013).

Yeni medya araçları ile üretilen örneklerin arasında çok sayıda animasyon, çizgi roman ve bilgisayar oyunu temelli üretimler ile karşılaşmıştır. Bu örneklerin yeni medya'nın grafik tasarım ile kesişme noktasında olduğu sonucuna varılmıştır.

Yeni medya sanatına ait eserlerin sergilenmesi ve saklanması için geleneksel alt yapıların dışına çıkılmasının gerektiği sonucuna varılmıştır. Günümüzde yeni medya kapsamında çalışmalar üreten sanatçıların, resimlerini çerçeve ve çivi ile duvara asmalarının, heykellerini kaideleri ile sergi mekânına yerleştirmelerinin dışında kalanları düşünmeleri, sunum planı yapmaları gerekmektedir. Eserlerinde ışık, ses veya video gibi yerleştirmelerin yer alması durumunda, izleyici odaklı sergileme yönetimlerini, arşivleme çözümlerini, mekân düzenlemelerini ve sergileme stratejilerini gözden geçirilmesinin önemli olduğu saptanmıştır.

Sanat eserinin çoğaltma yöntemleri ile birlikte müzelerden, galerilerden dışarı çıkması yeni medya uygulamalarından daha önce gerçekleşmeye başlamıştır. Yeni medya çağı sanat pratiklerinde sanat eserinin izleyenler ile ayrı ayrı iletişime geçmelerinin ve erişilebilir olmalarının eserin algılanması açısından önemli olduğu vurgulanmıştır.

Baskiresim sanatçılarının yeni medya uygulamalarının ön biçimlerini oluşturan hareketlerin içinde, Fluxus, Dada, Gerçeküstücü gibi eğilimleri benimseyen sanatçıların uygulamaları olduğu görülmüştür. Sanatçıların bu süreçte ilk müdahale ettikleri, baskiresmin klasik sunum şekli olmuştur. 1950 ile 1960 yıl-

ları arasında fotoğraf ve film ile başlayan uygulama örnekleri televizyon ve video destekli çalışmalar ile devam etmiştir. Sanat eserlerinin çok katmanlı hale gelmesiyle birlikte farklı disiplinlerdeki kişilerin ortaklaşa hareket ettikleri gözlemlenmiştir. Sanat eserinin ortaya çıkmasında, sunulmasında ve arşivlemesinde farklı meslek guruplarının katkı sağladığı çalışmaların sayısında artış olmuştur. Yeni medya sanatının üretim evrelerinde sanatçının, tasarımcının, doktorun veya mühendisin olmasının gerekliliği anlaşılmıştır.

Sanatçıların tasarım, uygulama ve sunum problemlerinin çözümünde bilimsel referansları tercih ettikleri tespit edilmiştir.

1990'lı yıllardan sonra baskiresim sanatçılarının yeni medya eğilimleri ve yeni medyanın baskiresme olan etkisi göz önünde bulundurulduğunda; baskiresim sanatçılarının yeni medya çalışmalarına olan ilgisi üretilen çalışmalar ile örneklenmektedir. Bu noktada sanatçıların deneysel arayışları ve farklı malzeme kullanımları onları daha çok enstalasyonlara yönlendirmiştir. Yeni medya araçları ile üretilen baskiresim örneklerinin enstalasyonlara oranla daha az sayıda olduğu sonucuna varılmıştır.

Kaynaklar

Benjamin, W. (2002). *Pasajlar / Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı* (4 b.). (B. Tut, Dü., & A. Cemal, Çev.) İstanbul, Türkiye: Yapı Kredi Yayınları.

Bilginer, O. (2020, Mayıs 18). İşler Üzerine Metin. (S. T. Kaya, Röportaj Yapan)

Cançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine... *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi Journal of the Fine Arts Institute (GSED)*(40), 165-178.

Erlevent, E. (2013). Yeni Medya Sanatı. *İnet-Tr'13, XVIII. Türkiye'de İnternet Konferansı* (s. 117). İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Esmer, H. (2014, Şubat 24). *Hayri Esmer Kişisel web Sayfası*. Nisan 24, 2020 tarihinde www.hayriesmer.com: <http://hayriesmer.com/makale/baskiresimde-deneysel-arayislar/53?ln=tr> adresinden alındı

Faithfull, D. (2018, Eylül 1). *David Faithfull Blog Sayfası*. 24 Nisan, 2020 tarihinde davidfaithfull.blogspot.com/: <http://davidfaithfull.blogspot.com/2018/09/squid.html> adresinden alındı

Faithfull, D. (2019, Aralık 21). *David Faithfull Kişisel Web Sayfası*. Nisan 2020 tarihinde www.davidfaithfull.co.uk: <http://www.davidfaithfull.co.uk/cv.php> adresinden alındı

Güner, A. (2019, Temmuz). Sanatta Yeni Medya ile Değişen İfade Olanakları: Banksy; "Girl With Balloon" Örneği. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 13(24), 99-111.

Gamble, M. (2020, Mayıs 11). Word Of Mouth Projesi Hakkında. *Word Of Mouth Boca a Boca Project*. (S. T. Kaya, Röportaj Yapan)

Griffin, T. (2004, Eylül). Historical Survey. *Artforum International*, 43(1), 224-225,296.

Karaçalı, B. (2009). *Türkiye'de Sanat ve Yeni Medya*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Roth, D. (2004). *Roth time : [brochure] a Dieter Roth retrospective : March 12, 2004-June 7, 2004*. New York: The Museum of Modern Art. https://assets.moma.org/documents/moma_catalogue_129_300163670.pdf adresinden alındı

Şengül, E. (2015 Nisan). Yeni Medya Sanatlarının Çağdaş Sanat Eğitimindeki Yeri . 2. *Sanat Ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Disiplinlerarası Tasarım Bildiriler Kitabı* (s. 42). Ankara: Başkent Üniversitesi.

Tala, A. (2009). *Installation & Experimental Printmaking* (1 b.). Londra, İngiltere: A&C Black Publishers Limited.

Torun, A. (2015, Mayıs). Walter Benjamin, Sanat Eserinin Aurası ve Yeni Medya Sanatı. *International Multilingual Academic Journal* www.aasrc.org/Imaj, 2(1).

Uçar, A. (2014). Çağdaş Sanatta Kimlik Açılımı ve Yeni Önergeler. *Ege Eğitim Dergisi*.

Görsel Kaynak Listesi

Kaynak 1: <https://www.nytimes.com/2019/10/31/arts/design/hans-haacke-review-new-museum.html>, Erişim Tarihi: 21.04.2020

Kaynak 2: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/rauschenberg-robort/express> Erişim Tarihi: 20.03.2020

Kaynak 3: <https://www.richardsaltoun.com/artists/83-dieter-roth/works/3722-dieter-roth-taschenszimmer-pocket-room-1973/> Erişim Tarihi: 20.04.2020

Kaynak 4: <https://www.pinterest.nz/pin/436145545155058902/?send=true> Erişim Tarihi: 20.04.2020

Kaynak 5: [David Faithfull, SQUID Projesi, kişisel fotoğraf arşivi, 2020](#)

Kaynak 6: [Sezin Türk Kaya Fotoğraf arşivi, 2018](#)

Kaynak 7: [Alexia Tala \(2009\). Installation & Experimental Printmaking \(1 b.\). S.100, Londra, İngiltere: A&C Black Publishers Limited](#)

Kaynak 8: [Ozan Bilginer Kişisel Fotoğraf Arşivi](#)

Kaynak 9: [Ozan Bilginer Kişisel Fotoğraf Arşivi](#)