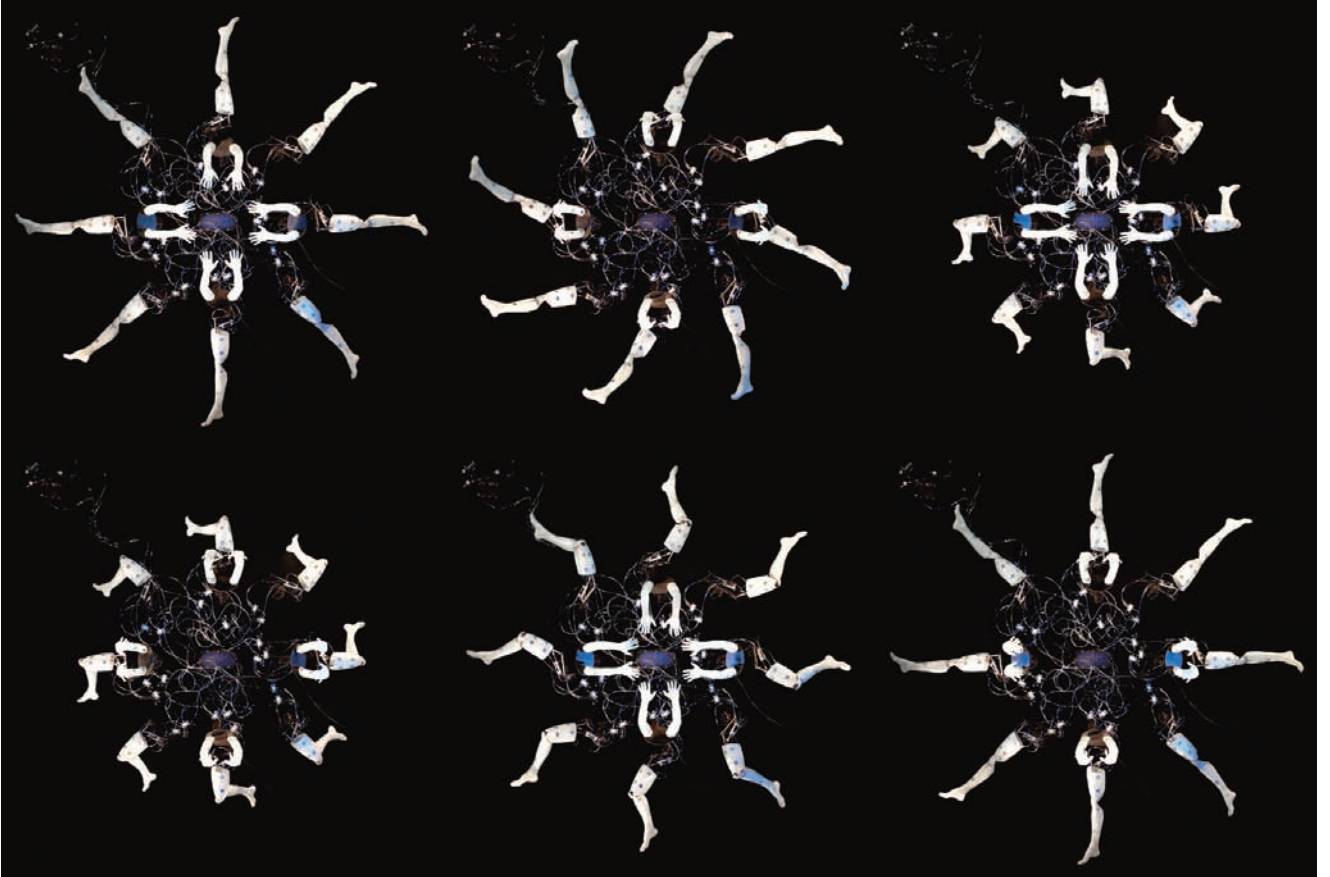


TEKNOLOJİ SANATLA BULUŞUYOR

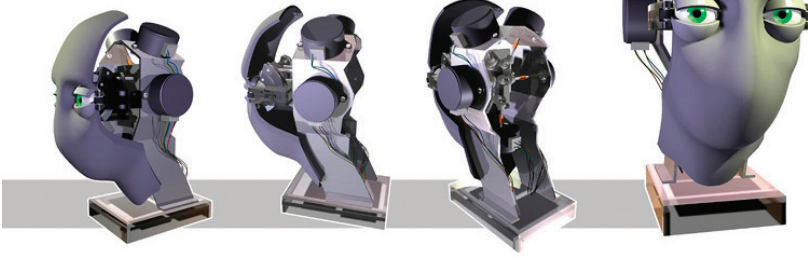
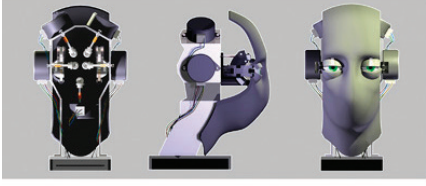
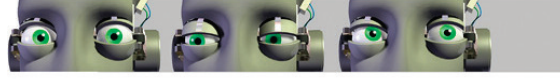
amber'08

beden-işlemsel sanatlar festivali



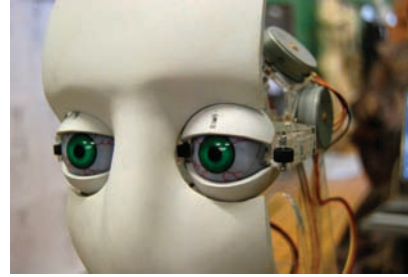
Beden-işlemsel Sanatlar Derneği'nin (BİSD) yıllık olarak düzenlediği amberFestival'i, sanat ve teknolojik yenilikler alanında Türkiye'de yapılan en geniş etkinlik. 7-16 Kasım 2008 tarihlerinde İstanbul'da gerçekleşecek. Bu yıl amber'08 adıyla düzenlenen festival teknolojik yenilikler ve insan bedenini kullanan bir sanat formunu öne çıkıyor. Bu sayede Türkiye'de sanat ve teknoloji alanındaki araştırma ve üretimi arttırmayı ve çok disiplinli bir tartışma platformu yaratmayı ve geliştirmeyi amaçlıyor. Festivalde sahne performansları, etkileşimli yerleştirmeler (enstolasyon), seminerler ve atölye çalışmaları olacak. Uluslararası bir etkinlik olan festival, sanatçılara da sanatsal değişim ve işbirliği için birtakım fırsatlar sunuyor. Böylece sanatseverler ve genç sanatçılar, teknoloji ve sanat alanında hem yaptıkları işleri sunma olanağı bulacak hem de dünyada üretilen işleri izleme ve farklı kültürlerden sanatçıların yorumlarını paylaşma şansı elde edecek.

Krists Pudzens'in Profesör Dowell'in kafası isimli işi.



Amber festivalinin en önemli özelliği, sergi ziyaretçilerini izleyici konumundan katılımcı konumuna taşımada yatıyor. Gerçek zamana dayanan performanslar ve etkileşime olanak sağlayan yerleştirmelerden oluşan sunumlar insanı teknoloji ve sanatla harmanlanmış bir dünyaya götürüyor. Mekaniğin ve sayısal yeniliklere dayanarak hazırlanan performanslar ve yerleştirmeler “cesur yeni bir dünya”nın yeni sanatsal biçimi gibi. Teknolojiyle hızlanan ve kuşatılan bu dünyada teknolojinin bir anlatım biçimi olarak kullanılması ve en etkin eleştiri araçlarından biri olarak kullanılabilen sanatta yer bulan örneklerinin sunulduğu bu festival Türkiye’de bir ilk olması açısından da önemli.

Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği 2007’de dans, performans, tasarım, müzik, sosyal bilimler ve mühendislik gibi çeşitli disiplinlerden gelen sanatçı, araştırmacı ve akademisyenlerce kuruldu. Amacı beden ve işlem odaklı sanatsal anlatım biçimlerini araştırmak, teknoloji kültürünü ve kullanımını yaygınlaştırmak ve bir anlatım aracı olarak genç kuşağın kullanımına sokmaktır. Teknolojik yenilikleri kullanan sanatsal üretimleri teşvik etmek ve Türkiye’de bu alanda eser veren genç sanatçıları ve işlerini tanıtmak da derneğin amaçları arasında. Dernek bunun yanında bu sanatçıları ve çağdaş sanat izleyicisini, dünya çağdaş sanatında öncü bir rol üstlenen sanat ve teknoloji alanının seçkin örnekleriyle İstanbul’da buluşturmaya da çalışıyor. Ayrıca Türkiye’deki sanat ortamını bu



radaki genç sanatçı ve araştırmacılarla, hem Batı’ya hem de Doğu’ya uzanan bir ağ içinde paylaşım ve işbirlikleriyle zenginleştirmek de amaçlar arasında. Festivalde, ilgisi yalnızca teknik alanla sınırlı olanları sanatla yakınlıkla alıştırarak alışıldık çağdaş sanat biçimleriyle ilgilenenleri teknolojiyi barındıran yeni bir sanat biçimiyle tanıştıyor. Böylece günlük ında teknolojiyi kullanma olanağı sınırlı olanların sanatla ve teknolojiyle ilişkilerini geliştirerek



yeni bir izleyici kitlesi yaratmayı amaçlıyor.

Dernek kurulduğu yıl amber’07’yi düzenledi. Teması ‘teknoloji çağında ses ve tutunma’ olan o festivalde teknolojiyle ilişkimizi sorgulayan sahne performansları, etkileşimli yerleştirmeler, atölye çalışmaları ve seminerler yapılmıştı. Sanatçılara, teknoloji profesyonellerine, öğrencilere, çocuklara, akademisyenlere ve günlük larında teknolojiyi kullanan ya da kullanamayan herkese seslenen festival bu yıl da ilginç bir programla karşımıza çıkıyor.

Festivalin bu yılki teması “Interpasif Persona”. Bugünün sayısal dünyasında, kişisel -İnternet’e bağlı- bilgisayarlarımızla hazır sistemlere, banka ağlarından sosyal ağlara, küresel sisteme etkileşimli (interaktif) bir biçimde katılıyoruz. İnteraktivite getirdiği rahatlık ve kolaylıkla, yarattığı estetik ve pratik çözümlerle benimsenmiştir. İnteraktif teknolojik yenilikler kendimizle ve başkalarıyla olan ilişkimizi yeniden şekillendirir.

Bu ilişkide istemli ya da istemsiz olarak bedenlerimiz de etkileşime giriyor. Öte yandan bireysel isteklerimiz ve ‘interaktifliğimiz’, sistemin ürettiği ve taşınan bilgi üzerindeki kontrolünü giderek yitiriyor. Yaşadığımız dünyada gerçekten aktif miyiz yoksa bir ‘interpasif persona’dan söz edilebilir mi? amber’08, interaksiyon dünyasının yarattığı yeni personaya eleştirel bir bakış getiriyor.

Ülkemizde BİSD ve sayılı birkaç üniversitenin dışında dijital teknolojinin sanat alanındaki uygulamaları konusunda çalışan bir kurum yok. Üniversitelerde yapılan çalışmaların da çok kısa bir geçmişi var ve yalnızca akademik dünyanın içinde kalıyor. Türkiye’de doğrudan bu alanda çalışan sanatçı ve ortaya çıkan ürünler de çok az. Öte yandan tarihsel-kültürel miras açısından büyük bir önemi olan ve 2010 Avrupa Kültür Başkenti seçilen İstanbul, ticaret, finans ve turizm alanlarında hızla büyümesine karşın çağdaş sanatlar açısından yarıştığı dünya kentleri kadar gelişmemiştir. Dünyada teknolojik gelişmeler sanat ürünlerine ve eğitimine de yansıyor ve yeni kuşağın ilgi alanları arasında yer alıyor. Bu açıdan sanat ve teknolojik yenilikler Türkiye’de ciddi bir potansiyel oluşturuyor. Geçtiğimiz yıl ilki gerçekleştirilen am-

ber'07 sanat ve teknoloji festivali bu potansiyeli görünür kılıyor.

Geçen yıl 9-17 Kasım tarihleri arasında düzenlenen amber'07 kapsamında yer verilen atölye ve laboratuvar çalışmalarına katılma talebi, öngörülen sayının çok üstünde olmuştu. Festival kapsamında Tütün Deposu'ndaki etkileşimli yerleştirmeler sergisi ve garajistanbul'da gerçekleştirilen gösterilere binin üzerinde izleyici katıldı. Birçok olumlu eleştiri alan etkinlikler yerli ve yabancı basının ilgisini çekti. Böylece geçen yıl küçük bir bütçeyle yapılan etkinliği geliştirerek geniş bir kitleye ulaştırmanın kaçınılmaz ve gerekli olduğu ortaya çıktı.

Sahne Performansları ve Etkileşimli Yerleştirmeler

Festivalde teknolojik yenilikleri kullanarak çağdaş eserler üreten sanatçı ve grupların yeni eserleri izlenebilecek. Seçilen eserler yeni etkileşim biçimleri ve araçlarıyla sayısal teknolojiyi gerçek zamanlı kullanan eserlerdir. Belirlenen tema çerçevesinde dünyadan ve Türkiye'den teknoloji ve sanat alanında seçkin örneklerin sunulacağı bir de sergi düzenlenecektir. Sergiye yurtdışından da sanatçılar katılıyor. 15-20 dolayında etkileşimli yerleştirmeden oluşan sergi festival boyunca değişik mekanlarda açık olacak. Festivalde atölye çalışmaları da var. amber'08'de sanat ve teknoloji kesişiminde yaratıcılığı teşvik eden atölyeler ve laboratuvar çalışmaları düzenlenmiş. Bu atölyeler sanatçılara, tasarımcılara, teknisyenlere, öğrencilere ve çocuklara yönelik olarak (değişik katılımcılar için farklı düzeylerde) tasarlanmış. Her gün sergi alanında gerçekleşecek sanatçı sunumlarıyla sanatçılar eserlerini ve çalışma yöntemlerini anlatacak ve bu etkinlik izleyicilere sanatçılarla yüz yüze gelme olanağı verecek. Festivalin temasının ve eserlerin ortaya attığı soru ve konuların çeşitli sanatçı ve düşünürlerce derinlemesine tartışılacağı, herkese açık seminerler de var. Bu toplantılarla, bir tartışma ve düşünsel üretim ortamı yaratmayı amaçlanıyor. Seminerler ve açık oturumlardan oluşan bu toplantılara iki gün ayrılmış. Festivalde çocuk-

lara yönelik sahne performansları ve atölye çalışmaları var. Ayrıca özel olarak düzenlenen rehberli gezilerle çocuklar ve gençlerden oluşan gruplar sergiye gidecek. Festivaldeki bu çağdaş işler ve yerleştirmeler Talimhane Tiyatrosu, Akbank Sanat, BM Suma, Çatı Dans stüdyosu, Sümerbank Binası, Çıplak Ayaklar Dans Stüdyo'larında sergilenenler.

Özel Bölüm: OYUN



Bu yılki festivalde yeni bir alt bölümle etkileşimli oyunlar sergisi düzenleniyor. İzleyicilerin farklı ve etkileşimli oyun konseptlerini oynayarak deneyimleyeceği çeşitli oyunlar yer alacak. Genç izleyiciler ve oyun severler için özellikle ilginç ve çekici olacağını düşünülen bu bölümdeki oyunlar klavye ve fare ile bilgisayarda oynanan türden oyunlar değil. Oyuncu oyuna bedenini, sesini vs. kullanarak katılıyor ve çeşitli biçimlerde etkileşime giriyor. Bu sergi Fransa'dan M2F Creation'ın katılımıyla ortaklaşa gerçekleştirilecek. Yurt içinden ve yurt dışından davet edilen oyunların yanı sıra yapılan bir çağrıyla seçilen oyunlar da bu bölümde sergilenenler.



İspanyol sanatçı Clara Boj'un çocuklar için tasarlayıp geliştirdiği etkileşimli oyun.

Özel Gösteri: Immediate Project

Avrupa Komisyonu'nca Kültür 2007 Programı çerçevesinde desteklenen ve toplam bütçesi 365.000 avro olan uluslararası IMMEDIATE projesinin Türkiye ortaklığını Beden İşlemsel Sanatlar Derneği yürütüyor. CIANT (Çek Cumhuriyeti, proje lideri), A4 (Slovakya), LMR (Almanya), BİSD (Türkiye), M2F (Fransa) ve Za-vod ATOL (Slovenya) kurumlarının işbirliğinde, sayısal teknolojiyle donatılmış bir dans performansı geliştirmeyi amaçlayan IMMEDIATE sanatsal bir araştırma ve uygulama projesi. On altı aylık projenin sonunda ortaya çıkacak eser amber'08'de İstanbul'da, daha sonra başka Avrupa kentlerinde sergilenenler.

Festivalle ilgili ayrıntılı bilgi almak ve teknoloji ve sanata yaklaşımlarını öğrenmek için BİSD Festival Koordinatörü ve Sanat Yönetmeni Ekmel Ertan'la bir söyleşi yaptık.

Bilim ve Teknik Dergisi (BTD): Böyle bir festival düzenleme düşüncesi nasıl ortaya çıktı?

Ekmel Ertan: BIS, beden-işlemsel sanatları, beden ve işlem odaklı sanatsal anlatım biçimlerini araştırmayı amaçlayan İstanbul merkezli bir oluşumdur. 2007'de dans, performans, tasarım, müzik, sosyal bilimler, mühendislik gibi çeşitli disiplinlerden gelen sanatçı ve araştırmacılarca dernek olarak kurulmuştur. BIS kurucuları, teknolojik yeniliklerin dönüştürdüğü küresel dünyada, teknoloji ve sanat bağlamında yerel bir tartışma ve üretim alanı



Fransız sanatçı Djeff Regottaz'ın Gamerz bölümünde yer alan Hyper Olympic adlı işi

oluşturmak üzere bir araya gelmiştir.

Bu sözcükler BİS'in kendini tanımladığı metinden alındı. Festival, BİS düşüncesinin uygulamalarından yalnızca biri. BİS teknolojinin yaygın biçimde, yaratıcı ve sanatsal bir anlatım aracı olarak kullanılmasını sağlamayı amaçlıyor. BİS'in bu çerçevedeki etkinlikleri festivalin yanı sıra, sanatsal üretim, araştırma, ağ geliştirme ve eğitim alanlarını kapsıyor.

Festival, geniş bir kitleye ulaşmak açısından önemli bir etkinlik. Bu sayede hem bir farkındalık yaratılıyor hem de genel olarak BİS projesinin hedeflediği kitleyle ilişki kuruluyor. amberFestival dünyada sanat ve teknoloji alanında üretilen işleri ve tartışmaları İstanbul'daki sanatseverlere, genç sanatçılara, öğrencilere taşıyor ve Türkiye'de bu yeni alanı genişletmeyi amaçlıyor. Bu yeni alanda üretilen etkileşimli işleri uzaktan izlemekle yaşadığımız yerde karşılaşmak arasında çok fark var. Bu hem alanı ve işleri somut hale getiriyor hem de etkileşimli olan bu işleri zaten deneyimlemeniz gerekiyor.

Bu alanda çalışan sanatçılar ya değişik disiplinlerden insanlarla çalışıyorlar ya da kendilerinin bilgi alanları değişik disiplinlere yayılıyor. Çoğu sanatçı tıpkı tuvalini boyayan ressam gibi donanımını ve yazılımını kendisi geliştiriyor. Geniş bir bilgi alanının olması kadar farklı disiplinlerden insanlarla ortak çalışabilmek de bu alandaki sanatçıların olmazsa olmaz özelliklerinden. Dolayısıyla yeni medya sanatçılarının genellikle açık ve paylaşımcı bireyler olduğunu söyleyebiliriz. Bu nedenle bu alandaki bir araya gelmeler hızla, üretken birlikteliklere, bilgi ve deneyim değiş tokuşlarına zemin oluşturabiliyor. Genç sanatçılar bir yandan konuk sanatçılarla tanışma, konuşma olanağı bulurken öte yandan aynı konularla ilgilenenler birbirlerini buluyor. amberFestival İstanbul'da uluslararası bir top-

luluğun doğmasına önayak oluyor.

amberFestival'in bir önemi de Türkiye'de üretilen eserleri görünür kılması ve bu nedenle üretilen eser sayısının artmasına katkıda bulunması. Türkiye'de bu alanda eser veren genç sanatçıların bir amacı var artık.

BTD: 'Günlük da teknoloji ve sanat' konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

Ertan: Özellikle elektronik ve bilişim alanındaki gelişmeler bilginin dolaşımını ucuzlattı. Bugün İnternet gerçek bir devrime işaret ediyor. 1979'dan beri düzenlenen ve alanın öncülerinden olan Ars Electronica Festivali'nin konferans dizisinin bu yılki teması "Yeni Bir Kültürel Ekonomi"ydi. İnternet ile yaygınlaşan ve ucuzlayan iletişim, bilginin serbest dolaşımını ve paylaşımını sağladı. Bugün açık kaynak olarak bilinen uygulama gerçekten yeni bir ekonomiye işaret ediyor. İnternet entelektüel mülkiyet haklarını pratik olarak yeniden düzenliyor.

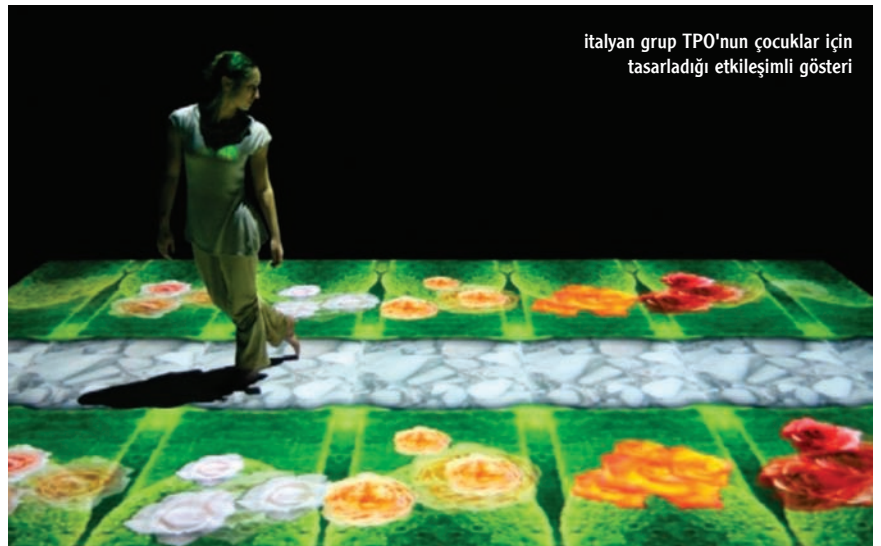
Sanat bu dönüşümün bir parçası; çünkü bu iletişim ortamı sanat için de yeni bir ortam sağladı. Yeni sanatçılar kaçınılmaz olarak, kendilerini anlatmak ve iletişim kurmak için bu mecrayı da

kullanıyor. Öte yandan teknoloji etkileşim dediğimiz yeni bir araç daha sundu. Sanatçı söylemek istediğini uzaktan göstermiyor artık. Tam tersine izleyiciyle eserini ilişki içine koyuyor. İzleyici yalnızca izleyici değil artık, katılımcı, işin olmazsa olmaz bir parçası. Bu da yeni bir sanatsal dil yeni bir yaratım alanı demek.

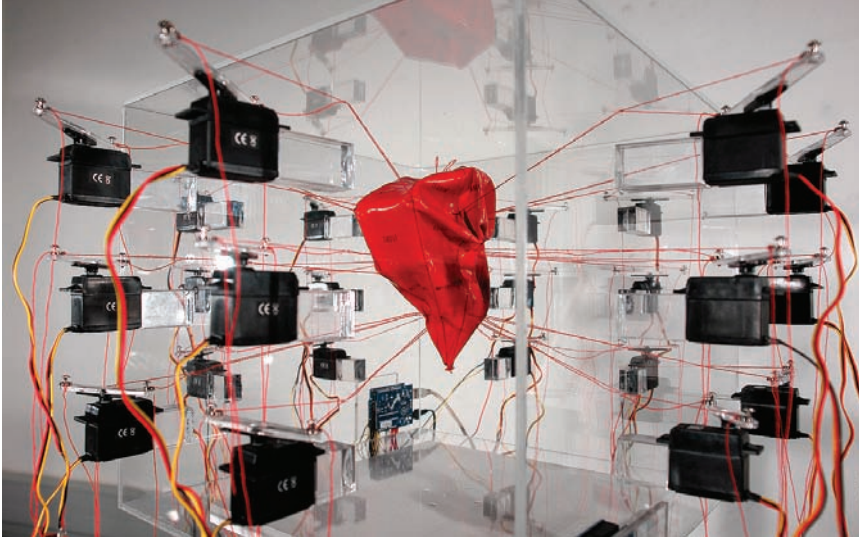
Teknoloji günlük yaşamımıza daha çok girdikçe teknolojiyi pratik ya da kuramsal düzeyde kullanan işler de artacak. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler dünyayı gerçekten dönüştürüyor. Artık bilgi serbest dolaşımında, serbestçe anlatılabiliyor ve serbestçe erişilebiliyor. Erişimin önüne konulan engelleri de ağ yapısının doğal sonucu olarak aşıyor. Kullanıcı bu iletişim ağının içinde edilgen değil, ne okuyacağını, neyi görmek istediğini kendisi seçiyor. Biraz önce sözünü ettiğimiz gibi, gerçekten farklı bir ekonomi doğuyor. Sanat da bu yeni ekonominin orta yerinde.

BTD: Bunlar (teknoloji ve sanat) nasıl buluşuyor?

EE: Sanat ve teknoloji en başından beri bir arada aslında. Rönesans öncesine dönerseniz, sanatın ve bilimin aynı alanda ve ayrılmamış olduğunu görür-



italyan grup TPO'nun çocuklar için tasarladığı etkileşimli gösteri



Marcus Kison (Alman) blogları gerçek zamanlı olarak görselleştirdiği işi Pulse (Nabız)

sünüz. Teknolojinin kökü olan Eski Yunanca techne sözcüğü hem teknik hem sanat anlamlarını içeriyor. Ayrışma Rönesans sonrasında oluyor; bizim modern algımızda sanat ve bilim iki zıt köşeye yerleşiyor. Bugün geldiğimiz noktada da bu kavramlar ve edimler yeniden bir araya geldi. Bugünün sanatçısı teknolojiye korkmuyor tam tersine onunla iç içe.

BTD: Teknolojik yenilikleri ve insan bedenini kullanan bir sanat biçimi olarak beden-işlemsel kavramını kullanıyorsunuz. Bu konuyu açabilir misiniz?

EE: Beden-işlemsel kavramı, modern insan bedeninin teknolojik araç ve süreçlerle olan kaçınılmaz ilişkisine işaret ediyor. Biz bu kavrama kuruluş sırasındaki çalışmalarımızda çok doğal ve kendiliğinden bir yolla vardık. 'Hangi alandan söz ediyoruz, sınırlarımız neler, ne ile uğraşmak istiyoruz, kendimizi nasıl tanımlıyoruz' derken zaten bir süredir beden-işlemsel sanatlar diyor olduğumuzu fark ettik. Yani terim bizim yarattığımız bir terim ve özellikle söylüyoruz: İngilizce'den çevirme değil. Beden bizim için temelde etkileşime ve perfor-

mansa işaret ediyor. Öte yandan uğraş alanımızın insandan bağımsız olmadığını ima ediyor. İşlem de (bilgiyi) işleme ve süreçlere, bu bağlamda da teknolojiye işaret ediyor. Beden ve işlem odaklı sanatsal anlatım biçimlerini araştırmayı ve bu geniş aralıkta eğitim ve üretim yapmayı amaçladığımızı söyleyerek de varoluş nedenimizi açıklıyoruz. Özellikle bir teknolojinin bir alanını belirtmeyi seçtik. Şu anda temel uğraş alanımız sayısal teknoloji olsa da kendimizi tanımlarken sayısal/dijital sözcüğünü kullanmıyoruz. Bunun temel nedeni teknolojiye ve zamandan bağımsız hedefler koyabilmektir. Amacımız dijital teknolojiyi yüceltmek ya da tersi değil. Teknoloji bireyin kendisini anlatması için bir araç yalnızca. Bizim temel aldığımız öğeler beden ve işlem. Çünkü yarın anlatım aracımız nanoteknoloji ya da biyoteknoloji olabilir; sınırlarımızı ya da alanımızı oluşturan şey teknolojinin türü değil.

BTD: Daha önceki yıllarda ve bu yıl sergilenen eserlerde festivali izlemeye gelenlerin eserlerle etkileşime girebildiği, etkileşim olarak tanımlanan, bir süreç var. Oysa bu yılki festivalin ana

teması interpasif persona olarak belirlenmiş. Eleştirel bir yaklaşım mı bu?

EE: Tabii bu yılki işler inter-pasif (!) değil. Bu yalnızca kuramsal düzlemde konuşacağımız bir kavram ve dediğiniz gibi doğrudan eleştirel olmasa da interactivite'ye tersine bir vurgu yapıyoruz.

Inter-pasif kavramı 1990'lı yılların ortalarında Avusturyalı düşünür Robert Pfaller'in ortaya attığı, sonraları Slavoj Žižek, Mladen Dolar gibi başka düşünürlerce de çalışılmış bir kavram. Pfaller teknolojinin bizi (bir yandan da) pasif bir konuma ittiğini öne sürüyor. Pfaller, kavramı ortaya attığında bilgisayarlar daha bugünkü kadar yaygın değil. O video kasetler üzerinden örnekler veriyor ve kaydedip biriktirmeyi ama belki de hiç bir zaman izlememeyi inter-pasif bir tavır olarak tanımlıyor. Bu örnek bu gün çok daha uç bir noktaya varmış durumda: Bilgisayarlarımızdaki yüzlerce mp3 dosyasını dinlemek için belki asla zamanımız olmayacak. Bu amacına ulaşmayan bir etkinlik. Yalnızca biriktirmek, bulmak ve indirmek için uğraşyoruz. Bu uğraşın sonunda biriktirdiklerimizin yalnızca bir bölümünü dinleyebiliyoruz. Büyüyen bilginin karşısında pasifiz. Bizim kullandığımız bir başka örnek de cep telefonlarımızla birkaç tuşa basarak birilerine yardım ettiğimiz düşüncesiyle vicdanlarımızı rahatlatma ve toplumsal görevimizi yerine getirme düşüncesi. Teknik olarak interaktif olan böyle bir eylemle gerçekte pasif bir toplumsal kimlik varoluş üretmiyor muyuz? Tabii bu örnekler interactivite'yi (etkileşim) anlatmak adına yeterli ve doğru seçimler değil; ama burada vurguladığımız, farkında olarak ya da olmayarak 'manupule' ettiğimiz bilgi uzayı karşısında ya da içinde ve onunla ilişkideki durumumuz. Biz interpasif olduğumuz düşüncesinden ya da bu kavramı olumlamaktan çok bugünlerde en çok konuşulan kavramlardan biri olan interactivite'yi, bir sözcük oyununu kullanarak, çok yönlü bir tartışma zemininde konuşmak istiyoruz.

BTD: Festivalin ana bölümlerinden biri katılımcıların oyunlar oynayabileceği Gamerz bölümü. Oyunla daha çok kişiye ulaşmak mı amaçlandı?

EE: Gamerz başlığı altındaki oyun bölümünün birkaç amacı var. Birincisi söylediğiniz gibi daha çok kişiye ve özellikle de genç kuşağa ulaşmak. Oyun



amber'07'den Yunanlı sanatçılar Kostas Moschos ve Mariela Nestore E-Motion isimli işlerini kurarken.

herkes için ilgi çekici ve her yaşta heyecan yaratan bir alan. Gamerz'da yer alan oyunlar etkileşimin (interaktivite) farklı biçimleri üzerine yaratıcı örnekler oluşturan, fare ve klavye kullanmayan, bedeninizle sesinizle, hareketlerinizle oynadığınız oyunlar. Dolayısı Gamerz'ın ikinci amacı insanla makine arasındaki ilişkinin yani etkileşimin, bugünün teknolojisiyle nasıl kurgulanabileceğinin eğlenceli örneklerini vermek ve gençleri etkileşim üzerine kafa yormaya çağırarak. Bu oyunlar aracılığıyla sayısal teknolojinin ne kadar yaratıcı bir alan açtığını göstermek istiyoruz.

Bu sergideki oyunlar genç yaratıcılarca evde, pahalı teknolojik aygıtlara ve uzmanlığa gerek olmadan, yalnızca yaratıcılık ve açık kaynak bilgi temelinde geliştirilmiş oyunlar. Üçüncü amacımız da gençlere 'siz de yapabilirsiniz, teknolojiden ve lüzumsuz işlerle uğraşmaktan korkmayın, teknolojiyle oynayın' demek. Yaratıcılığı geliştirmenin yollarından belki de en önemlisi oyun. Biz gençlere, onları saatlerce eve kapatan, takıntı haline gelen ve kaybettiği zamana karşılık sağladığı yararlar 'keçi boynuzu örneği'ndeki gibi az olan



oyunlar yerine –ki interpasif temasını burada da sorgulayabiliriz– başka bir oyun türü öneriyoruz. Oyunu, bir öğrenme, araştırma ve üretim etkinliğinin altyapısı olarak sunuyoruz.

BTD: Festivalde çocuklara da önemli bir yer ayrılmış durumda. Bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

EE: amber'07'de Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı ve Aziz Nesin Vakfı ile anlaşarak her gün bir grup çocuğun sergiyi gezmesini sağlamıştık. Ancak bilgiye ulaşan, onu kullanan ve paylaşan bir gençlik savaşlarının, ekolojik sorunların ve her türlü körlüğün üstesinden gele-

bilir. Bu nedenle yetişkinlerden daha çok bilgisayar ve teknolojiyle zaman geçiren, çok daha iyi birer kullanıcı olan çocukların farkındalığını arttırmak istiyoruz. Bilgisayar yalnızca yazı yazmaya ya da birtakım işler görmeye yarayan bir alet değildir, bilgisayar bir ortamdır (medya) ve bu ortam yaratıcı bir anlatım aracı olarak kullanılabilir. Bunu anlatmanın yolu da sanattan geçiyor. Yaratıcı, kendini geliştirebilen ve dogmalarla düşünce alanını daraltmayan bir kuşak için sanat eğitimine gereksinimimiz var. Biz buna sınırlı da olsa katkıda bulunmak istiyoruz. Öte yandan teknoloji ço-

Festivalden Örnek İşler

Kostüm Koreografi DIFFUS, Danimarka

DIFFUS DESIGN'ın CCCC (Collaborative Communicative Creative Clothing) çerçevesinde yakın zamanda geliştirdiği projelerden biridir. Dijital medya ve beden, mimari, tasarım objeleri ile peyzaj kombinasyonları üzerine çalışan DIFFUS, CCCC projesinde en eski teknolojilerden biri olan tekstil ile en yeni teknolojilerden biri olan sensör teknolojileri arasındaki ilişkiyi araştırmaktadırlar.

Mekandan ve seyirciden veri toplarken wireless iletişim gereçlerinden faydalanan DIFFUS toplanan data ile kostümün rengini ve dokusunu değiştirerek görsel bir etki yaratmaktadır. Bilgisayar teknolojileri sorunsuz bir şekilde dokuma kumaşa dahil edilerek tekstil desenleri mekandaki değişikliklere göre biçim ve renk değiştirebilir hale gelir.

DIFFUS, CCCC projesi ile yeni teknoloji temelli etkileşimli giysilerin yarattığı yeni dille hazırladıkları performansı sunacak.

Orman Christian Ziegler, Almanya

Orman dans, ışık, elektronik ses ve canlı piyano için tasarlanmış bir etkileşimli yerleş-tirme ve performans alanıdır. 16-64 bir matris

şeklinde asılmış neon lambalar ormanımı ve ışık saçan etkileşimli bir alan oluştururlar.

Medya Sanatçısı ve yönetmen Ziegler, 1994'den beri Karlsruhe'deki ZKM'de multimedia alanında aktif olarak çalışıyor. Bu güne kadar Frankfurt balesi, Goethe Enstitüsü, Kanada Ulusal Müzesi ve başka kurumlar için bazıları ödül kazanmış cd-romlar, etkileşimli yerleştirmeler ve dvdler gerçekleştirdi. 2000'den bu yana "scanned" ve "turned" adlı etkileşimli dans performansları üzerine çalışıyor. Çalışmaları Fransa, Japonya, Hindistan ve Almanya'da çeşitli festivallerde gösterildi. Çeşitli üniversitelerde konuk hocalık yaptı, uluslararası burslar aldı ve çalışma gruplarına katıldı. "scanned" ile Young Art and New Media büyük ödülünü kazandı. "turned" Münih Kenti Kültür Dairesi (kulturreferat der stadt münchen), Bayera Çağdaş Dans Birliği ve Alman Performans Sanatları Vakfı tarafından desteklenmiştir.

Japon bahçesi Teatro di Piazza o d'Occasione Compagnia TPO, İtalya

TPO genç izleyicilerini japon bahçe mimarisinden esinlenmiş bir sahnede duygusal bir yolculuğa çıkarıyor. Japon bahçeleri kendi başlarına bir hikayedirler. Cüce ağaçlar, taşlar, su oyunları, zen bahçesi ve bunlarla ilişkili kurgular minyatürleştirme ve sembol ve metaforlardan oluşan bir kod sistemi ile doğanın ye-

niden inşa edilmesine dayanır.

TPO her biri denizler, göller, çayırlar, çiçeklerle farklı hi-kayeler öneren beş küçük bahçe sunuyor. Bu ortamların her biri ses ve görsel elemanlar ve performansların etkileşimiyle oyun dolu sahneler sunuyor. Bahçeler tepeden yapılan projeksiyonla yer-deki beyaz dokun-maya duyarlı hali üzerine yansıtılıyor. Performansçı bir hikayeye başlayıp sonar bahçeye davet ettiği çocukların keşifleriyle oyun sürüyor. Bu katı kuralları olmayan ortamın sağladığı olanaklarla ve çocukların yaratıcılığıyla gelişen teatral bir oyun.

Das Oklo Phaenomen Palindrome, Almanya

İşlerinde ağırlıklı olarak yüksek teknoloji bilgisayarlar kullanmasıyla tanınan Robert Wechsler ve Palindrome Dans Grubu bu kez analogun yaratıcı potansiyeline ihtiyatlı bir dönüş yapıyor. Wechsler dijital oyunlarla deneysel çalışmalar yapmak yerine canlı dans, müzik, akrobatlar ve tiyatroyu kullanarak ciddi bir temayı mizah ve cazibeyle birleştiren eğlenceli bir iş ortaya koymaktadır.

Wechsler bu performansla aynı zamanda çok-kültürlü bir grupta mümkün olan en iyi uyumu yakalamaktadır: üç muhteşem dansçı ve İstanbullu bir cazcının elektronik seslerle ve bir ateş gösterisiyle oluşturduğu ilgi çekici zıtlık ve Wechsler'in rahat sahne ustalığı bi-

cukların ilgisini çekiyor ve soyutlama yeteneklerini geliştiriyor. Bu yıl çocuklarla yaptığımız gezi sonrası yorum ve sohbetleri daha programlı bir biçimde yapıp, kaydetmek de istiyoruz.

BTD: İstanbul teknolojinin en çok "tüketildiği" ve üretildiği kent olarak karşımıza çıkıyor. Öte yandan son yıllarda İstanbul dünyada sanat anlamında da önemli bir yere geldi. Sanat, teknoloji bağlamında İstanbul'a ilişkin düşünceleriniz neler?

EE: Dediğiniz gibi İstanbul sanat alanında da giderek önemli bir merkez durumuna geliyor. Etkileşimli sanat ya da yeni medya sanatı diyebileceğimiz bu alandaki çalışmalar ancak bir kaç yıl geriye gidiyor. Bu konuların, tekil örnekler dışında, akademiden çıkıp sanat ortamıyla buluşması sonradan BIS ve BODIG'in kurucularınca, 2006'da düzenlenen ve Türkiye'de türünün ilk örneği olan TECHNE Dijital Performans Platformu'yla oldu. Bu alan 2007'den beri BIS'in düzenlediği amberFestival ve 2008'de başlayan BODIG etkinlikleriyle sürüyor. 2002'de dijital sanat alanında çalışmaya başlayan ve doğal olarak giderek etkileşimli sanat ve yeni medya sa-



natını da kapsamına alan bir başka grup da NOMAD. Bugün bu üç grubun İstanbul merkezli olmak üzere uzun vadeli ve kurumsal biçimde sanat ve teknoloji alanında çalıştığını söyleyebiliriz. Bunun dışında kimi küratörlerin ve galerilerin tekil sergilerinden de söz edilebilir. Öte yandan bu alan aslında çağdaş sanat alanının bir parçası ve günümüz sanat üretiminin giderek artan bir bölü-

münü oluşturduğu için giderek daha çok etkileşimli eseri İstanbul Bienallerinde, çeşitli galerilerin sergilerinde göreceğiz. Sanat ve sanatçı her zaman yaşadığı dönemle somut bir ilişki içinde olmuştur. Bugün bedenlerimizin uzantısı haline gelen teknolojinin sanatın uzağında kalması elbet İstanbul'da üreten sanatçılar için de olanaksız.

Bugün İnternet, açık kaynak ve paylaşım temelinde, sanat alanında da hem altyapı olarak hem de ortam olarak önemli bir yer tutuyor. Bu alandaki İstanbul kaynaklı üretimleri de İstanbul sanat ortamının dışında düşünmemek gerek. Sanatın yapıldığı ve sunulduğu medya da sanat da değişiyor... Teknoloji'nin ve yeni medyanın, genel olarak söylenebileceği gibi, İstanbul sanat ortamının da demokratikleşmesine katkıda bulunduğunu söyleyebiliriz.

BIS, ilk soruda da yanıtlamaya çalıştığım gibi, yalnızca sanat etkinlikleri ve festivallerle İstanbul sanat ortamına hizmet sağlamayı amaçlamıyor. Bilişim teknolojisinin gelişmesiyle yaygınlaşan ve ucuzlayan bilgi akışını demokratik bir araç olarak temele koyup, özgür anlatım, özgür erişim ve paylaşım kültürü çevre-

ze "The Oklo Phenomenon"un ne olduğunu anlatmaktadır.

Bazen felaketler arındırıcı bir etki yaratabilir. Bir fizikçinin oğlu olan Wechsler gösterinin sonuna doğru bizlere gösteriye adını veren olayı açıklamaktadır. Bir zaman-lar Afrika'daki Oklo'da, dünyanın en zengin uranyum yataklarının olduğu bölgede meydana gelen, çok büyük bir felakettir bu. Burada nükleer zincir tepkimesi meydana gelmiştir ve büyük bir insani felaketin önüne geçilmiş olmasının tek nedeni ise henüz insanlığın var olmamasıdır.

Bundan önce, insan larında yankı bulan kişisel felaketler konu edilmiştir, çoğunlukla dans ve eylemin son derece büyümlü bir biçimde bir araya gelmesiyle ortaya koyulmaktadır. Gösterinin en güzel bölümü ise, alışılmadık bir pas de deux ortaya koyan, güven ve güven hissini kaybetme üzerine kurulmuş akrobasi sahne-sidir.

Düz bir öykü akışından kaçınan Wechsler, "Das Oklo Phaenomen" ile eğlenceli, zekice bir proje yaratmış ve başarılı grubuyla da çoşuklu bir beğeni kazanmıştır.

Lorre

Horca Haagsma, Hollanda

Robot kuş ile kuş kafesi, enstalasyonu.

1992 yılında Amsterdam'da Gerrit Rietveldacademie'den video-enstalasyon ve film bölümünden mezun olan Harco Haagsma Ams-

terdam'da DasArt Sanat Okulunda eğitmen olarak görev yapmaktadır. Sandberg Enstitüsünden mezun olduktan sonra görsel sanatlarda uzmanlaşmıştır.

Genellikle kapalı devre video kullanan enstalasyonlarında etkileşim, algı, "oyunun gücü" önemli rol oynar. Sanatçı olarak çalışmasının yanı sıra Amsterdam, Berlin, Rotterdam ve New York'ta yayın yapan Amsterdamda kurulu P.A.R.K 4DTV'de editörlük yapmaktadır.



Wiring

Hernando Barragan Kolombiya

Hernando New York'ta Utensil Tasarım Stüdyosunda çalıştı. Kolombiya'daki Los Andes Üniversitesinde ders verdi ve üniversitenin MOX Supercomputing merkezini yönetti. Ayrıca bilgisayar grafiği eğitimine yönelik yazılım araçları üretti ve mobilya ve sanat eserleri tasarladı. Yakınlarda yayınlanan ve Latin Amerikan sanat, bilim ve teknoloji üretimine odaklı yeni projesi hipercubo/ok Kanada, Kolombi-

ya, Fransa, İspanya ve Uruguay'daki çeşitli müzelerde sergilenecek.

Wiring, elektronik sanatlarla yönelik, varolan gereçlere, program öğrenim ve öğretimine, ve elektronik prototiplemeye uygun bir açık kaynak programlama ortamı ve i/o elektronik devresi sunuyor. Fiziksel etkileşim modelleri ve araç özelliklerini incelemek için gerekli olan Elektronik gereçlerle programlamayı ve donanım kontrolünün fiziksel alanını kavramsallaştırıyor.

Bu proje yalnızca sanat ve tasarım okullarındaki eğitimi değil türlü öğrenme alanlarını ve farklı pratiklerle öğrenmeyi de desteklemeyi amaçlıyor. Kullanıcılarına fikir ve kavramlarını çabucak fiziksel olarak prototipleme olanağı sunuyor.

Dansta Hareket İzleme Palindrome, Danimarka

Motion Tracking, dansçının hareketlerini algılamaya yarayan sensörleri kullanarak verileri müzik, görüntü, sahne aydınlatması gibi sahne elemanlarını yönetmekte kullanılan bir sistemdir. Performansının hareketlerinden alınan veri elektronik ortamda mümkün olan her şekilde kullanılabilir.

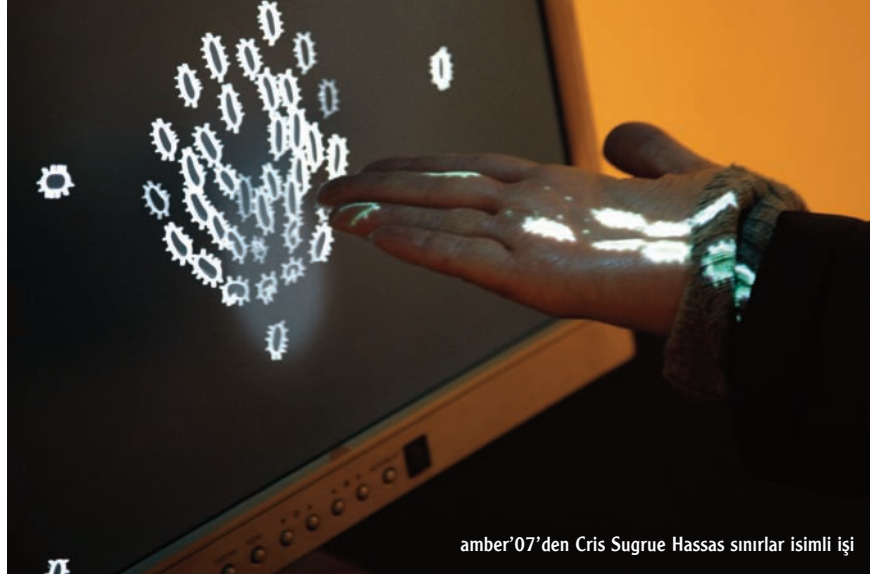
Performansçıyı izleme farklı biçimlerde gerçekleştirilebilir. Bedene yönelik olarak, Psikolojik ya da fiziksel üretilmiş hareketi bedene bağlı sensörler ile ağırlamak-ivme, eklemele-

sinde eğitime, araştırmaya ve yaratıcı üretime katkıda bulunmayı amaçlıyor.

BTD: Gelecek yıllarda festivali başka kentlerimizde görebilecek miyiz?

EE: İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Ajansı, amberFestival'i üç yıl için desteklemeye değer gördü. Bu yıl amberFestival'in ikincisi gerçekleşiyor. İki yıl bu tür bir organizasyonlar için çok kısa bir süre. Bu yüzden önceliğimiz amberFestival'i bir İstanbul festivali olarak sağlam temeller üzerine oturtmak, kurumsal yapısını geliştirmek ve sürdürülebilirliğini sağlamak. İstanbul 2010'dan aldığımız destek bu açıdan çok önemli. Ama uzun vadede sürdürülebilir bir yapı yaratmamız gerek. Bunun için başka kaynak yaratma çalışmalarımızın yanı sıra, özel sektörün de halkla ilişkiler ve tanıtım etkinliği olarak değil ama toplumsal sorumluluk olarak sanata ve sanat yoluyla eğitime destek vermesini diliyoruz.

Aslında İstanbul dışına ulaşmak düşünçesi başından beri var ama bunun altyapısının oluşması gerek. Festival pahalı ve lojistik açıdan zor bir etkinlik olduğu için zaman alacak; ama biz 2009'dan itibaren atölye çalışmaları ve



amber'07'den Cris Sugrue Hassas sınırlar isimli işi

küçük sergilerle İstanbul dışındaki izleyicilere, genç sanatçılara ve öğrencilere ulaşmayı planlıyoruz. Tabii İstanbul'un dışına çıkmadan önce Beyoğlu'nun dışına çıkmak gerek. İstanbul 2010 projesi çerçevesinde Beral Madra'nın önerdiği ve yürüttüğü "Taşınabilir Sanat" projesi kapsamında amber'in bir bölümünü önümüzdeki iki yıl boyunca İstanbul'daki öteki beldelerde

gezdirmeyi amaçlıyoruz.

Festivale ilişkin ayrıntılı bilgi almak için festivalin web sitesini ziyaret edebilirsiniz: www.a-m-b-e-r.net

Yazının hazırlanmasında bize yardımcı olan BIS Beden-İşlemsel Sanatlar Derneği Festival Koordinatörü ve Sanat Yönetmeni Ekmel Ertan'a teşekkür ederiz.

Özgür Tek

rin bükülmesi, beden ısı, beden elektriği, yer ile ya da diğer beden ile temas, vb. Çevreye yönelik olarak; performansının içerisinde bulunduğu çevre, ortam ile ilişkisini veriye dönüştürerek kullanılması.

Palindrome, beyin dalgalarını, kalp ritmini, iskelet kas gerilimini, dansçılar arasındaki deri temasını ölçmek için bedene bağlı elektrodlar, farklı sensörler ve video kamera kullanır.

Bu atölyede yukarıda açıklanan sistemler tanıtılıp proto-tip performanslar üretilecektir.

Ensemble

Kristina Andersen, Hollanda Çocuklar için dans müzik ve teknoloji atölyesi

Ensemble bir bavul dolusu ses ve giysiden oluşuyor. Her giysi sesi değiştiren ya da etkileyen basit bir sensöre sahip. Her giysi farklı hareketlerle farklı sesler çıkarıyor ve bazı giysiler de birbirleriyle ilişki içinde ses üretiyorlar. Atölye, birlikte dans eden çocukların hareketleriyle ve birbirleriyle ilişki içerisinde bir elektronik müzik orkestrası oluşturarak öğrenmelerini ve öğrenmelerini sağlıyor.

Çocuklara teknolojinin sanatsal yönünü keşfetme ve bu alanda yaratıcı çalışmalar yapma fırsatı sunmak amacıyla düzenlenecek atölye 2 gün sürecek.

Ensemble, STEIM (Studio for Electro-Instrumental Music) ortak yapımıdır. STEIM

Dünyada yalnızca performans sanatları üzerine yoğunlaşan tek bağımsız elektronik müzik merkezidir. STEIM davet ettiği araştırmacılara kavramlarını somutlaştırabilecekleri artistik ve teknik bir ortam sunuyor ve kendi uzun tecrübesinden gelen bilgisini araştırmacılarla paylaşarak tasarıma katkıda bulunuyor. Üretilen eserler öncelikle STEIM içinde küçük bir gruba gösterildikten sonra kamuya sergilenen hale getiriliyor.

Sensör Ve Ötesi

Interface-Z, Fransa

Sanatsal uygulamalar için sensör ve sensör ara yüzleri üreten Interface-Z canlı performanslar, dans, tiyatro, performans, plastik sanatlar, heykel, sabit yerleştirmeler ve cep telefonları için sensörler üretiyor. Interface-Z Festival bünyesinde sensör teknolojisi üzerine bir atölye yürütecektir.

Interface-Z bir grup araştırmacı ve tasarımcının bir araya gelerek kurduğu bir şirkettir. Canlı performanslar, dans, tiyatro, performans, plastik sanatlar, heykel, sabit yerleştirmeler ve cep telefonları için sensörler ve sensör ara yüzleri üreten grup Fransa'da bu alanda çalışan birçok sanatçının teknik malzeme gereksinimi sağlıyor.

Interface-Z'nin Midi modülleri yeni teknolojileri kullanan çağdaş sanatlar için üretilmektedir. "Actionneur Midi" serisi 3 boyutlu görün-

tü, heykel yada kukla oynatmakta ve anime modeller yaratmakta kullanılıyor. Interface-Z ürünlerini kullanan müzisyenler ve VJ'ler ise deneysel müzik, etkileşimli sesler, ya da gerçek zamanlı etkileşimli videolar üretmektedirler.

Ayna

BİSD & İTÜ TBT Lab. & Handicapped International Türkiye Zihinsel Engelli Çocuklarla Beden Algısı Çalışması

Özel eğitim konusunda uzman iki eğitmen gözetiminde gerçekleştirilecek atölyede dijital ortamda geliştirilmiş programlar ve araçlar kullanılarak çocukların mekan ve beden algısı üzerine çalışmalar düzenlenecektir. 12 katılımcıyla düzenlenecek atölye 2 gün sürecek.

MoCap – Manyetik Hareket Takibi

Palindrome, Danimarka

CIANT tarafından gerçekleştirilecek bu atölyede manyetik sistemle hareket takibi üzerinde çalışılacaktır. Pol-hemus firmasının ürettiği sistemlerin kullanılacağı bu atölye hareket verisinin alınması ve offline ya da online olarak kullanılmasını konu edinir. Dansçıların, ko-reografların ve yeni medya sanatçılarının katılımı beklenen bu atölyede manyetik MoCap sistemleri tanıtılıp hareket verisinin alınması ve farklı yazılım ortamlarında kullanılması incelenerek deneysel performanslar üretilecektir.