

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT ve TASARIM ANASANAT DALI
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SANAT ÜRETİM ORTAMI OLARAK GÖRÜNTÜ

**MENEKŞE SAMANCI
12715001**

**TEZ DANIŞMANI
YRD. DOÇ. MUAMMER BOZKURT**

**İSTANBUL
2014**

TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SANAT ÜRETİM ORTAMI OLARAK GÖRÜNTÜ

MENEKŞE SAMANCI
12715001

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 03.09.2014

Tezin Savunulduğu Tarih: 03.09.2014

Tez Oy birliği ile başarılı bulunmuştur.

Unvan Ad Soyad

Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Muammer F. BOZKURT
Jüri Üyeleri : Yrd. Doç. Mehmet Şah MALTAŞ
Doç. Seçkin AYDIN

İmza



İSTANBUL
EYLÜL/2014

ÖZ

SANAT ÜRETİM ORTAMI OLARAK GÖRÜNTÜ

Menekşe Samancı

2014

Fotoğrafın icadına kadar, belirli bir yüzey üzerinde görüntülerin temsillerinin oluşturulmasının en geleneksel yöntemi, resim yapmaktır. Fotoğrafla birlikte elin işlevi, göze yüklenir ve geleneksel resmetme tekniklerinin yerini ışıqla resmetme almıştır. Video ise ışıqla resmetme sürecine daha önce var olmayan ekranı dâhil etmiştir. Ekran, ışıqlı yüzeyin gündelik yaşama kattığı yeni kullanım biçimleriyle toplumsal bir dönüşümün de simgesi haline gelmiştir.

Bu çalışma kapsamında, bir sanat üretim ortamı olarak görüntünün, mitoloji ve felsefe ile olan ilişkisi irdelenip, teknolojik gelişmeler ışığında kavramsal ve biçimsel olarak nasıl dönüştüğü ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Görüntü, Kopyalama, Fotoğraf, Video, Resim.

ABSTRACT

IMAGE AS AN ART PRODUCTION MEDIUM

Menekşe Samancı

2014

Till the invention of photography, the most traditional way of having representations of images on a specific surface was drawing. Along with the photography, the function of the hand has been taken over by the eye and the traditional drawing methods have been placed by portraying with light. Meanwhile videos have included the screen, which had not existed before, into the portraying with light process. Screen has become the symbol of a social transformation with the new usage forms that bright surface put in the daily life.

Within the scope of this study, as an art production media, the image's relation with myths and philosophy and how it has transformed in consideration of technological developments by means of notion and style has been examined.

Key Words: Art, Image, Copy, Photography, Video, Painting.

ÖNSÖZ

Bu çalışma, nitel araştırma yönteminin tarama modeliyle hazırlanmış olup, ulusal ve uluslararası kaynaklardan yararlanılmıştır. Literatür taraması sonucunda, elde edilen kitap, dergi, tez ve elektronik kaynaklara atıflar yapılmış, aynı şekilde görsel sanatlar alan taraması yapıp, konuyla ilgili olduğu düşünülen çalışmaların görselleri de, kuramsal çerçeveyi destekleyecek şekilde örnek çalışmalar olarak yer almıştır.

Araştırma boyunca bilgi ve birikimiyle, maddi ve manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Muammer BOZKURT'a teşekkür etmeyi bir borç bilirim. Aynı şekilde büyük bir özveriyle her türlü maddi ve manevi desteğini esirgemeyen ve her zaman yanımda olan Aileme teşekkür ederim.

Menekşe SAMANCI
2014

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	i
ÖZ	ii
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
RESİMLER DİZİNİ..	v
1. GİRİŞ.....	1
2. GÖRÜNTÜNÜN MİSTİSİZM ve FELSEFEYLE İLİŞKİSİ.....	3
3. GÖRÜNTÜ ve TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ.....	14
3.1.Fotoğraf	14
3.2 Televizyon.....	24
3.3.Film Görüntüsü.....	29
3.3.1.Kısa Film.....	31
3.3.2.Belgesel Film.....	33
3.3.3.Müzikal Film.....	37
3.4.Video Sanatı	39
3.4.1 Video Film.....	41
3.4.2. Video Performans.....	42
3.4.3. Video Enstalasyon.....	44
3.4.4. Video Aktivizmi veya Şahit Videosu.....	45
3.5. Dijital Görüntü.....	48
3.6. Yeni Medya Sanatında Görüntü.....	50
4. SONUÇ.....	56
KAYNAKÇA.....	58
ÖZGEÇMİŞ	62

RESİMLER DİZİNİ

Sayfa no:

Resim 1:	Joseph Kosuthi “Bir ve Üç Sandalye”, 1965.....	5
Resim 2:	Marcel Duchamp, Pisuar , 1917.....	6
Resim 3:	Marcel Duchamp, Şişe Kurutucu, 1914, tekrar üretimi196.....	6
Resim 4:	Larry Wachowski ve Andy Wachowski , The Matrix , 1999.....	7
Resim 5:	Caravaggio, Medusa , 1597, TÜYB, 60 cm × 55 cm.....	11
Resim 6:	Michelangelo, “Creation of Adam”, 1511.....	12
Resim 7:	Eadweard Muybridge, The Horse in Motion , 1877.....	13
Resim 8:	Yves Klain, “Boşluğa Atlayış”, 1960.....	18
Resim 9:	Michael Haizer, “Çifte Negatif”, 1969.....	19
Resim 10:	Richard Long, Peru’da Bir Çizgide Yürümek, 1972.....	20
Resim 11:	Robert Smithson, “Spiral Dalgakıran”, 1970.....	20
Resim 12:	Robert Smithson, “Spiral Dalgakıran”.....	21
Resim 13:	Jim Denevan, Sand , 2010.....	21
Resim 14:	Robin Rhode, İsimsiz (Yo-Yo) , 15 adet e-baskı , 2005.....	22
Resim 15:	Robin Rhode, Taş Bayrak , 9 adet, e-baskı, 2004.....	23
Resim 16:	Pipilotti Rist, Das Zimmer (Oda) , 1994/2000.....	26
Resim 17:	Joseph Beuys, Familie Beuys Seith , 1972.....	27
Resim 18:	Richard Billingham, Akvaryum , 1998.....	28
Resim 19:	Christian Jankowski, Telemistica , 1999.....	28
Resim 20:	Lumière Kardeşler, Fabrikadan Çıkış , 1895.....	30
Resim 21:	Charlie Chaplin, The Kid , 1921.....	32
Resim 22:	Flaherty, Nanook of the North , 1922.....	35
Resim 23:	C. Nuridsany ve M. Perennou, “Çayırın Sakinleri, 1996 Belgesel	36
Resim 24:	Adrian Malone, Cosmos; A Personal Voyage , 1980.....	37
Resim 25:	Alan Crosland, The Jazz Singer , 1927.....	38
Resim 26:	Rob Marshall, “ Chicago ”, 2002.....	39
Resim 27:	Nam June Paik, Küresel Kanal , 1973.....	40
Resim 28:	Nam June Paik, Günaydın Bay Orwell , 1984.....	40
Resim 29:	Alan Parker, The Wall , 1982.....	42
Resim 30:	Joseph Beuys, Felt TV , Shown in TV broadcast, 1970.....	43
Resim 31:	Nam June Paik, TV-Buddha , 1974.....	44
Resim 32:	Çekeni Bilinmiyor, “Rodney King’in Dövülme Videosu”, 1991..	46
Resim 33:	Seven Beyer (Phase 7), Onskebronn , 2010.....	49
Resim 34:	Seven Beyer (Phase 7), Onskebronn , 2010.....	50
Resim 35:	Ernest Tuely, White Elk Tracer , 2014.....	52
Resim 36:	Ernest Tuely, White Elk Tracer , 2014.....	53
Resim 37:	Ernest Tuely, White Elk Tracer , 2014.....	54
Resim 38:	Ernest Tuely, White Elk Tracer , 2014.....	55
Resim 39:	İspanya Altamira Mağaraları Paleolitik Dönem Resimleri	55

1. GİRİŞ

Görüntü üzerine birçok tanım yapılabilir. Kullanım alanına göre farklı anlamlar ifade eden görüntü;

Gerçekte var olmadığı hâlde varmış gibi görünen şey, hayalet.

Manzara.

Herhangi bir nesnenin mercek, ayna vb. araçlarla oluşturulan biçimi, hayal.

Sayı doğrusu üzerinde bir sayıya karşı gelen nokta.

Bir film üzerinde sıralanmış resimlerin gösterici yardımıyla ekrana art arda düşürülmesi sonunda hareketin yeniden kurulmasıyla ortaya çıkan görünüş, görüntülük üzerindeki hareketli resimler bütünü.

Bir nesnenin çeşitli noktalarından çıkan ışık ışınlarının, bir ışıksal dizgeden geçtikten sonra oluşturdukları biçim.

TV

Bir nesnenin sureti veya tekrar meydana gelmesi.

Işınların etkisi veya mercek vasıtasıyla meydana gelen görüntü.

Film ya da şerit filmde tek bir devinimi belirten resim.

Gibi birçok şekilde tanımlanabilir.

Bütün bu tanımların özüne indiğimizde bir varlık kavramının söz konusu olduğunu görürüz. Gerçekte, yansımada, uzayda, rüyada, hayal dünyasında nerede olursa olsun her şeyden önce görüntü zihnimizde var olur. Zihinde var olamayan görüntü, görme işlevinden öteye gitmez.

Görüntü aslında bir kopyadır, bir yansımadır. Önce zihinde var olur daha sonra çeşitli yöntemler veya durumlarla karşımıza çıkar. Ve karşılaşıldığı duruma göre farklı anlamlar ifade eder.

Anlamlar oluşturan görüntü, imgeleri, imgeler de bir düşünceyi, bir hareketi, bir nesneyi veya olayı önce kodlayıp sonra başka zihinlere aktararak o düşünceyi saklama ve çoğaltma görevini üstlenerek kültürü ve dolayısıyla gerçek anlamda insanı yarattı. İlk imgeleme belki bir hareketle, bir sesle veya görsel/biçimsel bir işaretle ortaya çıkmış olması ihtimali oldukça yüksektir. Bu ihtimal çerçevesinde ilk imgeleşimlerin hem günümüz sanatlarının hem de kullandığımız iletişim türlerinin ataları olduğu söylenebilir.

Bu çalışma kapsamında, bir sanat üretim ortamı olarak görüntünün, mitoloji ve felsefe ile olan ilişkisi irdelenip, teknolojik gelişmeler ışığında kavramsal ve biçimsel olarak nasıl dönüştüğü ele alınmıştır.

Çalışma, genel olarak iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, görüntünün mistisizm ve felsefeyle olan ilişkisi incelenmiştir. Bu bölümde, antik dönemden günümüze kadar görüntü üzerine çalışmalar yapmış olan filozofların düşünceleri irdelenmeye çalışılmış ve bu paralelde eser üreten sanatçıların işlerinden örnekler verilmiştir.

İkinci bölümde ise görüntü ve teknoloji konusu başlığı altında ele alınmıştır. Bu bağlamda, sanat ve tekniğin birbirini nasıl geliştirdiği ve bilimsel icatların birer sanat formlarına nasıl dönüştüğü tarihsel örneklerle ele alınmaya çalışılmıştır. Sanattaki bu teknik gelişimin, sanatı sadece biçimsel olarak değiştirmedigine, sanatta aynı anda kuramsal/kavramsal değişimlere/devrimlere yol açtığına, teorik ve uygulamalı örneklerle yer verilmiştir.

2. GÖRÜNTÜNÜN MİSTİSİZM VE FELSEFE İLE İLİŞKİSİ

Bu çalışma kapsamında, görüntü bir sanat üretim ortamı olarak ele alınmaktadır. Bu anlamda görüntü; sanatçı tarafından, belirlenmiş bir yüzey üzerine aktarılan, bazen bir gerçekliği temsil eden, bazen kendi gerçekliğini oluşturan, bazen de kendisinin bir gerçekliğe dönüştüğü, teknik tarafından sürekli olarak geliştirilip dönüştürülen ve dönüştükçe sanat ve görüntüye dair algıları değiştiren bir ortamdır.

Görüntü hayatımızın her alanında yer almaktadır. Basılı yayınlardan, reklamcılığa, sinemadan, televizyona, toplu taşıma duraklarından, cep telefonu ekranlarına kadar hayatımızın her alanında ve her anında değişik formlarda karşımıza çıkmaktadır. Görüntünün hayatımızda bu denli farklı alanlarda kullanılması ve farklı ihtiyaçları karşılaması, görüntüyü açıklamaya çalışan düşünürlerin de çok farklı yaklaşımlar sergilenmesine yol açmıştır.

Görüntü ile ilgili düşünceler üreten düşünürlerin bir kısmı görüntünün bir gerçeklik mi yoksa bir temsil mi olduğunu tartışırken, diğer bir kısmı da görüntünün aslında gerçeği manipüle edip yepyeni bir gerçeklik kurguladığını savunmaktadırlar. Bu bölümde bu düşünürlerden bazılarının görüşlerine yer verilip bu görüşleri destekleyecek nitelikte sanat eserlerinin görsellerine yer verilmiştir.

İlk olarak, Antik Yunan düşünürlerinden olan Platon'un (MÖ 427 - MÖ 347) görüntü üzerine düşüncelerini incelemeye başlayabiliriz. Platon, görüntüyü açıklarken model ve kopyanın ilişkisi üzerinde durmuş ve kopyanın iyi bir kopya olması için bilindiği gibi modelin tözüne sadık olması gerektiği fikrini öne sürmüştür. Görüntü kavramının üzerinde durulduğu Sofist (2000, 83) kitabında, model ve kopyayı birbirinden ayırmaktan çok, kopya ve görüntüyü ayırmaktadır. Buna göre sonsuza dek olan oluş, görüntünün maddesidir ve bu ideanın eyleminden kurtulmaktadır. Bu şekilde de hem model hem de onun kopyasına karşı çıkmış olur. Platon, gerçeğin idealar olduğunu, varlığın da bu ideaların gölgesi/kopyası olduğunu savunur. Platon, *Devlet* (2013, 77) adlı kitabında, idea ve kopyayı açıklarken marangoz ve ressam örneği vermiştir, ona göre, bir marangoz masa yaparken masa ideasını düşünür ve

masayı yapar. Bir ressam ise marangozun yaptığı masaya bakarak masanın resmini yapar, yani ideanın kopyasının kopyası, diğer bir anlamla gölgenin gölgesi. Platon'a göre, masanın ideasını bildikten ve kopyası olarak masanın kendisini gördükten sonra masanın resmine gerek yoktur.

Platon'dan farklı düşünen Joseph Kosuth ise, varlığın, dildeki karşılığı (sözlük karşılığı) ve imajının (görsel kopyası) varlığın kendisinden daha farklı olduğunu, ve birbirlerinin kopyası veya taklidi olmadığını savunur. Kosuth'un 1965 yılında yaptığı, "Bir ve Üç Sandalye" isimli çalışması nesnenin, kendisi, imajı ve sözlük anlamını birlikte sergileyerek bu üçü arasındaki ilişkiyi ve/ya ilişkisizliği ortaya koymaya çalışmıştır. Ortada nesnenin kendisi, yani sandalye, bir tarafında sandalyenin fotoğraf baskısı, diğer tarafında ise sandalyenin sözlük anlamı bulunmaktadır (Resim 1).

Sanatçının teklifi açıktır. Nesnenin görüntüsü ve sözcüklerle yapılmış tanımları arasındaki ilişki üzerinde kafa yormamızı ister bizden: Gerçek, taklit, kopya ve temsil denen şeyler nedir? Beş duyumuzla, algıladığımız şey mi, yoksa bunların ötesindeki bir kavram mıdır gerçek? Nesne mi kavramın, yoksa kavram mı nesnenin taklididir? (Süzen, 2010, 150)

Mehmet Yılmaz ise Kosuth'un bu işini Platon'un idea kopya ilişkisine benzer bir örnekle açıklamaktadır. Yılmaz'a (2006, 56), göre; "Gördüğümüz kadarıyla, ortadaki sandalye ağaçtan yapılmış. Uzayda yer kaplayan, üstüne oturulabilen gerçek bir sandalyedir. Günlük yaşamda kimse bu sandalyenin taklit ya da kopya olduğunu düşünmez. Oysa oradaki, kendisinden önceki bir sandalyenin; önceki de kendisinden daha önceki bir sandalyenin, o da kendisinden çok daha öncekinin... taklidi ya da kopyası değil midir?"



Resim1; Joseph Kosuthi “Bir ve Üç Sandalye”, 1965

Ahşap Sandalye, Fotoğraf baskı,

Sandalye; 82 x 37.8 x 53 cm, Fotoğraf; 91.5 x 61.1 cm, Yazı paneli; 61 x 61.3 cm.

Aslında modellere bağlı olmamak, modellerden kopmak, modelin doğasının değişmesi işlemidir. Kopyadan modele mesafe fazla değildir. Orijinal kendi kendisini taklit eder; Duchamp'ın 'Ready-Made'leri “Pisuar” ele alındığında veya “Şişe Kurutucu”ya bakıldığında, bunun gerçek mi sahte mi, yoksa gerçek sahte mi ve sahte gerçek mi olduğu aniden söylenemez olur (Resim 2, 3). Duchamp modelinin doğasını değiştirmiştir ve onu simülakr¹ mertebesine erdirmiştir. Neticede, modelin içine bir konfüzyon sokan simülakrın bozucu bir gücü vardır. 'Bu şekilde modelin modeli haline gelir. Bu demektir ki, modelin önüne geçmiştir, evvelindedir, var olan modelden sonra gelip onu taklit etmek yerine modelden önce gelir. Kökeni değin olan model, bu şekilde, bozulmuş olur. Çünkü simülakr kopyanın kopyası değildir. Kopya ile simülakr arasındaki doğa farkı şudur. Kopya benzetme üzerine kurulu bir imajdır. Bu nedenle 'kopyaların benzerliğinin türediği aynının modeli, kopyalara hakim olan modele simülakr tanımlanamamaktadır. Simülakr değerinden düşmüş bir

¹ Boudrillard (2003, 10) Simülakr'ı “Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm” olarak açıklamaktadır. Boudrillard'ın bu açıklamasından yola çıkarak, *Görünümün*, “-miş gibi” yaparak kendi gerçekliğini yaratması ve bu şekilde yeni imgeler, anlamlar, nesnelere ve yaşam biçimleri oluşturması olarak ele alabiliriz.

kopya değildir, hem orijinali ve kopyayı, hem modeli ve hem de yeniden üretimi yadsıyan pozitif bir gücü içinde taşır.



Resim 2; Marcel Duchamp, **Pisuar**, 1917
Porselen, 360 x 480 x 610 mm



Resim 3; Marcel Duchamp, **Şişe Kurutucu**, 1914, tekrar üretimi 1964.
Çinko kaplanmış, Demir Şişe kurutucu.

Anlaşılabildiği gibi simülasyon doğru-yanlış üzerine kurulu bir gerçeğin bittiğini gösterir. Simülasyon doğru ve yanlış modellerini yok eder, çünkü artık neyin doğru neyin yanlış olduğunu bilemez duruma gireriz. Roland Barthes (1998, 23) günümüzün aydınlarının 'talihsizliğini' neyin yanlış neyin doğru olduğunu bilememelerinde görür. Simülasyonun dayandığı model artık model olmaktan çıkmıştır. Baudrillard (2003, 32) bunu açıklarken, simülasyon imajların safhalarını şu şekilde sıralar; bunlar temsiliyet fikrine karşı çıkarlar:

'Temel bir gerçeğin yansımasıdır.

Temel bir gerçeği maskeler ve doğasını değiştirir. Ne olursa olsun herhangi bir gerçekle ilgisi yoktur'

Gerçeğin, gerçek olmayan tarafından maskelenmesi veya asıl gerçeğin, başka bir gerçek tarafından maskelenmesi... Konusunu felsefe, mitoloji ve dinlerden alan, yönetmenliğini Larry Wachowski ve Andy Wachowski'nin yaptığı ve 1999'da vizyona giren *The Matrix* isimli film, gerçek ve gerçeğin gizlenmesi, yapay gerçeklik konularının işlendiği görüntünün aslında sadece zihinde var olduğunu, zihin gücüyle değiştirilebileceğini savunmaktadır (Resim 4).



Resim 4; Yönetmenler: Larry Wachowski ve Andy Wachowski , **The Matrix**, 1999
Sinema Filmi, 136 Dakika

Görüntüyü bir imge olarak ele alan Berger'e (2009, 43) göre; "İmgeler, başlangıçta orda bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Ancak zamanla imgenin canlandığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşılmıştır. Böyle olunca imge bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü -böylece konunun eskiden başkalarınca nasıl görüldüğünü de- anlatmaktaydı. Daha sonraları imgeyi yaratanın kendine özgü görüşü de, yaptığı kaydın bir parçası olarak kabul edildi. İmge, Y'nin X'i nasıl gördüğünü kaydeden bir şey oldu."

Bu görüş, Walter Benjamin'in sözünü ettiği *Hikâye Anlatıcısı* kavramı ile oldukça örtüşmektedir. Çünkü Benjamin'e göre; bütün hikâye anlatıcılarının beslendiği kaynak, ağızdan ağıza aktarılan deneyimdir. Benjamin'e (2008, 121) göre, her hikaye dinleyicisi aynı zamanda potansiyel bir anlatıcıdır da. Her anlatıcı, hikayeyi kendi bakış açısıyla algılar ve anlatır."

Hikâyenin, anlatıcısının yorumuyla yeniden yaratılması, gerçekliğin yeniden kurgulanması anlamına da gelebilir. Görüntünün, gerçeğin yeniden üretildiği bir ortam olduğunu savunan Leppert'e (2002, 63) göre; "Durağan ya da hareketli tüm görüntüler, hatta gerçekte var olmayanlar da var olan bir nesnenin ya da bir düşüncenin, belirli bir yüzey üzerinde yeniden üretimidir. İmgeler bize asıl dünyayı değil, seçilmiş bir dünyayı gösterir ve gösterilenler, gerçeğin temsilleri, yeniden sunumlarıdır."

Her görüntü, aynı zamanda gerçeğin bir temsilini oluşturmaktadır. Yüzyıllardır süre gelen resim tarihi, aslında aynı zamanda bir temsiller tarihi olarak değerlendirilebilir. İnsan duyusuna dayalı oluşan 'gerçeklik', ekranda oluşan ise 'temsil' olarak tanımlanmaktadır. Ekran görüntüsünde oluşan temsilin algılanması için duyuşal süreçlere gereksinim vardır. Retinada oluşan imge ile ekranda oluşan imge arasındaki temel fark da burada yatmaktadır. Biri insan duyusu tarafından, diğeri ise teknoloji tarafından üretilmektedir. Ancak iki boyutlu bir yüzeyde oluşan temsiller, üç boyutlu gerçek dünyadaki görüntülerden kolaylıkla ayrılır ve temsil ile gerçek arasındaki ayrım ekranın iki boyutluluğunda sabitlenmektedir. Gerçek görüntü stereoskopik olmasından dolayı üç boyutlu olarak görülmektedir. Ekran görüntüsü ise ekranın iki boyutlu yüzeyinin sınırlılıkları içerisinde kalmaktadır.

Block'a (2008, 28) göre; "Gerçek görüntülerin temsillerinin oluşturulduğu ekran kavramını iki boyutlu yüzeylerdir. Bu yüzeyler; televizyonun, bilgisayarın, cep

telefonu, bankamatik ekranıdır. Müzelerde asılı resim çerçevelerini ve kitaplardaki resimli alanları bile, bu kavram içinde görmektedir. Buradaki temel ayrım ise yaşadığımız dünya ile ekran arasındaki gerçeklik ve temsil kavramları ile örneklendirilmektedir. Ekran dünyası kamera, kalem, fırça ya da farklı bilgisayar ortamları ile üretilmiş ekran görüntülerinden oluşmaktadır. Bu dünya içine geleneksel resimden, sayısal video görüntülerine kadar birçok imgeyi dahil etmek mümkündür”.

Tasavvuf'a göre görüntü; Tasavvuf² felsefesinde evren tek bir varlıktır. Bu tek varlık Tanrı'dır. Ezeli ve ebedi olan, yani sonsuzdan gelip sonsuza giden Tanrı, zaman ve mekan (yer) var olmadan önce vardır, hep var olacaktır. Bu tek varlığa, Tanrı'ya, Vücut-i Mutlak denmektedir. Vücut-i Mutlak, yani Tanrı, bütün güzellikleri, iyilikleri, olgunlukları da içerir, onun için de, aynı zamanda, Cemal-i Mutlak, Hüsn-i Mutlak, Hayr-i Mutlak, Kemal-i Mutlak'tır. Tanrı önceleri kendi evreninde, güzelliğin görkemiyle çevresine ışık saçmaktadır. Ama bu güzelliği görecektir yoktur. Oysa güzellik görünmek istemektedir. Tanrı da görünmek, tecelli etmek istemiş, bir aynaya bakar gibi, Adem-i Mutlak'a, yani yokluğa bakmış, 'Kün' emrini vermiştir. 'Kün', yani ol deyince evren olmuştur. Demek ki bu evrende görülen şey Vücut-i Mutlak'ın Adem-i Mutlak'a yansımasıdır, yani evren Tanrı'nın yoklukta yansıyan görüntüsüdür. Öyleyse insan da Tanrı'nın görüntüsünden bir parçadır, Tanrı'dan bir parçadır. Tanrı o aynadan yüz çevirince ki aslında o ayna da bir kuruntu, bir hayaldir, bütün evren yok olacaktır. Yani Vücut-i Mutlak Adem-i Mutlak'a bakmadığı anda bu hayal alemi, görüntünün aynadan silindiği gibi silinecek, o ayna bile yok olacak, yalnızca Tanrı kalacaktır.

İnsan, yaşadığı sürece maddeye bağlı bir varlıktır ve dolayısıyla, diğer bütün varlıklar gibi Tanrı'nın yoklukta bir görüntüsünden başka bir şey değildir. Tanrı yarattığı bütün varlıklara kendi isimlerinden/özelliklerinden verir. Yani Tanrı'nın isimleri her varlıkta farklı farklı tecelli eder. Tasavvuf Felsefesinden yola çıkarak, sanattaki ki görüntüyü de; görüntüyü/eseri tasarlayan sanatçıların birer görüntüleri olarak tanımlayabiliriz.

² Tasavvuf, Tanrı'nın birliğini ve evrenin oluşunu varlık birliği (Vahdet-i Vücut) anlayışıyla açıklayan din ve felsefi akımdır. Tasavvuf, ayrıca Tanrı, evren ve insanı bir bütün içinde görme ve insanın Tanrı ile insanın başka insanlarla, insanın kendisiyle olan ilişkilerini bu bütünde arama ve açıklama yolu olarak da tanımlanır. Tasavvuf, toplum hayatıyla geniş bir şekilde kaynaşmış, bir duyuş, düşünüş ve inanış sistemi olarak da bilinmektedir.

Mitolojide, görüntüde mistisizm ön plandadır. Mistisizm³, kimilerine göre Grekçe' de 'gözlerini kapamak' anlamına gelen 'myein' sözcüğünden türetilmiştir. Bu tanımdan da çıkaracağımız gibi mitolojide ki görüntü kavramı; hayali, rüyamsı ve masal dünyasını andıran bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Görüntüler somut kavramlardan çıkarak soyutlaşarak büyü bir atmosfere dönüşür.

Mitolojik görüntülerle Rönesans Resimleri arasında büyük benzerlik vardır. Özellikle ışık kullanımı anlamında ki benzerlik dikkati çeker. Özellikle Caravaggio'nun resimlerinde, mitolojik öğeleri betimlediği görüntüleri görmekteyiz. Figürleri, olayın 'en can alıcı' noktasında betimlemeyi başarmıştır. Yunan Mitolojisinin 'Yılan saçlı taş bakışlı' gorgonu olan Medusa, efsaneye göre baktığı kişiyi taşa çevirmektedir. Zeus'un oğlu Perseus, kalkanını siper ederek Medusa'nın bakışlarını kendine yansıtır ve onu taşa çevirerek daha sonra da başını keser. Caravaggio, Medusa adlı tablosunda, Medusa'nın yüz ifadesini tam da olayın en dramatik anında, bir 'fotoğraf makinesi' gibi yakalamıştır (Resim 5). Tabloya bakan izleyici, Perseus'un yaşadığı dehşeti ve Medusa'nın kafasının kesilmesini an be an kendisi de yaşar. Resimdeki görüntüde ışık-gölge karşıtlığı dramtizasyonu arttırarak, resme daha gerçekçi bir hava verir, böylece ışık doğallaşır, yapaylık ortadan kalkar.

³ İnsanın mantık ve akıl yürütme yoluyla erişemediği ilahi ve doğüstü denilen 'hakikatler' i derin bir sezgi ile arama yoludur.



Resim 5; Caravaggio, **Medusa**, 1597
TÜYB, 60 cm × 55 cm.

Örnekte de görüldüğü gibi mitolojik hikayeler resmedilerek birer görüntü haline getirilmiştir. Mitlerin oluşumunda ise; geniş açıklayıcı özellikleri, oluşumlarını belirli bir oranda muğlaklaştırmakta olup, efsanelerin kökeni konusunda yazarlar arasında ortak uzlaşısı bulunmamaktadır.

Tüm kültürler kendi dinleri, kahramanları, tarihleri ve benzeri unsurlarına ilişkin anlatıları barındıran kendi mitlerini zamanla geliştirmişlerdir. Bu mitlerin barındırdıkları sembolik anlamların gücü uzun süreler boyunca canlı kalabilmelerin (bazen binlerce yıl boyunca) ana sebeplerindedir.

Mitlerin bir toplamı, bütünü “mitos” olarak adlandırılır. Bunların (mitosların) bir toplamı, bütününe ise “Mitoi” denir. Bunun en önemli bir türü bir kültürün evrenin nasıl yaratıldığına ilişkin görüş ve inançlarını açıklayan ve tanımlayan yaratılış mitleridir. Bunlardan en bilineni ve tüm tek tanrılı dinlerin kabul ettiği ilk insan olan Adem’in Tanrı tarafından yaratılması inancıdır. Bu konuda en iyi bilinen betimleme, Michelangelo’nun 1511 dolaylarında, Sistine Şapeli’nin tavanındaki ünlü bir freksi olan Adem’in Yaratılışı’dır. İncil’deki Yaratılış bölümünden yola çıkarak yapılan

freskte, etrafında melekler olan Tanrı, dokunarak ilk insan olan Adem'i yaratılışı ele alıyor. Fresk'teki Tanrı yaşlı bir erkek olarak temsil edilirken, Adem de yapılı genç bir erkek olarak betimleniyor. İkisi de yatay pozisyonundadır, Tanrının üstünde bedenini saran bir kumaş bulunurken Adem çıplaktır. (Resim 6).



Resim6; .Michelangelo, 1511
Fresk, 280 cm × 570 cm.

Geleneksel resmetme tekniklerinden günümüzün üçboyutlu video teknolojisine kadar geçen tüm süreç içinde ortaya konulan bu görselleştirme çabaları, gerçek nesnelere imgeleme üzerinde odaklanmaktadır. Kimi durumlarda ise zihinsel bir yaratım sonucu ortaya çıkmaktadır. Nesnelere, duyguların, düşüncelerin, tahayyüllerin bir yüzey üzerinde yeniden üretilme süreçleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Her yeniden üretim, bir imge oluşturma sürecine denk düşmektedir. Farklı resmetme teknikleri uygulanarak oluşturulan görüntülerin, daha önce de belirtildiği gibi temel işlevi, temsiller oluşturmaktadır.

Bakan gözün yerine geçen kamera, ürettiği temsillerde daha önce alışık olunmayan bir resmetme geleneğinin temellerini atmaktadır. Görüntünün oluşturulmasında mercek kullanan tüm resmetme tekniklerine özgü optik perspektif dağılımı,

bunlardan biridir. Gerçekliđi ortaya ıkan imge, geleneksel resimde olduđu gibi biricik deđildir (Kılı, 2008).

Walter Benjamin, geleneksel resmetme yntemleri ile olan bu temel farklılıđı fotoğraf ve film zerinden ortaya koymaktadır. zellikle grnt retme ve ođaltma teknolojilerinde yařanan her geliřme, Benjamin'in (2008, 131) yıllar nceki ngrsn krar krar onaylar; “Fotođraflarla birlikte ortaya ıkan imge, sadece bir retim srecinin deđil, aynı zamanda bir ođaltım srecinin nesnesidir. Geleneksel resimde bařlı bařına bir deđiřmez olan orijinallik kavramının yerine konabilecek herhangi bir rn ya da retim sreci yoktur. Bylece ođaltılabilir imgeler retebilme becerisi, fotođraftan sonra ortaya ıkan tm resmetme tekniklerine hkim olacak zellikler arasında sayılabilir”.

ođaltım tekniklerinin olanakları ile evremizin imgelerle kaplandıđı, neredeyse iletiřim srelerimizin ođunun grsel iletiler zerinden gerekleřmeye bařladıđı, evremizdeki gerek nesnelere kadar imge ve ikonların da yer aldıđı yeni bir grsel kltre karřılık gelmektedir.

Bu yepyeni resmetme tekniđi, hem kendine zg bir estetik anlayıřın geliřmesine neden olmuř, hem de var olan sanat anlayıřının yeniden gzden geirilmesi ve yeni sanat biimlerinin ortaya ıkmasında devrim yaratacak teknolojik zemini hazırlamıřtır. Ayrıca var olan geleneksel resmetme tekniđine dayalı grsel kltrn, btnyle dnřmesine yol amıřtır (Lovejoy, 2004).

3. GÖRÜNTÜ VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

Sanat, tarihin her döneminde toplumsal olaylardan olduğu kadar, teknik gelişmelerden de düşünsel ve biçimsel olarak etkilenmiştir. Her yeni teknik gelişme sanatı dönüştürmüş, dönüşen her sanat formu da kendi teknolojisini geliştirmiştir. Özellikle fotoğrafın icadından sonraki hızlı gelişmeler, görüntüye hareketin, sesin rengin de eklenmesiyle yeni sanat türlerinin oluşmasına ortam sağlamıştır.

Durağan görüntü yani fotoğraf, sonrasında sesin kaydı ve daha sonra hareketli görüntü ve bunların tümünün birleşmesi gibi ardı ardına gelen icatların hepsi birer sanatsal form olarak galeri ve müzelerde yerlerini almaya başladılar. Yüzyılımızın başında teknik yoldan yeniden-üretim, geçmişin bütün sanat yapıtlarını kapsamına aldıktan ve bu yapıtların etkilerini en köklü değişimlere uğratmaya başladıktan başka, kendi sanat yöntemleri arasında bağımsız bir yer sağlayabilecek düzeye de ulaşmıştı (Benjamin, 2011, 71).

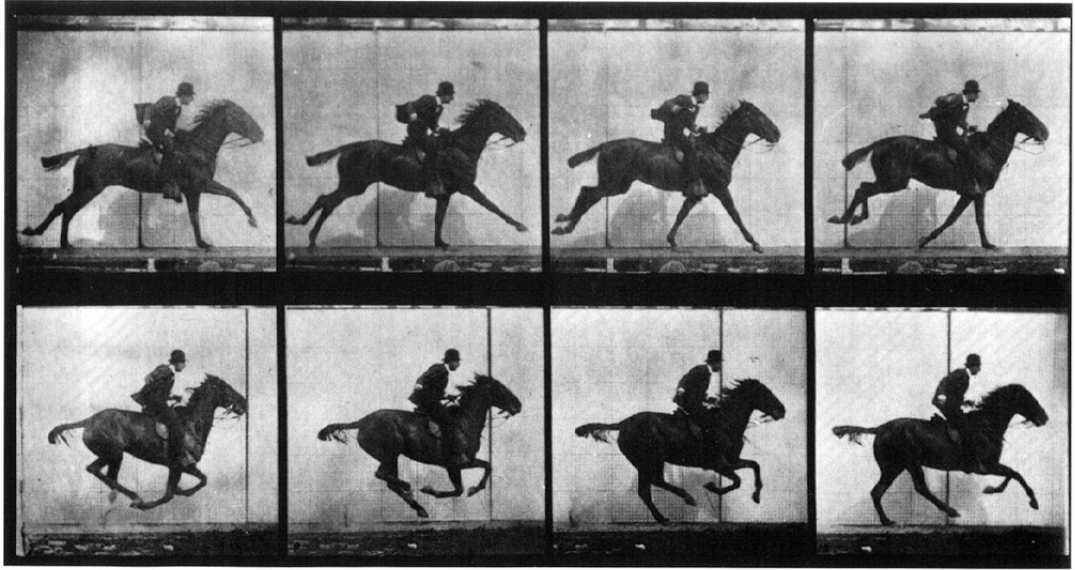
Benjamin'in sözünü ettiği bu teknolojik gelişmelerin, sanatsal ve toplumsal etkilerini kronolojik bir sıraya göre incelemek yerinde olacaktır.

3.1. Fotoğraf

Fotoğrafın bulunmasına kadar, belirli bir yüzey üzerine görüntülerin temsillerini oluşturma sürecindeki en geleneksel yöntem resimdir. Fotoğraf, elin işlevini göze yükler ve daha önce geleneksel resmetme tekniklerindeki el becerisi gereksinimi, teknoloji bilgisine dönüştürür.

Fotoğrafın bulunması, temsil sisteminin doğasında keskin değişimlerin yaşanmasına neden olmaktadır. Yapay bir göz olarak kamera, geleneksel resmetme tekniklerinden farklı olarak gerçeğin temsillerini daha önce olmadığı kadar hızlı, hakiki ve basitçe üretebilmektedir. Örneğin, Eadweard Muybridge 1877'de koşan bir atı

fotoğraflayarak, atın dört ayağının da yerden aynı anda kesildiğini kanıtlamıştır (Resim 7).



Resim 7; Eadweard Muybridge, **The Horse in Motion**, 1877
Seri çekim 12 adet Fotoğraf.

Fotoğraf makinesinin ilk icat edildiği yıllarda, özellikle de yeni icatların kutsandığı bir dönemde doğal nesnelere tüm detayları ve biçimleri ile doğru olarak gösterdiği için resmin yerini sarsar. 1839'da Paul Delarouche fotoğrafın icadı ile “ Bugünden itibaren resim ölmüştür” hükmünü verme ihtiyacını duyar. Ondaki bir adım daha öteye giden ise Charles Baudelaire “Fotografi Sanat Mı?” adlı denemesinde fotoğrafın sanat değil sanayi olduğunu söyler, hiç bir şekilde herhangi bir sanat dalının özellikle de resmin yerini alamayacağını, gelip geçici bir teknolojik heves olduğunu ekler (Hepdinçler, 2010).

Fotoğrafın, sadece mükemmel bir belgeleme aracı olduğu ve onun sanatsal bir dil olamayacağı düşüncesi kısa bir sürede değiştiğinden sonra, fotoğraf da resim ve heykel gibi hatta sınırları daha fazla geniş olan bir sanat formu haline gelip tez zamanda sergi mekânlarında yerini bulmuştur. Fotoğraf imal edilebilir, manipüle edilebilir. Özellikle günümüzde fotoğraf müdahale teknikleri ve dijital fotoğrafın olanakları ile manipülasyon yapabilme olanakları kitlelere yayılmıştır (Kılınçarslan, 2012, 26). Bu avantajları sayesinde fotoğraf, özellikle de seri çoğaltım, ebatlarının kolaylıkla değiştirilebilmesi ve elektronik ortamlarda kolayca iletilebilmesinden dolayı, diğer sanatsal formlara göre daha kullanışlı bir dil haline gelmiştir.

Kılıç (2008) bu yeni dili şöyle ifade etmektedir;

“Kazıyarak ve boyayarak resmetmenin dışında günümüz medyasının temellerinin dayandığı bir diğer resmetme tekniği ise, ışıkla resmetme olarak adlandırılır. Işıkla resmetme tekniklerinden bütünüyle ayıran bir süreç içerisinde gerçekleşir. Elin işlevi ve zanaatsal edimlerin yerini, tekniğe dayalı bilgi ve beceriler alır. Sanatsal ifadenin ışıkla resmetme sürecindeki karşılığı ise daha çok optik bakış, görsel kompozisyon gücü ve anlık görüntü yakalama becerileri ve yaratıcı çerçevelenmelere dönüşür. Fotoğraf ve film gibi ışıkla resmetme tekniklerinin birer sanat ortamına dönüşmesi ise, fiziksel gerçekliklerin insan zekâsı ve yaratıcılığı ile buluşmasının tarihsel süreci içinde gerçekleşir.”

Işıkla resmetme sürecinin tarihsel gelişimi üç başlık altında incelenebilir. Bunların ilki, görmenin sürekliliği ilkesine dayanan optik oyuncaklar, ikincisi optik oyuncaklarla yaratılan görsel hareketten ve büyümlü fener geleneğinden yola çıkarak geliştirilen yansıtma aygıtlarıdır. Üçüncüsü ise, fotoğraf makinesi kullanılarak hareketli nesnenin hareketinin belli durumlarının yüzey üzerine kaydedilmesidir. Bu süreç içerisinde bir yandan farklı yüzeyler üzerinde, farklı resmetme teknikleri geliştirilmeye çalışılırken, diğer yandan da elde edilen sonuçlar en kısa sürede halka sunulup dönemin kültürel ve eğlence sektörü içerisinde değerlendirilmeye çalışılmaktadır.

Armes bu süreci yeni resmetme tekniklerinin toplumsal düzen içindeki rolü ile açıklamaya çalışmaktadır. Armes'in (1995) eğlendirici-gösteri-para ödeyen izleyici üçgeni içinde tanımladığı bu düzen, tıpkı günümüz yönetmen-film-izleyici üçgeninde olduğu gibi 2000'li yılların iletişim sektörüne hâkim olacak anlayışın temellerini oluşturur. Neredeyse ortaya çıkan tüm görüntü üretme teknolojileri, Armes'in bu eğlence sektörü üçgeni söylemi içinde gelişimini sürdürmektedir

Oysa bu yeni toplumsal düzene kadar, geleneksel görüntü üretme tekniği olan resmin toplumsal boyutunda, ürün ile izleyici arasında doğrudan bir bağın varlığından söz etmek mümkün değildir. Resmin sosyal yapı içindeki konumu daha çok varlıklı ve iktidar sahibi ailelerin tercihleri ile şekillenmektedir. Bu belli başlı iktidar grupları tarafından toplanan resimlerin halk tarafından görülebilmesi kısıtlı imkanlar ile oluşmaktadır. Bu iktidar gruplarının koleksiyon tutkusu, sadece resimler üzerindeki aidiyet özelliklerini belirlemekle kalmamakta aynı zamanda başkaları tarafından görülebilmesinin kontrolünde ellerinde olmasını sağlar (Leppert, 2002, 31).

Fotoğraf ise imgenin üzerindeki bu kontrolü, iktidar sahibi ve varlıklı insanların elinden alarak, herkesin ulaşabileceği bir konuma getirmektedir. Fotoğrafın kolay çoğaltılabilir yapısı, sanat eserlerinin çoğaltımının ve yeniden üretimlerinin çok hızlı ve yaygın bir şekilde paylaşımına neden olmaktadır. Sanat eseri olmayan görüntülerin de çoğaltılabilmesi için ortam yaratır. Ayrıca zaman içinde fotoğraf, kendine özgü sanatsal ifade biçimlerini üretirken, diğer yandan da insanların farklı görsel iletişim ihtiyaçları için sanatsal bir neden-sonuç ilişkisine gerek duymadan, her görüntünün sanat imgeleri kadar çoğaltılabilme şansına sahip olmasına olanak tanımaktadır.

Fotoğrafın ekran kavramına en büyük katkısını iki temel başlıkta özetlemek mümkündür. Bunlardan ilki, insanların resme bakma geleneğinden yararlanarak, bakılan nesnenin çoğaltılabilir olmasını sağlamaktadır. Resim geleneğinde olduğu gibi aynı resmi birden fazla kişi aynı yerde görebilmekte ve resimle ilişki kurabilmektedir. Resmin biricikliği, aynı resme bakabilmek için izleyicilerin aynı yerde olma koşulunu ortaya çıkarmaktadır. Biricik olan resim, mekân sınırlığı içine hapsolmektedir. Fotoğraf, çoğaltılabilir olması nedeniyle aynı imgenin farklı kişiler tarafından, farklı yerlere görülebilmesi ve imgeyle ilişki içine girebilmesini sağlamaktadır. Mekân sınırlılığını ortadan kaldırmaktadır. Fotoğrafın imgesel dünyaya kattığı ikinci önemli katkı ise bu özellik çerçevesinde şekillenmektedir. Birebir çoğaltılabilir olan imge, aynı zamanda taşınabilir bir imgedir. Fotoğraf, diğer resmetme tekniklerinde olduğu gibi imgenin taşınabilmesine olanak sunar; ancak bu olanak hem gerçek imgelerin dolaşımını sağlaması, hem de birebir çoğaltılarak geleneksel resmin biricikliğini aşması açısından fotoğrafı oldukça anlamlı bir konuma oturtmaktadır.

Çağdaş sanat alanında fotoğrafın konumlandığı yer, gerçek ve kurmacanın ne olduğunun tartışıldığı yer ile örtüşünce, temsil olgusu bağlamında söyleyecek çok sözün olması hiç şaşırtıcı değildir. Postmodern durumun sonuçlarından biri olarak, bugün elimizde birbirlerine sınırları erimiş durumda olan birer 'gerçek' ve 'kurmaca' kavramı vardır. Bu da, fotoğraf gibi, 'gerçeği yansıtmak zorunda olduğu' varsayılan veya varsaymaya eğilimli olduğumuz ifade biçimine, irdelenecek zengin bir alan sunar. Fotoğrafın gerçekliği yeniden kurgulanabilir olması fiziksel gerçeklikle düşünsel gerçeklik arasındaki sınırların silinmesinde sanatçıya yeni olanaklar sağlamıştır. Yves Klein'in 1960 yılında gerçekleştirdiği Leap Into the Void (Boşluğa

Atlayış) adlı çalışması kurgulanmış gerçekliğe verilebilecek örneklerden biridir (Resim 8).



Resim 8; Yves Klein, “Boşluğa Atlayış”, 1960
Fotomontaj.

Fotoğraf, 1960’lar ve 1970’lerde sanat performanslarının belgelenmesi amacıyla da kullanıldı. Sanatçılar geçici eylemlerinin, geçici sanat nesnelерinin kalıcı bir izi, sabitleyicisi olarak fotoğrafı bir medyum olarak öne sürdüler. Özellikle Land Art sanatçılarının uzak çöllere yaptıkları işleri galeri ortamına taşıyabilmek için veya doğa tarafından tahrip edilecek olan işleri belgeleyebilmek için çoğunlukla fotoğrafı kullandılar.

Michael Haizer’in 1969 yılında yapmış olduğu “Çifte Negatif” isimli devasa çalışmasını Nevada Çölünde bir vadinin iki yakasına yapmıştır. Çölün ortasındaki bir

vadinin iki yakasından 244.000 ton toprağın kazınmasıyla yapılmış bu çalışmayı yerinde görmek için kilometrelerce yol kat edilmesi gerekiyor. Ancak, Haizer işini izleyicilerle buluşturmanın yolu olarak, işinin fotoğraflarını sergileme yolunu seçmiştir (Resim 9).



Resim 9; Michael Haizer, “Çifte Negatif”, 1969

Richard Long da, uzun yürüyüşlerin sonucunda vardığı yerlerde yaptığı işlerin fotoğraflarıyla geri dönüyordu. Long’un işleri Haizer’inkine göre daha geçici ve dayanıksız olduğu için fotoğraflama Long için biraz daha zorunluydu. Peru’da Bir Çizgide Yürümek isimli çalışması, Long’un aynı çizgi üzerinden defalarca gidip gelerek yürüdüğü yollarda bastığı toprak ve bitkilerin deformasyona uğramasıyla oluşan düz çizgiden ibarettir. Long da Haizer gibi işlerinin görsellerini galerilerde sergileme yoluyla izleyiciyle buluşturmuştur (Resim 10).



Resim 10; Richard Long, “Peru’da Bir Çizgide Yürümek”, 1972

Robert Smithson’un “Spiral Dalgakıran” isimli işi, Amerika’da Utah eyaletinde bulunan Büyük Tuz Gölünde 1970 yılında tamamlamış olduğu bir projesidir (Resim 11). Uzaydan görünen ender sanat eserlerinden biri olan “Spiral Dalgakıran” yükselen göl suyunun altında yıllarca kalmıştır. Daha sonra kuraklık sebebiyle tekrar görünür olan çalışma, yıllarca tuz kristallerinin etkisiyle büyük oranda tahribata uğrayarak ilk günkü görünümünden oldukça farklılaşmıştır (Resim 12).



Resim 11; Robert Smithson, “Spiral Dalgakıran”, 1970
Utah Eyaleti, Büyük Tuz Gölü, ABD.



Resim 12; Robert Smithson, “Spiral Dalgakıran”
Tuz Gölünün kuruduktan sonraki hali.

Günümüzde, fotoğraflama yöntemi ile belgeleme, doğada çalışan sanatçılar ve performans sanatçıları arasında halen en popüler yöntemlerden biri olarak kullanılmaktadır. Jim Deneval, denizin gelgitlerle çekildiği saatlerde kumsala şekiller çizer, deniz yine kabardığında bu şekiller dalgalar tarafından silinir. Deneval, bu oldukça hassas, günübirlik diye tabir edilebilecek işleri fotoğraflayarak onları sonsuza dek koruyabilmiştir (Resim 13).



Resim 13; Jim Denevan, “Sand” 2010.

Performatif işler yapan Güney Afrikalı sanatçı Robin Rhode'nin (1976-) yapıtlarında kullandığı performans ve desenleri seri fotoğraflama yöntemiyle hareketlendirir. Beyaz tebeşir ve kömür ile kırık-dökük beton kaldırımlar veya bakımsız duvarlar üzerine çizdiği desenlerini, bedeninin hareketleri ile birleştirerek anlam kazandırır. Rhode, desenin durağan yapısına hareket katar, tek tek fotoğraflanır ve birbiri ardına yan yana konularak sekâns halinde (İng:storyboard) sergilenir. Rhode, yapıt üretimine aslında bir performans gerçekleştirmek üzere başlar; izleyene sekans biçiminde sunduğu fotoğrafları, performanslarının sonunda geride kalan birer belge niteliği de taşır (Resim 14).



Resim 14; Robin Rhode, **İsimsiz (Yo-Yo)**, 15 adet e-baskı , 2005

Robin Rhode'nin kullandığı basit materyaller, Afrika'nın olanaksızlıkları ve bu olanaksızlıklarının başlıca nedenlerinden biri olan Batı'nın tarihsel geçmişte istilası altında olması bağlamında yapıtlarının politik duruşunun bir parçasıdır. Kömürle çizilmiş desenler yerine kırmızı tuğla blokları kullandığı Taş Bayrak adlı fotoğraf serisi bu politik duruşun en belirgin olduğu işlerinden biridir. Sanatçı, Taş Bayrak'ta elinde rüzgâra karşı savurduğu bir bayrak tutuyormuş gibi fotoğraflanmıştır (Resim 15).



Resim 15; Robin Rhode, **Taş Bayrak**, 9 adet, e-baskı, 2004.

Fotoğrafın hemen sonra ortaya çıkan film teknolojisi ise izleme biçimlerini bütünüyle dönüşüme uğratmaktadır. Görüntü ve gösteri dünyasına ait birçok geleneksel izleme pratikleri film için yeniden bir araya gelmekte ve filme özgü yepyeni bir yapıya bürünmektedir. Aynı filmi birçok kişi aynı ya da farklı mekânlarda izleyebilmektedir. Film, fotoğraf gibi sadece bir üretim değil, bir çoğaltım teknolojisidir. Öte yandan tiyatrunun geleneğinden gelen bir arada ve belirli bir zaman diliminde izleme gerekliliği filmi diğer teknolojilerden ayırmaktadır. Bu gelenek 2000'li yıllara dek değişmeden kalan film izleme geleneklerinden biri olarak kalacaktır. Fotoğrafla karşılaştırıldığında, filmin hem mekân, hem de zaman sınırlılığı vardır. Film görüntüsünün oluşturduğu yüzeyler, üzerine ışık düşülerek oluşturulan görüntüler olduğu için, karanlık alanlara ihtiyaç duyar ve bu karanlık

mekânlar ticari işleyişin içinde sinema salonları olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca yine tiyatrunun geleneğinde dayanan belirli bir seansta başlama ve bitme ayrıcalığı filme özgü farklı bir izleme pratiğinin gelişmesine neden olmaktadır. Tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi kurmaca içerikler üzerine yoğunlaşan sinematografik öyküleme biçimleri, film izleme pratiklerinin endüstriyel gelişim çizgisi içinde dönüşmesine neden olmaktadır.

Armes'in eğlendirici-gösteri-para ödeyen izleyici üçgeni film endüstrisinin temelini oluşturmaktadır. Sinematografik gelenekler film endüstrisi içinde gelişim olanağı bulur ve film yüzeyi izleyiciler için türsel geleneklerin oluşmaya başladığı bir ifade aracına dönüşmektedir. İzleyicilerin beklentileri ve film türlerinin bu beklentiler ve gelenekler doğrultusunda evrilmesi, film yüzeyini sinematografik anlatım için bir sanat ortamı haline getirmektedir (Armes. 1995).

Kameranın icadı ve hemen sonrasındaki hızla gelişimi sanatta yepyeni bir dönemin başlamasına öncülük etti. Bu yeni dönem Film yani Sinema dönemi olacaktır. Görüntünün kaydedilmesinden sonra, hareketli görüntünün de kaydedilmesi ve ardından, hareketli görüntüye sesin, daha sonra da rengin eklenmesi sanatın biçimsel ve kavramsal perspektifini genişletmiştir.

3.2. Televizyon

Yaşanan bu teknolojik evrim içinde ekran kavramının ortaya çıktığı ve en çok kullanım alanı bulduğu görüntü üretme teknolojisi ise televizyon yayın sistemleridir. Özellikle televizyon yayıncılığının henüz ilk yıllarında kullanımda olan ekranlar, hem sayıca çok daha azdır, hem de ekranda beliren temsillerin çeşitliliği de günümüze göre oldukça sınırlıdır. Bu nedenle televizyon yayınlarının ilk dönemi ile 2000'li yıllardaki ekran kavramları arasında, hem kullanım pratikleri, hem de yaşam içindeki yeri ve önemi açısından önemli farklılıklar bulunmaktadır.

Televizyon ekranının diğer görüntü üretme teknolojilerinden en önemli farkı, ekran görüntülerinin bir yüzey üzerine yansıtılarak değil, kendiliğinden ışıklı bir ortamda oluşmasıdır. Bu durum ekran kavramının günümüz kullanımına denk düşecek en önemli özelliğidir. Ekran artık ne fotoğrafta olduğu gibi basılı bir yüzeyde oluşturulmuştur, ne de film perdesinde olduğu gibi ışığın yansıtıldığı bir yüzeydir.

Ekran kendi başına bir yüzeydir ve görüntüyü oluşturan ekran öğeleri (pikseller) başlı başına birer ışık kaynağıdır.

Ekran ilk yıllardan günümüze denk, gündelik yaşam içinde temel kullanım alanı olarak televizyon yayını sektörü içinde yer almıştır. Bu gündelik kullanım biçimi ekranı bir kitle iletişim aracının insanların evlerine giren yüzüne dönüştürmüştür. Ekran, temel kullanım pratikleri açısından öncelikle bir televizyon alıcısı olarak var olmuştur. Bu nedenle de ekran yüzeyinin temel işlevsel özelliği, toplumların görsel ve işitsel kitle iletişim süreçlerinin yer aldığı yüzey olarak kullanılmıştır. Televizyon ekranı, ne kadar farklı sistemlerle üretilmiş olursa olsun, ne kadar farklı ülkede de kullanılırsa kullanılsın, temel işlevi; televizyona ait görüntüleri aynı anda bir kitle oluşturabilecek kadar kalabalık topluluğa çoğaltmak ve yaymaktır. Ekran, geleneksel medyanın kullanım biçimlerinde bir kitle iletişim aracının görüntülerinin oluşturulduğu tek yönlü bir iletişim aracıdır. Televizyon ekranını diğer görüntü üretme tekniklerinden ayıran ilk fark, bu yüzeyin sadece bir yeniden üretim ve çoğaltım alanı değil, aynı zamanda bir kitle iletişim aracının temsil yüzeyi olmasıdır.

Bir kitle iletişim ortamı olarak televizyon ekranını diğer görüntü yüzeylerinden ayıran diğer temel özelliklerden biri de, eşzamanlı imgeler ve temsiller üretebilme olanağını sunmasıdır. Bu özellik tek yönlü olarak hazırlanan ve iletilen görüntülerin eşzamanlı bir kitlesel çoğaltım sürecine girmesi ve üretilen bir imgenin alıcı sayısı kadar çoğaltılıp eşzamanlı olarak izlenebilmesine denk düşmektedir. Öyle ki, ekranda oluşan görüntü sadece eşzamanlı değil, aynı zamanda gerçek zamanlı olabilme özelliğini de taşıyabilmektedir. Bu özellik televizyon yayıncılığında canlı yayın kavramı ile ifade edilmekte ve ekrandaki görüntünün zamanı ile izleyenin zamanının eşzamanlı olduğunu tanımlamaktadır.

Televizyon ekranının kullanım pratikleri açısından ortaya çıkardığı devrimsel dönüşüm ise, bu görüntü çerçevelerinin herkes tarafından satın alınarak evleri ya da iş yerleri gibi kamusal alan değil, özel alanlarının merkezine sokmalarıdır. Televizyonun bu farklı iletişim özellikleri, ekranda sadece gerçeğin sayısız temsillerinin oluşmasına yol açmaz, aynı zamanda gündelik hayat içinde bulunduğu kullanım pratikleri ile yeni bir kültürel biçimin oluşmasına da neden olur. Ekran, artık sadece dış dünyanın nesnelere temsillerinin olduğu teknolojik bir yüzey olmaktan çıkar, bir kitle iletişim aracının oturma odalarına giren yüzü olarak, yeni bir kültürel temsilin olduğu yeni bir kültürel alana dönüşür. Toplum, televizyon

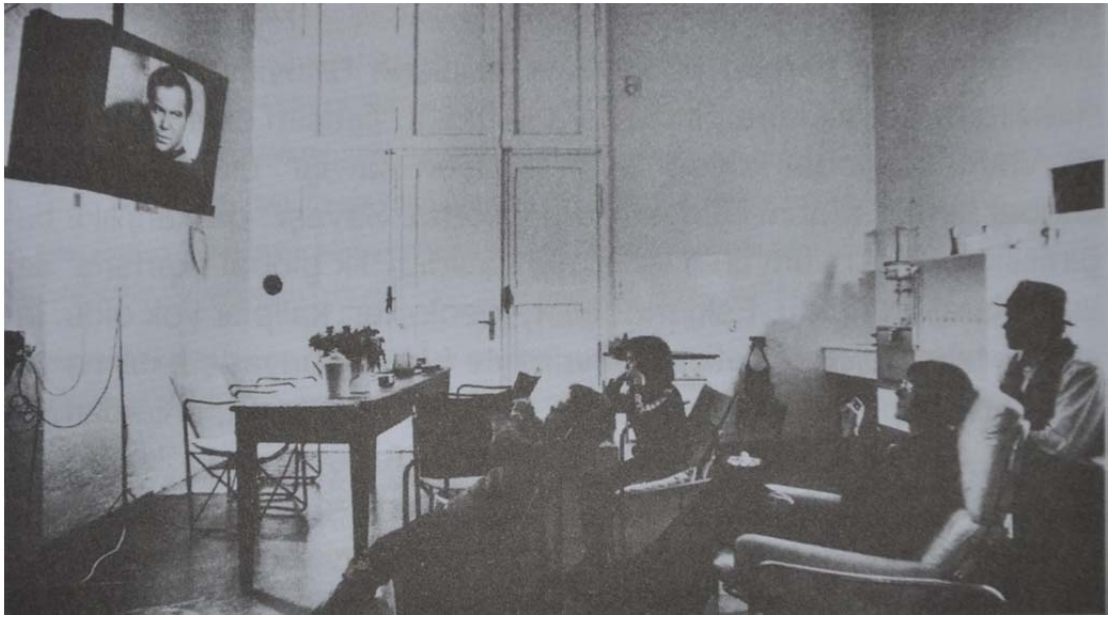
monitörlerini sanki bir mobilyaymış gibi satın alır ve kendi rızaları ile özel alanlarının merkezinde yer alan salonlarının en görünen bölümlerine bu monitörleri yerleştirir. Birçok insan yine kendi rızaları ile bu monitörlerdeki ekranlar sayesinde binlerce görüntüyü evlerine sokar. Politikacısından, oyuncusuna, kurmacasından gerçeğine birçok ekran yüzü, birçok mekân ve birçok ses belirli seçimler doğrultusunda bu oturma odaları ya da salonlarda bulunan ekranlardan gelip geçer. İşte bu süreç, 2000'li yılların ekran jenerasyonunun oluşmasındaki ilk temellerin atılmasında en önemli basamaklardan birini oluşturur (Williams, 1990, 27).

TV mekanı kökten değiştiren bir yapıyla özel mülklerimize açılan ikonsu bir pencere olarak izleyici ile ters bir perspektif ilişkisi kurar, kendi var olduğu zamanda ve mekanda kopuk süreklilik yaratarak odadaki perspektifi tersine çeviren ve merkezi kendi tarafına alan bir tür hipnoz yaratır. Bu hipnoz nedensellik anlayışının çöktüğü ve yakın çekim teknikleri ile görüntüdeki tekilleştiği bir ortamsızlığa neden olabilmektedir. Bu hipnoz ve tersine çevrilmiş perspektif ortamına verilecek örnek bir çalışma Pipilotti Rist tarafından gerçekleştirilmiştir. Rist, “Oda” isimli çalışmasında, odada bulunan televizyon karşısındaki bireylerin, etrafındaki nesnelere içinde küçüldüğüne gönderme yapmaktadır (Resim 16).



Resim 16; Pipilotti Rist, “**Das Zimmer (Oda)**”, 1994/2000
Enstalasyon, FACT, Liverpool, 2008

Tarihsel olarak görüntü yüzeyi olarak bakılan ekranın serüveni gözden geçirildiğinde, görüntü yüzeyinin sadece teknolojik bir dönüşüme maruz kalmadığı, bu teknolojik dönüşümün toplumsal ve kültürel bir değişimle iç içe geliştiği görülmektedir. Ancak bu teknolojik değişimin kitle kültürünü dayatması sanatçıları harekete geçirmiştir. Sanatçılar TV'yi ve onun dayattığı kitle kültürünü eleştirirken, ironik olarak eleştirdiği şeylerin argümanlarını kullanmışlardır. Örneğin, Beuys, 1972 yılında, gerçekleştirmiş olduğu, “Familie Beuys Seith” adlı performansında “Uzay Yolu” adlı Tv dizisini çocuklarla birlikte izledi; çünkü kitlelere sunulan bir sanal gösteriydi bu (Resim, 17).



Resim 17; Joseph Beuys, “Familie Beuys Seith”, 1972.

Richard Billingham’ın Reality TV formatını benimseyerek ailesinin günlük yaşamını çekmesi ve BBC2’de yayımlaması (Resim 18), Christian Jankowski’nin Venedik Bienali’nde falcılara bienaldeki başarısının ne olacağını sorduğu ve İtalyan televizyonunda yayımlattığı programlar (Resim 19), TV’nin yarattığı kitle kültürüne bir eleştiri olarak sanatçıların ortaya koyduğu çalışmalara verilecek örnekler arasındadır.



Resim 18; Richard Billingham, “Akvaryum”, 1998.



Resim 19; Christian Jankowski, “Telemistica”, 1999

Sanatçıların başta kütle kültürü eleştirisi ile başladıkları monitörün kullanılması, artık sanatsal kaygılar kazanarak, TV’ye atıftan ziyade kendi dilini oluşturarak özgün bir sanat formuna dönüşmektedir ve bu formun adı Video Sanatı olacaktır.

3.3. Film Görüntüsü

Film tarihi, fotoğrafın ardından başlatılsa da, aslında sinema film birlikte gelişmiştir. Film, herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir.

28 Aralık 1895 te Paris Grand Café de Lumière Kardeşler'in yaptığı film gösterimi, sinemanın doğuşu olarak kabul edilir. İlk yıllarında panayırarda eğlencelik olarak gösterilen ve bu özelliği üzerinden ticarileştirilen sinema, hızlı teknik ve kuramsal ilerlemenin açtığı yolda bir eğlence sektörü olmaktan sıyrılarak görsel sanatlar arasındaki sarsılmaz yerine oturdu.
<http://kinodelia.fisek.com.tr/sinemanindogusu.html>

Lumiere Kardeşler ilk film gösterilerinin Programın afişinde sinematograf şöyle tanılıyordu: “Bay Auguste Lumiere ve Louise Lumiere tarafından icat edilmiş olan bu aygıt; anlık gerçekleşen bir dizi olayı, belli bir anda meydana gelen tüm hareketleri kaydedebilme ve bir objektifle arka arkaya sıralayabilme, sonra da aynı hareketleri, salonda bulunan bir perdeye ya da ekrana büyük boyutlu olarak yansıtabilme kapasitesine sahiptir.” İlk sinema gösterimine yalnızca 35 kişi tanık oldu. “Fabrikadan Çıkış / La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon” isimli 46 saniyelik film, öğle yemeği için dışarı çıkan işçileri gösteriyordu ve bu film sinema tarihinin ilk filmiydi (Tatar, 2012). (Resim 20).



Resim 20; Lumière Kardeşler, “Fabrikadan Çıkış”, 1895.
Sinema Filmi, 46’.

Sinema, gelişimini diğer sanat dallarına, dilini ise ‘kurguya’ borçludur. Kurgu, sinemasal anlatımın kendisidir. Hareketli görüntünün zamansal boyutuna; yakın uzak, değişken mekan (sahnelerin anlık değişimi), sahneler arası ilişki (sekans), ifadenin gücü, geçmiş gelecek, ön arka gibi diğer sanat türlerinin ulaşamadığı bir yapıyı izleyiciye aynı anda sunar. Araştırmacılar, kurgu olmasaydı sinema diye bir sanat türünün var olamayacağından söz ederler. Kurgunun neliğini anlamak için oldukça basit bir örnekle; tiyatro, konser gibi canlı bir performansla bakan izleyici, izlediği koltuğun açısından başka bir şey göremez. Tek yönlü bir bakıştır bu. Mekân ve oyuncuların boyutları değişmez; yani, günlük hayatın içinden bir durum yaşanır. Sinema perdesine bakan bir izleyici için durum canlı performanslardan daha farklı olacaktır; filmin izlendiği yer nerede olursa olsun filmde geçen öyküyü tüm boyutlarıyla göreceklerdir. Boyut farklılıkları, uzaklık, yakınlık, mekânın anlık değişimi gibi bir dizi oluşumlara tanıklık edecektir. Bunu sağlayan en önemli etki ise “kurgu”dur (Bozkurt, 2005, 37). Kurgu tekniği, genelde biçimsel açıdan sinemanın temel malzemesi olarak kabul edilen görüntünün düzenlenmesidir. Özelden ise yönetmenin gerçekleştirmek istediği amacı, anlatmak istediği sorunsalı ele alış şeklidir. Bu bağlamda kurgu, sinema filmlerinin en önemli yaratıcı öğelerinden biridir (Macit, 2007, 36).

Kurgu; filmdeki görüntü, ses, ve metin gibi öğelerin belirli tekniklerle, yönetmen tarafından belirlenmiş sıradüzene göre filimin akış yönüne göre düzenlenmesidir. Kurgulama sadece bir sıra düzene göre kesip birleştirme işi değildir. Kurgunun aynı anda bir zaman ve mekân düzenleme işi olduğunu açıklayan Bozkurt'a (2005, 42) göre kurgu;

Diyaloglarda, zamansal, mekânsal geçişlerde, hızlı ya da yavaş anlatımlarda kurgudan yararlanır. Bunlar; kesme (Cut), zincirleme (Mix), bindirme (Superpoze), Silinme (Wipe), karartma-açma (Fade in-Fade out) gibi tanımlarla anlatılır. Bu teknikler, hareketli görüntülerde, diyalogların akışını düzenlemede; mekânsal, zamansal geçişlerde; bitmekte olan 'sahne/sekansı' ile başlamakta olan 'sahne/sekansa' bağlamada kullanılır. Kurguda amaç ve yöntemler kısaca şöyle özetlenebilir: İlgiyi arttırmak, karşılaştırma yapmak, çatışmayı güçlendirmek gibi iki ya da daha fazla olayları birbirine bağlamak (Çarpaz Kurgu), birbirleriyle hiçbir ilişkisi olmayan görüntüleri anlam birliği altında ardışık olarak sıralamak ve deformasyona olanak vermek (Derleme Kurgu), görüntü akışlarında; hareketler, bakışlar, beden konumu, diyalogların uyumunu, yakın-uzak ilişkisi gibi kuralları sağlamak (Devamlılık Kurgusu), görüntü deviniminin geniş bir anlamda algılanabilmesini, çok sesliliğini, coşkusalılık gibi etkisini güçlendirmek (Tonal-Over Tonal Kurgu).

3.3.1.Kısa Film

Filmin ilk denemeleri genellikle teknik olanaklardan dolayı kısa kısa çekimlerden oluşurdu, bu da kısa filmi uzun metrajlı filmin tabiri yerindeyse *Atası* yapıyor. Teknik olanakların gelişerek zamanla gelişerek daha uzun metrajlı filmlerin çekilmeye başlamasıyla film gerçek anlamda bir sanat türü olarak diğer sanatlar arasındaki yerini aldı.

Ancak, kısa film de daha sonraki teknolojik gelişmeler sayesinde ayrı bir tür olarak kendini var etmeyi başardı. En bilinen kısa filmleri arasında Charly Chaplin, Buster Keaton, Laurel ve Hardy tarafından yapılan filmler örnek olarak gösterilebilir (Resim 21).



Resim 21; Charlie Chaplin, “**The Kid**”, 1921.
Kısa Film, 68’.

Film sürelerinin uzamasıyla sinemanın endüstrileşmesi arasında süreçsel bir paralellik söz konusudur. Buna karşılık önce deneysel sinemacılar, ardından da sinemaya gönül verenler tarafından üretilen kısa film, altyapısında iki kavramı barındırmaktadır: Sinema endüstrisi dışında olma ve sinemanın sanat olduğunu vurgulama (Ahıskalıoğlu, 2014). Kabil’e (2008) göre zamanla, özellikle kurgudaki gelişmelerle daha uzun anlatımlar vaki oldu ve bir sanat olarak kültür yelpazesi içindeki yerini aldı. 1950’li yılların sonunda 16 mm kameraların yaygınlaşmaya başlaması, daha sonra süper 8 mm kameranın görsel anlatımdaki yerini alması, amatör ruhlu kısa filmciler bulunmaz bir fırsat oldu. 1980’lerde video kameraların arz-ı endam etmesi ise kısa film için sanki yeni bir dünya demektir.

Kısa filmin tek farkının süresinin kısa olduğunu düşünmek yanlış olur. Kısa filmin birçok açıdan kendine özgün bir dili vardır. Bu dil daha derin bir özgünlük sınırlarının daha genişliğidir. Kısa bir süre içinde görsel öğeleri en iyi biçimde

kullanmak ve konunun akışını bu süre içine sığdırmak yönetmenin üstün yeteneğine kalmıştır. Bu yüzden yönetmen, kurguda, öyküde ve çekimde kendine has yöntemler geliştirir, bu da kısa filmi daha fazla deneysel olmaya zorluyor.

Uzun metraj filme görece kısa filmi, edebiyatta romana izafeten kısa hikayeye ilişkilendirebiliriz. Süreleri asla diğeri için bir üstünlük taşımaz zira kısa çalışmanın da son derece biricik estetik ve etik değerleri mevcuttur. Üstelik zeka pırıltılarıyla kimi zaman mizahi kimi zaman gerilime dönük ve manevi şaşırtmacalarıyla nice kısa film birçok uzun metraja göre daha yüksek bir burca sahip olur. Kısa, hem amatör ruhun dokunulmamış içtenliğini işleme potansiyeline sahiptir hem de resmedilen konu genellikle kısa filmcinin varoluş değerleriyle daha bir örtüşük durur (Kabil, 2008).

Kısa filmin bir "underground" kültürün içerisinde olduğunu ifade eden Evcî'ye (2014) göre;

“Kısa filmler televizyonlarda yayınlanmaz, DVDleri piyasada satılmaz, sinemalarda oynatılmaz, tek mecraları festivallerdir bu oluşum kısa filmin bir "underground" kültürün içerisinde olduğunu bize gösteriyor. Önümüzdeki yıllarda bu yapı belki değişebilir, ancak belki de bu sınırlı mecra kısa filmin bağımsız ruhunu koruyabilmesine, saf ve çekici kalabilmesine olanak sağlıyor”.

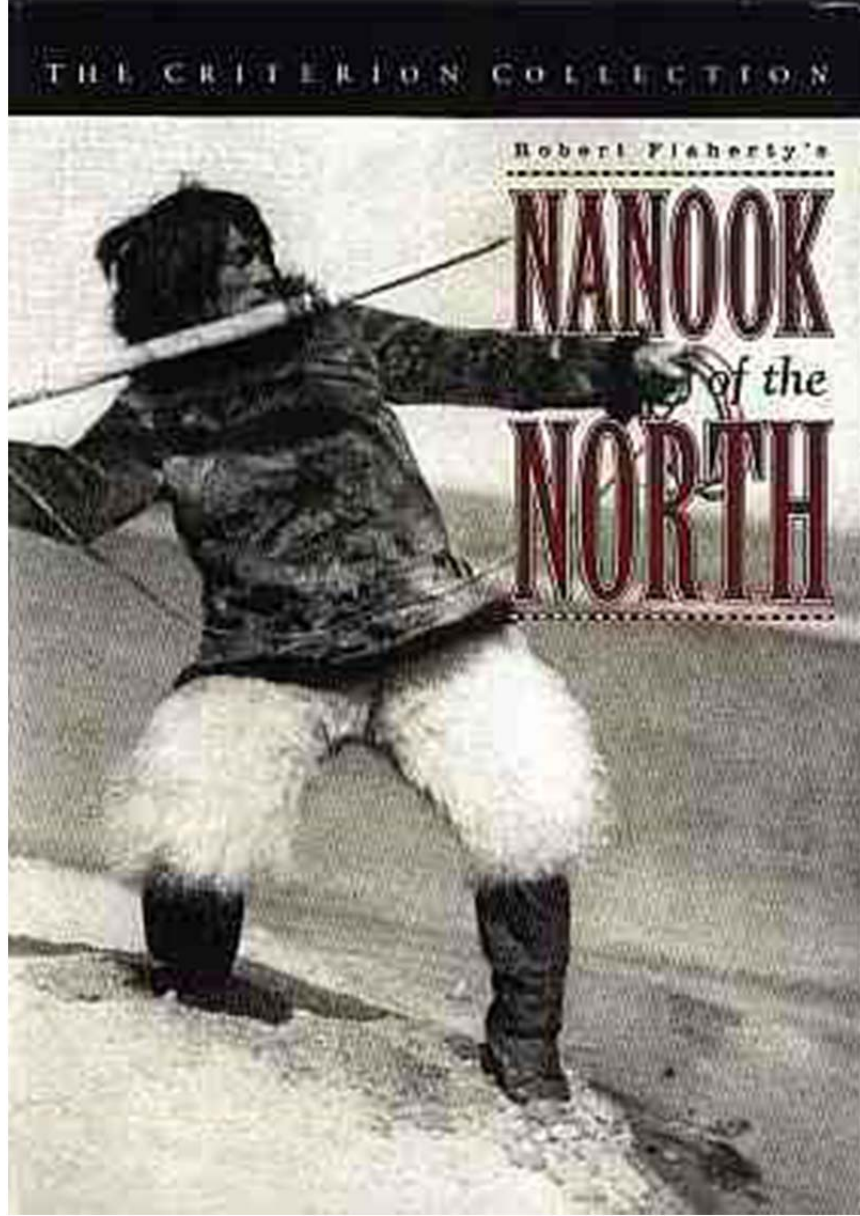
3.3.2.Belgesel film

Tarih boyunca sanatın belgeleme özelliği, özellikle görsel sanatlarda, sadece sanatçının sanatsal ve yaşamsal kaygılarının dışavurumunun dışında önemli olayları ve önemli kişileri resmederek belgeleme ve ayrıca farklı disiplinler tarafından da bir belgeleme aracı olarak kullanılmıştır; tıp, fen bilimleri, denizcilik, astronomi, tarih vs. gibi. Ancak bilim ve teknoloji sayesinde yeni iletişim, kopyalama ve kaydetme araçları icat edildikçe, bu belgeleme görevi sanatsal formlardan bu yeni teknolojik formlara geçmiştir; ancak daha sonra tekrar bir sanat dalına dönüşerek belgesel film adı altında sanat disiplinleri arasında yerini almıştır.

Bilimin gereği olan belgeleme, sanatın gereği olan estetik ve filmin gereği olan kurgu, belgesel filmin bir araya getirip bütünleştirdiği unsurlardır. Zaman içinde üretilen estetik veriler ise belgesel film üreticisi için her zaman değerlendirilebilen kaynaklardır. Başlangıç noktası bilinmeyen bir ana dayanan zaman, konu açısından

ve kullanılabilir deneyim varlığı açısından da belgesel film için sınırsız bir kaynak niteliği taşımaktadır. Bu süreçte zaman içinde yaşananlar da belgesel filmle birlikte yeniden yaratılmaktadır. Gelecek de zaman zaman belgesel filme esin kaynağı olan veriler içerse de, belgesel filmin temel besin kaynağı, geçen zamanın gerçekleridir. Tüm politik görüşlere karşın belgesel film, yeryüzündeki her sınıftan insanın yaşamında, zamana yenilmesi kaçınılmaz olan anları belgeleyip geleceğe aktarma veya geçmişte kalan anların izlerini derleyip, estetik bir yorumla çağın insanlarına aktarma rolünü üstlenmektedir. Kullandığı ilkeler ve gerektirdiği unsurlar açısından belgesel film tüm hammaddelerini zamanın içinde bulabilmektedir. Geçmiş, belgesel filmin en varıl materyal kaynağıdır ve belgesel film en çok geçmişin birikiminden beslenmektedir (Cereci, 2012).

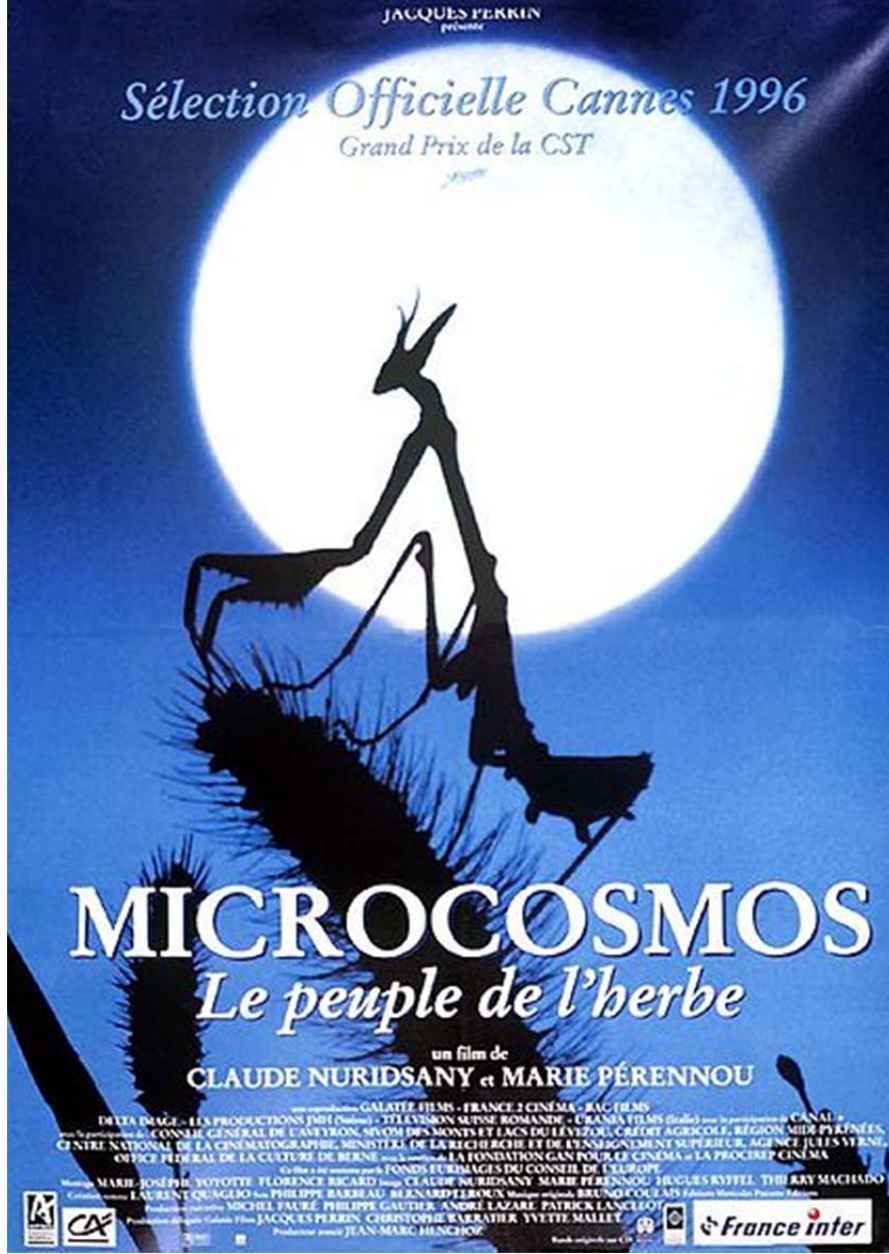
Belgesel Filmin en önemli örnekleri arasında sayılan *Nanook of the North* (Kuzeyli Nanook), Robert J. Flaherty tarafından 1922 yılında çekilmiştir. Film, Doğu Kanada'da İnuit Eskimolarının yaşam biçimlerini ve koşullarını ele almıştır (Resim 22)



Resim 22; Robert J. Flaherty, “Nanook of the North”, 1922

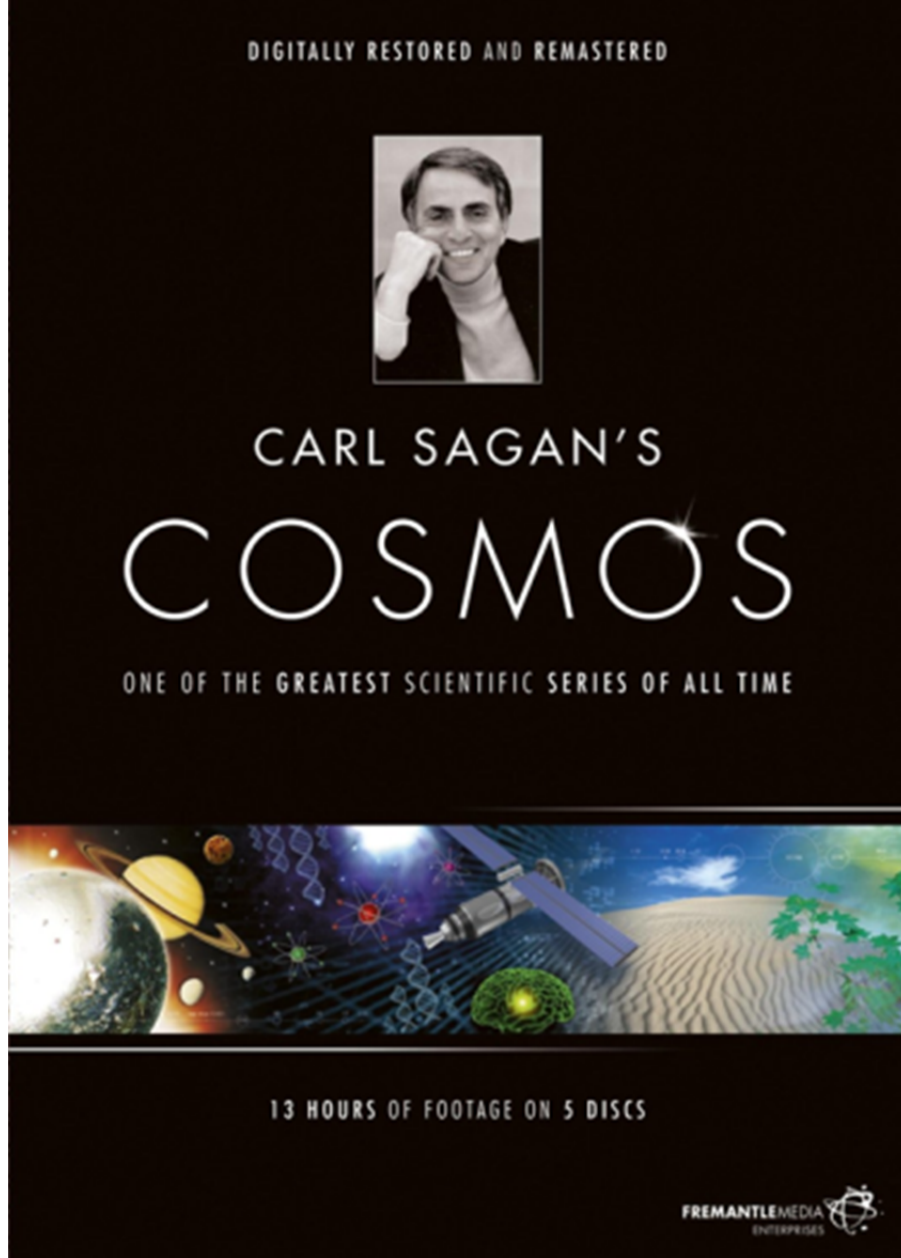
Belgesel Film, 79 Dk.

İlk belgesel film örneklerinin, genellikle farklı insan ve canlı topluluklarını tanıma ve tanıtmaya kaygısıyla, antropolojik yaklaşımlarla gerçekleştirilmiştir. Günümüz belgesel filmleri ise, teknolojik gelişmelerden de faydalanarak yelpazelerini oldukça genişletmiş ve sanattan, siyasete, tarihe, mikro biyolojiden, uzaya kadar birçok alanda eserler verilmiştir. Bu yelpazenin genişliğini göstermek için mikro ve makro dünyalarda çekilen iki ayrı belgesel filmi yerinde olacaktır. Çekimleri 1996 yılında tamamlanmış olan ve yönetmenliğini Claude Nuridsany ve Marie Perennou'nun yapmış olduğu Mikrokozmos: Çayırın Sakinleri isimli belgesel mikro dünya belgeseline örnek olarak verilebilir (Resim 23).



Resim 23; Claude Nuridsany ve Marie Perennou, Mikrokozmos: “Çayırın Sakinleri”, 1996
Belgesel Film, 80 Dk.

Makro dünya belgeseline ise, Adrian Malone tarafından yönetmenliği yapılan ve on üç bölümlük serisi olan, Cosmos; A Personal Voyage isimli belgeseldir. Cosmos; A Personal Voyage’ın, çekimleri 1980 yılında tamamlanmıştır. Belgesel, evrenin yapısını bilimsel dayanaklara dayandırarak görsel bir şölenle izleyici karşısına çıkarmıştır (Resim 24).



Resim 24; Adrian Malone, “Cosmos; A Personal Voyage”, 1980
Belgesel Film, 13 Bölüm.

3.3.3.Müzikal Film

Müzik; ilk tarih çağlarından itibaren insanlara şarkılarında, danslarında, törenlerinde eşlik etmiş, günümüzde ise bu eşlik rolü doğal bir evrimle, sinema için de vazgeçilmez bir öge olarak yerini almıştır. Film ve müzik bağı hareketli görüntünün sunumunda müziğin kullanılması ile başlamış ve günümüzdeki soundtrack olgusuna kadar çeşitlenen bir gelişme göstermiştir. Sinemada müzik niçin var, neden kullanılıyor sorularının cevabı her geçen süreçte farklılaşmıştır. Elbette teknolojik

gelişmeler ve bu gelişmelerin adeta bir devrim niteliğindeki yarattığı değişimler, sinema-toplum ilişkisini ve sinema-müzik ilişkisini de şekillendirmiştir (Alço, 2013).

Müzikal bir filmin temel özelliği müzik, şarkı ve danslardan oluşan müzikal parçaların filmin olay örgüsü içinde organik bir biçimde yer alması ve öykünün anlatımında kullanılmasıdır. Böylece, müzik, şarkı ve dansla kurulu özel bir dünya yaratılır ya da yaratılmaya çalışılır. Bir müzikal filmi oluşturabilmek ve çözümleyebilmek için, müzikal filmlerde müzikal parçalar ile olay örgüsü arasındaki ilişkiyi göz önünde bulundurmamak gerekir. Müzikal filmin müzikal parçalarının, olay örgüsünden ayrı düşünülmemesi, müzikal parçalar ve olay örgüsü arasındaki ilişkiyi inceleme gerekliliğini ortaya çıkarır (Sağkan, 2010, 51).

İlk sesli film örneğinin, bir müzisyenin hayatını konu alan *The Jazz Singer* isimli müzikal bir film olması, sinemayla müzik arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır (Resim 25).



Resim 25; Alan Crosland, “*The Jazz Singer*”, 1927.
Müzikal Film, 89’.

Yönetmenliğini Rob Marshall'ın yaptığı, 2002 yapımlı Müzikal film olan "Chicago" 13 dalda Akademi Ödüllerine aday gösterilerek, En İyi Film, dahil 6 dalda ödül almıştır (Resim 26).



Resim 26; Rob Marshall, "Chicago", 2002 Müzikal Film, 113 Dk.

3.3. Video Sanatı

Sanatçıların, televizyonun bireyler ve toplumlar üzerindeki etkilerine eleştirel bir dille yaklaşmaları, video sanatının çıkış nedenlerinden biri olarak sayılabilir. Kitle kültürü eleştirisinde sanatçılar yine eleştirdikleri medyumun kendisini, yani monitörü kullanmıştır.

Video sanatı, televizyon yayıncılığının yeni toplumsal yapıya etkileri, kitle kültürünü desteklemesi ve temsil etmesi ile birlikte, televizyon yayıncılığını hedef almıştır. Kapitalist sistemin kontrol aracı olarak televizyonu kullanması, sanatçıların kendilerini bu konuda sorumlu hissetmelerine sebep olmuştur. Sanatçılar, aracı, aracın imkanlarını kullanarak eleştirmişlerdir. Video sanatı, kitle iletişim aracı olarak televizyon tarafından kurulan algısal yapıları kullanarak, televizyonun genel mantığına karşı çıkmış, bir yandan da bu algısal yapıların değişimi için çalışmıştır (Jameson 1994: 109). Paik'in "Küresel Kanal" (1973) ve "Günaydın Bay Orwell" (1984) adlı işleri kitle kültürü eleştirisi örneklerinden sayılabilir (Resim 27, 28).



Resim 27; Nam June Paik," Küresel Kanal", 1973.
Video, 3'09"



Resim 28; Nam June Paik, “Günaydın Bay Orwell”, 1984
Video, 57’56”

Video sanatının ilk örnekleri kitle kültürü eleştirisi üzerine yoğunlaşmış olsa da, sonraki çalışmalar artık daha çok videonun kendisi üzerine yoğunlaşarak, kendi dilini geliştirmeye başlamıştır.

Videonun sonuna “Sanat” sözcüğü eklendiğinde artık yöntemden değil bir “ortamdan” söz ediliyor demektir ki, bu da videonun bir araç olarak piyasaya sürülmüş ve kullanılıyor olmasının “video sanatı”nın başlangıç dönemi olmadığını gösterir. Çünkü, video sanatı medya ortamında oluştuğuna göre iletişim, mimari, plastik sanatlar, görüntü gibi tüm alanların gelişim süreciyle birlikte düşünmek gerekmektedir. Görüntü, çoğaltım, yayın, kitle-iletişim, reklam ve estetik kavramların gelişimi, içinde yirminci yüzyıl ve öncesi dönemler olmak üzere bütün olarak “Video Sanatı”nın da tarihidir (Bozkurt, 2005).

Video Sanatı da, sanatın başka disiplinleriyle bir araya gelerek farklı sentezler oluşturur ve her bir sentez kendi başına bir tür halini alır.

3.4.1. Video Film

Video sanatının en önemli temsilcilerinden biri Kore asıllı Amerikalı sanatçı Nam June Paik video sanatının kurucusu olarak kabul edilir. Almanya’da tanıştığı

kavramsal sanatçı Joseph Beuys'dan ilham almıştır. Nam June Paik 1963 yılında açtığı ilk sergisi bir anlamda video sanatının başlangıcı olmuştur. 1960'lı yıllarda Nam June Paik'in ortaya attığı video sanatı kavramı insanların kafasında sanat anlayışına farklı bir bakış açısı getirerek yeni bir sanat akımı oluşturmuş ve bunu daha önce denenmemiş farklı bir yolla yapmıştır. Video sanatının bu kadar hızlı benimsenip yayılmasının nedenlerinden biride kolay ulaşılabilir ve kolay yayımlanabilir oluşu olmuştur.

Videonun bireysel kullanım alanı, onu televizyon ile sinema arasında bir yere koydu. Zira videonun günümüzde bir "film" aracı olarak kullanılması, hem de sinema ve televizyondan ayrı bir "video film" tanımının gelişmesi bu noktadan itibaren başladı. Aslında bu saptama bir tür ayrımından öte bir kesişme olarak da düşünülebilir. Alan Parker'in "The Wall" adlı filmi bunun tipik bir örneğidir. "The Wall" bir sinema filmi olmasına rağmen, sinemanın müzikal türlerinin dışında ele alınması gerekir. Sinema tekniği ile oluşturulmuş bir uzun metrajlı video kliptir. Eğitim ve otoriteye başkaldırı gibi Batı kültürünü eleştiren; cinsellik, aile, bayrak, kanlı haç, askerlik ve tektipleştirme gibi bir dizi karşıtlığı dışavurumcu bir üslupla ele alır. Birbirini tamamlayan, animasyon gibi farklı teknikleri de içine alan bir tür "video kliplerin" ardışık sıralanmasıdır. bu film televizyon-video teknolojisinin gelişim sürecinde, sinema ile video arasında "film" tanımının belirlenmesinde bir "öncü/kesişme" noktasıdır (Bozkurt, 2005, 148-149). (Resim 29).



Resim 29; Alan Parker, “The Wall”, 1982
Video Filmi, 95”.

3.4.2. Video Performans

Video sanatının sentez oluşturduğu sanat dallarından biri de performans sanatıdır. Video Sanatı ile Performans Sanatın oluşturduğu senteze Video Performans denir.

Amerika Birleşik Devletleri'nde video sanatı, 'Süreç ve Vücut Sanatı' gibi performans kaydı üretimine eğilim gösterip, televizyon karşısı söylem videonun 'gerilla' taktiklerinin önünde sonunda televizyonu değiştireceğine olan inancı ve alternatif televizyon deneyimini ortaya çıkarırken, Almanya'da video sanatçıları monitörlerden nesnelere, heykeller yaratmaya daha fazla ilgi duyuyorlardı. Almanya'daki Fluxus sanatçıları radyonun kitleler için bir propaganda aracı olarak kullanıldığı ve kitleleri yönlendirdiği bir geçmişten geliyorlardı. Taşınabilir video daha ortada yokken, sanatçılar ellerinde kameralarla görüntü kaydetmiyorken, televizyon monitörünün sanat eserlerinin temel malzemesi olarak kullanılmaya başlanması 1960'ların başlarına rastlar. 1952 yılında Ernie Kovacs'ın televizyon sinyallerini bozarak yaptığı denemeler, elektronik sanata geçişin ilk adımları olarak kabul edilir. Wolf Vostell'in 1962 yılında bir televizyon monitörünü şaşaalı bir törenle toprağa gömmesi, Nam June Paik ve Vostell'in 1963 yılında, Wuppertal'daki Galeri

Parnesse'de ve 1964'te Boston'da sergilenen, sergi alanındaki mıknatıslar sayesinde görüntülerin bozulmasıyla gerçekleştirdikleri çalışmalar, 1966'da Joseph Beuys'un monitör ekranını keçeyle örterek iğdiş etmesi (Keçe-TV/Felt-TV) ilk monitör heykellerdir (Berensel, 2014). (Resim 30).



Resim 30; Joseph Beuys, “Felt TV”, Shown in TV broadcast 'Identifications', 1970

3.4.3. Video Enstalasyon

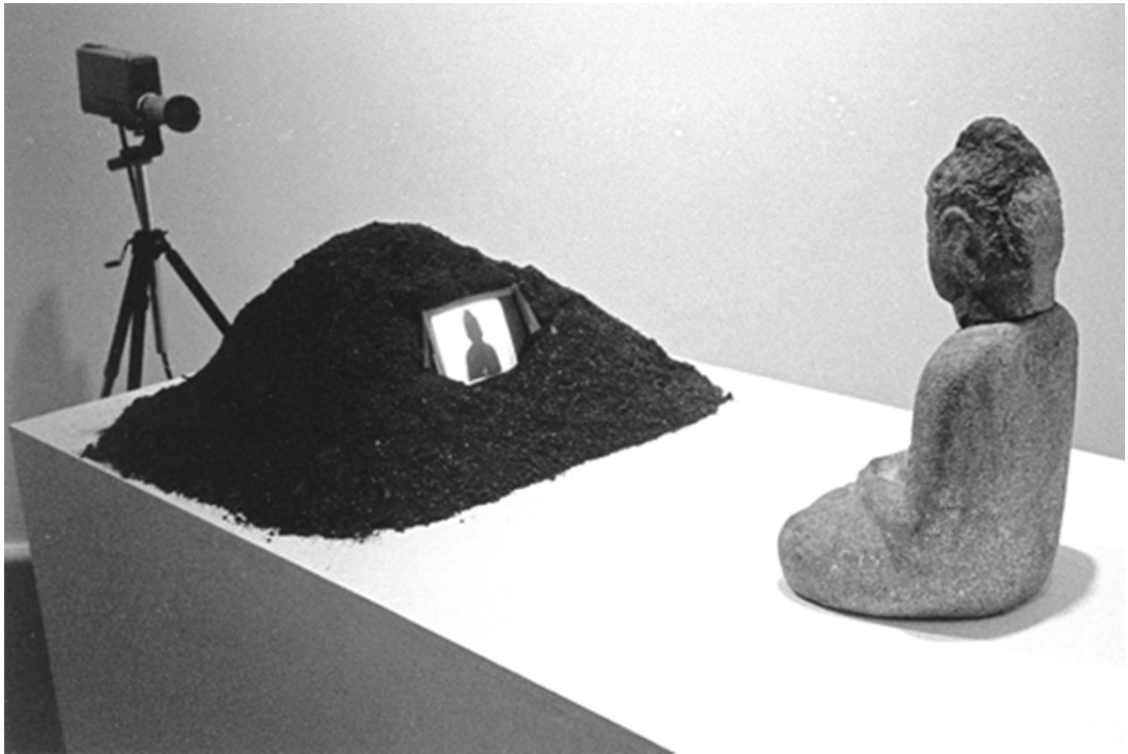
Video sanatının birleştiği diğer bir sanat disiplini de Enstalasyon sanatıdır. Berensel'in (2014) de belirttiği gibi; Video görüntüsü görme duyusunun yanında dokunma duyusuna da seslenir. Video sanatçısı Woody Vasulka video imajın plastikliğini şöyle dile getirmiştir: "Video imajını biricik yapan şey onun akışkanlığı, biçimlendirilebilir bir kil, bir sanat malzemesi olmasıdır.

Video, monitör olarak heykelleşmeden önce zaten öncel olarak, epistemolojik olarak heykeldir. Kendini ışığı yansıtarak kuran fotoğraf ve sinemanın aksine videonun kendisi ışıktır; 'piksel' adı verilen ışıklı noktacıklardan, bir iç ışıktan oluşur. Işığın elektronik olarak yönlendirilmesi, renk katılıp eksiltilmesi, pikselleri elektronik

olarak yönlendirmek videonun gerçeklikle kurduğu doğrudan ilişkiden öte, gerçeğin yeniden yorumlanmasına olanak tanır. İletişim kuramcısı Marshall McLuhan videonun epistemolojisini, heykelsiliğini şöyle vurgulamıştır (Berensel, 2014):

"Video görüntüsünün, film ya da fotoğrafla sözsüz bir 'gestalt' ya da biçimlerin pozlanmasını önermesi dışında hiçbir ortak yönü yoktur. Videoda izleyici ekrandır. Video görüntüsü enformatik olarak daha alt düzeydedir. Video görüntüsü durağan bir çekim değildir. Hiçbir şekilde fotoğraf da değildir ama parmakla taranarak dış hatları tasvir edilen cisimlerin görüntülerini durmaksızın gözler önüne serer. Sonuç olarak ortaya çıkan plastik hat, üzerine ışığın düşmesiyle değil, ışıktan geçerek oluşur ve oluşan bu görüntü bir resimden çok bir heykelin ya da ikonun epistemesine (bilgisine) sahiptir."

Video enstalasyonda en başarılı örneklerden biri Paik'in "TV Buda" adlı video enstalasyonudur. Sanatçı malzeme olarak video kamera, monitör ve Buda heykeli. Buda heykeli bu düzenleme için değil, herhangi bir yerde üretilmiş ya da bir mağazadan alınmış bilindik küçük bir heykeldir (Resim 31).



Resim 31; Nam June Paik, "TV-Buddha", 1974.

Buda, binlerce yıldır insanlara yönlendirdiği kutsal bilgeliğini kendi kendine sorgular gibidir. Gördüğü şey, içinde bir ekranın bulunduğu toprak yığınıdır. Ekran, Buda'ya

dönük ışıltılı camıyla sabit durmaktadır. Toprağın içine yerleştirilmiş ekranda görünen ise kendi yansımasıdır. Buda'nın görüntüsü farklı bir zamanda çekilmiş ve buraya sonradan yerleştirilmiş durağan herhangi bir görüntü değil, şimdi-burada olan kendisidir. Çünkü aynı anda Buda'yı izleyen bir başka göz orada bulunmaktadır. Bu göz "kamera"dır. Buda, kendisini izleyen mekanik bir gözden kendisine bakmaktadır. Paik, burada bir karşılaşmayı gerçekleştirir. Bu karşılaşma, video kamera tarafından aynı anda kaydedilip sunulan canlı yayındır. Ekran, Buda'nın karşısında bir aynadır. Paik'in videosu, enstalasyon-görüntü ilişkisinde ortaya çıkan derinlik boyutunun çalışmanın algılanma sürecini nasıl etkilediğini yönlendirdiğini kanıtlar. Burada ekran monitör camıdır. Monitörün boyutu, içten dışa yansıyan ışığı ve enstalasyonu oluşturan diğer nesnelere kurduğu ilişki önemlidir. Yani, video enstalasyonun bir parçası olarak yerini almıştır. 'Video enstalasyon' tanımının ayrı bir sanat türü değil, malzemenin kullanım yöntemi olduğunu kanıtlar (Bozkurt, 2005, 97-98).

3.4.4. Video Aktivizmi veya Şahit Videosu

Video sanatının diğer türlerine ek olarak, 90'ların başından günümüze gelişmekte olan yeni bir tür vardır. Bu türü "Video aktivizm" ya da "şahit videosu" olarak değerlendiren Berensel'e (2014) göre; "Video aktivizm" ya da "şahit videosu" insan hakları mücadelesinin kendi gündemini kaydederek ve yayarak tüm dünyada toplumsal ve siyasal değişimi hedefleyen bağımsız medya ve video hareketidir".

Video aktivizmin ilk örneği 1991'de ABD'nin Los Angeles kentinde, polis tarafından uğradığı şiddet sonucu ölen Afro-Amerikan kökenli Rodney King'in dövüldüğü anın bir video kamera tarafından görüntülenmesidir. Bu 81 saniyelik görüntü, video görüntülerinin kanıt olarak kullanılmasına, sokak ayaklanmalarına ve polisler davalar açılmasına neden olur (Gregory, Caldwell, Avni, Harding, 2005: Akt; Şener ve Emre, 2014). Resim 32).



Resim 32; Çekeni Bilinmiyor, “Rodney King’in Dövülme Videosu”, 1991 Amatör Video

Video aktivizminin ilk örneği her ne kadar 1991’de gerçekleşen bu örnek olsa bile, kuramsal temelleri ve uygulama biçimi 1960’a dayanmaktadır. Bu konuyu Berensel (2014) şöyle açıklamaktadır;

“Aslında 1960'ların ortalarında taşınabilir video cihazının ortaya çıkmasıyla video sanatı ve video aktivizm hep yan yana durmuştu ta başından beri. Bu ilk dönem video sanatçılarının ve aktivistlerinin bu aracın "gerilla" taktiklerinin önünde sonunda televizyonu değiştireceğini iddia ederek video kameralarla sokaklara çıktıkları bir dönemdir. Videonun ortaya çıkışı, bu kültürel değişim ve toplumsal çoğulculukla ilgili idealizmin doruk anıyla kesişti ve böylece video hareketinin ilk enerji ve çeşitlilik patlaması ateşlenmiş oldu. Pek çokları için video, ticari televizyon kurumuna karşı "isyan"ı temsil eden bir araçtı. Aktivistler, basitçe, ucuz, taşınabilir ekipmanları halkın eline vererek, onların bu araçlarla kendilerini ifade etmelerini sağlayarak televizyon devriminin gerçekleşebileceğine inanıyordu. Saldırgan ve yıkıcı yapısıyla "gerilla televizyonu" deyimi, belirli bir tür aktivist videoyu tanımlamak için kullanılmaya başlandı. Raindance üyesi Michael Shamberg icat ettiği gerilla televizyonu kavramını şöyle tanımlamıştı: "Gerilla Televizyonu sıradan insanlara yönelik televizyondur. İnsanların 'üzerinde' değil, 'onlarla birlikte' çalışır. Basit anlamıyla bu, 'kendin-yap-televizyonu'ndan başka bir şey değildir. Ancak, bu düşünce için gereken bağlam

şudur: Bir enformasyon ortamında hayatta kalma mücadelesi enformasyon aletlerini ve gerilla taktiklerini gerektirir”.

Ancak, günümüze gelişen teknolojiyle birlikte kamera kayıt cihazlarının küçülmesi, ucuzlaması ve kullanımının basitleşmesi, bu cihazları oldukça yaygın hale getirmiştir. Altunay’a (2006) göre; “Video teknolojisinin ortaya çıkışı ve sanatın ortamına girişinde uzun ve zahmetli bir süreç yaşansa da, günümüz video teknolojisi hem profesyoneller hem de amatör olarak adlandırılan ev kullanıcıları için vazgeçilmez bir araç haline almıştır. Artık yüksek kültür ürünü sanat eserlerinin kaydedilmesinden, yeni doğan çocukların görüntülerinin evlerde anı olarak saklanmasına kadar uzanan geniş bir yelpazede video kameralar kullanılmaktadır”.

Özellikle cep telefonlarına ve cepte veya çantada taşınan küçük tabletlere entegre kameralar, günümüz hayatının kaçınılmazlarından biri haline gelmiş, böylelikle her cep telefonu sahibi profesyonel bir kamera kullanıcıya dönüşmüştür.

Cep telefonlarında, fotoğrafın, sesin, video kayıtlarının ve metinlerin yeniden kurgulanabilmesi ve bu verilerin, yine cep telefonundan/tabletten internete bağlanılarak paylaşılabilmesi aktivizmde yeni bir çığır açmıştır. Berensel’e (2014) göre; “Kişilerin kendi hikayelerini özgürce dillendirebilecekleri, internet üzerinden örgütlenmiş "anaakım medyaya karşı bağımsız medya" hareketinin fitilini ateşledi. Bu yıllarda internetin hızla yaygınlaşması, video paylaşımının ve veri iletim hızlarının artması, sosyal sorunlarla, hak ihlalleriyle mücadele eden, olup biteni videoya çekip kayıt altına alan, anaakım medya tarafından sansürlenmiş olay ya da eylemlerin görüntülerini ve haberlerini internet üzerinden yayan medya aktivistlerini gündeme getirdi”.

Özellikle, izleyici/takipçi dönütünün ve müdahalesinin anında yapılabildiği facebook, twitter ve instagram gibi sosyal medya ortamlarında, kişisel hesapların yanında, kişiler veya kurumlar tarafından kurulan alternatif haber paylaşım grupları, izleyici/takipçiye yorum yapma, şikâyet etme, beğenme, paylaşma gibi alternatifleri sunuyor. Ayrıca bunların yanında, takipçinin bizzat kendi verilerini paylaşmasına da ortam sağlayarak, takipçiyi kendi paylaşımı üzerinden takip edilen rolüne sokuyor. Böylece internet kullanıcısı pasif durumdan, yarı aktif veya tam aktif durumlara geçebiliyor, bu da her kullanıcıya, kendi haberlerini düzenleyebilme ve yayımlayabilme imkânı veriyor.

3.5.Dijital Görüntü

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de, sanatçılar yaşadıkları dönemin teknik olanaklarını en etkin şekilde kullanmaktalar. Özellikle dijital gelişmelerle sanatçılar kendilerine, yelpazesi oldukça geniş olan yeni bir alan bulmuşlardır. Bu alan, onlar için yepyeni olanaklar sağlayarak, sanatçılar için adeta, yeni bir dil, yeni bir mekân ve yeni bir form olmuştur. Sözü edilen bu alan Dijital teknolojiler dünyasıdır.

Dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayar, günümüzde sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerinde değişikliklere neden olmuştur. Dijital sanat, bilgisayarların gelişmesi ve grafik işleme yazılımlarının artmasıyla gerçekleşen bilgisayar devrimi sonucu doğmuş, kurallarını, ifade biçimlerini, karakteristik özelliklerini ve etik değerlerini diğer sanat dallarında olduğu gibi zamanla geliştirerek yerleştirmeye çalışan bir oluşum olarak dikkat çekmiştir. Dijital sanat, fizik, matematik gibi bilimlere olan yakınlığından dolayı geleneksel anlamıyla sanat, sanatçı, sanat yapıtı ve izleyici kavramlarını değiştirmektedir. Bilgisayar teknolojisi, sadece baskı, resim, fotoğraf, video, müzik ve heykel gibi sanatın geleneksel formlarını dönüştürmekle kalmamış, internet sanatı, yazılım sanatı, piksel sanatı, dijital sergilemeler ve sanal gerçeklik gibi tüm yeni formların da sanatsal çalışmalar olarak kabul edilmesini sağlamıştır (Sağlamtimur, 2010, 215).

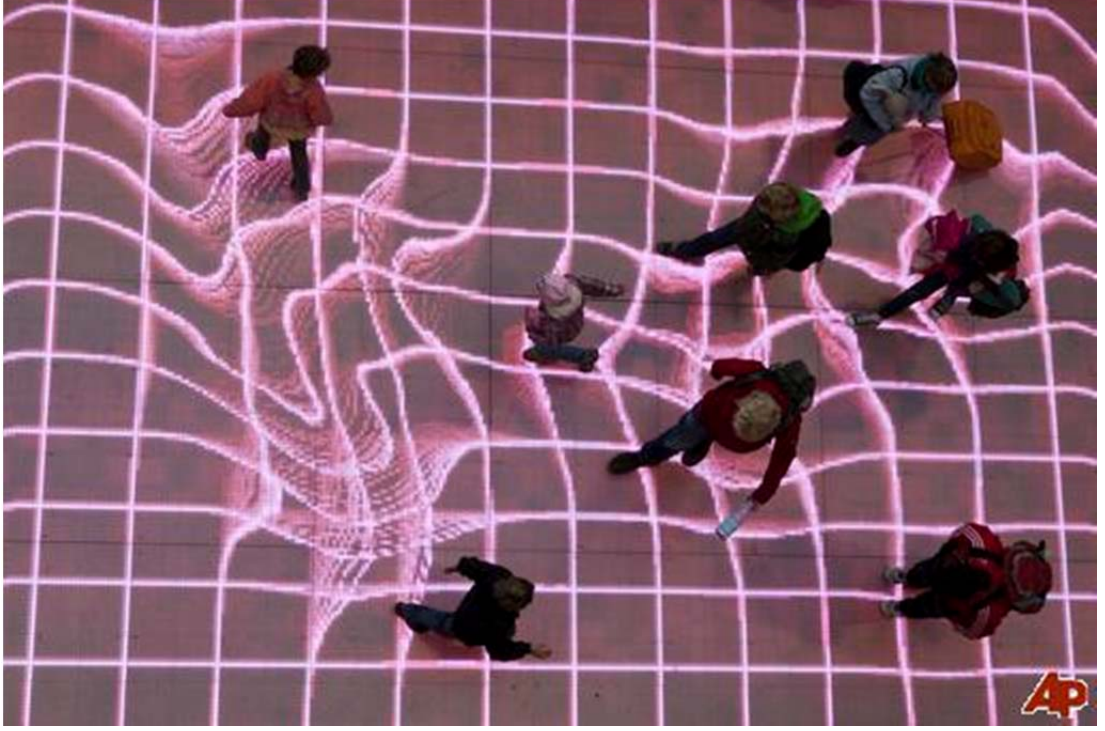
Bu dijital dünyada görüntü ve ses olabildiğince hızlı bir dolaşımına büyük kitlelere ulaşabilmektedir. Özellikle hedef kitle tarafından geri dönütün en etkin ve hızlı biçimde alınabilmesi ve bu hedef kitlenin de sanat eserine müdahale edebilmesi, dijital dünyanın, günümüz sanatçılarının birçoğunun tercihi haline gelmiştir.

Dijital kültür görüntü üretimini yetkin gözlerden devralarak herkesin başarabileceği bir sosyal alan haline getirmiştir. Bu durum herkesin her şeyi yapabileceği ve başarabileceği düşüncesini oluşturmuştur. Günümüzde, dijital kültür, kültür tarih stratejileri, değerleri ve sonuç olarak hedefler yeniden gözden geçirilmekte, kurumlar vizyon ve misyonlarını bu değişkenleri göz önünde bulundurarak belirlemektedirler. Dijital ortamda kültür ve sanat yaklaşım biçimlerinin; toplumun geçmişi, bugünü ve yarınıyla ilintili olduğu ve çağı bütünsel bakımdan kavrayıcı, iyi planlanmış tasarımlar oluşturduğu sürece, şimdiye değin görülmemiş ölçüde değerlendirileceği anlaşılmaktadır (Çokokumuş, 2012).

Dijital sanat bünyesinde mekan düzenleme, dijital Mekan düzenleme, dijital baskı, dijital enstalasyon, inernet ve ağ sanatı, yazılım sanatı, sanal gerçeklik, aktivizm ve hacktivizm gibi bir çok türü barındırmaktadır, bu yüzden dijital sanatı sadece monitörden izlenebilen bir sanat olarak düşünmek yanlış olur. Bir dijital mekan düzenleme ve interaktif iş örneği olarak Sven Beyer (Phase 7)’in 'Onskebronn” isimli çalışması verilebilir. Sven Beyer’in bu işi Berlin tren istasyonunun yapılmış, üstünde yürüyen insanların hareketlerine göre değişen dijital bir zemin ekranından oluşmaktadır (Resim 33, 34).



Resim 33; Seven Beyer (Phase 7), “Onskebronn”, 2010.
İnteraktif Dijital Zemin



Resim 34; Seven Beyer (Phase 7), “Onskebronn”, 2010.
İnteraktif Dijital Zemin

3.4. Yeni Medya Sanatında Görüntü

Yirminci yüzyılın ortalarından günümüze sanatın yeni kavram ve formları ile teknolojik gelişmeler arasındaki çizgiler iyice silikleşmeye başladı, bu da beraberinde sanatla ilgili kavramların yeniden tartışmaya açılmasını gerekli kıldı. Bu konuyu Söylemez (2010) şöyle ifade ediyor;

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra “nesne”ye bağımlı sanat anlayışı yıkılmıştır. Çünkü ortada öykünülecek bir nesne kalmamıştır. Batı toplumu Pop sanatla birlikte yeni göstergeler üretmiş nesnenin gerçek ile olan bağlantısını kopararak; onu reddetme eğilimi göstermiştir. Bunun yanı sıra toplum yapısı, üretim ve tüketim üzerine yapılan yeni imgeler, göstergeler peşinde sanal dünyalar yaratmaktadır. Bu dönüşüm, batı toplumunun yaşam algısında çok çabuk ilerlemiş ve bir sirkülasyon mantığı çerçevesinde birbirini taklit eden ve tekrarlayan göstergeler yeni bir tüketim düzeni oluşturmuştur. Bu tüketim yapısı öncelikli olarak toplumun genel yapısını etkilemiştir. Hatta üretim ve tüketim düzeninin birbirine karıştığı çağdaş toplumların temel algısı, simgeler ve imgeler üzerinden beslenerek var olmaya başlamıştır.

Medya Sanatının veya Yeni Medya Sanatının sanatçıların “Son Sığınağı” olduğunu dile getiren Bozkurt’a (2013, 57) göre;

Görüntü kayıt araçlarının sanat alanında kullanımı ile ilgili olarak kimi araştırmacılar; bu tür araçlarının yabancılaştırıcı, amaç dışı ve araştırıcı bir tarzda kullanımının, “medya sanatı” dediğimiz ürünleri ortaya çıkardığını; bunun da estetik açıdan geleneksel olmayan, ekonomik açıdan değerlendirilemeyen şeylerin; çoğu durumda sanat alanında bir “son sığınak” bulmalarıyla ilgili durum olduğundan söz ederler.

Bu, *Son Sığınak*, başka bir açıdan bakıldığında sanatçılar için daha fazla özgürlük ortamı sunabilir. Bu ortam sanatçının diğer sanat kurumlarına ve aktörlerine bağımlılığını azaltarak sanatçının üretimlerinde ve dolaşımında daha özgür ve cesur olmasını sağlayabilir. Özgül’e (2012); “Ancak internet tek kişi elinden çıkmış homojen ve sabit bir metin değil, daha çok içinde perspektifle üretilmiş metinlerin de yer aldığı ve içinde gezen kişinin müdahalesine kısmen de olsa izin veren bir galeriye, bir müzeye ya da bir kütüphaneye benzetilebilir”.

Yeni Medya Sanatı çok katmanlı yapısı olması onu, sadece bilgisayara dayalı veya internete dayalı bir sanat türü olmanın çok çok ötesine götürmektedir. Yeni medyayı sadece bu şekilde tanımlamak onu sınırlamaktan başka bir şey olmayacaktır. Treske (2014) bu konuyu şöyle ifade etmektedir;

“Medya sanatı ille de sinematografik olmak zorunda değildir. İlle de akustik, fotografik ya da grafik olmak zorunda da değildir. Kapsanan metin ille de sözler, cümleler ya da satırlar halinde ya da mantıklı, işlevsel bağlantılar halinde okunabilir olmak zorunda değildir. Bunların hepsi medya sanatı ilişkileri ve medya sanatı malzemelerinin yapıtaşlarıdır. Sunumun biçimi illaki monitöre bağlı olmak zorunda da değildir. Medya sanatının özellikleri kodlama, transkripsiyon, kombinasyon, navigasyon, araya sokma, ortam yaratma, hesaplanabilirlik ve ağ içine almadır. Medya sanatı ayrıca işbirliği, kimlik, özgüleme ve açıklık, tele-etki ve gözetim temalarını da içerir...Çok sayıda sanatsal yönelim, dal ve tür kavramı vardır. Tüm bu kavramlar, çok sayıda görüntüyü ve öncelikle uygulamayı gruplama ve düzenleme ihtiyacını karşılar. Şu liste yalnızca örnek yapıdadır: deneysel film, Expanded Cinema, videobant, video heykel, video enstalasyon, Closed Circuit Installation, video performans, bilgisayar sanatı, bilgisayar grafiği, bilgisayar animasyonu, interaktif CD-ROM, ağ sanatı, internet sanatı, Found Footage, Video Scratching, Remix Video, Guerilla TV, dijital sanat, ses sanatı, Sound Installation, Game Art, interaktif video, Digital Poetry, VJing, Mail Art, ASCII sanatı, sanal gerçeklik, yazılım sanatı, App

Art, Physical Computing, Creative Code, Database Art, Information Arts, telekomünikasyon, algoritma, matematik sanatı, fraktal sanat, Artificial Life...”

Yeni Medya Sanatında, yukarıdaki kavramlara dayanarak gerçek mekânlarda yeni temsili mekânlar yaratır. Gerçek mekânları temsillerle donatır ve kendine özgü yeni zaman ve mekân deneyimleri ortaya çıkarır.

Gerçek mekân ile sanal mekânın içe içe geçmesi ve birbirlerini yeniden üretip desteklemesine verilecek örnek çalışmalardan biri, Amerikalı sanatçı Ernest Tuely'nin, *Whit Elk Trace* isimli projesidir. Sanatçı, fotoşopla ürettiği imajları kendi internet sitesine yüklüyor ve her bir imaj için internetten Kare Kod bağlantısı alıyor. Daha sonra kare kodların çıktılarını alarak serginin yapılacağı mekânın duvarlarına yapıştırıyor. Gelen izleyiciler duvardaki kare kodları akıllı telefonlarına okutarak Tuely'nin internet sitesine bağlanıyor ve işleri telefonda izliyor. Bu şekilde, izleyiciler, aslında maddi olarak hiç üretilmemiş işleri, gerçek bir mekândan sanal bir mekâna bağlanarak sayısal sinyaller aracılığıyla telefonlarının ekranında maddeleştğini görüyorlar. (Resim 35, 36).

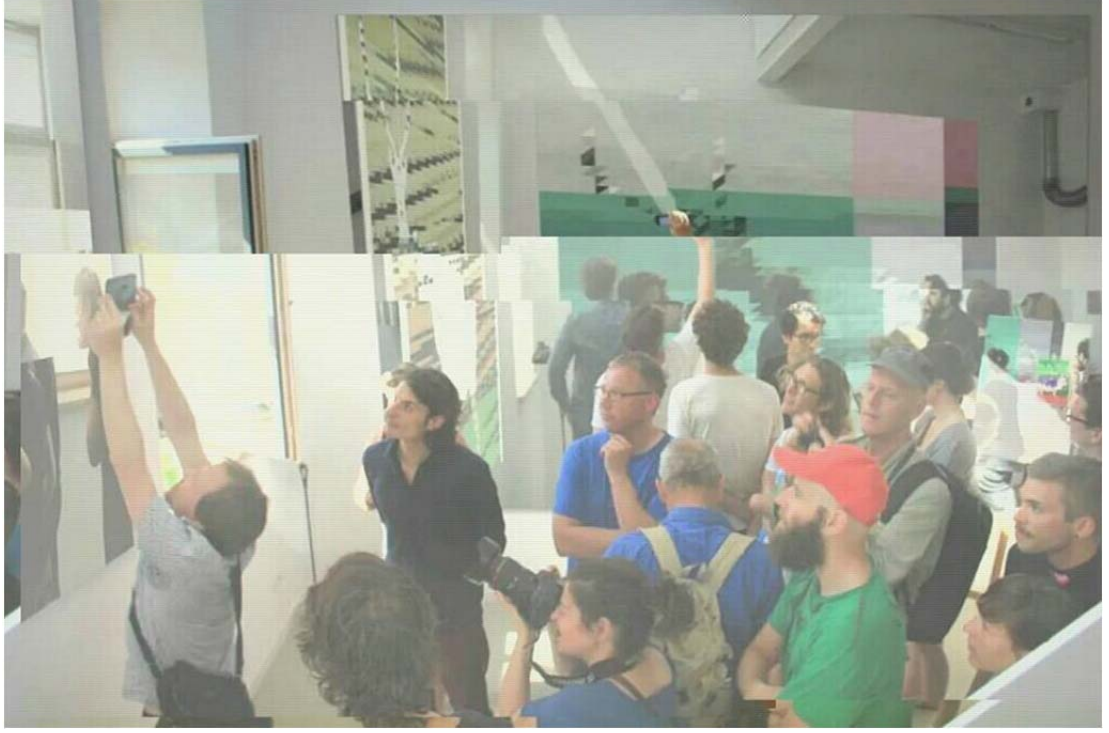


Resim 35; Ernest Tuely, “White Elk Tracer”, 2014



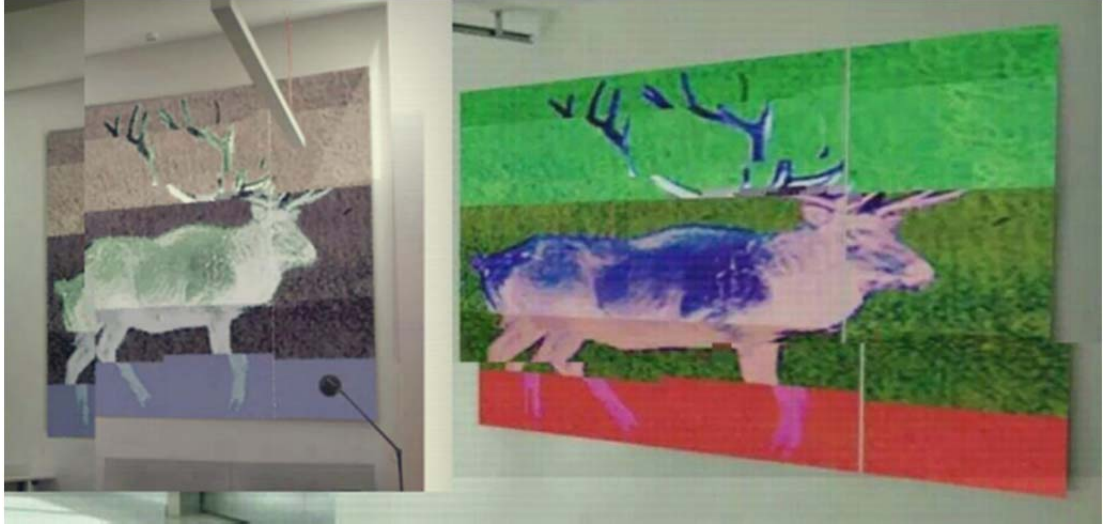
Resim 36; Ernest Tuely, “**White Elk Tracer**”, 2014
Galerinin gerçek görüntüsü, kare kodlardan görüntü almaya çalışan insanlar.

Truely daha sonra gerçek sergi mekânında, kare kodları akıllı telefonlarına okutmaya çalışan izleyicilerin de fotoğrafını çeker ve yine photoshop müdahaleleriyle duvarlardaki kare kodlar yerine kendi ürettiği sanal imajları, devasa boyutlarda yerleştirerek, bu imajları internet sitesine yüklüyor (Resim 37)



Resim 37; Ernest Tuely, “**White Elk Tracer**”, 2014
Resim 26’deki görüntüye photoshopla müdahale edildikten sonraki hali.

Teruely’nin işinin ismindeki “Tracer” kelimesinin kökü olan *Trace*’in sözlük karşılığının iz, izlemek, çizmek, tasarlamak, kopya etmek anlamlarının, *Sanat Üretim Ortamı Olarak Görüntü* başlıklı bu çalışmanın anahtar kelimeleriymiş gibi artarda dizilmesi ve aynı şekilde, on binlerce yıl önce yapılan ve resim sanatının ilk örneklerinden sayılan Altamira Mağarasına çizilen resimlerle görsel çağrışımlar yapması, her ne kadar bir tesadüf olsa da, yine de bize görüntünün ve sanatın on binlerce yılda geçirdiği evrim hakkında bazı ipuçları vermektedir (Resim 38, 39).



Resim 38; Ernest Tuely, “White Elk Tracer”, 2014
Fotoşopla Mdahale edilmiř Dijital Fotoğraf.



Resim 39; Kuzey İřpanya Altamira Mağaraları Paleolitik Dnem Resimleri.

4. SONUÇ

Görüntüler aslında orada olmayan şeyleri temsil etmek için ortaya çıkmıştı. Ardından, asıl öznenen daha uzun süre dayanabildikleri için bir anlam seviyesi daha kazandılar. Görüntü, artık öznenin bir zamanlar nasıl görüldüğünü gösteriyordu. Sonra da bireylerin bilincinin artmasıyla belli bir sanatçının vizyonu olarak kabul edilmeye başlandılar. Geçmişini daha iyi belgeleyen başka bir şey yoktur. Eser ne kadar yaratıcıysa, sanatçının dünya görüşü o kadar iyi anlaşılır (Berger, 2009).

Fotoğrafın buluşuna kadar, belirli bir yüzey üzerinde görüntülerin temsillerinin oluşturulmasının en geleneksel yöntemi, resim yapmaktır. Fotoğrafla birlikte elin işlevi, göze yüklenir ve geleneksel resmetme tekniklerinin yerini ışıkla resmetme almaktadır. Video ise ışıkla resmetme sürecine daha önce var olmayan ekranı dâhil etmektedir. Ekran, ışıklı yüzeyin gündelik yaşama kattığı yeni kullanım biçimleriyle toplumsal bir dönüşümün de simgesi haline gelmektedir.

Görüntü kaydetme ve yansıtma/gösterme teknikleri geliştikçe görüntünün kavramsal ve biçimsel çerçevesi de dönüşmektedir. Görüntünün kullanımının ve anlamının dönüşmesi aynı şekilde insan hayatını da dönüştürmektedir. McLuhan'ın (1994) ifadesiyle; "Biz araçlarımızı şekillendiririz ve sonrasında da onlar bizi şekillendirirler".

Bilişim çağı olarak da adlandırılan çağımız, kendinden önceki dönemlere göre görüntüleme tekniklerinin daha fazla kullanılmasını gerektirmektedir, çünkü günümüzde, görüntüyü kaydetme ve gösterme cihazları, insan hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. McLuhan, (1994) *Understanding Media the Extension of Man* (Medyayı anlamak; insanın Genişlemesi) isimli kitabında, günümüz teknolojilerinin, zaman ve mekân sınırlarını ortadan kaldırıp dünyayı saran uzuv ve duyularımız haline geldiğini ifade etmektedir.

Günümüzde, görüntünün zaman ve mekânla olan ilişkisi önceki çağlara göre daha farklı bir boyuta ulaşmıştır. Sanal ortamdaki bir görüntünün kopyalarının sınırsız

sayılabilecek oranlarda çoğaltılarak, neredeyse dünyanın ve hatta uzayın birçok yerine gönderilmesi sadece birkaç dakika gibi kısa bir sürede ve çok basit işlemlerle gerçekleştirilebilecek düzeye gelmiştir. Ayrıca görüntünün gerçeğine en yakın biçimde sanal ortamda yeniden üretilebilmesi, mimariden, tıbbı, grafik tasarımdan, otomotiv sektörüne kadar birçok meslek dalı için deneysel çalışmanın boyutlarını da dönüştürmüştür. Bununla birlikte sanat ve sanatçıda da yapısal ve işlevsel deęişimlere yol açmıştır. Bu deęişimler sonucunda, sanatın birçok kavram ve kurumla benzeşmesine, arasındaki sınırların silikleşmesine yol açarak, sanattaki bakma, görme, gösterme, görüntü gibi kavramların da dönüşmesine ve muğlaklaşmasına aynı anda sınırlarının da genişlemesine yol açmaktadır.

Görüntü, tarih boyunca sanatçıların vazgeçilmezleri arasında olmuştur ve birçok sanat türü bizzat görüntü üzerine kurulmuştur. Görüntünün her çağda dönüşmesi sanat algısını ve görüntünün felsefesini de kendisiyle birlikte dönüştürülmüştür buna paralel olarak da her yeni sanat algısı beraberinde görüntüyü de dönüştürmüştür, bu döngü günümüze kadar birbirini sürekli olarak geliştiren ve dönüştüren sanat ve tekniğin birlikteliğinin en bariz örneklerindedir. Aynı şekilde tekniğin olanaklarıyla gerçeğin yeniden kurgulanması, gerçeğin anlamlarını da dönüştürmüştür.

İnsanoğlu, Tekniğin ve sanatın bu birlikteliğine gelecekte de, belki şu an hayalini bile kuramayacağımız gelişmelerle, *bir sanat ortamı olarak görüntünün* kavramsal ve biçimsel dönüşümlerine şahitlik yapacaktır.

KAYNAKÇA

Ahıskalıoğlu, Süreyya. **Sinemanın Üç Ana Türü. 2014.**

https://www.google.com.tr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0CE8QFjAF&url=http%3A%2F%2Fwww.kisafilm.com%2Fkisafilmneolaki.doc&ei=qLqNU-6PJo607Qak4IC4CA&usg=AFQjCNFe81LZJXrK1-JInD56n7r_jBdpvQ&sig2=USBDvOhvgaIo1NQM1exHSw [12.05.2014]

Alço, Pınar, **Sinema ve Müzik; Kısa Bir Tarihsel Bakış**, İDİL Dergisi, Cilt 2, Sayı 7 / Volume 2, 2013

Altunay, Alper. **Video Sanatında Yapıçözümü: Araç ve Mesaj Olarak Video.** Selçuk Üniversitesi İletişim dergisi. Cilt 4, Sayı 2 (2006).

Armes, Roy. **Toplumsal Düzen, Video Sanatı-Eleştirel Bir Bakış**, Der: Levend Kılıç, Çev: Uğurlu, Hakan. İstanbul: Hil Yayınları, 1995.

Barthes, Roland. **Çağdaş Söylenceler.** Çev. Tahsin Yücel. İstanbul: Metis Yayınları, 1998.

Baudrillard, Jean. **Simülakrlar ve Simülasyon.** Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2003.

Benjamin, Walter. (2008). **Hikâye Anlatıcısı, Walter Benjamin Son Bakışta Aşk,** Sunuş ve Hazırlayan; Nurdan Gürbilek. Metis Yayınları, 5. Basım, İstanbul.

Benjamin, Walter. (2011). **Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, Pasajlar,** Çev; Ahmet Cemal. Yapı Kredi Yayınları, 8. Baskı, İstanbul.

Berensel, Ege. **‘Monitör-Heykel’den ‘Video-Heykel’e Video Sanatı,** <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/str/tr9834692.htm> , [05.03.2014]

Berger, John. **Görme Biçimleri.** İstanbul: Metis yayınları, 2009.

Block, Bruce. **The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film; Tvand Digital Media.** London: Focal Press, 2008.

- Bozkurt, Muammer. **Video Sanatı**. İstanbul: Bileşim Yayınevi, 2005.
- Bozkurt, Muammer, **Medya Sanatı**, www.my.opera.com/mbozkurt/blog/sanat-nesnesi-olarak-video, [12.12.2013].
- Cereci, Sedat, **Belgesel Film ve Zaman İlişkisi**, Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi, ayı: 29 Mart – Nisan 2012, ISSN:1694-528X İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi, Türk Dünyası, Kırgız – Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü, Celalabat – KIRGIZİSTAN
- Çokokumuş, Benan. **Dijital Ortamda Kültür ve Sanat**, International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education.
<http://www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/viewFile/138/176>
[12.05.2014]
- Evcı, Selim. **"İFSAK Kısa Film Atölyesi Ders Notları"** İFSAK Yayınları
<http://www.ifsak.org.tr/tr/sinema-seminerleri-bilgi/kisa-film-hakkinda/92>
[20.01.2014]
- Hepdinçler, Tolga. **Fotoğraf Ajansları Ekseninde 1950'li Yıllardan Günümüze, Dönüşen Fotoğraf Üretimi, Dağıtımı ve Mülkiyet İlişkileri**
<http://www.fotomuhabiri.com/fotokultur/tolga01.html> [15.11.2013].
- Jameson, Fredic. **Video; Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Mantığı**, Çev: N. Cogito, Plümer. 6.bs.İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- Kabil, İhsan. **Kısa film uzun metrajın çekirdeğidir**,
http://www.timeturk.com/tr/makale/ihsan-kabil/kisa-film-uzun-metrajin-cekirdegidir.html#.U431Xfl_td1 [10.05.2014]
- Kılıç, Levend. **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2008.
- Kılınçarslan, Özgül. R. **Günümüz Sanatında Zaman ve Bellek Kavramlarının Görsel Açılımları**, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, İzmir. 2012.
- Leppert, Richard. **Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi**. Çev: İsmail Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2002.
- Lovejoy, Margot. **Digital Currents; Art in The Electronic Age**. New York and London: Routledge, 2004.
- Macit, Kadir, **Sinemada Kurgu ve Görüntü Estetiği**, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon ve Sinema ABD. Kayseri, 2007.

McLuhan, Marshall, **Understanding Media the Extension of Man**, Critical Edition,
Edited by W. Terrence Gordon, Gingko Press, 1994

Özgül, Gönül Eda. **Bir Görme Biçimi Olarak Yeni Medya: Kamusal Bir Alan
İmkanının Araştırılması**, Yaşar Üniversitesi Dergisi, S.8, (2012) 4526-
4547.

Platon, **Sofist**. Çev.Cenap Karakaya.İstanbul: Sosyal Yayınlar, 2000.

Platon, **Devlet**. Çev. Sedat Demir, İstanbul: Ataç Yayınları, 2013.

Sağkan, Anı, Türk **Sinemasında Yapılan Müzikal Filmlerde Müzikal Parçalar ve
Olay Örgüsü Arasındaki İlişki**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,
Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Televizyon ABD,
2010.

Sağlamtimur, Zühal. Ö. **Dijital Sanat**, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler
Dergisi, C.10. S.3 (2010): 213–238.

Sinema. 2014. <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sinema> [01.10.2013]

Sinemanın Doğuşu. 2014. <http://kinodelia.fisek.com.tr/sinemanindogusu.html>
[14.02.2014]

Söylemez, Meltem. 2010, **Yeni Medya Sanatı ve Kuramsal Açılımlar**, Atatürk
Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi. S.24. 2010.

Süzen, Hatice Nilüfer, **Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı
ve Genco Gülan Örnekleme**, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,
Sanat ve Tasarım Dergisi, S.6. (2010): 147-162.

Şener, Gülüm ve Emre, Perrin Öğün, **Mücadelenin Belleği: Video Aktivizm**,
Uluslararası Yeni Medya -Yeni Yaklaşımlar Konferansı
8-9 Mayıs 2014 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim
Fakültesi <http://prezi.com/a6luxkv7qoa2/mucadelenin-bellegi-video-aktivizm/>
[15.06.2014]

Tatar, Uğur. **Sinemannın Tarihsel Gelişimine Kısa Bir Bakış**. 2012.
[http://maksatsinema.blogspot.com.tr/2012/07/sinemann-tarihsel-gelisimine-
ksa-bir.html](http://maksatsinema.blogspot.com.tr/2012/07/sinemann-tarihsel-gelisimine-ksa-bir.html) [07.05.2014]

Treske, Andreas. **Medya Sanatı Nedir? Bir Yaklaşım Denemesi**
<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/tr9755876.htm> [10.05.2014].

Yetişkin, Ebru. **Sular Artık Tersine Akıyor: Yeni Medya Sanatı Nasıl Okunabilir?** <http://community.goethe.de/artup/media/document/29.pdf>
[01.05.2014].

Yılmaz, Mehmet, Modernizmden Postmodernizme Sanat, Ütopya Yayınevi, Ankara,
2006.

Williams, Raymond. **Televizyon; Teknoloji ve Kültürel Biçim**. Ankara: Dost
Yayınevi, 1990.

ÖZGEÇMİŞ

MENEKŞE SAMANCI

1989 – Diyarbakır

e-mail: meneksesamanci@hotmail.com

meneksesamanci@gmail.com

Eğitim:

Yüksek Lisans: (2012-2014) Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat ve Tasarım Bölümü. İstanbul.

Lisans: (2008 - 2012) Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Bölümü. Diyarbakır.