PERFORMANS SANATININ GELİŞİMİNDE TEKNOLOJİNİN ETKİLERİ

Hüseyin ÖZNÜLÜER[1]

ÖZ

Teknoloji insanlık tarihi boyunca sürekli gelişmiş ve kendini yenilemiştir. İlkel insandan bu güne kadar insanoğlu hayatını daha yaşanabilir kılmak için sürekli bir arayış içinde olmuş, belli dönemlerde büyük keşifler gerçekleştirmiş ve evrim serüvenini devam ettirmiştir. Özellikle Fransız İhtilali ve Endüstri Devrimi ile toplumsal hayatta, bilim ve teknolojide önemli gelişmeler yaşanmış ve hayatı her yönüyle etkilemiştir. Hak ve özgürlük alanlarının genişlemesi, buharlı makinenin ve lokomotifin icadı, atomun parçalanması, yeni fabrikaların kurulması ve insanların bir tüketim toplumu haline gelmesi, yeni tarım aletlerinin geliştirilmesi, telefon ve telgraf gibi yeni iletişim sistemlerinin keşfi bunlardan bazılarıdır. Bu kadar büyük çapta bir izdüşümü olan teknoloji kavramı, sanatı ve sanatçıyı da etkilemiş, yeni sanat formlarının ortaya çıkmasında yardımcı kaynak olmuştur. 20. yüzyılın başlarında iç içe geçmiş birçok akımın aynı zaman aralığında ortaya çıkıp benimsenmesinin arkasında da bu gelişmeler yatmaktadır. Performans sanatı; resim, heykel, dans, tiyatro, müzik, edebiyat gibi disiplinlerin bir arada kullanıldığı insan bedeninin malzemeye dönüştüğü radikal sanat formlarından biridir. Gelişiminde Fütürislerin, Dadaistlerin ve Sürrealistlerin performans benzeri etkinliklerinin payı büyüktür. Performans sanatı kendi evrimini yaşarken teknoloji ile doğal bir etkileşime girmiştir. Sanatçı toplumun bir parçası olarak yaşanan her yeni teknolojik gelişmeden etkileniyordu. Bu teknolojileri günlük hayatında herkes gibi kullanıp inceliyordu. Bu durum ise sanat ve teknoloji etkileşiminin en önemli göstergesiydi. Her geçen gün daha fazla sanatçı performanslarında teknolojik araç gereç veya medya unsurlarını kullanmaya başlıyordu. Teknoloji, performans sanatında çok geniş bir malzeme çeşitliliğine sahiptir. Lazer, projeksiyon, ses, ışık, bilgisayar, led, kamera, fotoğraf, internet, çeşitli mekanikler ve robotikler performans sanatçılarının ilgi alanına girmiştir. Günümüzde ise bu etkileşim dijital teknolojilerin yaygınlaşması ile altın çağını yaşamaktadır.

Anahtar Kelimeler: resim, performans, teknoloji

[1] Dr. Öğr.Üyesi, Erzincan Üniversitesi, hoznuluer(at)erzincan.edu.tr

THE EFFECTS OF TECHNOLOGY IN THE DEVELOPMENT OF PERFORMANCE ART

ABSTRACT

Technology has developed continuously throughout the history of mankind and has renewed itself. From primitive human beings to this day, human beings have been in constant search to make life more livable , carried out large discoveries in certain periods and continued the Adventure of his evolution. Especially with the French Revolution and the Industrial Revolution, important developments in science and technology have been experienced in social life and has affected life in all aspects. These include the expansion of rights and freedoms, the invention of Steam Machines and locomotives, the fragmentation of the atom, the establishment of new factories and the creation of a consumer society, the development of new agricultural instruments, the discovery of new communication systems such as telephone and Telegraph. The concept of technology, a projection of such a large scale, influenced art and artists, and became a source of help in the emergence of new forms of art . at the beginning of the 20thcentury, these developments are behind the emergence and adoption of many nested currents in the same time period. Performance art is one of the radical forms of Art where the human body is transformed into material where disciplines such as painting,sculpture, dance, theatre music and Lıterature e.t.c are used together. Performance-like activities of futurists, Dadierers and Surrealists have a great share in their development. The art of performing has entered into a natural interaction with technology while experiencing its own evolution. The artist was influenced by every new technological development that took place as part of society. He/she used these technologies in his daily life and studied them like everyone else. This was the most important indicator of the interaction between art and technology. More and more artists started to use technological equipment or media elements in their performances. Technology has a wide variety of materials in performance art. Laser, projection, sound, light, computer, led, camera, photography, internet, various mechanics and robots have entered in the interest field of performance artists. Today, this interaction is experiencing the golden age with the expansion of digital technologies.

Keywords: painting, performance, technology

Giriş

Teknoloji ve sanat hangi açıdan bakılırsa bakılsın tarihin her döneminde birbirlerini direk ya da dolaylı bir biçimde etkilemiştir. Teknoloji doğası gereği insanoğlu var olalı beri sürekli bir gelişim ve yenilenme süreci yaşamaktadır. Sanatçı da toplumun bir parçası olarak bu gelişimlerden gerek sanatın içeriğini gerek biçimsel yapısını oluştururken faydalanmaktadır. İnsanlık tarihini incelediğimizde bilim ve teknolojinin her çağın sosyal yapısı, kültürü ve siyaseti üzerinde ne denli büyük etkiler bıraktığını görmek mümkündür. Bu kadar büyük iz düşümü olan kavramların sanatı da etkilemesi kaçınılmazdır. Barınmadan giyim kuşam, yeme içme alışkanlıklarımızdan sosyokültürel yaşam pratiklerimize varana kadar bu değişim paralelinde bir hayat kurgulamaktayız. Bütün bu örgü içerisinde yaşam bütününün yansıması olan sanat da bu gelişimlere paralel olarak değişimler gösterir. 15. ve 16. yüzyıllarda Avrupalıların gerçekleştirdiği coğrafi keşifler ile 18. ve 19. yüzyıllarda Birleşik Krallıktan başlayarak Avrupa, Japonya ve Kuzey Amerika'ya ve sonrasında tüm dünyaya yayılan Sanayi Devrimi, makineleşme, refahtan pay kapma ve güçlü olma fikirlerini körükledi. Nihayetinde Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarıyla ülkeler yeni yönetim ve düşünce sistemleriyle tanıştı. 20. yüzyıl başlarında toplum için sanat kavramından sanat için sanat kavramına evrilen sanat düşüncesi artık hem soyut sanat fikri hem de sanatsal formların çeşitliliği ile dikkat çekici bir noktadadır. Resim ve heykel gibi iki ana eksende yürüyen plastik sanatlar bu dönemde kolaj, asemblaj, fotoğraf, enstalasyon, performans gibi çağdaş sanat formlarıyla tanıştı. Sanatın ne olması gerektiği ve yeni estetik fikrinin tartışmaların ana eksenine oturduğu bu dönem şüphesiz sanatın en büyük kırılma noktasıdır. Sanatın her geçen gün biraz daha fazla metalaştığı bu dönemde geleneksel sanat anlayışının dışında farklı disiplinlerin bir arada sahnede ya da sokakta anlık gerçekleştirilen sanatsal etkinlikler ortaya çıkmaya başladı. Sanatın alınıp satılması, ticari bir araç haline gelmesine tepki olarak ortaya çıkan performanslar evrilirken teknolojiyle doğal bir etkileşime girmiştir. Bu süreçte yaşanan gelişmeler ise teknolojik gelişmelerle paralel olarak ilerlemiştir.

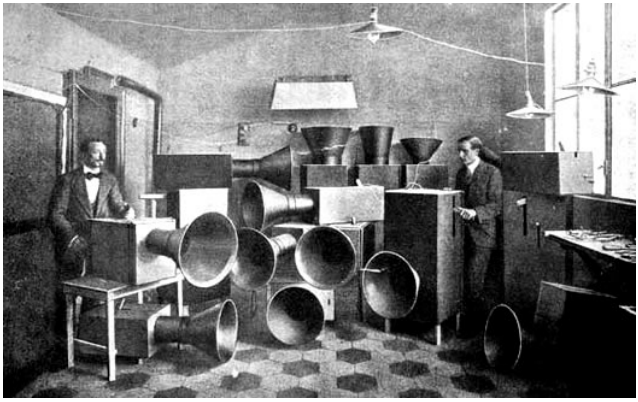
1.Gelişim Sürecinde Performans ve İlk Teknolojik Denemeler

Performans sanatının ilk örneklerine her ne kadar adı konulmamış bir sanat formu olsa da 20. yüzyılın başlarında Dada hareketi içerisinde rastlarız. Özellikle Kabare Voltaire'de Dadaistlerin yaptıkları sahne performansları dikkat çekicidir. Marksist düşüncenin metayı, mülkü ve burjuvaziyi eleştiren düşünce yapısı bu sanatçılar üzerinde derin etkiler bıraktı. Klasik sanat geleneğinin metalaştırdığı, estetiğini yücelttiği ve sonuç olarak burjuvaya mahkûm ettiği sanat formlarının tamamını reddeden Dada fikri, sanatı anlamsızlaştırarak, sıradanlaştırarak burjuvanın elinden kurtarmayı savundu. Büyük boyutlu yoğun emek isteyen ve

yüksek meblağlara alıcı bulan yağlıboya tablolar yerine nispeten daha küçük ölçekli kolayca üretilen kolajlar ve fotomontajlar üretmeyi, burjuva evlerini ya da müze duvarlarını süsleyen estetik sanat eserleri yerine anlık sahne ya da sokak performanslarını ortaya koymaya başladılar.

Günümüzde bir sanat biçimi olarak kabul gören performans sanatı, izleyici önünde anlık gerçekleştirilir. Sanatçının temel malzemesi bedenidir. Performans sanatının özünde ortaya çıkan ürünün alınması satılması kopyalanması tekrarlanması ve taşınması yoktur. Tiyatro ile benzerlikleri bulunsa da aynı şey değildir, çünkü sanatçısı bir metine bağlı olarak performansını sergilemez. Sahnelemenin bir yönetmeni yoktur ve tekrarlanmaz. Teknolojiye, hıza, dinamizme yönelik ilgileri ile yepyeni bir anlatım dili geliştiren Fütüristlerin, performans sanatının gelişiminde olduğu kadar teknoloji ve performans sanatı arasındaki etkileşimde de oynadıkları rol çok önemlidir. “12 Aralık 1910’da, İtalyan şair, Filippo Tomasso Marinetti’nin öncülüğünde Fütürist sanatçılar zaman zaman seyircinin aktif katılımını da içeren, ‘Varyete Tiyatrosu’ benzeri performansların sergilendiği ‘Fütürist Akşamları’ adlı etkinlikleri gerçekleştirmeye başladılar” (Antmen, 2010:68.) Fütüristler bu tür akşamlarda Avusturya bayrağı yakmak gibi siyasi hareketlerin yanı sıra şiirler okumuşlar, şarkılar söylemişler ve "Gürültü Müziği"nden (Resim 1) oluşan alternatif konserler düzenlemişlerdir. Gürültü Müziği ile ilgili olarak 1913 yılında Gürültü Sanatı başlıklı bir manifesto yayımlayan Luigi Rossolo, yeni çağın ‘gürültü’ çağı olduğunu, trenlerin, arabaların, birbirinden ilginç aletlerin, kitlelerin bağırış çağırışının ve daha nice sesin çağımızın sesleri olarak kayıt altına alınmasını ve yeni çağın yeni müziğinin bu seslerle, gürültülerle yazılması gerektiğini öne sürmüştür (Antmen, 2010:69).

Fütüristlerin öncülerinden biri olan Luigi Rossolo’nun gerçekleştirdiği bu performans teknolojik aletlerin günlük hayatta çıkardığı seslerini konu alıyordu. Bu performans her geçen gün hızla gelişen ve etrafımızı saran teknolojik aletlere karşı bir övgü anlamı taşımaktaydı. Rossolo teknolojinin geleceğimizi şekillendiren en önemli kavramlardan biri olacağının farkındaydı. Bu nedenle geleceğin müziğinin trenlerin, arabaların ve birbirinden ilginç aletlerin sesleriyle olacağını söylemişti. Diğer yandan gürültü müziğini oluşturan seslerin bir kayıt cihazı ile kayıt altına alınması durumunun da performansın teknoloji ile girdiği doğal etkileşimin somut örneklerinden biriydi.



Resim 1- Filippo Tomasso Marinetti, Gürültü Müziği adlı performans, 1913

Fütüristler yaşadıkları çağda geleneklerden bütün bağların koparılması gerektiğini, geleceğin modern bilim ve teknoloji çağı olacağını savunuyorlardı. Fabrikalar, buharlı trenler, arabalar, motorlu deniz taşıtları, çeşitli elektronik ve mekanik aletler fütüristlerin ilham kaynağıydı. Dolayısıyla sanatlarını da bu anlamda geliştirdiler. Bu durum Fütürist Performans'ların konularına ve sahne düzenlemelerine yansımaktaydı. *"Enrico Prompolini, Fortunato Depero ve Giacomo Balla tarafından geliştirilen Fütürist deneysel tiyatro da bir sanat biçimi olarak tiyatro korunmaktaydı, ancak deneysel estetiğinden dolayı geleneksel tiyatro ile bütün bağlarını koparmaktaydı. Sahneyi tamamen teknik araçlarla donatmayı amaçlayan, oyunculara yer vermeyen, figürler ve nesnelerin bulunduğu Işık, ses ya da renk olarak gerçekleştirilen bir etkinlikti"* (Brauneck, http://www.halksahnesi.org).

Fütüristlerin bu denemelerde oyuncuların yerine sahnede ses, ışık ve çeşitli teknik araçlarla donatma durumu teknoloji kavramının sanat üzerindeki devrimsel etkilerinin bir yansımaydı. Bu performanslar aynı zamanda bir bildiri bir propaganda niteliği taşıyordu. Nitekim fütüristler insanlara bir mesaj veriyordu. Bu mesajda, gelecek dünyamızın mekanik ve elektronik cihazlar ile kurulacağını anlatıyorlardı. Performans sanatının gelişiminde, Birinci Dünya Savaşı yıllarında bir çeşit mülteci kampına dönen Zürih'te Hugo Ball'ın öncülüğünde toplanan bir grup savaş karşıtı Dadaist sanatçının çeşitli kostüm ve masklarında dahil edildiği, edebiyat, müzik, şiir, dans, tiyatroyu içeren etkinliklerin yapıldığı, aynı zamanda dada akımının kurulduğu yer olan 'Cabaret Voltaıre'nin (Resim 2) önemli rolü vardır. 'Huga Ball'a göre 'Cabaret Voltaire'in açılma sebebi savaş nedeniyle özgürce sanatlarını icra edemeyen sanatçıların eserlerini üretmeleri için alternatif bir alan yaratmaktı.

"Avangard deneylerin, buluşların yapılabileceği bir kollektif oluşturmaktı. Müzik, şiir, tiyatro, resim, heykel gibi farklı sanatları kaynaştırarak, bütün duyulara hitap eden topyekün bir sanat eseri yaratmaktı. Bi zatihi yaratma eyleminin bir sanat formu gibi kavranacağı olayların peşine düşmekti. Her gösterinin bir manifestoya dönüşeceği bir sahne kurmaktı. Sanat siyaset ayrımını silmekti. Sanatı ve hayatı bağlayan bir olay estetiği bulmaktı" (Artun, 2018:51).

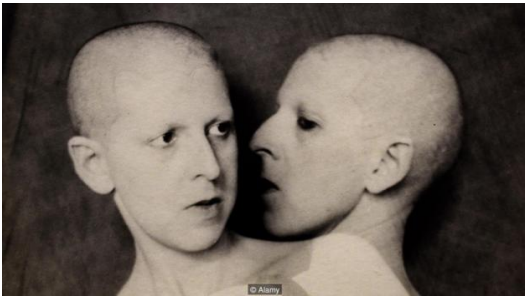
Başkaldırı Dada'nın ruhunda vardı. Günlük hayatın sıradanlığına ve sanatın geleneksel malzeme anlayışına itaatsizlik dadanın ilham kaynağıydı. Bu tutum doğal olarak performanslarına da yansıdı. "Tzara'nın o günlere ilişkin sonradan yaptığı değerlendirmelere göre, Zürih'teki dadacılar toplumsal hareketlerdeki geleneksel performans formlarının ışığında sanatçının rolünü yeniden düşünmüşlerdir"(Kuryel, Fırat, 2015:78-79). Yeni bir düzen kurmak ve içini sanatsal gösteriler, performanslar ve protestolarla doldurmak istemişlerdir. Zaten dada bir çeşit protesto sanatıdır.

Resim 2- Cabaret Voltaıre, Zürih, 1916.

Dada hareketi sanat görüşü ve estetiği anlayışı farklı olan geniş bir sanatçı yelpazesi vardı. Sürrealizm doğuşu da dada hareketinden ayrılan sanatçıların bir araya gelmesiyle başladı. Sürrealizm içinde de Dada benzeri performans gösterilerinin yapıldığı etkinlikler vardı. "Erik Satie'in müziğini yaptığı, Jean Cocteau'nun yazdığı, Picasso'nun sahne tasarımı ve kostümlerini yaptığı 'Parade' (Ballet) Sürrealist performansın etkili örneklerinden biriydi ve bu kollektif çalışma, geri planda ve sahnede deneysel izlerini bırakıyordu" (Gürcan, 2015, s.20). Sürrealizm performanslara içinde taşıdığı hayali dünyanın gizemli kapılarını araladı. İnsanoğlunun beyninde canlandırdığı sürreal görüntüler performans sanatçılarının sahnelemelerde kullandığı kaynaklarından biri olmuştur. Sürrealistler bu sürreal görüntüleri iç dünyalarında oluşturabilmek için bilinç dediğimiz kavramı ortadan

kaldırmaları gerekiyordu. Bunun yolunu ise bağımlılık yapan çeşitli kimyasallar kullanarak bulmuşlardı. Zamanla bu durumdan kaynaklanan ölümler gerçekleşmeye başladı ve bu ritüelleri terkettiler. Sürrealistler gerçek olmayan görüntülerin hayalini kurarken teknoloji kavramını gözlemlemiş sürreal bir gelecek de tasavvur etmişlerdir. Bu hayaller sanatlarını şekillendirirken aynı zamanda sürreal sanat anlayışı bilim adamlarına yeni fikirler, keşifler için kaynak olmuştur. Sürrealist sanat hareketi içinde yer alan, çok yönlü sanatçı Claude Cahun (Resim 3) sanat ve teknoloji kavramlarının etkileşimine verilecek örneklerden biriydi.

> "Cahun adeta her karesi bir performans olan fotoğraflar yaratmıştı. Fotoğraf ve performansın birleştiği çalışmaların öncülerindendi. Claude Cahun yarattığı her yeni kimlikle birlikte, sıradışılılığını fotoğraf çalışmalarına aktararak kalıcı kılıyordu. 1920'lerin sonunda, kendini farklı suret/bedenlerde fotoğraflarken, mekan ve kostümleriyle kurgusal ip uçlarını verip, tarafsızlığını koruyacak kadar da alçak gönüllüydü. Hiçbir duygusal durumun, cinsiyetin ya da kimliğin ön planda olmadığı ve belki de hepsinin bir arada durabildiği bu kareler, araştırıyordu, uzaktan kendine bakıyordu. Sürekli değişen kimlikler, kendilerinin olduğu kadar izleyeninde aynasıydı" (Gürcan, 2015:21).



Resim 3- Claude Cahun, Benden ne istiyorsun kimliğiyle ilgili sorular sormak için birden fazla pozlama kullanıyor, 1928

Birinci Dünya Savaşından sonra Avrupa da çok fazla şey değişmemişti. Daha savaşın yaraları sarılmamışken Nazilerin güçlendiği bu dönemde İkinci Dünya Savaşının ayak sesleri duyulmaya başlamıştı. Genç bir mimar olan Walter Gropius, bir grup sanatçı ile birlikte Almanya'nın Weimar kentinde Bauhaus Okulu'nu kurmuştu. Okulun temel felsefesi geleceği inşaa etmekti. Sanatçılar ve zanaatçılar bu okul vesilesiyle bir araya gelmişlerdi. Amaç günlük hayatımızı kolaylaştıran araç ve gereçler tasarlamaktı. Bunu yaparken de estetik unsurları bir kenara bırakıp tasarımın işlevsel yönlerini ön plana çıkarıyorlardı. Bauhaus Okulu'nun ilham kaynakları, Endüstri Devrimi ile birlikte ortaya çıkan yeni mekanikler ve

teknolojiydi. Mimari çalışmalarında da modern teknolojiyi kullanarak modern mimarinin ilk örneklerini üretmişlerdi. Nazilerin güçlü olduğu bu dönemde Bauhaus Okulu 1933 yılında kapatılana kadar çalışmalarına aralıksız devam etti. "Gerçekte sanatı pratik yaşama uyumlayan Bauhaus yeni bir model sunmuştu; minimale indirgenmiş estetik ve ön plana çıkarılan işlevsellik. Bauhaus'ta heykeltıraş ve kareograf olan Oscar Schlemmer'în atölyelerinde performanslar gerçekleştirilmişti. Bauhaus sadeliği, performansların dışavurumcu olmasını da istememişti. Daha çok pozitif bilimlerden feyiz alınmışçasına, robotik bedenler hareket ediyordu. Okula teknoloji hakim olduğu gibi performanslara da hakimdi. Özel kostümlerin hazırlandığı performanslarda hareket, bedenin boşluktaki mekanik devinimi ve teknoloji üzerine odaklıydı" (Gürcan, 2015:21-22). *20. Yüzyılın ortalarında başlı başına bir tür olarak kabul edilen performans sanatı, özellikle kavramsal sanata yönelen sanatçıların kendilerini her şeyden önce bedenleri ile ifade edebilmelerinin en doğru yolu haline gelmiştir. Bu açıdan performans, sanatçıların geleneksel mekanlara, örneğin galeri ve müze gibi belli bir ideolojiyi barındıran ortamlara karşı muhalif bir tavrı dile getirebildikleri; dönemin toplumsal dönüşüm talepleri içinde kendi ideolojik karşı duruşlarını daha aktif bir biçimde ortaya koyabildikleri; sanat piyasasının dinamiklerine aykırı bir malzeme olarak kendi bedenlerini kullandıkları; resim ve heykel gibi geleneksel kategorilerin ötesinde disiplinler arası yaklaşımlarla sanatın tanımını ve sınırlarını sorguladıkları bir ifade biçimi olarak gündeme gelmiştir* (Antmen, 2010, s.222).

1960'larda Litvanya asıllı Amerikalı sanatçı George Macianus tarafından küçük bir sanatçı grubu ile kurduğu Fluxus da performans sanatının beslendiği hareketlerden biri olmuştur. Fluxus her ne kadar Dadaizmle benzerliği ile gündeme gelse de aynı şey değildi. Sanatçılar ellerindeki bir takım mekanik, elektronik malzemelerle çalışmalar üretmeye ve performanslar gerçekleştirmeye başladılar. "Onlar, bir dizi medyayı ve yaratıcı aktiviteyi benimseyen, sıklıkla rastgele performanslar sergileyen ve sanat yapmak için ellerinde bulunan materyalleri kullandılar. Kendilerini akademik sanata ve müziğe alternatif olarak gören Fluxus, herkese açık, demokratik bir yaratıcılık biçimiydi. Sanatçılara, sanat formlarını oluştururken seyirci ile işbirliği yapmaları teşvik edildi" (Sanat Dönemi Fluxus, https://www.tate.org.uk). Dönemin önemli performans sanatçıları arasında gösterilen, Joseph Beuys , Dick Higgins, Alice Hutchins, Yoko Ono, Nam June Paik, Ben Vautier, Robert Watts, Benjamin Patterson ve Emmett Williams Fluxus hareketi içinde yer alıyordu (Resim 4).

Resim 4- Joseph Beuys, Ölü Bir Tavşana Resim Nasıl Anlatılır, 1965

2.Gelişen Teknoloji ve Yeni Malzemeler

Performans sanatında teknolojinin kullanımını tek bakış açısıyla açıklamak yeterli değildir. Bu konu üzerine sanatçılar birçok çalışma yapmış kuramcılar çeşitli bakış açıları geliştirmiştir. Teknoloji, performans sanatında sanatçıların bakış açısına göre farklılık gösterebiliyordu. Dolayısıyla performansların da teknolojiye sanatsal anlam ve estetik yükleyebiliyorlardı. Teknoloji sanatçının hayal dünyasında bir anlamda dönüşüm yaşıyordu. Performans sanatçıları performanslarında fotoğraf, film, video, yazılım, sensör, lazer, ışık, ses, projeksiyon, bilgisayar, led, mühendislikle alakalı çeşitli mekanikler ve robotikler, televizyon, internet gibi çeşitli kaynakların kullanımına sık sık başvurmuş ve bu araçlar ile bir anlatım dili geliştirmişlerdir. Performanslarda teknolojiyi sahne tasarımında mekanik bir araç, duvarlara yansıtılmış projeksiyon veya lazer, ses, ışık, olarak ya da sanatçının kostümünde robotik bir aksesuar olarak görmek mümkündü. Bazen de performanslarını belgelemek ve çoğaltmak için fotoğraf, kamera, video kullanmış yayınlamak için de televizyon ve internete başvurmuşlardır. Sanatçılar üzerindeki bu durum performansın görsel, işitsel ve duyusal niteliklerini zenginleştirmenin yeni bir yoluydu. Bu değişim mekanik, elektronik, dijital araçların her geçen gün hayatımıza daha fazla girmesiyle ilgiliydi. Bu anlamda önemli çalışmalar yapmış olan Bill Klüver "sanatı ve bilimi karşılaştırdığında bilimin rasyonel ve tek değerli terimlerle, sanatın ise, irrasyonel bir dili olduğunu anlatmaya çalışır. Sanat medya-dijital elektronik devrinde (kısaca modern bilim sonrası) duygu eşiğini bilgi hayranlığına çevirmiş olduğu açıktır. Sanatçıların mühendislerle iş birliğine girmesi ise bilgiyi ve teknolojik materyali daha çok görmeye başlamaları ile kısmen ilgilidir" (Demirok, 2016:66).

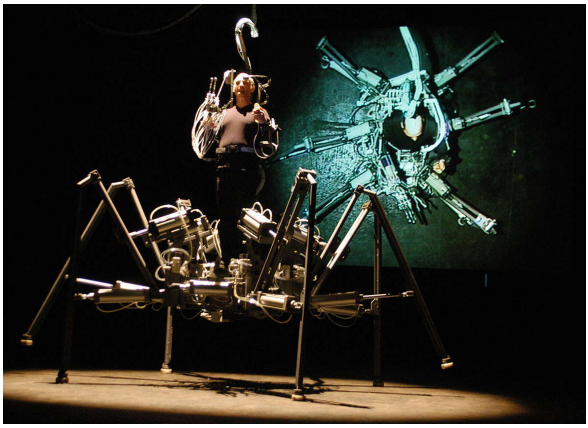
Resim 5- TEEM ışık ve ses kontrol sistemini gösteren sanatçı ve mühendisler, 9 Akşam: Tiyatro ve Mühendislik'teki performanslar için teknik bir provada.
Soldan: Herb Schneider, Robert Rauschenberg, Lucinda Childs, Roby Robinson, Per Biorn ve Billy Klüver, Fotoğraf: Franny Breer.

Hayatımızı her yönüyle kuşatan evimizde, iş yerimizde, mağazalarda, sinemada veya bir pastanede rastladığımız bu materyallerin sanatçılar üzerinde bıraktığı etki sadece estetik açıdan açıklanamaz. Sanatçı bu araçları aynı zamanda sosyal, kültürel, felsefik açıdan da ele alır. Buna dayanarak mühendis Bill Klüver ve Fred Waldhauer ile performans sanatçıları Robert Rauschenberg ve Robert Whitman tarafından, Experiments of Art and Technology (E.A.T) grubu kurulmuştur. Grup kar amacı gütmeden sanatçılara yeni teknolojiler sağlamak, sanatçı ve mühendisler arasından bir işbirliği oluşturarak sanatçılara sosyal projelerinde destek olmayı amaç edinmişlerdir. E.A.T kalabalık bir sanatçı ve mühendis grubunun ortak çalışmasıyla 9 Evenings: Theatre and Engineering (Resim 5-6) adı altında seri performanslar üretilmiştir (Nalbantoğlu, 2012:201). Sanatçının hayalleri ile bilim ve teknoloji arasında bir bağ kurmak ve bu melezlikten ortaya ürünler çıkarmak grubun nihai amacı olmuştur. 20. Yüzyılın sonlarına gelindiğinde neredeyse bütün performanslar teknoloji ile farklı anlamlarda etkileşim içindeydi. Teknolojinin zengin malzeme olanaklarını sanatçı için önemli bir kaynaktı. Ortada bir gerçek vardı teknoloji kavramı performans sanatının ilk örneklerinden beri en temel elemanlarından biri haline gelmişti. Teknoloji geliştikçe mekanik, robotik, elektronik ve kimyasal materyaller performanslarda daha sık kullanılmaya başlanmıştı. Bu gelişmeleri yakından izleyen sanatçıların ilk defa gördükleri görsel efektlerden ve seslerler etkilenmemeleri mümkün değildi. Dolayısıyla bu aletleri sanatlarında kullanmanın en doğru yollarını aradılar. Gelişen sadece teknoloji değildi, sanatçılarda modern çağın gereklerine uygun şekilde kendilerini geliştirdiler.

Resim 6- Bandoneon, 9 Akşam İşi için ses sisteminin elemanları ile çalışan

David Tudor'lu Fred Waldhauer, Teknik bir provada, 1966, Fotoğraf: Franny Breer

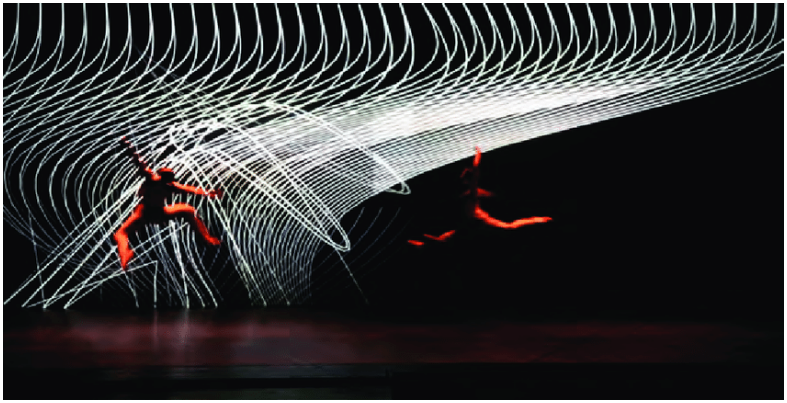
"Beden Köhnedir adlı yazısında, bedenin yeterli bir form olup olmadığı sorgulayan Stelarc" (Stelarc, http://www.stelarc.va.com.au) çalışmalarında temel eleman olarak insan bedenini kullanmıştır. Kendi bedeni ile sergilediği bir çok performansta bedenine çeşitli robotikler eklemiş ve bilgi çağında insan vücudunun işlev bakımından aklın geri planında kaldığını anlatmaya çalışmıştır. 'Body on Robot Arm' adlı çalışması performanslarında teknolojiyi kullandığı en önemli örneklerden biridir. "Örümcek eklemlerini andıran yapısı ile insan bedeninin robot aracılığı ile hareket etmesini sergileyen 'Exoskeleton' (Resim 7) adlı performansta, Stelarc bir robota bağlıdır. Robotun hassas denge yapısı, kablolarla ve mekanik aksamla dolu bir örümceğin bedenini andırmaktadır. İnsan bedenini sarsabilecek düzeyde hareketler yapan robot, zihnen yönlendirilişimizin beden yansımasını aktarır" (Demirok, 2016, s.66). Stelarc bu performansta teknoloji çağının insanı 2. plana ittiğini ve bu durumun insan bedeni üzerinde bazı fiziksel olumsuzluklar yarattığını, bu nedenle de insan vücudunun ihtiyaçlarımızı karşılayacak yeterli güç ve donanımda olmadığını anlatmaya çalışmıştır. Sanatçı teknolojik materyali sanatında uygulayan en önemli sanatçılardan biridir. Çalışmalarında internet, çeşitli robotikler, sanal gerçeklik, protezler, medikal araç ve gereçleri sık sık kullanmıştır.



Resim 7- Stelarc, Exoskeleton, 2003, (Fotoğraf: Igor Skafar)

> Ars Electronica Futurelab ile Avusturyalı sanatçı Obermaier'ın ortak çalışması olan 'Apparition' performansı, beden projeksiyon estetiğini, eş zamanlı video ve ses içeriğini oluşturabilen dijital performans yazılımı kullanan bir performanstır. Gerçek dünya fiziğini modeller ve simülasyonunu yapar. Bilgisayar destekli işlem, insan vücudunu ve hareket dinamiğini genişleterek görsel dünyaya taşır. 'Apparition' için geliştirilen kamera tabanlı hareket tracking (okuma) yazılımı, karmaşık imgelem algoritmalarını, dansçının vücut hatlarını arka plandan ayırmak için kullanır. Ayrıca sistem hız, yön, keskinlik ve hacim gibi olası hareket dinamiklerinin bilgilerini, beden projeksiyonu için hesaplanmasını sağlar (Nalbantoğlu, 2012:202-203).

Obermaier "Apparition" (Resim 8) performası ile ilgili; "Apparition teknolojisinde tamamen interaktif, görüntüler ve sesler gerçek zamanlı olarak üretiliyor. Hareket algılama, projektör konumuna bağlı olmayan dansçıların hareketlerini algılayabilmekte serbesttir. Amaç, oyuncunun bir uzantısı değil, daha fazlası olan etkileşimli bir sistem yaratmaktı. Dansçılar ile etkileşimde üç temel parametre vardır: Hareketin yakınlığı, hızı ve büyüklüğü" (Obermaier, http://digicult.it) olduğunu belirtmiştir.



Resim 8- Klaus Obermaier, Apparition, Ars Electronica Futurelab, 2004

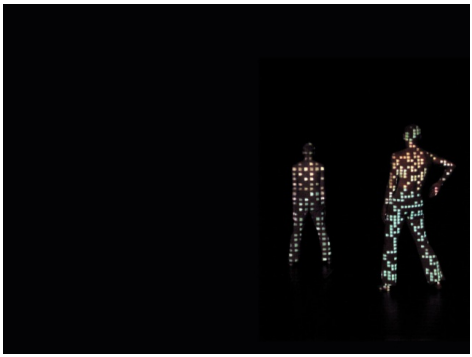
Teknoloji sanatçı için hız demekti, dinamizm demekti, ışık, ses ve görüntü demekti, ona düşen ise bunları hangi şekilde sanatıyla bir araya getireceği ve seyirciye sunacağıydı. Obermaier bu çalışmada, performans sanatının en temel elemanı olan vücudu ve onun ayrodinamizmini ön plana çıkarmayı, çeşitli ses, ışık ve projeksiyonlar kullanarak da farklı görüntüler elde etmeyi amaçlamıştır. İnsan bedenine yansıtılan projeksiyonlar hareket hızını değiştirir ve ortaya normalde görmemizin mümkün olmadığı hareketler çıkar. Bedene farklı bir estetik yükler onu yeniden tasarlar ve sunar. Sanatçı bilgisayar çağının teknolojisini sanatıyla birleştirip yorumlamış ve kendini öyle konumlandırmıştı. Nitekim teknoloji, sanatta bir özne olarak kullanılabilecek oldukça geniş bir nesne çeşitliliğine sahipti.

Obermaier verdiği bir mülakatta teknoloji ile ilgili şunları belirtmiştir;

> Teknoloji ile yaklaşma zaman geçtikçe değişiyor. Teknolojinin kendisi değişiyor ve böylece yaratıcı olanaklar var. Örneğin sadece on beş yıl önce önemli bir yaratıcı çalışma yapmak mümkün değildi. En yeni teknolojiyi aramıyorum ve onu ilk kullanan ben olmak istemiyorum. Teknoloji performansımı teşvik etmezse, benim için hiçbir değeri yok. Tecrübemde, istediğim gibi kullanmamı sağlayan hesaplamanın doğru gücünü elde edinceye kadar, teknolojiyi doğru şekilde kullanmak için her zaman çok bekledim (Obermaier, http://digicult.it).

Obermaier teknoloji ve performans etkileşiminin vücuda gelmiş haliydi. Dijital, mekanik ve elektronik materyalleri büyük bir ustalıkla kullanmasını bilmişti.

The Concept of …… (Hereandraw) bu anlamda başarılı çalışmalardan biriydi. Performans eş zamanlı olmak kaydıyla farklı bakış açılarına yerleştirilen kameralarla gerçekleştirilmiş ve bölümlerden oluşturmuştur. Dansçıların bedenlerine yansıtılan çeşitli görseller eş zamanlı olarak kamerayla kaydedilir. Bu görüntüler daha sonra izleyiciye seyrettirilir. Bu performansta bedenler grafiksel yapılara ya da yatay dikey çizgilere sahip soyut biçimlere dönüşür(Nalbantoğlu, 2012:204).



Resim 9- Vivisector Part 1, Klaus Obermaier – Chris Haring, 2002

> "Chris Haring ve Obermaier'in hareketli beden projeksiyonu konseptindeki 'Vivisector' (Resim 9) performansı ışık, beden, ve akustik mekan formları oluşturmak üzerinde yoğunlaşır. Beden dilini, dinamiklerini, fiziksel sınırlarını inceleyerek ve sınırlarını aşarak bedeni yeniden yapılandırmayı, eş zamanlı olarak gerçek ve gerçek olamayan durumları deneyimleyerek, organik yapılara video teknoloji ile müdahale etmeyi amaçlamaktadır. Performansta, video görselleri, dansçılarla tamamlayıcı görsel malzeme arasında karşılıklı bir etkileşim yaratabilmek için dansçıların üzerine yansıtılır. Yansıtılan görseller bedenin bir parçası halini alır. Gerçek ile yansıtılan dansçı arasında ayrım yapmak zordur. Hareket eden görsel, tekrar dansçının üzerine verilerek görüntüler manipüle edilir ve hareketin çizgiselliği kırılır" (Nalbantoğlu, 2012:04).

3.Medya Teknolojilerinin Performans Sanatı Üzerindeki Etkileri

Teknoloji kavramının performans sanatına yüklediği diğer bir anlam ise performansların fotoğraf makinesi, video kayıt, ses kayıt cihazlarıyla belgelenmesi ve çoğaltılması, internet ve televizyon aracılığı ile de daha büyük kitlelere ulaştırılmasıyla ilgiliydi. Bu kullanım şekli Happening'lerin ilk örneklerinden günümüze kadar süre gelmiştir. Ne var ki bu durum performans sanatının tekrarlanamaz, kopyalanıp çoğaltılamaz ve satılamaz ilkeleri ile çelişiyordu. "Performans Sanatı'nın geçici doğası, çalışma videoda ya da dijital olarak kaydedilmedikçe satma, satın alma veya sahip olmaya elverişli değildir. Bu durumda izleyici canlı eylemin çoklu duyusal deneyimini yitirir" (Whitman, Pooke, 2018:42). Performans sanatı pahalı sanat eserlerinin sergilendiği galeri ve müzelere, sanatın metalaştırılması alınıp satılması ve kopyalanmasına karşı bir tepki olarak doğduğu düşünüldüğünde bu çelişki hiç de haksız değildi. Kaldı ki performanslar canlılık ilkesi ve feedback (geri bildirim) bakımında çok önemliydi. Performans sanatçıları etkinlik anında izleyiciyle bir etkileşime girer, onları etkinliğe dâhil eder ve hissiyatlarını anlamaya çalışırlardı. Öte yandan teknolojinin performans sanatının her anlamda tamamlayıp geliştirdiğini savunan sanatçı ve kuramcılarda oldukça fazladır. Teknolojik malzeme ve medya teknolojilerinin gücünün kontrol edilemeyecek kadar sınırsız olduğuna, her alanda olduğu gibi sanatla da doğal bir etkileşime girdiğine, sanatçıların hayal gücünü geliştirip estetik anlayışına katkı sağladığına inanan ve savunanlarda olmuştur. *Auslander bu fikri savunan kuramcılardan biridir. O, araçsal performansların canlı performansları uzun zamandan beri sindirdiğini iddia eder: canlı ve araçsal olaylar arasında varsaydığımız her türlü farklılıklar çökmüştür, çünkü canlı performanslar ve araçsal performanslar günden güne daha özdeş bir hale gelirler. İronik bir biçimde gizlilik ve dolaysızlık tamamen televizyona atfedilen ve onun canlı performansın yerine geçmesini sağlayan özelliklerdir. Spor etkinlikleri, Broadway şovları, Rock konserleri gibi büyük çaptaki etkinliklerde canlı performans varlığını televizyondaki biçimiyle sürdürür" (Fischer – Lichte, 2004:117).*

"Auslanderi'in iddiaları bir ölçüde 1990'lı yıllarda üretilen performans işlerinde beden ile teknolojinin bir biçimde yanyana getirilmesinin arttığı olgusunun yansımasıdır. Zira Fluxus, Judson Church koreografları, Sitüasyonistler gibi gruplar, 1960'ların ve 70'lerin deneysel film sanatçıları, hatta Burdenve Acconci gibi önde gelen "Beden Sanatçıları" daha o zamanlar karmaşık ve teknolojik açıdan yenilikçi işler yapıyorlardı. Yine de el altındaki teknolojinin, özelliklede dijital teknolojinin artan çok yönlülüğü, gerçekten de yirminci yüzyılın son yıllarında bu tür işlerin önemini ve çeşitliliğini düzenli olarak artırmıştır. Multimedya teknikleri, Wooster Group ya da Builders Project gibi küçük deneysel toplulukların işlerinden Robert Wilson ya da Rober Lepage'ınki gibi büyük avangard yapımlara, Broadway müzikali Tommy (1995) gibi büyük anaakım tiyatro ve stadyum yapımları dahil her tür işte proskene çerçevesine yerleştirilen çoklu video projeksiyonlarına ve Auslander'ın canlı sanatın medyalaşmasının asal örneği olarak kullandığı rock konserlerinde

video projeksiyonlarının yoğun biçimde kullanılmasına kadar tümünün başvurduğu asal teknik haline gelmiştir"(Carlson, 2013:184-185).

SONUÇ

Sonuç olarak teknoloji sanat etkileşimi içerisinde performans sanatı kendine özel bir yer bulmuştur. 20. yüzyılın başlarından itibaren performans sanatı kendi evrimini sürdürürken teknoloji ile olan ilişkisini de sürekli geliştirmiştir. Performans sanatı Fütüristlerin daha sonra Dada Hareketinin ve Sürrealistlerin sanatsal etkinliklerinde Happening, Oluşum olarak gündeme gelmiştir. Beden sanatı, süreç sanatı, action painting gibi sanat formları ile de ilişkilendirilmiştir. 20. yüzyılın ortalarında başlı başına bir disiplin olarak incelenmiştir. Bu süreçte performans sanatçıların teknolojiyi etkinliklerinde estetik anlamda ışık, ses, lazer, projeksiyon vs. olarak ele almış, kostüm olarakta çeşitli mekanikler, robotikler, kablolar, metal aksam, araç ve gereçleri kullanmışlardır. 20. yüzyılın sonlarına doğru ise medya teknolojilerin gelişmesi ile performans sanatının kamera ve fotoğraf makinesi ile çoğaltılıp, internet ve televizyon aracılığı ile daha büyük kitlelere eserin ulaştırılması söz konusu olmuştur. Bu durumda performans sanatının temel ilkeleri olan canlılık ilkesi (sanatçı, seyirci biraradalığı) ve feedback (geri bildirim) ile çeliştiği için birçok sanatçı ve kuramcı arasında uzun yıllar sürecek tartışmaları başlatmıştır. Fakat bu ikilem performans sanatı ve teknoloji etkileşiminin önüne geçmeyi başaramamıştır. Günümüzde ise dijital teknolojilerin gelişip yaygınlık kazanması ile teknolojinin performans sanatındaki kullanım alanları genişleyerek birçok açıdan büyük katkılar sağlamaya devam etmektedir.

Kaynaklar

Antmen Ahu, 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, 3. Baskı, İstanbul, 2010.

Artun Nur Altınyıldız, Artun Ali, "Dada Klavuz 1913-1923 Münih, Zürih, Berlin, Paris", İletişim Yayıncılık, 1. Baskı, İstanbul, 2018.

Carlson Marvin, "Performans Sanatına Eleştirel Bir Bakış", Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013.

Demirok Canan, Medya Sanatının Kuramsal Kaynakları ve Medya Sanatı Estetik Biçim Teorisinin İlk Sınırları, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2016.

Fischer – Lichte Erika, "Performatif Estetik", Ayrıntı yayınları, Sanat ve Kuram Dizisi, İstabul, 2004.

Gürcan A.Göknur, Performans Sanatı; Yüzyıllık Tarihine Genel Bakış, 1. Baskı, İstanbul, 2015.

Kuryel Aylin, Fırat Begüm Özden, "Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik", İletişim Yayıncılık, 1. Baskı, İstanbul, 2015.

Nalbantoğlu Fatih, Performans Sanatı, Teknoloji ile İlişkisi ve Sahne Sanatları Eğitimindeki Rolü, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, Özel sayı, ART-E 2012 Kasım'12.

Whitman Graham, Pooke Grant, "Çağdaş Sanatı Anlamak", Hayalperest Yayıncılık, İstanbul, 2018.

İnternet Kaynakları

Klaus Obermaier, Yeni Dünyanın Garip Dansı, (http://digicult.it/digimag/issue-023/klaus-obermaier-the-strange-dance-of-new-media/), 11 ocak 2019.

M. Brauneck, "Fütürist Tiyatro; 20. Yüzyılda Tiyatro,

(http://www.halksahnesi.org/1999/06/19/futurist-tiyatro-m-brauneck/), 12 ocak 2019.

Sanat Dönemi Fluxus, (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/fluxus),27 aralık 2018.

Stelarc, "The Body is Obsolete", (http://www.stelarc.va.com.au) 02 ocak 2019

Resimler

Resim1- http://arch365bilgi.blogspot.com/2016/03/futurizm-muzik.html, 14 Ocak 2019.

Resim 2- https://www.wsj.com/articles/dada-100-years-later-1453223133, 14 ocak 2019.

Resim 3- http://www.5harfliler.com/claude-cahun/.14 ocak 2019.

Resim4- https://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/march/03/why-joseph-beuys-and-his-dead-hare-live-on/. 14 ocak 2019.

Resim 5- https://www.tate.org.uk/rules-of-rauschenberg/. 14 ocak 2019.

Resim 6- http://www.cathyweis.org/calendar/may-4-2014/ 21 ocak 2019.

Resim 7- http://www.digilogue.com/2017/03/stelarc-fractal-phantom-flesh/.14 ocak 2019.

Resim 8-http://www.escapeintolife.com/art-videos/klaus-obermaier-apparition/21 ocak 2019.

Resim 9- https://liquidloft.at/projects/klaus-obermaier/vivisektor/,14 ocak 2019