



Pierre Huyghe'in Olasılıklı Kurguları

Probabilistic Fictions of Pierre Huyghe

ÖZET

Fransız sanatçı Pierre Huyghe, 1990'ların başından itibaren uluslararası arenada isminden en çok söz ettiren çağdaş sanatçıların başında gelir. Sanatçı 1990'larda sinema ve fotoğrafın temellük edilmesine dayanan yeniden üretimleri ve enstalasyonlarıyla bilinir. Huyghe, erken dönem çalışmalarında insan ilişkilerine dayalı kolektif bilinci harekete geçirerek sanat ve yaşam arasındaki geçişliliğe izin veriyor. Bu çalışmaları mekân deneyiminden ziyade insan ve zaman deneyimiyle ilişkilidir. Sanatçı, 2000'li yıllardan sonra insan dışındaki yaşam formlarının kendi içindeki dönüşüm mücadelesini simülasyona dayalı teknolojilerle yeniden üretmek için hale getirmeye çalışmıştır. Huyghe'in bu projeleri var olan biyolojik ve ekolojik sistemi kopyalamanın ötesinde kendi içinde tutarlı yeni sistemlerin kurulmasıyla ilgili pratiklerdir. Dolayısıyla bu çalışmada Pierre Huyghe'in zaman, bellek ve doğal sistemleri içeren ve yeni olasılıklara açık sanat pratikleri araştırılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Pierre Huyghe, Sanat, Çağdaş Sanat

ABSTRACT

French artist Pierre Huyghe has been one of the most internationally recognized contemporary artists since the early 1990s. He is known for his reproductions and installations based on the appropriation of cinema and photography in the 1990s. In his early work, Huyghe mobilizes a collective consciousness based on human relationships, allowing for a transitivity between art and life. These works relate to the experience of people and time rather than the experience of space. After the 2000s, the artist has tried to make visible the struggle for the transformation of non-human life forms by reproducing them with simulation-based technologies. Huyghe's projects are not about copying the existing biological and ecological system, but about the establishment of new self-consistent systems. Therefore, this study will try to investigate Pierre Huyghe's art practices that include time, memory and natural systems and are open to new possibilities.

Keywords: Pierre Huyghe, Art, Contemporary Art

GİRİŞ

1990'lar teknolojik araç ve ortamların etkisinin arttığı yıllardır. Pierre Huyghe'inde aralarında bulunduğu kimi sanatçılar (Rirkrit Tiravanija, Dominique Gonzalez-Foerster vb.) bu koşulların aksine insan deneyimlerini ve belleği harekete geçirecek sosyal alanlar meydana getirmekle ilgilenmiştir. Fransız sanatçı Pierre Huyghe (1962) mekân, zaman ve dönüşüm temalı çalışmalarını esas olarak zaman ve insan deneyimleri üzerine kurar. Mekân veya ortam çalışmalarının sınırını belirlediği bir araçtır.

Sosyal ve doğal sistemlerin süreçlerine ilgi duyan Pierre Huyghe, sergileri süresince kısmen kontrol edilebilen değişime ve dönüşüme açık sanatsal ortamlar inşa etmeye çalışmıştır. 1990'lardan başlayarak, film, fotoğraf, mimari, ekolojik yaşam ve organizmalara kadar çeşitli medya ve nesnelerin bir araya geldiği zamana dayalı estetik karşılaşma deneyimleri yaratmıştır (Alteveer ve diğerleri, 2015:9). Disiplineler arası projeleriyle bilinen Huyghe, kültürün ve belleğin çok katmanlı yapıları arasında yeni biçimsel anlatılar kullanarak çağdaş sanatın sınırlarını aşındırıyor. Sanatçı, sanatsal üretimi boyunca kurgu ve gerçekliğin geçişliliğine uygun yeni dünyalar modellemekle ilgilenmiştir (Rafael, 2103:12). Pierre Huyghe'e göre insan ve insan olmayan yapılar arasındaki ilişkiyi sorguladığı spekülatif kurgular "mümkün ya da imkânsız olana, olabilecek ya da olamayacak olana" erişmek için kullanılan araçlardır" (Stenne, 2024:3). Huyghe, kurguları hayatın içerisinde cereyan edebilecek olasılıkların dışında görmez.

Fransız eleştirmen ve küratör Nicolas Bourriaud, Huyghe'in çalışmalarının bir kısmını (1990-2005) insan deneyimlerine dayanan bir kavram olan 'ilişkisel estetik' adı verilen bir sanat anlayışıyla değerlendirmektedir. Huyghe bu çalışmalarda izleyicinin geleneksel disiplinlerle yaşayacağı bireysel deneyimlerin dışında katılımcılar için ortak deneyimler yaratmaya çalışır (Nasher Sculpture, 2017). Nicolas Bourriaud'ya göre (2005:112) "Bu yılların sanatının kuramsal ve pratik geleceği, büyük oranda insanlar arası ilişkiler dünyasının üzerinde yükseliyor. Pierre Huyghe gibi sanatçılar çalışmalarını insan ilişkileri üretmeye elverişli sosyalleşme modelleri inşa etmek için üretiyorlar".

¹ Doç. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Sivas, Türkiye, ORCID: 0000-0003-0381-2971

Bülent Bulduk¹

How to Cite This Article

Bulduk, B. (2024). "Pierre Huyghe'in Olasılıklı Kurguları" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:10, Issue:6; pp:980-986. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12592694>

Arrival: 30 May 2024

Published: 29 June 2024

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Huyghe'in çalışmaları, sanat tarihi ve medya gibi farklı disiplinleri bir araya getirir. Kavram ve yöntem açısından benzeşen bu iki alan Huyghe'in çalışmalarının medyayla olan güçlü bağını anlamak açısından önemlidir. Huyghe, Chantier Barbès-Rochechouart (1994) isimli çalışmasında bir şantiyenin fotoğrafını çektikten sonra bu fotoğraf karesini bir ay boyunca kiraladığı reklam panosunda teşhir etti. Reklam panosu ölçeğinde büyütülen fotoğraf şantiye alanının yanı başında sergilenerek gerçeklik ve temsil arasındaki gerilimi yeniden tartışmaya açmış oldu. Huyghe'in gerçeklik ve temsil arasındaki eşzamanlı anlatımları bir imge meydana getirmenin ötesinde bu imgelerin zaman olgusu bağlamında algılanışıyla ilgilidir. Huyghe bu çalışmanın hemen öncesinde inşaat işçilerinin 'doğal mevcudiyetine' tanıklık eder, sonrasında işçilerin (şantiye alanı) fotoğrafını çekerek reklam panosundaki imgeleri 'dolayımli mevcudiyete' dönüştürür. Gerçekliğin fotoğraf yoluyla sabitlenmesi gerçeklik, kurgu, temsil, tanıklık gibi kavramların çelişkili geçişliliğine yol açar (Meulen, 2012:27-30). Dolayısıyla gerçeklik, imgeler yoluyla manipülasyona açık kurgulara dönüştürülebilir.



Görsel 1: Chantier Barbès-Rochechouart, 1994, 78x107 cm

Kaynak: <https://www.mutualart.com/Artwork/Chantier-Barbes-Rochechouart/A50270DEC8DF00B545B075776C835A50>

New York ve Paris arasında yaşayan Huyghe'in disiplinler arası çalışmaları izleyici açısından alternatif deneyimler yaşayabilecekleri biçimler de üretilmiş ve sergilenmiştir. 1990'ların Fransız sanatçıları galeri mekânını saracak bütünlüklü projeler meydana getirme eğilimindeydiler. Huyghe, 1999'da başladığı 'Timekeeper' isimli projelerinin galeri duvarlarını daha önceki sergilerden kalan çalışmaların izleri görülebilecek şekilde kazıdı. Galeri duvarlarının kazınmasıyla ortaya çıkan katmanlı bir yapı ortaya çıkmış oldu. Huyghe bu eylemiyle zamanın bir kesitini bugüne taşımış oldu (Honeycutt, 2016:61-62). Huyghe için mekânın bu şekilde kullanılması zaman dışı deneyimleri güncelle taşımanın bir aracı haline gelir.



Görsel 2: Timekeeper, 1999, Centre Pompidou, Paris

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/pierre-huyghe-timekeeper>

Pierre Huyghe, hafıza deneyimlerinden yola çıkarak gerçeklik ve kurgu arasındaki çelişkileri sanat yoluyla karşılaştırıyor. Medyatik imge ve olayları filmler ve fotoğraf yoluyla yeniden üretmek kendine mâl ediyor. Huyghe, gerçek bir banka soygunundan (1972 Brookyn) referans alınarak yapılan yönetmen Sidney Lumet'in 'Dog Day Afternoon' (1975) filmiyle yeniden üretmiştir. 'The Third Memory' (2000) isimli yeniden üretim filmi, gerçeklik ve kurgu arasındaki gerilimi kıyaslar. Bu iki deneyim (gerçeklik ve kurgu) arasındaki algılama biçimlerimizi sorguluyor. Huyghe, gerçek soygunu yöneten John Wojtowicz'e, soygunu ve hikayesini yeniden anlatması için baştan aşağı titizlikle düşünülmüş bir film seti oluşturuyor. Wojtowicz, ilginç bir şekilde popüler medya ve film endüstrisinin kurgusal anlatımlarına yenik düşerek büyük ölçüde kendi deneyimlerinin dışında bir hikâye oluşturmuştur (Guggenheim). Wojtowicz örneğinde olduğu gibi, medya kişisel belleği, deneyimleri ve zaman algısını manipüle edebilecek bir güce sahipmiş gibi görünmektedir.



Görsel 3: The Third Memory, Film, 2000

Kaynak: <https://www.guggenheim.org/artwork/10460>

Pierre Huyghe, 2010'lardan itibaren seri olarak ürettiği Zoodram isimli çalışmalarında kendi kendini organize eden ve kendini yeniden üretebilme kabiliyetine sahip doğal yapıları doğal olmayan yapılarla bir araya getirir. Huyghe, ekolojik ilgiye dayalı Zoodram isimli akvaryum serisinde, ender görülen deniz canlılarını, Brancusi gibi sanatçıların çalışmalarının temsilini aynı ortamda buluşturmuştur. Organik ve organik olmayan yapılar akvaryum içerisinde dağınık halde birbirleriyle etkileşerek kendi kendini yeniden üreten hücresel sistemler oluştururlar

(Rottmann, 2019:85-86). Huyghe'in çabası yapayda olsa doğal yaşamın dışında ve mücadele etme olasılığına sahip yeni ekosistemler var etmeye yönelik bir çabadır.



Görsel 4: Zoodram 5, 2011, Akvaryum, canlı deniz organizmaları, Constantin Brâncuși'nin Uyuyan İlaham Perisi (1910), reçine

Kaynak: <https://www.greyroom.org/issues/77/176/the-medium-is-leaking-notes-on-the-work-of-pierre-huyghe-and-the-ecologization-of-contemporary-art/>

Pierre Huyghe'in çalışmaları yeni dünya deneyimlerine kapı aralar. Kurgu ve gerçeklik birbirine geçişli hale gelir. Huyghe'in Human Mask (2014, Film) adlı çalışması, 2011 yılında Fukushima'daki bir sokakta yaşanan felaketi konu ediniyor. Film, felaketin yaşandığı sokak manzarasıyla başlıyor. Kamera, yıkıntılar arasında kalmış bir restorana doğru ilerliyor. Restoranda, elbise giymiş, genç kız maskesi takmış ve garsonluk yapan bir maymun kadraja girmektedir. Filme konu olan maymun gerçekten de Tokyo'nun dışındaki bir restoranda garsonluk yapmaktadır. Gerçek maymun insan gibi davranışlar göstererek masaların etrafında gezinip müşterilere hizmet etmeyi öğrenmiştir. Bu manzaradan etkilenen Huyghe'in maymunu ise restoranda tek başına, öğrenilmiş çaresizlik içerisinde içgüdüsel olarak öğrendiği davranışları tekrarlamaktadır (City Gallery). Huyghe, maymunla ya da genel anlamda insan olmayan varlıklarla olan bağımızı sorgulamaktan ziyade kendimiz dışında başka olasılıkları keşfetme eğilimindedir.



Görsel 5: Human Mask, 2014, Film

Kaynak: <https://citygallery.org.nz/exhibitions/pierre-huyghe-human-mask/>

Huyghe, gerçekliğe ilişkin çeşitli kaygılar geliştiriyor ancak bu kaygıları kurgularken bilinçli bir şekilde didaktik bir yöntem kullanmaktan uzak duruyor. Sanatçı, doğal akışın işleyişine benzer bir şekilde olasılıklar zinciri geliştirmekle ilgileniyor. Huyghe'in bu özelliği filmlerinde, fotoğraflarında, yapay zekayla oluşturulmuş simülasyonlarında, ekolojik yerleştirmelerinde ve farklı canlı türlerinin etkileşimli karşılaşmalarına dayalı çalışmalarında rahatlıkla görülebilir.

Huyghe'in 'Zoodram' serilerinde olduğu gibi 'After ALife Ahead' (2017) isimli çalışması da çağdaş heykel sanatının biçim ve düzenini yeniden tanımlıyor. Huyghe, burada yenilenebilir kaynaklarla ilgili çevreci bir kaygıdan ziyade "geçici sanatın üretildiği, yayıldığı, algılandığı çoklu bağlamları şekillendiren faktörlerin ve güçlerin birbirine bağlı ağlarının analitiğini vurguluyor ve bunu, sanatın şimdiye kadar sabit olan mekânsal, biçimsel ve söylemsel sınırlarının çözülmesinden ve buna eşlik eden ortam özgüllüğünün ölümünden yarım yüzyıl sonra yapıyor" (Rottmann, 2019:86). Pierre Huyghe, After ALife Ahead adlı çalışmasında Almanya'nın Münster kentindeki eski bir buz pateni pistini tavus kuşları, arılar, kanser hücreleri içeren özel kaplar ve yosunlarla doldurdu. Pist aynı zamanda artırılmış gerçeklik sayesinde simüle edilmiş formlarında açığa çıktığı bir sanal platforma dönüşmektedir. Zemini parçalanmış buz pistinin tavanı içeriye ışık ve hava girecek şekilde belli sürelerde açılıp kapanmaktadır. Parçalanmış betonun zeminin üzerine şeffaf bir akvaryum yerleştirilmiştir. Pistin farklı yerlerine yerleştirilen sensörler pistteki canlı organizmaların ve hayvanların hareketlerini algılayarak veri elde ediyor. Elde edilen veriler bir algoritma sayesinde pistin görece canlılığını hesaplıyor. Yeni veriler toprağa gömülü kablolarla kanser hücrelerini içeren inkübatöre yönlendiriliyor. Pistteki canlılık arttığında kanser hücrelerinin üreme hızını artırıyor, alandaki canlılık düştüğünde ise algoritma hücrelerin üremesini yavaşlatıyor. Akvaryumdaki deniz kabuklarının değişen desenleri bir algoritmayla müzik notasına dönüştürülüyor ve bu sesler mekânda yankılanıyor. Ayrıca yankılanan belirli sesler şeffaf akvaryum camının görüntüsünü etkiliyor ve sonrasında etraftaki sensörler bu değişimi tavandaki pencere gibi yapılara ileterek açılıp kapanmasını sağlıyor. İzleticiler bir uygulama sayesinde telefonlarından pistteki sanal piramitleri görebiliyor. Kanser hücrelerindeki artışa bağlı olarak yeni piramitler oluşur ancak pistin tavanları her açıldığında, uygulama algoritmasına özel olarak yazılan kodlara sahip piramitler hariç bütün piramitler eninde sonunda yok olur (McDermott, 2017). Huyghe, doğanın teknolojiyi dönüştürdüğü bir yapı inşa ederek birbirine eklemlenen yapıların tahmin edilemeyen sonuçlarını anlamaya çalışır.



Görsel 6: After ALife Ahead, 2017, Buz pisti, kum, kil, freatik su, bakteri, alga (yosun), kimera tavus kuşu, akvaryum, inkübatör, insan kanser hücreleri, artırılmış gerçeklik, otomatik tavan yapısı

Kaynak: <https://www.mariangoodman.com/artists/46-pierre-huyghe/works/36671/>

Pierre Huyghe'in kendi deyimiyle evrimleşen çalışmaları zamansallık içeren duyuşal deneyimlerdir. Sanat pratiklerinin 'zaman'la olan bağı kalıcı olmayan projelerle çağdaş sanat platformlarında giderek daha da öne çıkmaktadır. Zamani deneyimlerimizin kafa karıştırıcı yönü Huyge gibi sanatçılar tarafından zekice kurgulanır (Honeycutt, 2016:67-69). Huyghe, 'Variants' (2021) adlı çalışması için Norveç'in Jevnaker kentindeki Kistefos Müzesinin ormanlık alanda yer alan heykel parkını kullandı. Çalışmada fiziksel yerleştirmeler ve dijital teknolojiler bir arada kullanıldı. 'Variants', doğal ve yapay dünyaların birbirini beslediği döngüsel bir ekosisteme dayanmaktadır (Hauserwirth, 2022). Çalışma, heykel parkının daha önce sergi gibi etkinliklerde kullanılmayan ve yılın belli zamanları sular altında kalan bir adada yer almaktadır. Adanın bir yerinde devasa bir ekran

bulunmaktadır. Çalışma için adanın tamamı 3D teknolojisiyle baştan aşağı taranmıştır. Fiziksel unsurlar, yapay zekâ teknolojisi, adanın birçok yerinde bulunan sensörler, canlılar ve organizmalardan oluşan çalışma izleyicilerin farklı deneyimler yaşamasını sağlıyor. Adaya yerleştirilen iklim sensörleri sayesinde adada gerçekleşen herhangi bir değişim bir veri olarak dijital alana aktarılmakta ve daha sonra bu dönüşüm dev ekrandan izlenebilmektedir. Bu haliyle ada bir varlık gibi algılayan ve değişikliklere tepki veren bir organizmaya dönüşmektedir. Yapay zekâyla tasarlanan simülasyon ağı, sensörlerden aktarılan sesleri, yer değiştirmeleri ve canlılığı algılayarak mutasyonlar üretmeye devam eder (e-flux, 2022). Barikin'e göre (2023) 'Variants' ' 'taranmış bir ortamın statik bir kaydı değil biyokimyasal ve iklimsel aktiviteyi takip eden sensörlerden gelen verilerle beslenen canlı bir yapıdır. Fiziksel alandaki değişimler yalnızca çevrenin kamera gözü tarafından görülme şeklini etkilemekle kalmıyor, aynı zamanda simülasyonun kendi içindeki mutasyonların büyümesini veya bozulmasını da etkiliyor'. Huyghe, fiziksel alanla etkileşime girebilen, kendi kendini yeniden üreten sistemlerle olasılıklara dayalı yeni dünyalar kurguluyor.



Görsel 7-8: Variants, 2021, Taranmış orman, gerçek zamanlı simülasyon, üretken mutasyon ve sesler, akıllı kamera, çevresel sensörler, hayvanlar, bitkiler, mikro-organizmalar

Kaynak: <https://www.hauserwirth.com/ursula/38650-land-mind-pierre-huyghe-kistefos-museum/> <https://curamagazine.com/digital/pierre-huyghe-variants/>

SONUÇ

Pierre Huyge, sanat hayatına mekân, zaman ve bellek ekseninde yaptığı çalışmaların yanı sıra filmler ve edebi metinlerden kesitleri temellük ederek başladı. Film ve metinlerin anlattığı kurguları medyanın dönüştürücü gücünü kullanarak yeniden kurguladı. Pierre Huyghe, özellikle 2000'lerden sonra çok katmanlı sistemlere dayalı yeni dünyalar inşa etmekle ilgilendi. Bu yeni dünyalar olasılıklara açık, kendi kendini sürdüren dinamikler içermektedir. Bu dinamikler hayvanlar, organizmalar ve yapay zekânın sentezlendiği süreğen sistemlere dönüşmektedir. Huyghe'in projeleri melez yapısıyla birebir deneyimlenmediği takdirde kafa karışıklığına yol açabilecek potansiyeller barındırmaktadır. Huyghe'in çalışmalarında mekân önemli bir unsur olsa da asıl olan süreç ve bellektir. Çünkü onun kurguları başlayan, kaybolan, biten, yeniden var olan ve mutasyonlar üretip yaşayan organizmalardır. Bu bağlamda Huyghe'in çalışmaları, fiziksel verilerin artırılmış gerçeklik yoluyla algılanıp tekrar tekrar üretilmesine ve evrimleşmesine olanak tanımaktadır.

KAYNAKÇA

Alteveer, I., Brown, M., Wagstaff, S. (2015). The Roof Garden Commission, Pierre Hyughe, The Metropolitan Museum of Art, New York

Artsy, Pierre Huyghe, Timekeeper, Erişim Tarihi:24.05.2024 <https://www.artsy.net/artwork/pierre-huyghe-timekeeper>

Barikin, A. (2023). Pierre Huyghe: Variants, Erişim Tarihi:27.05.2024, <https://curamagazine.com/digital/pierre-huyghe-variants/>

Bourriaud, N. (2005). İlişkisel Estetik, Çev. Saadet Özen, Bağlam Yayınları, İstanbul

City Gallery, Pierre Huyghe, Human Mask, Erişim Tarihi:26.05.2024, <https://citygallery.org.nz/exhibitions/pierre-huyghe-human-mask/>

- e-flux. 2022. Pierre Huyghe: Variants, Erişim Tarihi: 29.05.2024, <https://www.e-flux.com/announcements/473018/pierre-huyghevariants/>
- Grey Room, Pierre Huyghe, Zoodram 5, Erişim Tarihi: 27.05.2024, <https://www.greyroom.org/issues/77/176/the-medium-is-leaking-notes-on-the-work-of-pierre-huyghe-and-the-ecologization-of-contemporary-art/>
- Guggenheim, Pierre Huyghe The Third Memory, Erişim Tarihi: 20.05.2024 <https://www.guggenheim.org/artwork/10460>
- Hauser Wirth. (2022). Land Mind, Erişim Tarihi: 24.05.2024, <https://www.hauserwirth.com/ursula/38650-land-mind-pierre-huyghe-kistefos-museum/>
- Honeycutt, E. (2016). Dimensions Variable: Temporal Aesthetics And The Work Of Pierre Huyghe, *Studia Humanistyczne Agh*, Erişim Tarihi: 18.05.2024 <https://journals.bg.agh.edu.pl/STUDIA/2016.15.2/human.2016.15.2.57.pdf>
- Marian Goodman Gallery, Pierre Hughe, After A Life Ahead, Erişim Tarihi: 29.05.2024 <https://www.mariangoodman.com/artists/46-pierre-huyghe/works/36671/>
- McDermott, E. (2017). Pierre Huyghe's Latest Project Is Part Biotech Lab, Part Scene from a Sci-Fi Film, Erişim Tarihi: 28.05.2024 <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-pierre-huyghes-latest-project-biotech-lab-scene-sci-fi-film>
- Meulen, V. (2012). Witness and presence in the work of Pierre Huyghe, *AI & Soc* 27, 25–42, Erişim Tarihi: 23.05.2024, <https://doi.org/10.1007/s00146-011-0330-x>
- Mutualart, Pierre Huyghe, Chantier Barbès-Rochechouart, Erişim Tarihi: 24.05.2024 <https://www.mutualart.com/Artwork/Chantier-Barbes-Rochechouart/A50270DEC8DF00B545B075776C835A50>
- Nasher Sculpture Center, Pierre Hyughe <https://www.nashersculpturecenter.org/Portals/0/Documents/Learn/Resources/Huyghe/2017-Pierre-Huyghe-Teaching-Resource.pdf>
- Rafael, M-F. (2013) *Pierre Huyghe On Site*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, Germany
- Rottmann, A. (2019). "The Medium Is Leaking": Notes on the Work of Pierre Huyghe and the "Ecologization" of Contemporary Art, *Grey Room* 77, MIT Press, Erişim Tarihi: 27.05.2024 https://www.academia.edu/81325753/_The_Medium_Is_Leaking_Notes_on_the_Work_of_Pierre_Huyghe_and_the_Ecologization_of_Contemporary_Art https://doi.org/10.1162/grey_a_00281
- Stenne, A. (2024). Pierre Huyghe, liminal, Erişim Tarihi: 12.05.2024 <https://www.pinaultcollection.com/palazzograssi/media/dl/pg-pierrehuyghe-ldv-en-72dpi.pdf>