

Bilgisayarla Sanat Tarihi

SEKİZ YIL ÖNCE, Gerard Holzmann ve Lillian Schwartz, resimleri tersine çeviren, büyültüp küçülten ve üst üste çakıştıran bir bilgisayar programı üzerinde çalışmalar yapıyorlardı. *Leonardo da Vinci*'nin *Mona Lisa*'sı ve otoportresi, tarama yoluyla bilgisayara aktarıldı. Burada önemli bir nokta, dörtte üç cepheden çalışılmış olmakla birlikte, bu iki resmin karşı yönleri bakıyor olmalarıydı. Otoportre tersine çevrildi; resimlerin boyutları, iki gözbebeği merkezi arasındaki uzaklık aynı olacak şekilde ayarlandı. Ardından, portreler tam ortalarından ikiye ayrıldı ve burun uçları çakıştıran iki farklı yarım, bir araya getirildi.

Araştırmacılar, elde edilen görüntünün, ekranda yukarıdan aşağıya doğru belirmeye başlamasıyla, saç sınırlayan çizgilerin birbirine geçtiğini farkettiler. Daha sonra ekrana gelen alın ve belirgin kaş yapısı, önemli benzerlik taşıyordu. Ardından, gözbebekleri aynı çizgide yer alan gözler belirdi. Son olarak elmacık kemiklerinin, burun ve ağzın tam bir uyum içinde yanyana geldikleri görüldü. Holzmann, ağzı açık kalan Schwartz'a dönerek "programda bir yanlışlık mı var?" diye sormaktan kendini alamamıştı.

Portreler arasındaki benzerliği doğrulayan başka ayrıntılar da vardı. Bir yüzün kendine özgü en önemli özelliklerinden biri olan, iki gözün iç kenarları arasındaki uzaklığın, iki resim arasında sadece % 2'lik bir farklılık gösterdiği saptandı. Ayrıca erkeklerin yüzde 90'ında görülen, öne doğru çıkık kaş yapısı, Leonardo'nun kendi portresinde olduğu kadar *Mona Lisa*'da da oldukça belirgindi. (Bu arada, sözü geçen özelliklerin hiçbirini Leonardo'nun daha önce yaptığı ve *Mona Lisa*'ya hazırlık çizimleri olarak kabul edilen çalışmalarında görülmemektedir. Öte

yandan, X-ışınlarıyla yapılan araştırmalarda, bu çizimlerin, *Mona Lisa* tablosunda, yağlı boyanın altındaki eskizle benzerlikler taşımakta olduğu saptandı).

15. yüzyılın sonlarına doğru Milano'yu terkeden Leonardo, daha sonra üzerinde yıllarca çalışacağı *Mona Lisa*'nın ilk eskizini de beraberinde götürmüştü. Sanatçı, 1519'da öldüğünde resim yanındaydı. Schwartz'e göre, resmini, modelinin yokluğunda tamamlayan Leonardo, kendini model olarak kullandı ve resmi kendi yüzünün özellikleriyle bütünlendirdi. Otoportresindeki öğeleri, ilk modeldeki özelliklerin yerine kullanmak ve birbirleriyle kaynaşmalarını sağlayabilmek için, yeni uygulamaya başladığı, *sfumato* adı verilen gölgeleme tekniğinden yararlanmıştı.

Leonardo'nun kıvrımlara olan tutkusu, belki de en önemli ipuçlarından birini sağladı. Sanat tarihçisi Roy McMullen, *Mona Lisa*'nın giysisinin üst kısmında yer alan, sonu yokmuşçasına düğümlerle bezeli karanfil yaprağı desenlerinin rastlantısal olmadığını söylüyor. Düğümler, Leonardo için ilgi çekici bir konuydu; bir defasında benzer bir sepet süslemesini, kendi ismini bezemekte kullanmıştı.



Mona Lisa'nın ilk modelinin Aragon Düşesi Isabella olduğu tahmin ediliyor (Rönesans dönemi tarihçisi Vasari, söylentilerden yola çıkarak, modelin *Mona Lisa* Gherardini olduğunu ileri sürer; yani ressamın kendisi). Öte yandan, ilk eskizle *Mona Lisa*'nın son hali (üstte) arasında ancak yüzeysel bir benzerlik söz konusudur; gözler, burun ve çene farklılık gösterir. Bununla beraber, Isabella'nın ilk eskizinin, *Mona Lisa* tablosunda, yağlı boyanın altındaki eskizle benzerlikler sergiliyor olması, portrenin yapılış sürecinde uğradığı değişiklikleri açıklaması açısından önemlidir.

Sepetçilikte kullanılan bodur söğütün İtalyancası *Vinco*'dur. *Vinco* ile *Vinci* arasındaki bağlantı, *Mona Lisa*'nın modelinin kim olduğu sorusunu da açıklığa kavuşturuyor: Leonardo'nun bizzat kendisi.

Araştırmacılar, Milano'daki *Santa Maria delle Grazie Manastırı*'nin yemekhanesinin duvarında bulunan *Son Akşam Yemeği*'ne baktıkça nerede durmak gerektiği konusunu uzun zamandan beri tartışmıştı. Leonardo, *fresk*'te yer alan duvar halılarını resmederken, yemekhanenin resme bitişik duvarlarına da bant biçiminde süslemeler yapmıştı. Duvar halıları ve süslemeler, yerden 5 metre yükseklikten bakılmadıkça aynı çizgide görünmezler. Fresk, Leonardo tarafından, yemekhanenin bir uzantısı olarak düşünülmüş; ancak, yanlışlıkla başarısızlıkla sonuçlanmış gibi görünür.

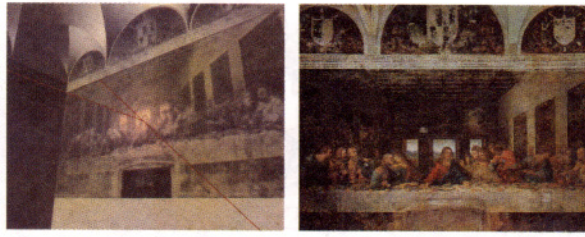
Freskte resmedilen oda, esere farklı noktalardan bakabilmek amacıyla, üç boyutlu olarak bilgisayarda oluşturuldu. Leonardo, gerçek doğrusal perspektif yerine, genelde tiyatro sahnelerinde kullanılan, bir takım yanlışlamalar yoluyla perspektifin daha etkileyici olmasını sağlayan bir yöntemden yararlanmıştı. Sanatçı, resmi oluştururken, bir sahne tasarlar gibi, İsa ve havarileri öne yerleştirilmiş, yere ve masaya eğim vermiş, yan duvarları farklı uzunluklarda düşünmüş ve değişen boyutlardaki duvar halılarını farklı aralıklarla yerleştirmişti.

Öte yandan yemekhanenin içinde, süslemelerle duvar halılarının, başka noktalardan bakıldığında da aynı çizgi üzerinde görüldüğü saptandı. Bir zamanlar, yan duvarda, freske 6 metre uzaklıkta, bugün duvarla kapalı olan bir kapı varmış. O zamanlar, odaya giren ve resme bakan herkes, yemeğin yemekhanede yendiği ve İsa'nın elini uzatarak kendisini davet ettiği izlenimine kapılmış. Leonardo'nun açıkça düşündüğü gibi, resme yanlardan bakmak, yemekhanenin yan duvarları boyunca dizili duran masalarda yemek yiyen keşiflere, yemeklerini İsa'yla paylaşıyor gibi hissi veriyor olmalıydı. Bilgisayarda yeniden oluşturulan resimde, İsa'nın ha-

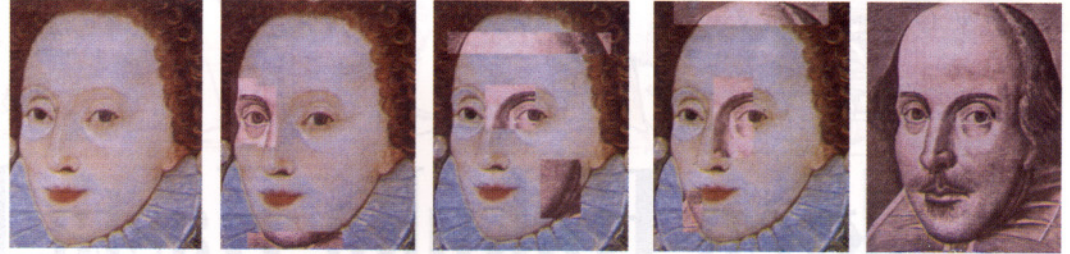
vada asılmış izlenimi veren (sonradan freskin içinden açılan kapı yüzünden zarar gören ve ancak eski bir kopyadan elde edilebilen) ayaklarının, çarşıya gireceğinin işaretini verir gibi duran asıl vücut figürünü tamamladığı anlaşılmıştır.

Leonardo'nun 700 grotesk'i başka bir ilginç araştırma konusudur. Söz konusu olan, Leonardo'nun bu eskizleri yaparken hayal gücüne mi, gerçek yaşam gözlemlerine mi dayandığı sorusudur. Leonardo'nun yüz resmi yaparken oranları belirlemede kullandığı genel ilkelerle uyumadığından, bu garip yüzler, birçok sanat tarihçesini yanıltmıştır.

Yüzlere ait öğeler ve konumları dikkate alındığında, grotesklerin aslında "normal" oldukları ortaya çıkar. Leonardo, ilkelerinin kendisine hak tanıdığı tek kaçış yolunu kullanmıştı: çene, burun, ağız ve alınları olduğundan büyük, abartılı göstermek. Sanatçının kendi ağzından belirttiği gibi "kaşın, dudakların boyunla birleştiği yere... çenenin (arka) açısına... kulağın üst sınırına olan uzaklığı... başın büyüklüğünün yarısının, bir kenarın uzunluğuna denk geldiği bir kare oluşturur". Groteskler gerçek hayattan çıkmış gibidir; çünkü oranları "doğru"dur. Yüzyıllardır gizemini ko-



Milano'daki Santa Maria delle Grazie Manastırı yemekhanesinin bilgisayarda yeniden oluşturulmuş üç boyutlu görüntüsü. Yemekhanenin özgün halinde, yan duvardaki kapıdan giren birinin bakışları doğal bir akış içinde, ilk olarak İsa'nın eline, ardından İsa'nın başına, oradan duvar halılarının üst çizgisine ve son olarak da süsleme biçimindeki banlıları izleyerek gerçek mekana yönelir.



Kraliçe Elizabeth'in portresiyle, Shakespeare'inki ilk bakışta pek de birbirine benzer görünmeyebilir. Ancak, yüzlere ait birçok öğe aslında aynıdır. Shakespeare'in resminden alınan parçalara Kraliçe'ninkiyle karşılaştırıldığında (gizem çizgisi adıyla anılan) sol çenedeki çift çizginin gerçek nedeni ortaya çıkar. Portrenin sağ tarafını mihenk alan Droeshout, sıra sal çene geldiğinde yüzü inceltme gereği duymuştur. Ressam, önceki ilk çene çizgisini vurgulamak için çizginin kendisine ve bitişikteki alana gölge vermiş ancak yine de ikinci çene çizgisinin görünmesine engel olamamıştır. Sol şakağı saçlarla örtmüştü; ancak, Kraliçe'nin alınını olduğu gibi koruduğu için Shakespeare'in alını garip bir biçimde şişkin bir hal almıştır.

ruyan bir başka soru da, Shakespeare'in portrelerinin, şairin kişiliği hakkında verebileceği ipuçları konusudur. Bazı uzmanlar, oyunlarının 1623 *First Folio* baskısında kullanılan gravürün, ünlü şairin gerçeğe en yakın portresi olduğu kanısındadır. *Martin Droeshout* adlı genç bir sanatçıya ait bu gravür, bir buçuk yüzyıl sonra Thomas Gainsborough tarafından ağır biçimde eleştirilir: "daha aptal bir surat görmedim. Böyle bir aklın, böyle az bulunur bir yeteneğin, böyle bir yüzün arkasından kendini gösterebilmesi olanaksız". Gerçekten de, portredeki şişkin alın, anatomik anlamda gariptir. Boyundaki çift çizgi ise bazılarına göre bir maskeyi temsil etmektedir.

Dönemin ünlü kişilerine ait portrelerin, bilgisayarda dijital yöntemler kullanılarak karşılaştırılması sonucunda, Shakespeare'in portresindeki birçok çizginin, George Gower'in yaptığı, Kraliçe I. Elizabeth'in portresindekilerin aynısı olduğu ortaya çıktı. Gözler, burun ve yüz eğrileri kusursuz bir uyum içindeydi. Öte yandan, bazı öğelerde garip sapmalar farkediliyordu. Shakespeare'e bir yüz yaratmak zorunda olan Droeshout, kraliçenin yüzünün bir çizimini temel almış

olmalı. Sanatçılar, çoğu zaman bu çeşitlülere başvurmadan çekinmez. O dönemde, bütün kraliçe portrelerinin temel almak zorunda olduğu bu tür çizimlerin yaygın biçimde kullanıldığını unutmamak gerekir.

Metali işlemek zahmetli bir iştir. Belki de, yüzün sol tarafını tamamlayan Droeshout, bir süre ara vermiş; yeniden başladığında ise, bilerek ya da bilmeyerek özgün çizimde değişiklikler yapar. Sağdaki çene çizgisi, kraliçenin yüzünün dış hatlarını izliyor olmakla beraber yer değiştirir. Baş uzar ve şişkin bir biçim alır. Böyle olunca, çene ince bir yüz için fazla geniş kalır. Bunu düzeltmek isteyen Droeshout ikinci bir çene çizgisi koyar.

Her ne kadar Shakespeare'in oyunlarındaki yüzünün kraliçenin çizimine dayandığı ortaya çıktıysa da, eserlerinin gerçek sahibinin kim olduğu sorusu hâlâ ciddi bir tartışma konusu. Bilgisayar, bir yandan bazı bilmece-leri çözmemize yardım ederken, diğer yandan başka bilinmezlerin daha da alevlenmesine yol açıyor.

Lillian Schwartz
Scientific American, Nisan 1995.
Çeviri: Kuyaş Örs



Leonardo'nun groteskleri, garip görünüşlerine karşın, aslında ressamın normal yüzler çizmekte kullandığı ilkelere bağlı kalmakla çizilmiştir. Kaşın çizgisi, kulağın üst sınırı, çenenin arka kısmı ve dudakların altı, karenin köşelerini tanımlar. Leonardo bu resimde ağız, burun ve boynu abartarak çizmiştir. Parçalara ayrıldığında, yüzün bir öğesinin, bir başka yüzdeki öğenin aynısı, ancak farklı boyutta olması görülebilir. Çizimler, bu şekilde, günlük yaşamdan alınmışçasına gerçeklik kazanır.

