

ANISH KAPOOR; "KİMLİK MAKİNESİ"

Anish Kapoor; "an Identity Engine"

Doç. Dr. Arzu ÇAKIR ATIL

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, arzu.cakir@deu.edu.tr İzmir/Türkiye

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9564-0910>

Nursel ÖNEN

nurselonon80@gmail.com, İzmir/Türkiye

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2269-7614>

ÖZET

Sanayi devrimiyle yaşanan değişimler, 20. yüzyılın ikinci yarısından bu yana, elektronik ve dijital yapılarla farklı bir sürece girmiştir. Her dönem, algıları ve üretim şekillerini değiştiren teknolojinin, sanatçıları etkilemesi de kaçınılmazdır. Teknolojiden yararlanma, endüstriyel malzeme kullanma konusunda günümüz sanatının önemli isimlerinden, Hint asıllı İngiliz heykeltıraş Anish Kapoor, teknoloji sanatçı ilişkisi açısından, postmodern sürecin lirik temsilcisidir.

Kapoor' un, "An Identity Engine" adını verdiği ve üretimini gerçekleştirdiği "Kimlik Makinesi", sanatsal ifade aracı olarak üç boyutlu yazıcı teknolojisi kullanımına güncel bir örnektir. Sanatçı, form üretmek için bir makine yapmayı planlamış ve Adam Lowe' la birlikte, üç yıllık çalışmanın sonunda 2009 yılında, beton yazan bir yazıcı geliştirerek otomatik üretime başlamıştır. Yazıcıdan çıkan formlar, bilgisayar ortamında tasarlanmış, çeşitli ölçek ve şekilde, kıvrımlı, dokulu betonlardır. Makeden çıkan bu formların, her biri palet üzerine yığılır ve birçok parça bir araya getirilerek yerleştirmeler yapılır.

Makalede Anish Kapoor' un kendi yaptığı üç boyutlu beton yazıcı ve el değmeden, tamamen bu makineyle, otomatik ürettiği çalışmalarını, sanatçının eserleri arasındaki yeri, incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Anish Kapoor, 3B yazıcı, teknoloji, sanat, beton

ABSTRACT

The changes experienced with the industrial revolution have entered a different process with electronic and digital structures since the second half of the 20th century. It is inevitable that technology, which changes perceptions and production patterns in every period, affects artists. Anish Kapoor, an Indian-born English sculptor, who is one of the most important names in the use of technology and industrial materials, is the lyrical representative of the postmodern process in terms of technology-artist relationship.

The "Identity Machine", which Kapoor has named and produced as "An Identity Engine", is an up-to-date example of the use of three-dimensional printer technology as an artistic expression tool. The artist planned to build a machine to produce forms, and with Adam Lowe, at the end of three years of work, he started automatic production in 2009, developing a printer that wrote concrete. The forms that come out of the printer are curved, textured concrete designed in a computer environment, in various scales and shapes. Each of these forms coming out of the machine is stacked on the pallet and many pieces are put together and installations are made.

In the article, the three-dimensional concrete printer made by Anish Kapoor and the works produced automatically with this machine, and its place among the works of the artist, will be examined.

Keywords: Anish Kapoor, 3D printer, technology, art, concrete

1. GİRİŞ

İnsanın yaşamı anlayıp, değerlendirerek başka bir dünya kurma çabasında bilim ve sanat önemli olanaklar sağlar. Teknoloji, bilimin uygulamaya geçirilmiş şeklidir. "Teknolojinin Latince karşılığı, "Technoslogos" dur. "Techne" kelimesi yapmak, "logos" kelimesi de bilmek anlamına gelmektedir" (<http://www.teknikerik.com/teknoloji-nedir.html>). Antik Yunan'da sanat, bir "yapma" süreci olarak tanımlanmaktadır. Kelime anlamı, aynı zamanda insana ait maddi şeylerin yapılması için gereken bilgi ve yeteneği de ifade etmektedir. Teknoloji, üretimin, yaşamın çeşitli alanlarına uygulanan sistemler, insan ürünü araçlar olmasının ötesinde toplumsal, siyasal ilişkilerin de önemli bir bileşenidir. Dolayısı ile dinamik bir ilişkiler yumağı olarak toplumun devinimi, değişimi içinde teknoloji, hem toplumsal hedeflere ulaşmada bir imkân hem de sorun ola gelmiştir. Daha ötesi toplumların şekillenmesinde ve toplumsal iktidarların kurulmasında, sınıfların siyasal iktidarları elde etme ve kullanmalarında belirleyici bir faktör hatta bazılarında göre bile bir aktör (Latour'a bkzn.) haline gelmiştir (Feenberg, 2010: 9).

Endüstri devrimiyle ortaya çıkan makineleşme, seri üretimi getirmiş, insan emeği ve estetiğin tartışıldığı 'Arts and Crafts' hareketi sanat ve tasarım üzerinde etkili olmuştur. Sanatta büyük bir dönüşümün gerçekleştiği 20. yüzyılın başlarında empresyonizm sanat akımının ortaya çıkmasına da zemin hazırlayan, renk ve ışıkla ilgili bilimsel çalışmalar, fotoğraf makinesi, telefon, telsiz gibi iletişim araçlarının keşfi, sonrasında tüm sanat eğilimlerini de şekillendirmiştir. Özellikle fizik alanında yeni keşifler, kuantum ve Einstein'ın görelilik teorisi, madde, nesne, zaman, mekânla ilgili yeni öneriler getirir. Buna göre, sadece katı/dolu nesnelere değil ışık ve boşlukta bir maddedir. Modern fiziğin maddeye bakış açısı, Rönesans temelli perspektifin yıkılmasında önemli bir etmendir. Sanat artık görülebilir olmayı görselleştirmeye dönüşür.

Geleneksel görsel sanat durağandır. Zamanda bir anı yakalar ya da temsil eder. Dahası, tipik olarak aydınlatma sağlayan bir ışık kaynağına ihtiyaç duyar. Empresyonist sanatçıların ışık ve hareketle ilgilenmelerine rağmen doğrudan ışık kaynaklarını hareket ettiren ve doğrudan ışık kaynağı eserlerin ortaya çıkması, 1920'lerde kinetik sanatla mümkün olur. Kinetik sanat eserleri, uzamsal ve zamansal anlamda iki durağanlık formunu kırarak sanatın çerçevesini genişletir. Sanat artık uzamda ya da zamanda durağan değildir. Elektrikle canlanmış, çerçeveden ve kaideden kurtulmuş sanat, izleyicinin ya da ortamın alanında dolaşabilirdi, çeşitli durumlara geçebilirdi ya da tasavvuru ve deneyimlenişi dört boyut gerektiren yeni bir kimliğe bürünebilirdi (Shanken, 2001: 17). Günümüz dünyasının dijital sanat yapıtları geçmiş dönemlerde ışık ve hareketin birlikte ele alındığı kinetik sanat yapıtlarına dayanır (Tuğal, 2018: 27). 20. yüzyıl başındaki gelişmeler, teknolojinin sanatı etkilemesi açısından son derece önemlidir. O kadar ki fütürizm, konstruktivizm ve hatta kübizm gibi akımların kendilerini, yaşanan teknolojik dönüşümle tanımlamasına yol açar.

20. yüzyılın ikinci yarısından sonra tüm dünyayı etkisi altına alan, insan zekâsının ürettiği bilgilerin dijitalleşmesini sağlayan sistem, elektronik teknolojilerden türeyen, bilgisayardır. 1960' lı yıllarda bilgisayar-insan ilişkisine farklı boyut getiren gelişmeler yaşanmıştır. Dijital resim, illüstrasyon, çizim yapabilmek ve bilgisayarlarla bu anlamda işbirliği yapabilmek mümkün olmuştur“(Shanken, 2012: 227). Özellikle tasarım ve mühendislik alanlarında başlayan üç boyutlu nesne üretimi bu işbirliğinin önemli bir sonucudur. Görsel tasarım ve modelleme alanında kullanılan, bilgisayar destekli tasarım yazılımları (CAD-Computer Aided Design) tüm aşamaları hızlı şekilde ele alan öneriler sunmaktadır. 1975'te Utah Üniversitesi'nden Martin Newell, matematiksel koordinatlarından bir veri kümesiyle oluşturduğu çaydanlık çiziminin üstüne, çaydanlığın şeklini tanımlayan bir yüzey derisi ekleyerek, bilgisayarda nesne tasarımının ilk örneğini verir (https://en.wikipedia.org/wiki/Utah_teapot). Bilgisayar ortamında yapılan tasarımın bir sonraki adımı, üç boyutlu yazıcıyla bu tasarımı somut hale getirmektir. Üç boyutlu yazıcı makinesini icat eden kişi, ilk patenti 1986'da alan, Charles (Chuck) Hull' dır. Bu, dijital (bilgisayardan, sayısal verilerle üretilen) dosyadan, somut, fiziksel bir parça basan yazıcıların ilk örneği oldu(<http://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3864> Kopyalanarak ya da algoritmik ve başka üretken yaklaşımlara başvurarak belirli bir form üretmekte elektronik aletlerden faydalanan sanatçılar geleneksel özgünlük, yaratıcılık ve sanat görüşlerine meydan okumuşlardır. Bu eğilimdeki sanatçılar 1950'ler ve 1960'larda elektronik sinyal işleme, bilgisayarlı grafik ve elektronik fotokopinin, 1980'lerden beridir de dijital fotoğrafçılık, baskı, video ve hızlı prototipin potansiyel faydalarını görüp, bunlardan yararlanmasını iyi bilmişlerdir. Dijital dosyalar aynı zamanda hem orijinal hem kopya, hem bir sanat eseri hem de onu yaratan kodlar olabiliyor. Nasıl fotoğraf 20. yüzyıl ortalarına kadar hakiki bir sanatsal araç olarak kabul görmemişse, üretim ve çoğaltmada dijital formların kabulü de hemen gerçekleşmeyebilir (Shanken,2001:17).

Tüm bu gelişmeler kapsamında, postmodern sürecin önemli sanatçılarından, Hint asıllı heykeltıraş Anish Kapoor, yeni malzeme ve teknolojilerden yararlanma konusunda dikkat çekicidir. Toz pigment, polistiren-fiberglas, taş, paslanmaz çelik, pvc, balmumu, korten, beton, silikon-reçine gibi farklı malzemeler ve mimari, kimya, eczacılık, mühendislik gibi farklı disiplinleri bir arada çalıştırarak ürettiği sanat eserleri, hızla değişen günümüz dünyasına ayna tutar niteliktedir. Anish Kapoor' un üç boyutlu modelleme ve yazıcı teknolojilerinden yararlanarak gerçekleştirdiği iki çalışması bulunmaktadır. 2009 da, 'Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked' ve 2011 yılında 'Between Shit and Architecture', sanatçının Adam Lowe ile birlikte ürettiği ve Identity Engine adını verdiği Kimlik Makinesi'nde, beton malzemeyle, el değmeden yazdırıldığı eserleridir. Kapoor' un sanat çalışmaları ve tartıştığı kavramlar açısından teknolojiyi kullanma şekli, yapımını gerçekleştirdiği üç boyutlu yazıcı (makine) ve iki eseri üzerinden incelenecektir.

2. ANISH KAPOOR

Hint asıllı İngiliz heykeltıraş Anish Kapoor' un İngiltere'de sanat okuluna devam ederken etkilendiği, sanat hayatını şekillendiren en önemli isim Romen asıllı sanatçı Paul Neagu olmuştur. Neagu, resim eğitiminin yanı sıra mühendislik üzerine uzmanlık yapmış, yarı geometrik, resim ve çizimleri, dokunsal yapılar, mekanik yöntemler, mistik ve gizli performans gibi çeşitli tarzlarda çalışmıştır. Neagu' nun gizli ve mistik performansları Anish' e nesnelere hakkında düşünebilmek için yeni olanaklar sunmuştur. Kapoor' un 1973'te açtığı ilk sergi, bu etkileşimin sonucudur. Her iki sanatçı da mühendislik eğitimine rağmen sanatı tercih etmiş ve çalışmalarında, geometri, mekanik yöntemler gibi mühendislik bilgilerinden yararlanmışlardır.

Kapoor' un sanat yaşamının ilk dönemlerinde, 1979 yılında Hindistan seyahatinin de etkileriyle, toz pigment kullanarak ürettiği geometrik çalışmalar yer alır. Sanatçının renk ve pigment dönemi olarak değerlendireceğimiz bu üretim süreci, 1980'li yıllarda yerini boşluklu yapıların inşa edilmesine, içi boş formlara bırakır. "1992 yılında, sergilerde mekân kullanımı ve mimari bilgi, sanatçı için önem kazanır ve onlardan yararlanması gerektiğini düşünür. Böylece, 1992 yılında mimar David Connor ile çalışarak, İspanya'nın Seville kentinde yapılacak olan 'Expo 92' için, beton bir yapıdan 'Boşluk İçin İnşa Etmek' (Building for a Void) eserini gerçekleştirir" (Price, 2010: 499).

Kapoor' un seçtiği, farklı özellikte malzemeleri, artistik hırsı, mimari alanlar ve mimar işbirliği ile olağan dışı ölçekteki uygulamaları, sanatçıyı eserlerindeki paradokslarla devamlı bir oyun içinde göstermektedir. Biçimsel olarak modernizmin yarattığı, konstrüktivist geometrisine karşın organik ve kavisli olanı tercih etme eğiliminde olmaktadır. Eserlerinde maddesellik ağır basarak izleyiciyi şaşırtmakta ve doğüstü bir hisse yönlendirmektedir. Bu karmaşıklık, çoklu kültür mirasına sahip olmasından kaynaklanmaktadır (Baume,2008:110). Modernizmle birlikte, özellikle konstrüktivist sanatçılarla plastik sanatların önemli bir ögesi olarak boşluk, modernizm sonrası, mekânsal bir gönderme içermez, dolayısıyla uzamı hissettirmekten öte kişiselleşir. Bu dönemden sonra artık 'boşluk' (void-space-emptiness) kelimenin kavramsal yanıyla kullanılır. "Boşluk" (void), nesnenin kendi somut varlığıyla değil, devingen dönüşümüyle ve diğerleriyle kurduğu karmaşık ilişkileriyle var olduğu bir ortam olmaya yaklaşır. Kapoor' un heykellerinde nesneleşmeden söz edilebilir fakat nesnenin somut varlığından öte "dönüşüm ve ilişkilendirme" hali ön planda olan bir nesneleşmeye gönderme yapılmaktadır. Kapoor, işlerini açıklarken şu kavramları sıralar; "formsuz olanın temsili soyutlamaları". Kendi deyimiyle formsuz ya da var olan bir forma benzemeyen formlarında temsil fikrini oluşturan kullandığı malzemelerdir: Kapoor, her ne kadar formsuz olana gönderme yapsa da kullandığı formlar organik formlardır (Erol,2011:88).

Anish Kapoor için sanat, kurgunun gerçek ile ilgilenmesi anlamını taşımaktadır. "Einstein zaman, mekân ve kütleli bir kavrama bağlamıştır. Zamandan önce mekân ve kütleli var olmadı düşüncesini savunmakta ve o kurguyu benimsemektedir. Benim için "nesne olmayan şey" düşüncesi mevcuttur. Bana göre, heykelin tarihi aynı zamanda, maddenin de tarihidir. Bu nedenle düşüncelerim beni "madde olmayana" yöneltmektedir"(Anfam, 2009: 404). Anish Kapoor' un sanat anlayışında, boşluğun anlatımı büyük önem taşımaktadır. Kapoor eserlerinde, boşluğu ve boşluğun görseelliğini anlatan zamanı vurgulamaktadır. Onun için, boşluk ve zaman geleneksel düşüncelerden sıyrılarak, içinde bulunan anın bütünlüğünü oluşturmaktadır. Sanatçı boşluk nosyonu için şunları söylemiştir: "Boşluk için kendimizi bu denli yormanın sebebini anlayamıyorum. Rönesans'ta karanlık bir sahne olarak kullanılan, derinlikli bir boşluktu. Düz bir boşluğa dönüşmesi, izlenimcilikle gerçekleşmişti. Pozitif, negatif, sığ, saf ve sonsuzluğun boşluğu ise kübistlerin dünyasında kullanılmıştı" (Baume, 2008: 108). 1990'ların sonları ve 21. yüzyılın başlarında Kapoor' un yansıtılmış yüzeyli formlar ve balmumu malzemeyle çalışmaya başladığı dönemdir. Kapoor' un çalışmalarında zıddıyla anılan, birbirini tanımlayan, iç ve dış, kadın ve erkek, toprak ve gökyüzü, madde ve ruh, görünen ve görünmeyen, bilinç ve bilinçdışı, zihin ve beden vardır. Bu zıtlıklar aynı zamanda varlık ve yokluk, var olmak ve hiçlik, yer ve yersizlik, somut ve soyut, nesne ve nesne olmayan gibi metafiziksel kutupları da oluşturmaktadır. İkiçilik, biçimsel hayal gücü ve heykellerindeki farklı tabakalarda ortaya çıkmaktadır. Sanatçının kıvrımlı içbükey ve dışbükey formları, maddesellik/maddesizlik (yukarıdan aşağı- içeriden dışarı dünya) ile oynanarak gerçekleştirilmektedir.

Anish Kapoor' un felsefesi, yeni mekânlar, yeni malzemeler ve yeni görselleri incelemektir. Sanatçı, protoform(yeniden yapılandırılmış form) ve orijine dönük sanatı ile tarihi ve kültürel alanı incelemekle kalmamakta, eserlerini gerçekleştirirken çalışmalarını çizerek ya da modelleyerek tasarlamasına rağmen çağın teknolojik yönünü kullanıp yansıtılmaktadır. Kapoor' da nesnelere belirsizliği, onların bir formdan

başka bir formun şekline girmesi ve mekânların soyutlanması, strüktürel dokunun dinamizmini oluşturmaktadır. Anish Kapoor çalışmalarında yanılısama etkisinden çok, soyutu vurgulamaktadır (Baume, 2008: 25). Fikirlerini, uygun her madde içerisinde çıkarabilmekte ve çalışmalarında gizli, süblime (yüce) olanı bulabilmek için farklılıkları araştırmaya devam etmektedir. Kapoor, çalışmalarında modern, mekanik ve görünürde bilimsel olanın yanı sıra eczacılık, bilgisayar yazılımı, mühendislik, mimari ve diğer alanlardaki yeni buluşları uygulamakta sakınca görmez, tereddüt etmez.



Görsel.1: Anish Kapoor, Svayambh, balmumu heykel

Çalışmaları, sıra dışı bir malzeme sınıfına sahiptir. Malzemeleri, genellikle günlük koşullarda ve sıradan olanlar arasından seçmektedir. Ancak malzemeyi kullanım şekli, malzemenin kendi yapısına aykırı ve kendi analizini yaparak kolay tahmin edilemeyecek şekillere dönüşmektedir. Sanatçının çalışmalarında, malzeme aynı zamanda kendi kendini şekillendirir. 2007 yılında, tek eserlik bir çalışma ile Nantes Güzel Sanatlar Müzesi'nde (Nantes Musee des Beaux) gerçekleştirdiği, 'Svayambh' isimli çalışma, buna iyi bir örnek niteliğindedir ve sanatçının, malzemenin kendini var etmesi düşüncesiyle gerçekleştirdiği ilk eserlerdendir. Kullanılan malzeme vazelin ve kırmızı balmumdur. Yumuşak bir malzeme olarak algılanan vazelin ve balmumu, kimyasına ters bir görüntü ile sekiz ton ağırlığında bir şekle bürünerek, demir rayların üzerinde tüm galeriyi doluşturmaktadır. Galerinin nişlerinin içinden geçerek tamamlanan her bir döngü, sessizce ve zahmetsizce gerçekleşir ve bu döngü her defasında formun ortaya çıkmasını sağlayarak, izleyici üzerinde, kendiliğinden o şekli aldığı hissini uyandırır (Hornzee, 2008: 3).

Kapoor, otomatik üretim adını verdiği, malzemenin kendi kendini şekillendirdiği, üretimi şöyle tanımlar: "Kendi kendine yapılmış, otomatik olarak yaratılmış ve bir şekilde ortaya çıkan nesneyle ilgili bir hayalim var. Bu süreçte de eli reddetmek istiyorum. El hareketlerinin ötesine geçmek istiyorum". Burada otomatik üretim ifadesi, üretimini aktive eden mekanik cihazı tanımlamaktadır. Otomatik üretim çalışmaları, kinetik, sürekli akışta olan ve kendi kendini inşa eden, söken, yeniden kuran yapılarıdır. Makine, malzemeleri döndürüyor, itiyor, süreçte bir kısmı kayboluyor ve böylece şekil alıyor. Bu eserlerin nosyonu dönüşümdür. Mekanik cihazların yaratılmasıyla Kapoor 'un eserleri kendilerini yeni biçimlere dönüştürür. Otomatik üretim sanat çalışmaları, yaratılış, yıkım ve belirsizlik durumunda olma hissini uyandırır (Dalmia, 2016: 15).

Anish Kapoor' un, 'Benim Kırmızı Vatanım' (My Red Homeland - 2003), 'Geçmiş, Bugün, Gelecek' (Past, Present, Future - 2006), 'Svayambh' (2007), malzemenin kendi kendine şekil alıp form yaratmasına olanak veren otomatik üretim eserleridir. Bu süreç, 2009 yılında, Identity Engine'le (beton yazıcı) gerçekleştirdiği, 'Greyman Ağlar, Şaman Ölür, Dalgalandan Duman, Güzelliği Uyandıran' (Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked) adlı yerleştirmelerindeki formlarla devam eder. Beton malzemeyle aynı yazıcıyla diğer bir işi, 2011 yılında, Paris, Galerie Kamel Mennour'da gerçekleştirdiği 'Dışkı ve Mimarlık Arasında' (Between Shit and Architecture)dir.

3. KİMLİK MAKİNESİ (AN IDENTITY ENGINE)

Kapoor, 'yeni bir gerçeklik' peşine düşmektedir. Sanatçı, hiyerarşisi olmayan, fakat anlamı olan formlarla sanata dönüştürülen eserler üretmek istemektedir. Çünkü Kapoor'a göre; "Anlam, sanatın çevirisidir" (Kapoor, 2009: 39). Bu yeni gerçekliği, kendisinin değil bir makinenin yapmasını planlamakta, böylece makine ile sanatçı arasında yeni bir iletişim yolu kurulacağını düşünmektedir.

Kimlik Makinesi, 2006 yılında, Anish Kapoor' un Adam Lowe ile birlikte ürettiği, beton yazdırılan üç boyutlu yazıcıdır. Üç boyutlu yazdırma işlemi, boyutlu olarak tasarlanmış sanal nesnenin hammaddeyle üretilme işlemidir. Lowe'un 'Factum Arte' adında, sanatçılara yüksek teknoloji hizmeti veren bir atölyesi

bulunmaktadır. Madrid, Londra ve Milano'da bulunan 'Factum Arte', sanatçı, teknisyen ve konservatörlerden oluşan bir ekiple, çağdaş sanatçıların çalışmalarına, üç boyutlu baskı için donanım tasarlama, dijital bilgilerin kaydedilmesi ve baskı aşamasında başarılı sonuçlar elde etmek için yazılımlar üretir. Lowe' la birlikte makineyi tasarlayan Kapoor, üç yıl boyunca atölyesinde denemeler yapar. Yazıcı ve sanatçının düşündüğü formlarla birlikte şekil alarak gelişir. Tasarlanan tüm veriler bilgisayara yüklenir. Sonrasında, sistemli bir düzen içinde, hazneye yüklenmiş beton malzeme, yazıcının hortumu aracılığıyla metal palet üzerine çıkarılır. Tasarlanmış bir döngüyle hortum boyunca bir kanalda ilerleyen beton harcın çıkışında tekrarlar oluşmamakta, farklı doku ve hareketler gerçekleşmektedir.



Görsel.2



Görsel.3



Görsel.4

Görsel. 2: Adam Lowe, Identity Machine, Anish Kapoor Atölyesi

Görsel. 3: Identity Engine (Kimlik Makinesi), 2009, Kapoor Atölyesi

Görsel. 4: Seth Pimlott, Michael Ward, Identity Engine, Anish Kapoor Atölyesi

Gruplar halinde çalışarak, farklı kütlelerin ortaya çıkmasına olanak sağlayan bu hareketler, kendi döngüsü içerisinde hasar ve iyileştirmeleri sağlayarak, düzenli bir yapı çıkarmaktadır. Formların doğal rezonansı ile makinenin ortaya çıkarttığı dönüşümler arasındaki ilişki, Kapoor 'un çalışmasının merkezini oluşturmaktadır. Makinenin formları inşası tamamlandıkça, hayal ettiği yeni gerçeklik belirlemeye başlamıştır. Sanatçı için bu gerçeklik, malzemenin kendi döngüsü içerisinde kazandığı varlığından kaynaklanır. 2009 yılında, son halini alan makineye, 'Identity Engine' (Kimlik Makinesi) adını verir.



Görsel. 5



Görsel. 6

Görsel. 5-6: Anish Kapoor, Identity Engine (Kimlik Makinesi), 2009, Kapoor Atölyesi

Kapoor Kimlik Makinesi adıyla, karmaşık görevleri otomatikleştirerek, güvenilir tekrarı sağlayan ve basit hesaplama ilkelerinden yararlanan, Charles Babbage'ın ürettiği 'Fark Makinesi' ne (Difference Engine) atıfta bulunur. İngiliz matematikçi olan Charles Babbage, geliştirdiği analitik ve diferansiyel hesap makineleriyle günümüz bilgisayarlarının geliştirilmesinde büyük paya sahiptir. Mekanik hesap makinesi olan 'Fark Makinesi' nin yaratıcısı olan Babbage, aynı zamanda programlanabilir bilgisayar fikrini ortaya atan ilk bilim adamıdır. Charles Babbage, Cambridge'deki çalışmalarında, matematiksel tabloların çok yüksek oranda işlem hatası içerdiğini gördü. İnsanlar tarafından hesaplanarak hazırlanan bu tabloların ne kadar hatalı yapıldığını görerek, kendini insandan kaynaklı hatalara engel olabilecek bir hesap makinesinin yapımına adanmıştır. Babbage, uzun süren çalışmalar sonunda 1830 yılında 'Fark Makinesi'ni, yapmış,

ayrıca sayıların saklanabileceği bir bellek birimi, işlemlerin art arda, sırasıyla yapılmasını sağlayacak ardışık kontrol sistemi ve bu makineye uyumlu bir yazıcı tasarlamıştır (<https://www.elektrikport.com/teknik-kutuphane/bilgisayarın-babası-charles-babbage/11362#ad-image-0>).

Babbage, güvenilir tekrarlamayı vurguladı; onun endişesi, makinenin ürettiği sayıları okurken insan hatasını önlemektir. İnsanları giderek belirsiz bir şekilde güvenilir makineler olarak gördüğü gibi, motorlarına zekâ, irade ve öngörü ile muamele etmeye başladı. Ona göre, yapmaya değer her şey kurallara göre üretilebilirdi. İnsan ve mekanik beyinlerde bir yerlerde düşünce yasaları vardı (Lowe, 2009:43). Kapoor'un yazıcısında, veriler Kimlik Makinesine düzenli bir biçimde girilir, daha sonra sanatçı, motor, operatörler ve çeşitli beton karışımlarının rastlantısal kısıtlı yürüyüşlere katılmasına izin verilir. Nispeten basit bir makine olmasına rağmen, dijital veriler fiziksel dünyaya girdiğinde, oyundaki birçok değişken, öngörülebilir tekrarlamayı önler. Ortaya çıkan, önceden hesaplanamayan, rastlantısal, o anda gelişen, mekanik ve serbest oyun arasında sanatsal dengedeki nesnelere. Jeoloji ya da arkeoloji nesnelere kadar eski hissedilirler. Bu formlar tasarımla yapılır ancak birçok kayma, sapma, hata ve ses barındırırlar.



Görsel.7

Görsel.7: Anish Kapoor, Space as an Object, 2008



Görsel.8

Görsel.8: Identity Engine yazıcı ile oluşturulmuş ilk deneme

Kimlik makinesinden çıkan uygulamalar, Kapoor'un sanatında, estetik açıdan yeni bir yön arayışı gibi algılanabilir. Somut formlarından farklı görünen bu formlar, sanatçının çalışmalarına kavramsal boyutta benzerdir. Beton formlar stüdyo zemininde kanserli büyüme gibi yayılırken, bunları Kapoor stüdyosunun bir ucunu dolduran akrilik içinde sıkışmış zarif ve hassas hava kabarcıkları ile karşılaştırılabilir (resim-7). 'Nesne Olarak Uzay' (Space as an Object) çalışması içinde bulunan baloncukları yapmak için, sıvı akrilik bir kaba dökülür ve bir vakum odasına konur. Hava ve gazlar sıvıdan dışarı atıldıkça, bazıları bloğun içinde veya yakınında hapsolür ve doğadan gelen organik sanat formlarından biri veya galaksilere benzeyen daha yaygın kabarcık kümeleri gibi tutarlı şekiller veya kozmik ışınlar görünümü oluşur. Baloncukların tek başına, zorlayıcı nitelikleri; bir grup olarak şiirsel bir boyut kazanır. Beton formlar da bir grup olarak çalışır. Ancak evren ile daha az ilgilidir ve daha temel bedensel işlevlere odaklanır.

Identity Engine, genellikle kabın şeklini alan bir malzemeyi, kendi kendini organize eden stigmerjik bir yapıya dönüştüren, programda tanımlanmış yolunu açan, gaz çıkaran ve kıran bir dışkı makinesi, kinetik bir kolondur. Yaralar ve yırtılmalar, pileler ve kıvrımlar istek üzerine ortaya çıkar ve ya kendi kendini iyileştirir ya da yırtılmaya devam eder (Lowe, 2009:43).



Görsel.9: Identity Engine'den çıkan form çeşitleri/detailler

Burada stigmerji kavramından bahsetmek gerekir. Stigmerji, etkenler veya eylemler arasında, bir eylemle çevrede kalan izin, sonraki bir eylemin performansını uyardığı, kendiliğinden, dolaylı koordinasyon mekanizmasıdır. Bir eylemle çevrede bırakılan izin, aynı veya farklı bir ajan tarafından bir sonraki eylemin

performansını uyarmasıdır. Bu şekilde, sonraki eylemler birbirlerini pekiştirme ve inşa etme eğilimindedir, bu da tutarlı, görünüşte sistematik aktivitenin kendiliğinden ortaya çıkmasına yol açar. Bu, bir tür kendi kendini örgütlenme biçimidir. Ajanlar arasında herhangi bir planlama, kontrol ve hatta doğrudan iletişime gerek olmadan karmaşık, görünüşte akıllı yapılar üretir. Bu nedenle, herhangi bir hafıza, zekâ ve hatta bireysel farkındalığı olmayan son derece basit ajanlar arasında verimli işbirliğini destekler (<https://www.definitions.net/definition/Stigmergy>). Örneğin, karıncalar yiyecek bulduklarında yuvalarına geri dönerken iz bırakarak bilgi alışverişinde bulunurlar. Bu yolla, toplu olarak yuvaları çeşitli gıda kaynaklarına verimli bir şekilde bağlayan karmaşık bir iz ağı geliştirirler. Karıncalar yiyecek aramak için yuvadan çıktığında, iz tarafından besin kaynağına doğru giden yolu takip etmek için uyarılırlar. Patikalar ağı, karınca kolonisi için paylaşılan bir harici bellek işlevi görür (<https://en.wikipedia.org/wiki/Stigmergy>).

Stigmerji ve stratigrafinin (Latince'de 'stratum' katman, tabaka ve 'graph' resim sözcüklerinin birleştirilmesiyle türetilen bir terimdir) karışımı uyumsuzluklar üretir. Uyumsuzluk, tortul jeolojik kayıttaki kırılmaları tanımlamak için kullanılan bir terimdir: Kimlik Makinesi, daha kısa bir süre uyumsuzluklar, bir andan diğerine olan süreksizliklerle ilgilenmektedir. Oluşan bloklar, Logo montaj dünyasının görüntüsünü vermektedir (Kapoor, 2009:45-47).

Anish Kapoor, beton karışımları, programlar ve operatörler, pasif bir ajan değil, eylemde hayati bir performans sergileyen kurnaz bir makine olan Identity Engine' den ortaya çıkan form çeşitliliğini belirliyorlar. Karmaşık bir şekilde örülmüş beton formlar kurduktan sonra, Anish' in ana stüdyosuna taşınırlar ve burada bir kitapseverin rafındaki kitaplar gibi sürekli olarak değiştirilir ve yeniden yerleştirilirler. Talihsizliğe uğrayan, planlanmayan çıktılardan, çok görünür hale gelen hatalar varsa vaz geçilir. Çok az reddetme vardır. Kapoor'un atölyesi yavaş yavaş dolmaya başlamış, her bir unsur etrafındakilerle ilgili ve koşullu hale gelmiştir. Bu bağlamda gerçek potansiyelleri ortaya çıkmış ve Greyman ağıyor formunu bulmuştur(Lowe, 2009:43).



Görsel.10



Görsel.11

Görsel.10: Anish Kapoor, Atölyesi, 2008

Görsel.11: Anish Kapoor, Greyman Cries, Şaman Ölür, Dumanlı Duman, Uyarılmış Güzellik, 2008-09, detay, Kraliyet Sanat Akademisi, Londra, 2009, fotoğraf Styliane Philippou

Kapoor, eliyle biçimlendirmeden eserler üretme kaygısıyla, malzemenin kendisine odaklanmak isteyerek, teknolojiyi hem yaratan bir makine, hem de bir araç olarak kullanmaktadır (Chudnovtseva, 2014:21). Kapoor' a göre eser, endüstriyel olan makine malzemesini dışarıya ham halde çıkarmaktadır. Bu durum aynı zamanda yaşamın metaforunu da gerçekleştirmektedir. Çünkü kendiliğinden üretilen form, kendi fikrini de oluşturmaktadır. Üç boyutlu beton yazıcısının yapılmasındaki neden, bilimsel ve endüstriyel üretime olan güveni arttırarak, sanatı, insan eli değmeden, onu ifade etmenin ötesine koymaya çabalamaktır(Philippou, 2009: 4). Kapoor'un makineden beklentisi, endüstriyel üretime vurgu yapsa da aslında biraz farklıdır. Deneysel üç boyutlu baskı malzemeleri ile yapılan çalışmaların çoğu bir güzellik yapısını ve kusursuzluğu vurgular. Bu makinede, baskı işlemini farklı çimento karışımları ile yaparak, sağlam, yapısal malzemeyi(beton), organik ve kararsız hale getirmek istemektedir. Kimlik Makinesi, genel olarak makinelerden beklenen mükemmel, kusursuz üretimin tersine kusurlu ve malzemenin kendini şekillendirmesine izin veren, malzemeye yön veren bir araçtır.

Anish Kapoor' un Kimlik Makinesiyle oluşturduğu ve Royal Sanat Akademisi'nde sergilediği ilk eseri, 'Greyman Ağlar, Shaman Ölü, Dalganan Duman, Güzelliği Uyandıran'(Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked) adlı çalışmadır. Yazıcıdan çıkan beton formlar palet zemin üzerine bırakılır ve daha sonra yerleştirme şeklinde sergilenir. Sistematik olarak Kimlik Makinesine yüklenen veriler, birbirini tekrar etmeyen, kendiliğinden oluşan hareketlerle doku ve şekil alır. Formlar gruplar halinde çalışıp, kabın biçimini de alarak kendi yolunu çizmekte ve düzenli bir yapıya dönüşmektedir. Eserin uygulama evresinde, çıkış esnasındaki şekiller, kendiliğinden kesilme, katlanma, kopma gibi hasarlar görse bile sistem kendini iyileştirerek alacağı şekle devam etmektedir. Malzeme kendi maddesel değişimleri ile kendi sürecini gerçekleştirmekte ve dengesini bulmaktadır. Bu oluşum forma, eylemler arasında doğal ve aynı zamanda dolaylı bir koordinasyon sağlamaktadır. Formlarda, farklı kütleler ve ölçüler kullanılmakta, her yapı birbirinden farklı bir dokuyu da oluşturmaktadır. Oluşan formlar, geometrik biçimler, halat, bağırsak, dışkı ya da biyolojik görüntüler oluşturarak, hoş duyguların yanında tikslenme gibi duygu farklılıklarını gerçekleştirmektedir. Benzer zıtlık etkisi, sergilenen alanlarda, eser ve mekân ilişkisi ile de gerçekleştirilmektedir. Kapoor'a göre, her formun bir akli vardır ve bir amaca hizmet etmektedir. Fakat bu kontrolünü gevşek bir ilişki ile sürdürmektedir. Beton formlardan kurduğu yerleştirme Kapoor'a göre, estetik değil kavramsal açıdan değerlendirilmelidir (Schaffer, 2019: 39).



Görsel.12



Görsel.13

Görsel.12: 'Between Shit and Architecture' Chapelle des Petits-Augustin, École Nationale Beaux-Arts, Paris

Görsel.13: 'Between Shit and Architecture', Pinchuk Sanat Merkezi, Kiev, 2012

Tüm çalışmalarında bir konu ve kavrayış üzerinde yoğunlaşarak, eserin aktarımını mekân, malzeme ve ölçüyü bütünleştirerek gerçekleştiren Anish Kapoor, kavramsal boyutta değerlendirdiği beton eserlerine 2011 yılında da devam etmiş ve bu kez, 'Dışkı ve Mimarlık Arasında' (Between Shit and Architecture) adını vererek, Paris Galeri Kamel Mennour'da sergilemiştir. Sanatçı burada nesnelliği, onu kavrama ulaştırarak bir araç olarak gerçekleştirmeye devam etmektedir. Her biri dikey bir mezara benzetilen, farklı kıvrım, doku ve ölçülerle metal palet üzerine yerleştirilmiş eserler, galerideki klasik döneme ait resimler arasında tezatlık yaratma kaygısı da taşımaktadır. Çünkü Kapoor'a göre amaç; bilinçli olarak mimari ve form arasında bu zıtlık, anlam-anlamsızlık, soyut-somut, arasında bir denge oluşturmaktır, Kapoor' un eseri, mekânın ters yüz edilmesini ve mekânın yanlış algılanmasını sağlamaktadır. İnsan, mekânın merkezi konumundadır ve her şeyin ondan çıktığını düşünmektedir. Bu nedenle, mekânı algılama aşamasında; kişiyle mekân arasında bir karmaşa yaşanmaktadır. Karmaşa, kişiyle mekân arasındaki hayal gücünün varlığından kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte, içgüdüsel ve bedensel mekân bir alışımıdır. Oluşan nesnelere, bir grup olarak şiirsel boyuttadır. Somut formlar da bir grup olarak çalışır, fakat topolojik analogiler evren ya da anlayış anıyla daha az ilgilidir. Odaklanması gereken vücudun işlevleridir. En temeli budur.

Kapoor 2012 yılında, 12 beton bloktan oluşan 'Between Shit and Architecture' adlı eseriyle, Kiev'de Pinchuk Sanat Merkezi'nde yer almıştır. Sergi, yoğun olarak kullanılmış beton katmanlar yanında, metal paletlere monte edilerek ve eserin etkisini artırmak için galerinin ayna çalışmalarının olduğu alanda sergilenmiştir. Kapoor, sergide aynaların yüzey kırılmalarını ve yansıtıcı etkisini kullanarak bir bozma yaşatmak istemekte ve eser, izleyici ve mimari arasında bir etkileşim gerçekleştirmektedir (Haus, 2012:3-5).



Görsel.14: 'Between Shit and Architecture', Gladstone Sanat Galerisi, New York

Başka bir sergileme New York'ta olur. Kapoor'un, Gladstone galerisindeki yerleştirmesi, hafif ve kırılğan görünen yaklaşık iki düzine gri beton heykelden oluşan ilginç bir orman yarattığı, ışık gibi ve gezinirken kırılır korkusuyla çok yaklaşımdan sakındığımız, yol boyunca devam eden üzeri kabuklu soyut ağaçlar gibidir(<http://twi-ny.com/blog/2012/06/05/anish-kapoor/>). Kapoor'un beton formları, sergilendiği mekânlarla etkileşime girerek her defasında yeni bir okumayı beraberinde getirir ve izleyici için fiziksel bir yapıyla, kavramsal bir deneyimi açığa çıkarır.

4. SONUÇ

Sanayi devriminde seri üretimle başlayan süreç, günümüzde elektronik ve dijital teknolojik yapıların yaygınlaşmasıyla farklı bir üretim şeklini zorlamaktadır ve bunun sanat yapma pratiklerimizi etkilemesi kaçınılmazdır. Seri üretim, hızlı, ucuz ve çok sayıda çoğaltmayı sağlarken, üç boyutlu yazıcılarla tek seferlik hızlı, ucuz, kusursuz ürünler ortaya çıkarılabilmektedir. Bu aynı zamanda, el değmeden üretilen sanat eserinin, biricik olma durumunu başka bir boyutta tartışmaya açmaktadır. Sanatçıların bir kısmının, yeni nesil bu araçlara mesafeli durmasının nedenini de bu bakış açısı oluşturmaktadır. Mimari tasarımlarda, uygulamalı süreçlerde ve endüstriyel üretimlerde sık kullanılan teknolojik araçlar, günümüz sanatçıları tarafından eleştirilerek, benimsenerek, sanatsal araç ya da amaç olarak hızla yaygınlaşmaktadır.

Sanatçıların planladığı formlar, kalıplanması mümkün olmayan, uygulanamayacak karmaşıklıkta biçimler içeriyorsa ya da kusursuz bir forma ulaşmayı hedefliyorsa dijital teknolojiden(üç boyutlu yazıcı) yararlanmayı tercih edebilir. Dijital teknolojiyi, teknik sorunların çözümüne getirdiği kolaylığın ötesinde, kavramsal boyutta tartışmak gerekir. Görmezden gelemeyeceğimiz bu yeni üretim biçimi içinde önemli olan, sanatçının, bunlardan nasıl yararlanacağı, sanat yapma şeklini, nasıl etkileyeceğidir. Anish Kapoor örneği, 20. yüzyıl başında birçok akımın ortaya çıkmasına neden olan büyük dönüşümden belki de daha hızlı ve etkili boyutta teknolojiyle içi içe yaşadığımız bu yüzyılda, sanat üretme biçimlerimizi gözden geçirip tartışmaya olanak sağlar.

Kapoor' un sanat çalışmalarını, pigmentlerle(renk) geometrik formlar, boşluk yapılar(mimari)-yansıtılmış yüzeyli formlar ve makine ile otomatik üretim formları kapsar. Her döneminde yeni malzemeler ve yeni teknolojiler üretimine katılır. 2009 yılında tamamladığı üç boyutlu yazıcısıyla, beton malzemeyle, el değmeden çalışmalar üretir. Sanatçının ürettiği beton yazıcı, herhangi bir yazıcıdan beklenen, hızlı üretim ve hatasız sonuç almanın ötesinde, sanatsal bir hedef için kullanılır. Anish Kapoor' un, üretiminde kendisinin de olduğu ve ilk bilgisayara atıfta bulunarak gerçekleştirdiği Kimlik Makinesiyle gerçekleştirdiği çalışmaları, makine üretiminin kusurlarından yararlanır. Bu kavramsal çerçeve içinde, bilgisayara yüklediği verilerle forma dönüşen malzemeye, akışta yaşanacak tesadüfler ve malzeme davranışına müdahale etmeyen, el değmeden, otomatik bir üretim gerçekleştirmektedir. Böylece, kimliksiz, soğuk, beton malzeme ve makine, üretimine zıt, kimlikli, organik, yumuşak formlara dönüşür. Seri heykel niteliği taşıyan heykelleri nesne olmayanla, görünenden çok görünmeyenle, formun algılar üzerinde bıraktığı etkiyle ilgilenir.

KAYNAKLAR

- Anfam, D. (2009). Anish Kapoor in Conservation with Donna De Salvo
- Baume, N. (2008). "Anish Kapoor: Past Present, Future", The Institute of Contemporary Art, Boston.
- Chudnovtseva, A. (2014). Assessing the Experiment: Communication via Prototype, Victor Pinchuk Foundation, Kiev, Toronto, Canada, Ocad University, Disiplinlerarası Sanat, Medya ve Tasarım, Yüksek Lisans Tezi, Canada.
- Dalmia, A. (2016). Anish Kapoor: Embedded Impressions of Indian Culture, Submitted to OCAD University, Master of Arts Contemporary Art, Design and New Media Art Histories, Canada.
- Erol, S. (2011). Heykelde Boşluk Kavrayışı: Modernizm Ve Sonrası, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul.
- Feenberg, A. (2010). Teknoloji Ve Toplum, Çev. Cumhur Atay, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Haus, S. (2012). Between Shit And Architecture
- Hornzee, J. C. (2008). Engineering The Art of Anish Kapoor, Exhibition Catalogue, Guggenheim Museum Publications, Newyork.
- Kapoor, A. (2009). London: The Royal Academy Of Arts, Exhibition Pamphlet, London.
- Lowe, A. & Schaffer, S. (2009). Unconformity and Entropy, Turner, Londra
- Philippou, S. (2009). Anish Kapoor: Non-objective Objects.
- Shanken, E. A. (2012). Sanat ve Elektronik Medya, Çev. Osman Akınhay, Akbank Kültür ve Sanat Dizisi:79, İstanbul.
- Tuğal, S. A. (2018). Dijital Sanat, Hayalperest Yayınları, İstanbul.

İnternet Kaynakları

https://en.wikipedia.org/wiki/Utah_teapot

<http://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3864>

<https://www.elektrikport.com/teknik-kutuphane/bilgisayarın-babası-charles-babbage/11362#ad-image-0>

<https://www.factum-arte.com/aboutus>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Stigmergy>

<https://www.definitions.net/definition/Stigmergy>

<https://www.factum-arte.com/pag/49/Greyman-cries-Shaman-Dies-Billowing-Smoke-Beauty-Evoked>

<http://twi-ny.com/blog/2012/06/05/anish-kapoor/>

Görsel.1- <https://www.aerotrope.com/news-blog/2008/07/01/svayambh-exhibits-in-nantes-munich/>

Görsel.2- https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf

Görsel.3- https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf

Görsel.4- https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf

Görsel.5- <https://www.semanticscholar.org/paper/Unconformity-and-entropy-%3A-greyman-cries%2C-shaman-Kapoor-Lowe/2b25a4abdf9672b9a5aed242156a4035311da036>

Görsel.6- Lowe, A., Kapoor, A., Schaffer, S. (2009), Unconformity and Entrop, Turner.

Görsel.7- Lowe, A., Kapoor, A., Schaffer, S. (2009), Unconformity and Entrop, Turner.



Görsel.8- [https://www.factum-](https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf)

[arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf](https://www.factum-arte.com/resources/files/fa/publications_PDF/Kapoor_Unconformity_Entropy.pdf)

Görsel.9- Lowe, A., Kapoor, A., Schaffer, S. (2009), Unconformity and Entrop, Turner.

Görsel.10- <https://www.semanticscholar.org/paper/Unconformity-and-entropy-%3A-greyman-cries%2C-shaman-Kapoor-Lowe/2b25a4abdf9672b9a5aed242156a4035311da036>

Görsel.11- <http://anishkapoor.com/130/greyman-cries-shaman-dies-billowing-smoke-beauty-evoked>

Görsel.12- <http://anishkapoor.com/690/chapelle-des-petits-augustin-ecole-nationale-superieure-des-beaux-arts-2011>

Görsel.13- https://pinchukartcentre.org/en/photo_and_video/photo/18082

Görsel.14- <http://twi-ny.com/blog/2012/06/05/anish-kapoor/>

