

Zamanda yolculuk...

Yapı Kredi Kültür Sanat Collishaw'un sanal gerçeklik sergisine ev sahipliği yapıyor

Yapı Kredi Kültür Sanat Mat Collishaw'un "Eşikler" adlı sergisine ev sahipliği yapıyor. 29 Temmuz'a kadar görülebilecek sergi, izleyiciyi zamanda yolculuğa çıkararak dünyanın ilk fotoğraf sergisine götürüyor. Sanatçı İngiliz bilim insanı

William Henry Fox Talbot'ın 1839 yılında Birmingham'daki King Edward's School'da açtığı dünyanın ilk fotoğraf baskı sergisinin kapılarını aralıyor. Bu sergi alışılmadık dışında bir sergi. Dijital ve üç boyutlu olarak inşa edilmiş bir mekâna adım atıyor ve vitrinlere, eşyalara, yüzeylere dokunuyorsunuz. Beyaz bir oda. Odanın içinde üç yüksek stand ve beyaz boş bir şömine var. Size serginin yer aldığı odaya girmeden görevli olan ekip yardımcı oluyor ve gözünüze bir gözlük ve kulaklık takıyor. Odaya doğru ilerlediğinizde işler değişiyor. Tarihi bir binanın odasındasınız. Standlar camekânlı ve içinde fotoğraflar yer alıyor. Boş şömine artık yanıyor, sesini duyuyor ve ısısını hissediyorsunuz. Standlarda yer alan fotoğrafları elinizle yukarı kaldırabiliyorsunuz. Sergi alanına girmeden önce uyarıların yer aldığı yazıyı okumanız önemli. Yazı da şöminede yanan ateşe dokunmayın ve gördüğünüz hayaletlerden uzak durun yazıyor kısaca. Hayaletler sizin gibi sergiyi gezen ziyaretçiler. Çıplak gözle baktığımızda görünmeyen dışarıya bakan demir parmaklı camlara doğru yaklaşıyorsunuz ve sesler yükseliyor. Dışarı doğru bakınca birileri ateş yakı-



Mat Collishaw



Collishaw'ın sergiyi oluşturması bir buçuk yılını almış. Son teknolojinin kullanıldığı sergide zamanda yolculuk yapıyorsunuz.



yor, isyan sesleri ve dolaşan insanlar görüyorsunuz. Collishaw, 1839'daki serginin açıldığı sırada protesto gösterileri yapmakta olan işçi örgütü Çartistler'in seslerini ve görüntülerini de sergiye taşıyor. Collishaw ile serginin oluşum sürecini konuştuk.

Bir buçuk yıl...

■ Alışılmadık dışında bir sergi. "Eşikler" in oluşum sürecini anlatabilir misiniz?

İlk olarak çok fazla araştırma yaptım. Orijinal sergide yer alan ve bizim kullanacağımız 93 Talbot fotoğrafını belirlemek çok önemliydi. Mimarlık tarihçisi Charles Barry ile yeniden yaratacağımız eski binanın planları üzerinde çalıştık. Projenin çeşitli aş-

malarında çalışan 3 ekibim vardı. Bir ekip topladığımız bilgiler ışında grafik efektlerle binanın içini yaratmaya koyuldu, diğer ekip boyutları ilk ekip tarafından belirlenen odayı inşaa etti. Üçüncü ekip ise sanal gerçeklik teknolojisi ile deneyler yaparak sergi için en uygun sistemi geliştirdi. En sonunda üç ekip bir araya gelerek "Eşikler" sergisini yarattı. Bütün süreç 1.5 yıl aldı.

■ Sanal gerçeklik yaratma fikri nasıl oluştu?

Bu fikri yıllardır düşünüyordum. Arkadaşım Pete James 1839 yılındaki ilk önemli resim sergisinden bahsetti bana, ben de hemen bunun tekrar hayata geçirmek için ilginç bir olay olduğunu düşün-

düm. Son teknolojiyi kullanarak fotoğrafın doğuşuna zamanda yolculuk yapmak.

■ Bu tarz başka sergiler var mı?

Salt Lake City'de Void adlı bir şirkette bir tecrübem oldu. Sanal gerçeklik ortamında elinizde meşale taşıyarak yürüyebiliyorsunuz. Ancak bu canavarları öldürdüğünüz bir oyun, bir sergi değildi. Üzerinde derin derin düşünecek pek bir şey yoktu, canavarları öldürmek dışında tabii.

■ Gelecek projelerinizden bahsedebilir misiniz?

Şu anda Van Eyck'in Ghent Altar Panosu olarak da bilinen Mistik kuzuya hayranlık üzerine bir proje üzerinde çalışıyorum. Bu eser yapıldığı dönemin IMAX sineması. Kapı misali açılan panolarıyla ortadaki büyüleyici resmi gösteren oldukça büyük bir eser, bazı panolarda

eşi görülmemiş bir gerçekçilik var. Bu en çok çalınan sanat eserlerinden birisi. Yakıldı, gizlice yurtdışına çıkarıldı, çalıntı mal olarak satıldı, Avusturya tuz madenlerinde gömüldü, insanlığın kirli parmak izleri üzerinde. Devasa robot kolları ve 96 LCD ekranla panelleri kullanarak panoları tekrar yaratmaya, kötü hikâyesini anlatmaya çalışıyorum. Ayrıca tarihi bir figürü robotları kullanarak yeniden yaşama döndürmeye çalışıyorum. Bu onu gömdüğümüz tarihin örtbasını çekip atmak, maskenin ardındaki insanı ortaya çıkarmak girişimi. Sanal gerçeklik anlamında hâlâ geliştirilme aşamasında olan bir projem var. Bu proje teknolojinin bizi kendi kendimize yarattığımız dijital hapisanelerde nasıl tuttuğunu anlatıyor.

16. yüzyıldan kalma, doku- nabileceğiniz, etkileşim içinde olabileceğiniz bir tabloyu yeniden yaratacağım.